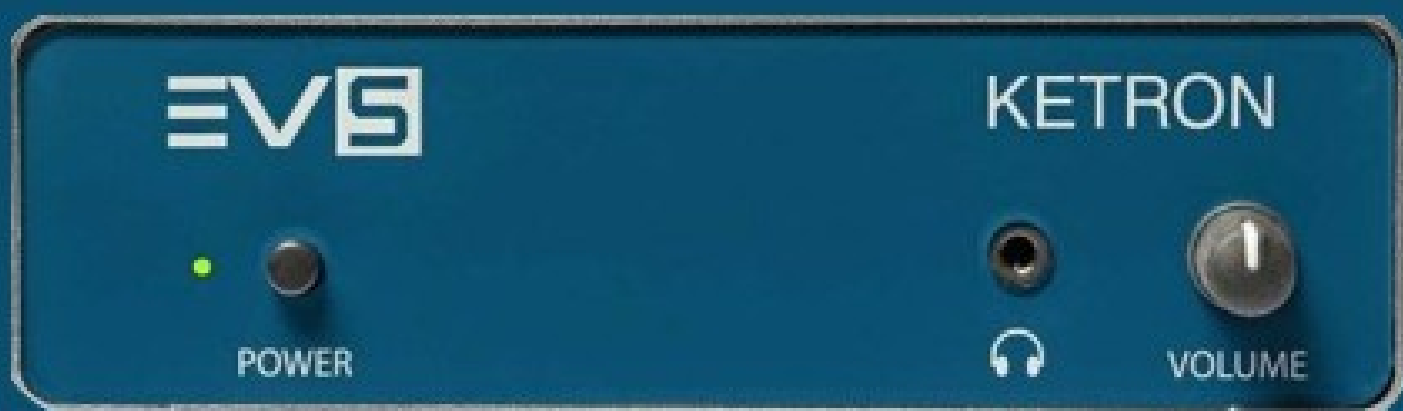


KETRON EVS

Benutzerhandbuch



HERGESTELLT IN ITALIEN

SICHERHEITSANWEISUNGEN

ANWEISUNGEN BEZÜGLICH BRANDGEFAHR, ELEKTROSCHOCKS ODER VERLETZUNGEN VON PERSONEN.

Warnung: Um das Risiko von Feuer oder Elektroschocks zu verringern, setzen Sie das Werkzeug weder Regen noch Feuchtigkeit aus.

WICHTIGE SICHERHEITS- UND INSTALLATIONSANWEISUNGEN



WARNUNG!

Bei der Verwendung elektrischer Produkte sollten Sie einige grundlegende Vorsichtsmaßnahmen beachten, darunter die folgenden:

Lesen Sie das Handbuch sorgfältig, bevor Sie das Gerät benutzen.

Wenn das Instrument von Kindern benutzt wird, ist die Anwesenheit eines Erwachsenen erforderlich.

Verwenden Sie das Gerät nicht in Umgebungen, in denen es tropfendem oder spritzendem Wasser ausgesetzt sein könnte, wie zum Beispiel neben einem Waschbecken, einem Schwimmbassin, auf einer nassen Oberfläche usw.

Legen Sie keine Behälter mit Flüssigkeiten auf das Instrument, das hineingelangen könnte.

Das Instrument sollte nur auf einem vom Hersteller empfohlenen Ständer verwendet werden.

Arbeiten Sie nicht über längere Time bei hoher Lautstärke: Übermäßiger Lärm ist gesundheitsschädlich.

Das Instrument muss so versetzt werden, dass eine ausreichende Belüftung gewährleistet ist.

Das Gerät muss sich fernab von Wärmequellen wie Heizkörpern, Herden usw. befinden.

Das Instrument muss ausschließlich mit dem Netzadapter an das Netz angeschlossen werden; die Identifikation und die Stromversorgungsdaten befinden sich unter dem Instrument.

Wenn das Werkzeug über längere Time nicht verwendet wird, muss das Stromkabel getrennt werden.

Falls nötig, um das Elektrowerkzeug zu trennen, betätigen Sie den Schalter auf der Rückseite. Das Instrument muss so positioniert werden, dass der Schalter leicht zugänglich ist.

Das Instrument sollte zu einem Servicezentrum gebracht werden, wenn:

- a Das Stromkabel oder die Steckdose ist beschädigt.
- b Gegenstände oder Flüssigkeit fielen hinein.
- c Es war Regen ausgesetzt.
- d Es scheint nicht normal zu funktionieren oder zeigt einen spürbaren Leistungsabfall.
- e Sie wurde fallen gelassen oder das Fahrgestell ist beschädigt.

Versuchen Sie nicht, das Instrument selbst zu reparieren; Jede Operation muss von spezialisiertem Personal durchgeführt werden.

SPEICHERN SIE DIESE ANWEISUNGEN

WIE MAN RADIO- ODER FERNSEHSTÖRUNGEN ÜBERWINDET

Dieses Instrument arbeitet im Radiofrequenzband und kann bei unkorrekter Installation und strikter Einhaltung der Anweisungen Störungen beim Empfang von Radio- und Fernsehgeräten verursachen. Obwohl das Design gemäß den geltenden Standards durchgeführt wurde und angemessene Schutzmaßnahmen gegen solche Unannehmlichkeiten geboten hat, gibt es keine Garantien, dass ein solches Ereignis nicht eintreten kann. Um zu überprüfen, ob die Störung vom Instrument selbst erzeugt wird, versuchen Sie, es auszuschalten und zu sehen, ob die Störung verschwindet. Dann schalte es wieder ein und schau, ob die Störung wieder auftritt. Sobald Sie überprüft haben, dass das Instrument die Ursache der Störung ist, ergreifen Sie eine der folgenden Maßnahmen:

Richten Sie die Antenne des Radio- oder Fernsehempfängers aus.

Positioniere das Instrument anders als das Radio oder den Fernsehempfänger.

Bewegen Sie das Instrument vom Empfänger weg.

Schließen Sie den Instrumentenstecker an eine andere Steckdose an, sodass Instrument und Empfänger an zwei verschiedene Stromkreise angeschlossen sind.

Falls nötig, konsultieren Sie qualifiziertes Personal.

ERNÄHRUNG

Wenn Sie das Instrument an andere Geräte (Verstärker, Mixer, andere MIDI-Instrumente usw.) anschließen, stellen Sie sicher, dass alle Geräte ausgeschaltet sind.

Lesen Sie die Tipps zu Störungen im Radio und Fernsehen.

INSTRUMENTENPFLEGE

Die Außenseiten des Instruments sollten nur mit einem weichen, trockenen Tuch gereinigt werden. Verwenden Sie niemals Benzin, Verdünner oder Lösungsmittel im Allgemeinen.

WEITERE VORSICHTSMASSNAHMEN

Wenn Sie das Gerät in einem fremden Land verwenden möchten und Zweifel an der Stromversorgung haben, konsultieren Sie vorher einen qualifizierten Techniker. Das Instrument darf niemals starken Stößen ausgesetzt werden.

STROMADAPTER

Um diese Instrumente an den Netzstecker anzuschließen, verwenden Sie nur das KETRON-Netzteil, das dem Instrument beiliegt. Die Verwendung anderer Netzteile kann zu Schäden an der Stromversorgung des Instruments führen. Daher ist es von größter Bedeutung, die Originaladapter zu verwenden und nach dem richtigen Type zu fragen, wenn Sie ihn neu bestellen müssen.

INFORMATIONEN FÜR DIE NUTZER

"Umsetzung der Richtlinien 2002/95/EG, 2002/96/EG und 2003/108/EG zur Reduzierung des Einsatzes gefährlicher Stoffe in elektrischen und elektronischen Geräten sowie zur Entsorgung von Abfällen".

Das durchgestrichene Mülleimer-Symbol auf dem Gerät zeigt an, dass das Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer getrennt von anderem Abfall gesammelt werden muss. Der Nutzer muss daher die Ausrüstung, die das Ende ihrer Lebensdauer erreicht hat, an die entsprechenden separaten Sammelstellen für elektronische und elektrotechnische Abfälle abgeben oder sie zum Zeitpunkt des Kaufs einer neuen Ausrüstung eines gleichwertigen Types einzeln an den Händler zurückgeben. Eine angemessene separate Sammlung für das anschließende Recycling, die Behandlung und die umweltverträgliche Entsorgung der weggeworfenen Geräte hilft, mögliche negative Auswirkungen auf Umwelt und Gesundheit zu vermeiden und fördert das Recycling der Materialien, aus denen die Geräte gefertigt sind. Eine illegale Entsorgung des Produkts durch den Nutzer führt zur Anwendung der vorliegenden administrativen Sanktionen.



INFORMATIONEN FÜR NUTZER VON HAUSHALTS- ODER BERUFSGERÄTEN

Gemäß Art. 26 des Gesetzesdekrets Nr. 49 vom 14. März 2014 "Umsetzung der Richtlinie 2012/19/EU über den Abfall von elektrischen und elektronischen Geräten (WEEE) "

Das Symbol des durchgestrichenen Mülleimers auf der Ausrüstung oder der Verpackung zeigt an, dass das Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer getrennt von anderem Abfall gesammelt werden muss, damit es ordnungsgemäß behandelt und recycelt werden kann. Der Nutzer muss daher die Geräte, die das Ende ihrer Lebensdauer erreicht haben, kostenlos an die zuständigen Gemeindezentren zur separaten Abnahme von Elektro- und Elektronikabfällen liefern oder sie wie folgt an den Händler zurückgeben: Für sehr kleine Geräte, d. h. mit mindestens einer Außenseite, die nicht mehr als 25 cm ist, wird eine kostenlose Lieferung ohne Verpflichtung in Geschäften mit Verkaufsfläche für elektrische Geräte angeboten und mehr als 400 Quadratmeter. Für kleinere Geschäfte ist dieser Modus optional.

Für Geräte größer als 25 cm erfolgt die Lieferung an alle Verkaufsstellen im 1-zu-1-Modus, d. h. die Lieferung an den Händler kann nur zum Zeitpunkt des Kaufs eines neuen, gleichwertigen Produkts erfolgen, also auf Einzelbasis.

Eine angemessene separate Sammlung für das anschließende Recycling, die Behandlung und die umweltverträgliche Entsorgung der weggeworfenen Geräte hilft, mögliche negative Auswirkungen auf Umwelt und Gesundheit zu vermeiden und fördert die Wiederverwendung und/oder das Recycling der Materialien, aus denen die Geräte bestehen.

Die illegale Entsorgung des Produkts durch den Nutzer führt zur Anwendung der geltenden Strafen.

KETRON s.r.l. hat sich entschieden, dem ReMedia-Konsortium beizutreten, einem führenden kollektiven System, das den Verbrauchern die korrekte Behandlung und Rückgewinnung von WEEE sowie die Förderung von Umweltschutzmaßnahmen garantiert.



Dieses Symbol zeigt an, dass dieses Produkt in den Ländern der Europäischen Gemeinschaft gemäß der geltenden Gesetzgebung in jedem Land getrennt von normalen Haushaltsabfällen entsorgt werden muss. Produkte mit diesem Symbol dürfen nicht mit Haushaltsabfällen entsorgt werden. Gemäß Art. 13 des Gesetzesdekrets Nr. 151 vom 25. Juli 2005.

Inhaltsverzeichnis

01 Anfang	2
Einleitung	2
Ideen, wie man EVS einsetzt	3
Die EVS-Frontplatte	4
Die Rückseite von EVS	4
Schalten Sie den Zähler ein	5
Deaktiviere das Werkzeug	6
Verbindung mit EVS Editor	6
02 Die Stimmen spielen	9
Spielen Sie mehrere Sounds ab und teilen Sie die Tastatur auf	9
03-Spieler	12
Spiel SMF	12
04 Stimmen mit EVS-Editor erstellen	14
Auswahl von Benutzerprogrammen	14
Bearbeitung	15
Insert	22
Orgel	33
Rotary	35
Chorus/Hall	37
Hauptcharaktere	39
05 Einstellungen mit EVS Editor	41
Verbindung	41
Veröffentlichungsinformationen	42
Präferenzen	43
Programminitialisierung	44
Programme speichern und laden	45
Weitere Programmaktivitäten	48
Geräte-Update	51
Soundbank-Management	53
Wavetable-Update und PCM-Samples	57
06 Finale	61
Technische Spezifikationen	61
Unterstützung	62

TEIL EINS: MUSIK SPIELEN MIT EVS

01 Anfang

Einleitung

Danke und herzlichen Glückwunsch zum Kauf von EVS . Sie haben nun ein Musikmodul, das die neuesten digitalen Technologien nutzt, um Ihnen Zugang zu außergewöhnlicher Klangqualität und realistischen Darbietungen auf höchstem Niveau zu bieten. Dieses Benutzerhandbuch erklärt ausführlich alle Funktionen des Instruments. Wir empfehlen Ihnen, es sorgfältig zu lesen, zumindest in den Bereichen, die Sie interessieren, um die beste Leistung von **EVS** bei Live-Sessions, im Tonstudio oder in einem anderen Kontext zu erhalten, in dem Sie dieses Musikinstrument verwenden möchten.



KETRON EVS ist ein kompaktes und leichtes Soundmodul, ideal für das Mitnehmen überallhin und in einer Vielzahl musikalischer Situationen eingesetzt. Es wird von einer Softwareanwendung (**EVS Editor**) zur Verwaltung von Tönen von einem PC oder Mac begleitet. Instrumental kann jedes Gerät mit MIDI- oder USB-Anschlüssen zur Control **von EVS** verwendet werden: Masterkeyboards, Digitalpianos, elektronische Orgeln, Akkordeons, Arrangerkeyboards, DAWs, MIDI-Player und sogar Gitarren mit Audio-to-MIDI-Geräten.

EVS vereint die gesamte klangliche Leistung der renommierten EVENT-Familie von KETRON und bietet eine große Auswahl an HIGHwertigen Orchesterklängen. Das System umfasst 128

vollständig anpassbare Programme, die jeweils aus drei unabhängigen GM-Stimmen bestehen, um kompromisslose klangliche Flexibilität zu gewährleisten.

Der EVS Editor ermöglicht es, auf PC oder Mac benutzerdefinierte Stimmen zu erstellen, indem man bis zu drei Sounds überlappt, die dann direkt im **internen Speicher des EVS** gespeichert werden können.

Das Modul kann über USB-Kabel oder über die klassischen MIDI-In/Out-Anschlüsse gesteuert werden und als Soundmodul für jede MIDI-Quelle fungieren. Mit schnellem Zugang zu makellosen Klängen ist **EVS** der ideale Begleiter für Live-MIDI-Begleitungen und Heimstudio-Produktionen.

Mit **EVS** kannst du **Morphing** wählen, eine einfache und unkomplizierte Funktion, mit der du deine Musik originell gestalten und deine Live-Auftritte für Abwechslung bringst, was dir hilft, dynamisch von einem Sound zum anderen zu wechseln, ohne die Hände von der Tastatur zu nehmen. Stellen Sie sich vor, die Orgelregister kontinuierlich zu wechseln, die Rotoreffekte zu aktivieren, das Vibrato des DRAWBAR-Abschnitts zu starten oder von einem Pad-Sound zu einem größeren, instrumentalen Klang zu wechseln. Es gibt keine Grenzen für die Dynamik deiner Kreativität.

Das Klangrepertoire, das Ihnen mit **EVS zur Verfügung steht**, ermöglicht es Ihnen, das Niveau des musikalischen Realismus zu erweitern: eine Garantie, die von den Instrumenten von KETRON angeboten wird, einer Marke, die seit ihrer Gründung Instrumente entwirft und herstellt, die für die auffällige Ausstattung der Anwendungen berühmt sind, die von den anspruchsvollsten Musikern geschätzt werden.

Ideen, wie man EVS einsetzt

Home Studio: EVS in Verbindung mit PC oder Mac

EVS kann in einer Heimstudio-Umgebung eingesetzt werden. Sie kann über ein MIDI-Kabel an Ihren Computer (PC oder Mac) angeschlossen werden, falls Sie bereits eine MIDI-Schnittstelle haben, oder über das als optionales Zubehör bereitgestellte MIDI-zu-USB-Kabel.

Mit Musikproduktionssoftware wie **Steinberg Cubase, Apple Logic Pro, PreSonus Studio One, Ableton Live, n-Track Studio, CakeWalk Sonar** und ähnlichen¹ können Sie **EVS** in Ihre Kompositionen integrieren (MIDI-Dateien, Jingles, Audiomixe usw.) und nutzen so die klangliche Vielseitigkeit voll aus.

¹ Alle genannten Marken sind registriert und gehören ihren jeweiligen Eigentümern, die die Rechte besitzen.

Zusätzlich zu den Standard-GM-Sounds **kann EVS** durch zusätzliche Soundbanks mit charakteristischen Klangfarben traditioneller Instrumente (Klaviere, Streicher, Saxophon, Blechbläser usw.) erweitert werden.

Verwendung mit MIDI-Keyboards (Master Keyboard, Arranger, Akkordeon ...)

EVS kann als zusätzliches Soundmodul verwendet werden, um den Klangumfang Ihrer Tastatur zu erweitern. Es eignet sich besonders gut in Kombination mit Master-Keyboards ohne integrierte Klänge oder modernen Mini-Keyboards, die in Live-Sets immer beliebter werden.

Dank seiner Klangleistung und kompakten Größe integriert **sich EVS** nahtlos in jedes musikalische Setup und bietet eine praktische und vielseitige Lösung, um Ihre Darbietungen mit HIGHwertigen Klängen zu bereichern.

Standard-MIDI-File-(SMF)-Player

Abschließend ist es wichtig zu betonen, dass, obwohl viele PCs heute für die Wiedergabe von Standard-MIDI-Fileen verwendet werden, die integrierten Soundkarten von PCs oft begrenzte Klänge von durchschnittlicher Qualität bieten. In diesen Fällen ist **EVS** eine ideale Lösung, um die Klangleistung Ihrer Darbietungen deutlich zu verbessern. Ihr Publikum wird den Unterschied bemerken!

Die EVS-Frontplatte

Die Frontplatte des EVS-Soundmoduls sieht so aus:

- LED: leuchtet grün auf, um anzuzeigen, dass das Gerät an ist und funktioniert; Während der Startphase leuchtet die LED rot auf: Warte, bis sie grün ist, bevor du das Gerät benutzt.
- **POWER-Knopf**, um das Instrument ein- oder auszuschalten.
- Stereo-Mini-Buchse (TRS 3,5 mm) zum Anschluss von **Stereo-Kopfhörern**.
- Master-VOLUME-Regler .



Die Rückseite von EVS



Von links nach rechts:

- **LINKS/RECHTS:** Ausgangsbuchsen (TRS 6,35 mm) für den allgemeinen Audioausgang des Instruments. Es steht ein Paar zur Verfügung. Schließen Sie Standard- (unsymmetrische) Mono-Klinkenkabel an, um ein STEREO-PA-System anzuschließen. Wenn du nur einen Kanal hast, nutze den OUTPUT LEFT Output – wir empfehlen trotzdem, die Stereo-Verbindung für die beste Klangwiedergabe zu nutzen.
- **MIDI THRU:** Dieser Eingang ist in komplexen Verbindungen sehr nützlich, bei denen mindestens drei MIDI-Instrumente vorhanden sind und EVS in der Mitte der Verbindungen liegt.
- **MIDI IN:** Dies ist nützlich, um Daten von einem externen Instrument zu empfangen, an das der MIDI-OUT-Port angeschlossen werden kann (Master-Keyboard oder ein anderes Keyboard-Instrument, MIDI-Controller, MIDI-Backing-Track-Player, DAW). Der MIDI-IN-Anschluss empfängt Daten von außen und sendet sie an den GM-Port zum Abspielen von MIDI-Dateien oder an den KEYBOARD-Port zum Abspielen von Programmen. Der PortType ist in den Einstellungen auswählbar.
- **USB:** USB-Ein Standardanschluss zum Anschluss externer Speichergeräte, die klassischen USB-Sticks, selbstversorgende externe Festplatten usw.
- **USB HOST:** USB-C-Anschluss, um das EVS-Soundmodul über ein geeignetes Kabel für die Soundmanagement über die mitgelieferte Sound Editor-Software an einen PC oder Mac anzuschließen. Die funktionierenden Betriebssystemversionen sind Microsoft Windows 11 für PC und macOS 15.0 (Sequoia) für Apple.
- **DC 5V 1A:** Stromzugang des elektrischen Stroms. Es wird empfohlen, nur das mitgelieferte Netzteil zu verwenden. Netzteilausgang: 5V, 1A.

Schalten Sie den EVS ein

Bevor Sie das Instrument einschalten, stellen Sie sicher, dass Sie alle Geräte korrekt an das EVS-Soundmodul angeschlossen haben.

Sobald alle Verbindungen abgeschlossen sind, einschließlich der zugeführten Stromversorgung zur DC-5V-Buchse auf der Rückseite des EVS-Soundmoduls, können Sie das Instrument starten:

- 1** Stelle sicher, dass der MASTER-Lautstärkeregler am EVS-Soundmodul auf die minimale Position gestellt ist.
- 2** Aktivieren Sie das Instrument, indem Sie den **POWER-Knopf drücken**: Sie finden ihn ganz links auf der Vorderseite des EVS-Soundmoduls .
- 3** Die LED blinkt rot.
- 4** Wenn die LED fest grün leuchtet, kannst du das Gerät benutzen.

Den EVS ausschalten

Falls nötig, speichere alle Assets, die du mit **EVS Editor** bearbeitet hast.

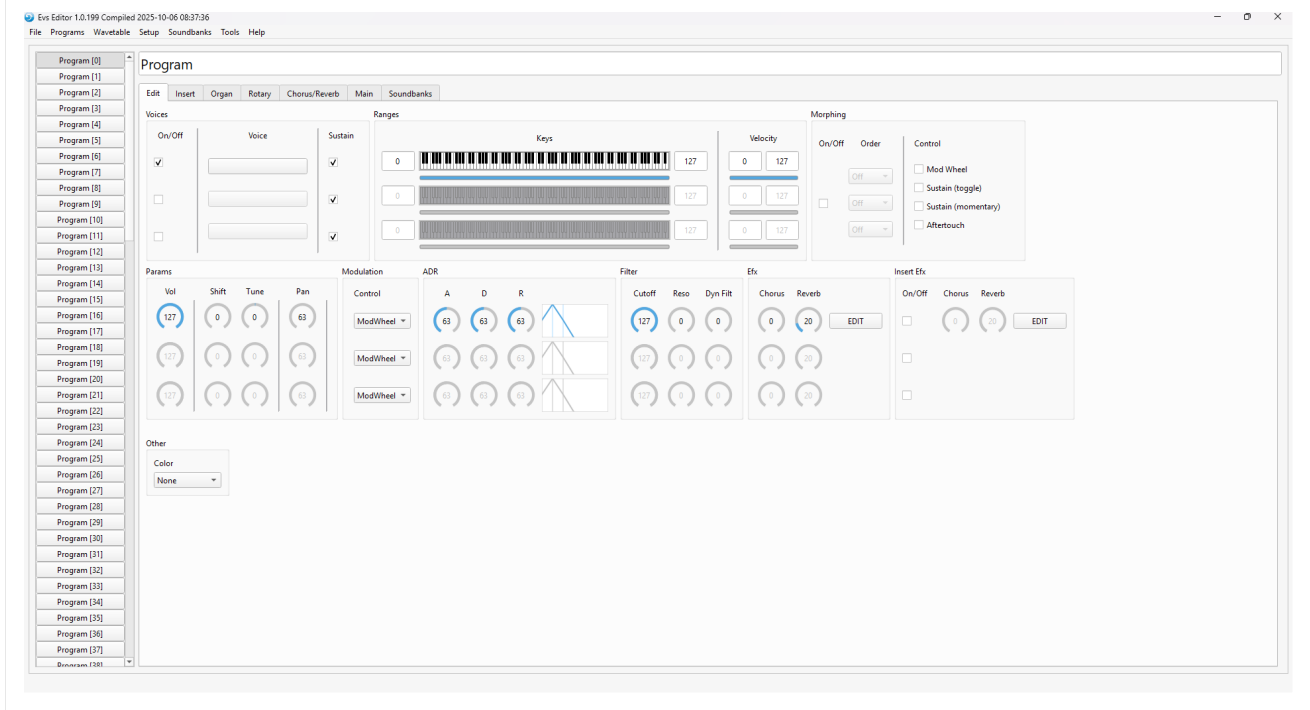
Jetzt kannst du die Schritte befolgen, um das Instrument auszuschalten:

- 1** Deaktiviere alle angeschlossenen externen Laufwerke.
- 2** Stelle sicher, dass der MASTER-Lautstärkeregler am EVS-Soundmodul auf die minimale Position gestellt ist.
- 3** Schalten Sie das Instrument aus, indem Sie kurz den **POWER-Knopf** an der Vorderseite des EVS-Soundmoduls drücken.

Verbindung mit EVS Editor

Im mitgelieferten USB-Flash-Speicher, gibt es die **EVS Editor-Software**, die mit PC und Mac kompatibel ist.

Im Folgenden ist ein Beispiel für die Startseite der Anwendung.



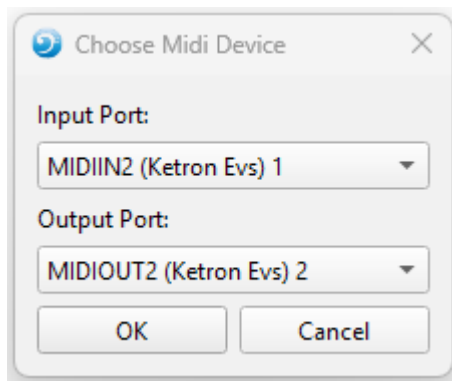
EVS Editor mit angeschlossenem Gerät starten

Führen Sie die Schritte aus:

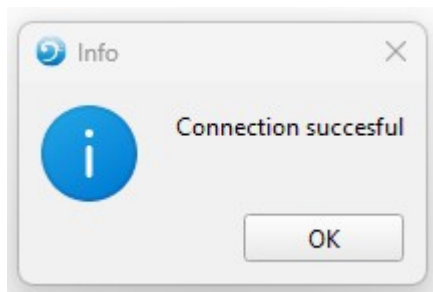
- 1** Verbinde **EVS** mit dem USB-C-Kabel mit deinem PC.
- 2** Stelle sicher, dass dein PC oder Mac aktiv ist.
- 3** Schalte das EVS-Soundmodul ein.
- 4** Warte, bis die LED fest grün ist, bevor du eine Verbindung versuchst.
- 5** Starte die EVS Editor-Anwendung auf deinem PC oder Mac.



- 6** Klicken Sie auf das Menü oben links auf File und dann auf Verbinden.
- 7** Wenn das folgende Fenster erscheint, bestätige die MIDI-Ports von **EVS** mit dem MIDI-Gerät und drücke OK.



- 8** Die Anwendung verbindet sich mit dem **EVS**, lädt die Programme und das Wavetable. Wenn es endet, erscheint das Bestätigungsfenster, in dem Sie OK drücken können, um das Tool zu benutzen.



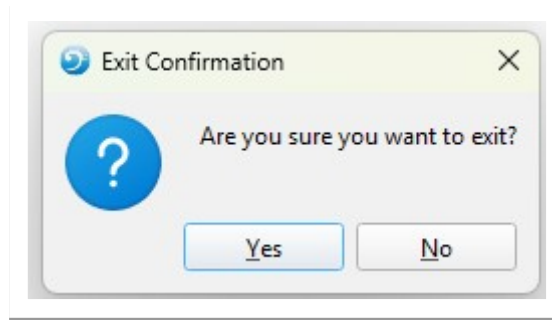
Bitte beachten Sie: Beim Einschalten **ist EVS** nicht sofort verfügbar. Die StartTime variiert zwischen 5 und 15 Sekunden, abhängig davon, welche USB-Geräte an den USB-A-Port angeschlossen sind (Mastertastatur, USB-Disk usw.).

Lies das [Kapitel "Stimmen mit EVS Editor erstellen"](#) unten, um alles zu erfahren, das du brauchst, um zu lernen, wie man Stimmen mit EVS erstellt und individuell gestaltet. Im [Einstellungskapitel mit EVS Editor](#) finden Sie nützliche Anleitungen zur Durchführung allgemeiner Operationen am Gerät, wie zum Beispiel das Laden neuer Firmware-Versionen, neue Soundbanks und vieles mehr.

Beenden des Programms

Wenn du fertig bist und alle Änderungen gespeichert hast, die du behalten möchtest, kannst du den **EVS Editor** verlassen.

- 1** Klicken Sie oben links **auf File**.
- 2** Klicken Sie auf **Exit**.
- 3** Im folgenden Dialogfeld klicken Sie auf die **Yes-Taste**, um zu schließen.



02 Die Sounds spielen

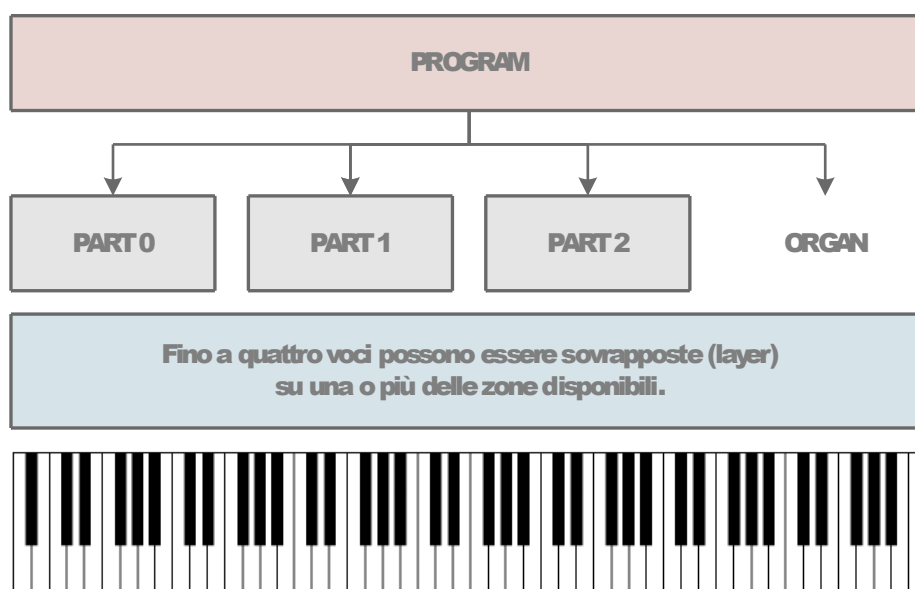
Spiel Sounds ab

EVS bietet eine große Auswahl an Musikinstrumentenstimmen. Man kann in verschiedenen Situationen spielen: ein akustisches oder elektrisches Klavier, eine elektronische Orgel mit Drawbar-Control, eine ganze Sammlung von Orchesterklängen, ein multi-timbraler Synth mit mehrschichtigen und geteilten Stimmen. Es ist schwierig, die immensen musikalischen Möglichkeiten in Worte zu fassen: Folgen Sie den untenstehenden Anweisungen und probieren Sie alle Stimmen selbst aus. Lassen Sie sich von der Realität akustischer Instrumente, der Energie der Klangfarben elektrischer Instrumente und der pulsierenden Kraft der Synthesizerklänge fesseln.

Spielen Sie mehrere Sounds ab und teilen Sie die Tastatur auf

Die Struktur der Stimmen, die in EchtTime abgespielt werden können

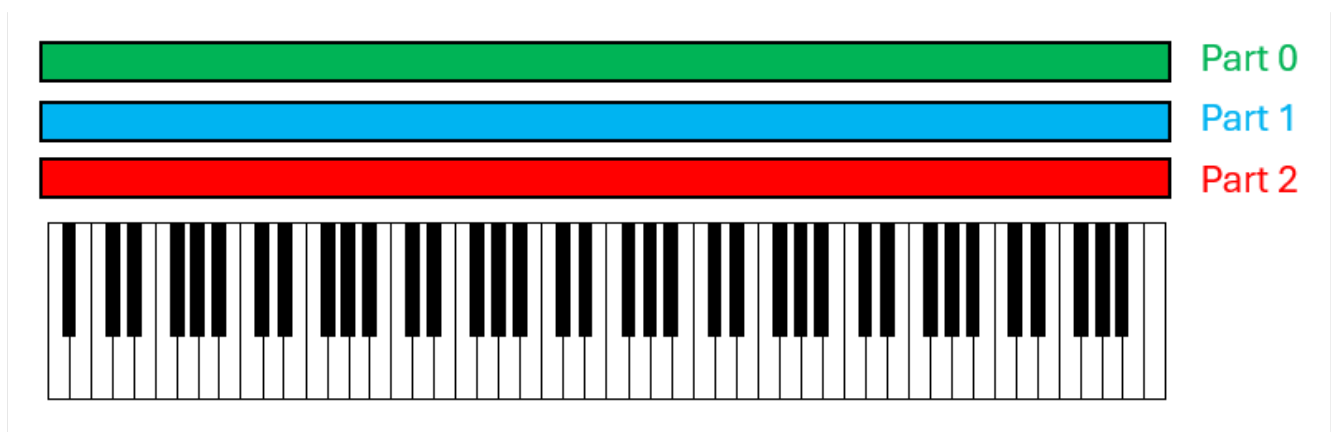
EVS erlaubt es, bis zu vier Stimmen (**Teil 0**, **Teil 1**, **Teil 2** und **Orgel**) in EchtTime zu spielen, wobei sie sich über den gesamten Tonumfang der Tastatur überlappen oder nur bestimmte Zonen der Tastatur (bis zu drei Zonen) zuweisen. Die Teile können dank drei frei zuweisenden Oszillatoren jeweils mit drei verschiedenen Klangfarben verknüpft werden. Zu diesen drei Stimmen kann der Orgelpart hinzugefügt werden.



Jeder Teil hat seine eigene Erweiterung: Bei KETRON EVS gibt es kein Konzept von Split-Point- oder Zonenzuweisung. Jeder Part ist eine eigene Zone, mit einer unteren und oberen Grenze für die den Tasten zugewiesenen Noten.

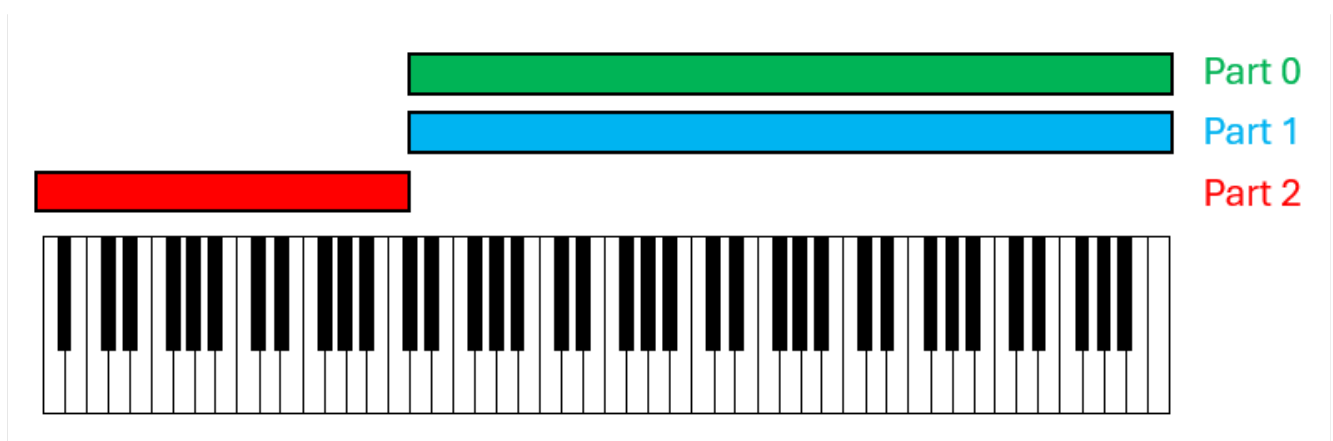
Gesamte Tastaturerweiterung

Du kannst frei eine einzelne Zone für alle drei Teile deiner Wahl festlegen. Man kann ein, zwei oder drei Stimmen über den gesamten Tastenumfang hinweg spielen.



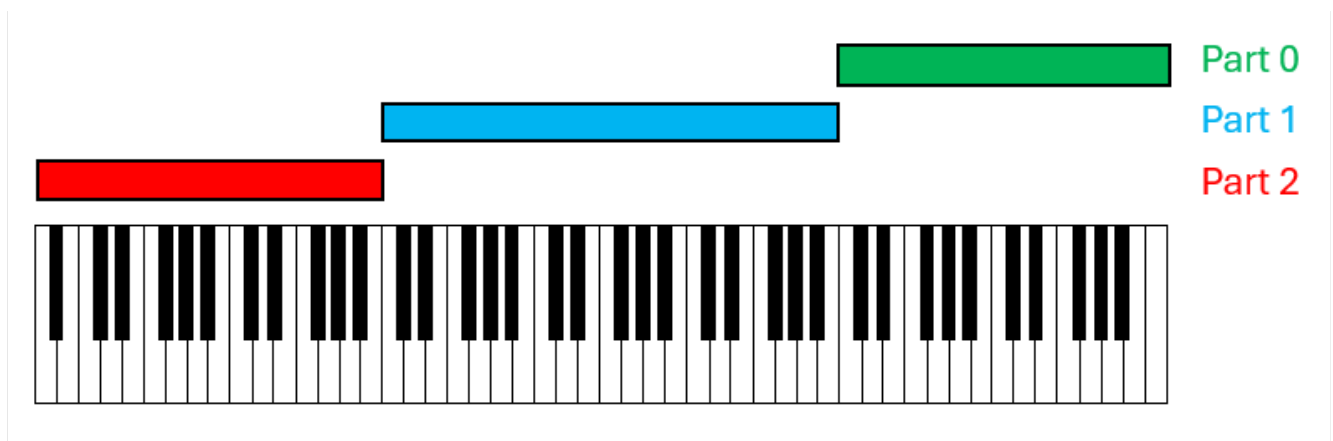
Zwei Zonen

Alternativ kannst du zwei Zonen Setup und eine, zwei oder alle Teile frei zuweisen. Weisen Sie jeder Zone einzelne Teile zu. Das Folgende ist nur ein Beispiel.



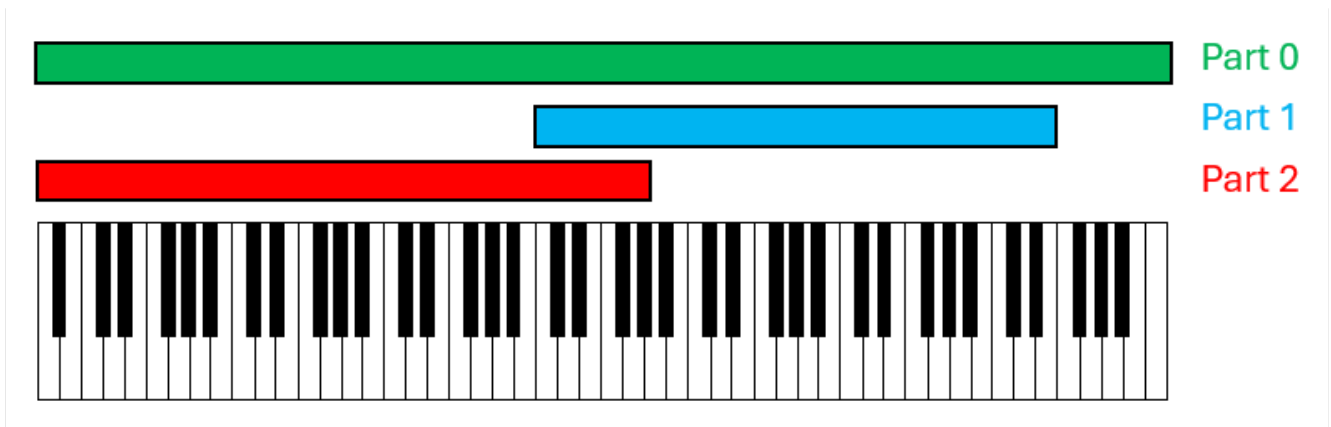
Drei Zonen

Alternativ kannst du drei verschiedene Zonen festlegen: Wähle die untere und obere Grenzen jeder Zone und weise die einzelnen Teile überall zu, wo du möchtest. Ein weiteres Beispiel folgt.



Überlappende Zonen

Die Zonen schließen sich nicht gegenseitig aus. Jede Partei hat ihr eigenes Bereich, und Zonen können sich ebenfalls überschneiden. Die Parteien sind unabhängig voneinander. Ein weiteres Beispiel folgt.



Einstellungen

Diese Einstellungen können in einem von 128 anpassbaren Programmen programmiert werden. Siehe die Anweisungen auf [der Bearbeitungsseite](#) des **EVS Editors**. Das ist auf jeden Fall der sicherste Weg und die empfohlene.

Alternativ kannst du dieselben Einstellungen von einem MIDI-verbundenen Instrument (Master-Keyboard usw.) erhalten. Das Instrument empfängt Noten auf dem auf der [Einstellungsseite](#) definierten Kanal und sendet gleichzeitig alle drei Stimmen. Standardmäßig ist es Kanal 1.

Wichtig! Für weitere Details zur Einrichtung siehe das Handbuch für dein Masterkeyboard oder die MIDI-Quelle.

03-Player

Musik abspielen

Wenn Sie Musiker sind und einen reicheren, realistischeren und professionelleren Sound für Ihre Auftritte suchen, **kann KETRON EVS** Ihr idealer Begleiter werden. Im Gegensatz zu den oft begrenzten oder generischen Klängen einfacher Keyboards oder kostenloser Software bietet **EVS** eine professionelle Klangpalette mit fein gesampelten Instrumenten und expressiven Dynamiken, die den entscheidenden Unterschied machen. Es ist, als hätte man ein Taschenorchester, das einem immer folgt, sowohl im Studio als auch auf der Bühne. Mit ihm MIDI-Backing-Tracks zu spielen, verleiht deinen Arrangements neues Leben und einem Klangausgang, der jede Nuance hervorhebt. Egal, ob Sie Solist, Lehrer, Komponist oder Live-Performer sind – die Integration von **EVS** in Ihr Setup ermöglicht es Ihnen, das Niveau Ihrer Musik ohne technische Komplikationen zu heben. Es ist eine Entscheidung, die von Professionalität, Geschmack und Liebe zum Detail spricht.

Song Playback

KETRON EVS ist ein Soundmodul, das MIDI-Signale empfängt und in Klänge umwandelt, ohne eine eingebaute Tastatur zu besitzen. In diesem Sinne kann es verwendet werden, um Backing-Tracks im SMF-Format abzuspielen, also als Standard-MIDI-File. Dafür brauchst du einen externen Player, der diese MIDI-Daten an das **EVS-Gerät** sendet. Der MIDI-Backing-Track-Player kann ein PC, Mac, Keyboard-Arrangement, Tablet und so weiter sein. Das Wichtigste ist, eine Anwendung zu haben, die MIDI-Fileen lesen und sie über MIDI oder USB-MIDI an ein externes Gerät übertragen kann.

Betrieb:

- 1** Verbinden Sie zunächst Ihren Player und EVS über ein traditionelles MIDI-Kabel oder USB, je nach Gerät.
- 2** Wenn du den traditionellen fünfpoligen DIN-Anschluss verwendest, stelle sicher, dass du diesen Port als GM eingestellt hast (siehe [Einstellungen](#)).
- 3** Nach der Verbindung laden Sie die Standard-MIDI-File (SMF) in den Player und beginnen Sie mit dem Spielen.
- 4** Der Spieler sendet die MIDI-Anweisungen an **EVS**, das sie interpretiert und die entsprechenden Klänge erzeugt: Klavier, Schlagzeug, Streicher, Bass und so weiter.

Bitte beachten Sie: Es ist wichtig, dass die MIDI-Kanäle korrekt eingestellt sind, zum Beispiel ist Kanal 10 normalerweise für Trommeln reserviert, um sicherzustellen, dass die Instrumente

korrekt erkannt werden. Wenn Ihre MIDI-Backing-Spur den GM-Standards entspricht, kann sie in höchster Qualität reproduziert werden, ohne dass zusätzliche Eingriffe erforderlich sind.

Zusammenfassend schickt der Spieler die Anweisungen, **KETRON EVS** verwandelt sie in Sounds, und du hörst die Backing Track, als würde sie von einer realistischen virtuellen Band gespielt.

**TEIL ZWEI:
KLÄNGE ANPASSEN
MIT EVS-EDITOR**

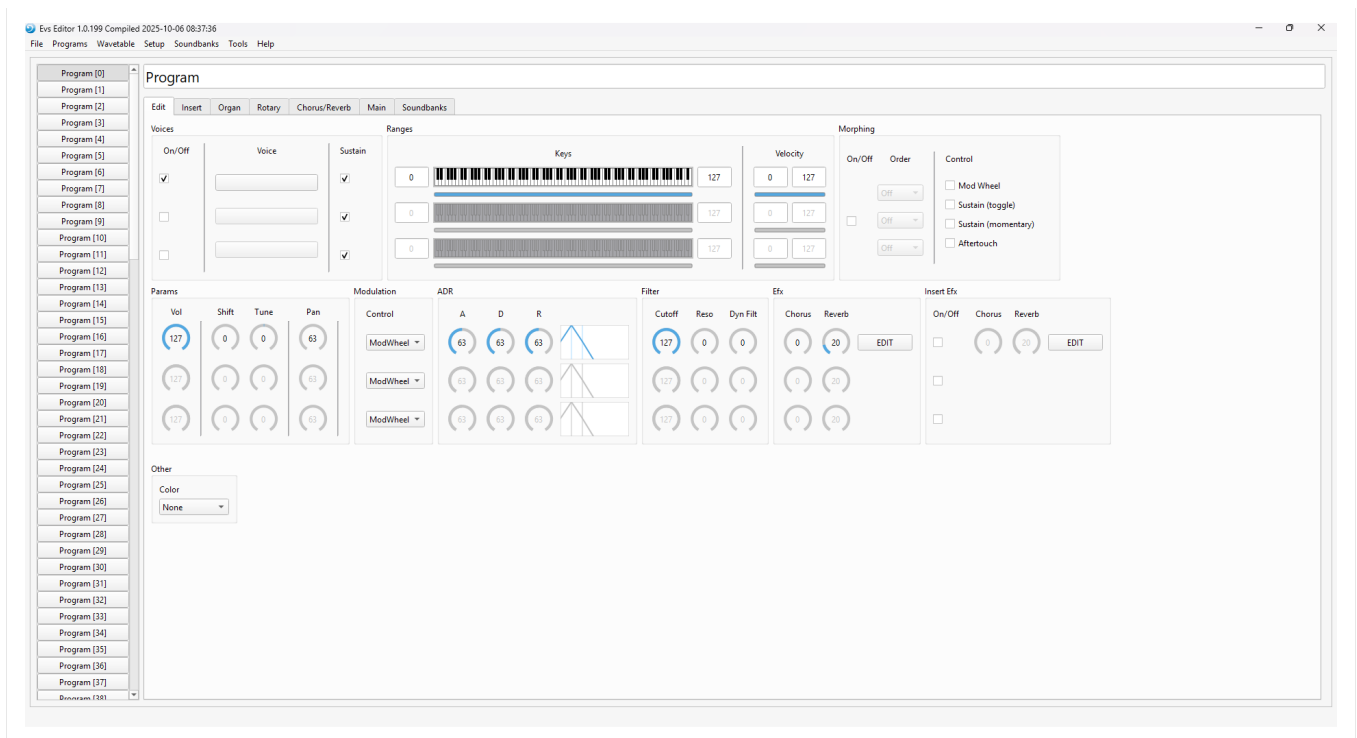
04 Stimmen mit EVS-Editor erstellen

Mach deine eigenen Sounds

Als Sie **EVS** gekauft haben, fanden Sie eine große Anzahl einsatzbereiter Stimmen, die bereits für die meisten musikalischen Bedürfnisse effektiv sind. Anspruchsvolle Musiker müssen jedoch oft ihren Klang an ihren Geschmack anpassen. Dann gibt es diejenigen, die dazu neigen, ihre Klänge originell zu machen, um ein exklusives musikalisches Repertoire zu erhalten. **EVS Editor** bietet die Möglichkeit, alles zu steuern, was Sie benötigen. Einerseits können Sie auf einen Blick auf die Hauptparameter der Artikel reagieren. Noch Depthr können die erfahrensten Musiker an verschiedenen Filtern eingreifen, um einen Klang detailliert zu formen.

Auswahl von Benutzerprogrammen

Sobald Sie die **EVS Editor-Anwendung** auf Ihrem PC oder Mac starten, wie wir im vorherigen Kapitel gesehen haben, öffnet die Software diese Seite.



Scrollen Sie durch die Liste der 128 Speicherplätze, die in der linken vertikalen Leiste angezeigt werden, um das gewünschte Programm zu finden.

- Man kann einen freien Speicherplatz auswählen, um einen neuen Eintrag von Grund auf zu erstellen.
- Alternativ können Sie ein bestehendes Programm aufrufen und dessen Parameter entsprechend Ihren Bedürfnissen anpassen. Mal sehen, wie.

Bearbeitung

Auf der folgenden Seite können Sie die Parameter der drei Elemente ändern, aus denen ein Programm besteht.

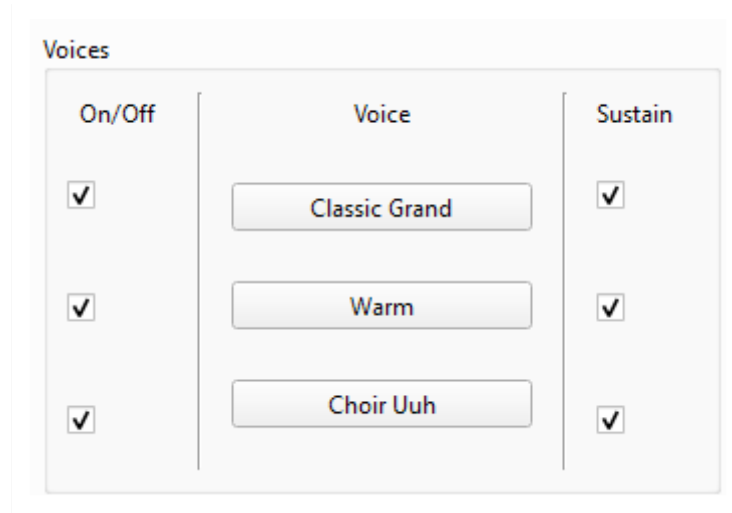
Bitte beachten Sie: Während der gesamten EVS Editor-Anwendung erscheint ein Parameter, der unter bestimmten Bedingungen nicht aktivierbar ist, grau und kann nicht ausgewählt werden. Es hängt von Fall zu Fall ab: Es passiert in einigen Fällen, die für den bestimmten EffektType nicht aktiv sind (zum Beispiel sind Sensitivität und Decay für Wah Wah mit LFO-Type deaktiviert, während sie in anderen Fällen aktiviert sind; hingegen sind LFO-Betrag und LFO-Rate deaktiviert).

The screenshot displays the 'Program' editing interface in the EVS Editor. At the top, there are tabs for 'Edit', 'Insert', 'Organ', 'Rotary', 'Chorus/Reverb', 'Main', and 'Soundbanks'. The main area is divided into several functional sections:

- Voices:** Contains three voice options: 'Classic Grand', 'Warm', and 'Choir Uuh'. Each has an 'On/Off' checkbox (all checked) and a 'Sustain' checkbox (all checked).
- Ranges:** Features three keyboard diagrams. The top one is labeled 'Keys' and has a range from 0 to 127. Below it are two 'Velocity' ranges, each also from 0 to 127.
- Morphing:** Includes an 'On/Off' checkbox (checked), an 'Order' dropdown menu (set to 'First'), and a 'Control' section with checkboxes for 'Mod Wheel', 'Sustain (toggle)', 'Sustain (momentary)', and 'Aftertouch'.
- Params:** Contains four knobs: 'Vol' (117), 'Shift' (12), 'Tune' (-64), and 'Pan' (63).
- Modulation:** Includes three 'ModWheel' dropdown menus.
- ADR:** Features three knobs for 'A' (124), 'D' (127), and 'R' (116), along with three line graphs showing modulation curves.
- Filter:** Includes three knobs for 'Cutoff' (127), 'Reso' (0), and 'Dyn Filt' (0).
- Efx:** Contains knobs for 'Chorus' (0) and 'Reverb' (20), with an 'EDIT' button.
- Insert Efx:** Includes an 'On/Off' checkbox (checked), and knobs for 'Chorus' (0) and 'Reverb' (20), with an 'EDIT' button.
- Other:** A 'Color' dropdown menu is set to 'Dark Blue'.

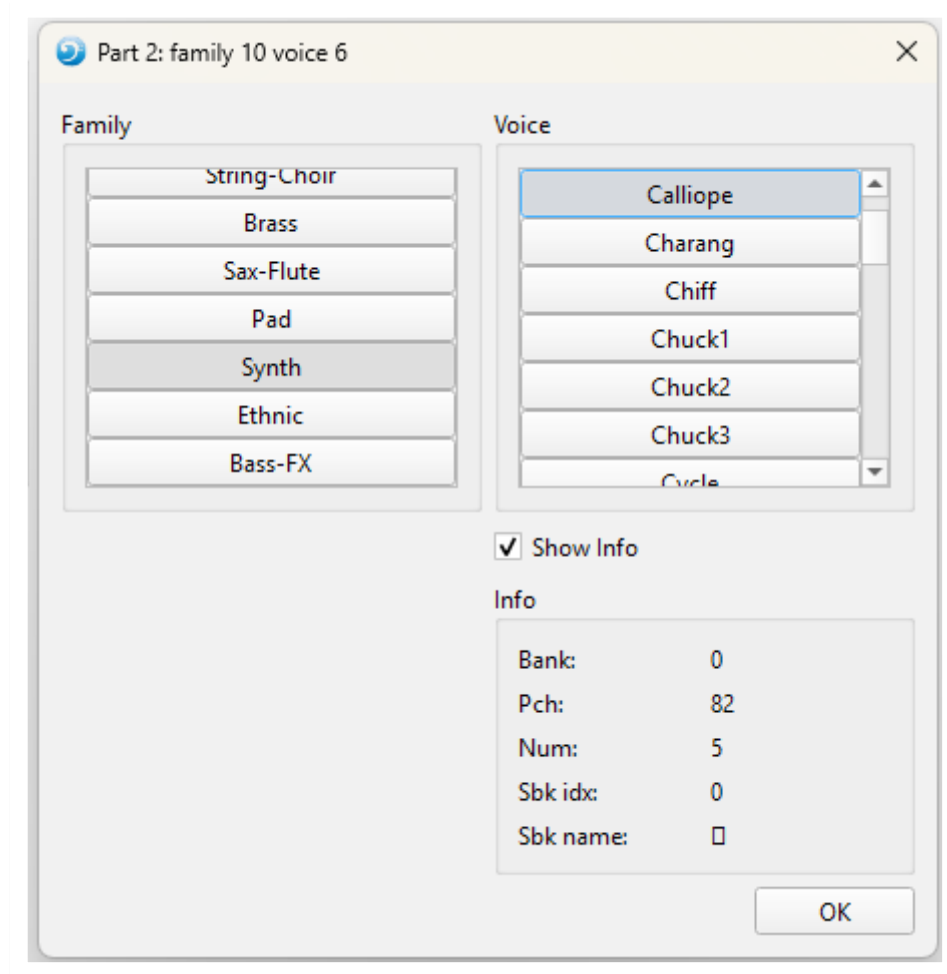
Stimmen

In diesem Teil der Softwareanzeige können Sie einstellen, welche Stimmen aktiviert werden sollen.



Für jeden der drei Teile gibt es folgende Optionen:

- **On/Off:** Aktiviert oder nicht den Oszillator, dem diese Stimme zugeordnet ist.
- **STIMME:** Klicken Sie auf den Button, um die Suchfunktion zu öffnen und dem Part einen Klangfarben zuzuweisen.
- **SUSTAIN:** Schalte die PedalControl des SUSTAIN bei diesem Gerät um.



Um fortzufahren:

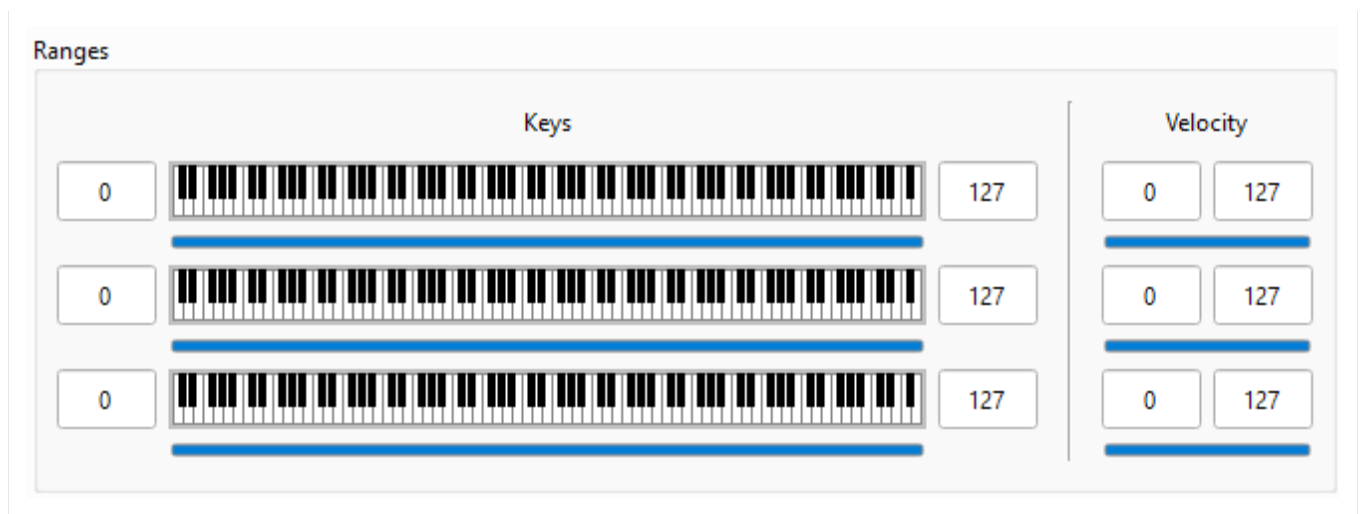
- 1** Klicken Sie auf eine der drei **Voicfelder**, um das Auswahlfenster zu öffnen.
- 2** Wähle die **Familie** des Sounds.
- 3** Scrolle mit der Scrolltaste rechts in der Liste.
- 4** Klicken Sie auf die entsprechende Voice.

Du kannst das **Show-Info-Feld aktivieren**, um die spezifischen Informationen dieses Elements anzuzeigen: Bank, Programmänderung (Pch), Nummer, Soundbank-Index, Soundbank-Name.

Technische Anmerkung: Für Programme ist Bank Select immer null, während die Program Change-Befehle von 0 bis 127 liegen und in eckigen Klammern angezeigt werden.

Ranges

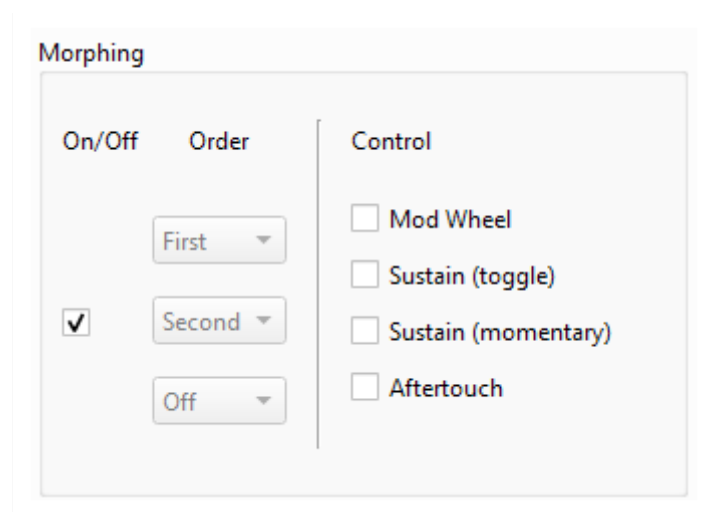
Das Management der Stimmen in der Unterteilung der Tastatur, wie oben in diesem Handbuch beschrieben, erfolgt über diese Reihe von Bedienelementen.



In diesem Bildschirmfenster:

- **Tastaturbereich:** Für jede Stimme gibt es zwei numerische Parameter, die den BEREICH der Klangerweiterung festlegen, die jeder Ebene zugewiesen wird, indem man den Ton des unteren und des oberen Limits (von 0 bis 127) einstellt. Stimmen, die auf denselben UMFANG bestehen, klingen überlagert (LAYER).
- **Velocity:** Ähnlich können Sie den KEY VELOCITY-Bereich definieren, indem Sie für jede Bereich den Mindest- und Maximalwert festlegen (wiederum von 0 bis 127). Auf diese Weise können je nach Dynamik der Tastaturtaste unterschiedliche Klangfarben abgespielt werden.

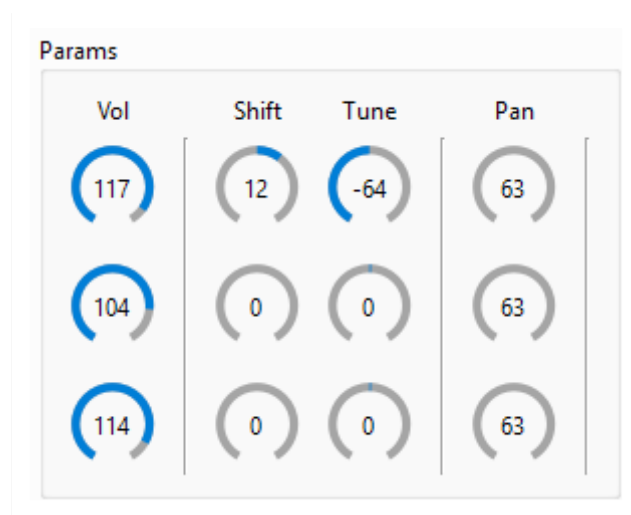
Morphing



Morphing ist eine interessante Funktion Merkmal des Instruments: Es ist die Fähigkeit, einen dynamischen Übergang von einem Klang zum anderen zwischen den drei Stimmen, die das Programm bilden, zu steuern:

- **On/Off:** Aktivieren oder deaktivieren.
- **Order:** Zuweisen der Reihenfolge des Morphings (First, Second, Third) oder deaktivieren Sie die Aufnahme dieser Stimme in das Morphing (Off).
- **Control:** Morphing wird durch die zugewiesene Control aktiviert und verwaltet, die wie folgt sein kann:
 - **Mod Wheel:** Das Modulationsrad an deinem Master-Keyboard.
 - **Sustain:** Drücke und lasse das Sustain-Pedal los, um die nächste Stimme zu aktivieren. Drücke das Pedal erneut, um zum vorherigen Punkt zurückzukehren.
 - **Sustain (Momentary):** Halte das Pedal gedrückt, um die zweite Stimme zu aktivieren: Beim Loslassen kehrt die erste Stimme zurück.
 - **Aftertouch:** Die Aktion von Aftertouch auf den Tasten während des Spiels aktiviert oder deaktiviert Morphing.

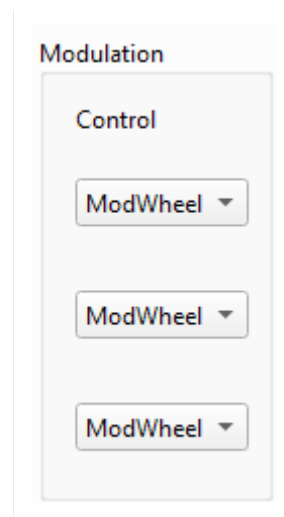
Params



Optionen:

- **VOL:** Stellen Sie die Lautstärke von 0 auf 127 ein.
- **SHIFT:** Passe die Transposition der Schicht an. Die Werte reichen von -36 bis +36 Halbtönen.
- **TUNE:** Stellen Sie die Feinabstimmung der Schicht in Hundertstel eines Halbtons an (100 Cent enthalten einen Halbton, 1200 Cent eine Oktave).
- **PAN:** Kontrolliere die Position des Stereo-Panoramas für die Voice. Die Werte reichen von -64 (ganz nach links) bis 64 (ganz nach rechts), wobei 0 die mittlere Position ist (>|<).

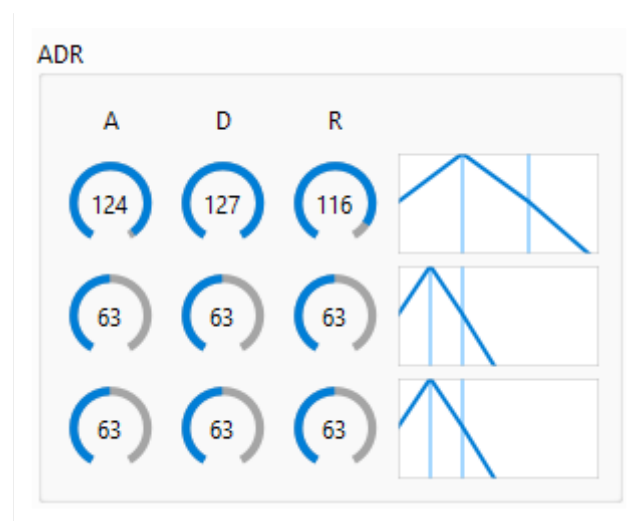
Modulation



Modulation ermöglicht es dir, Bewegung, Ausdrucksstärke und Variation in Klänge zu geben, basierend auf Lautstärke und Frequenz (mit anderen Worten, du kannst einen Vibrato-Effekt erzeugen). Wenn aktiviert, wird er manuell gesteuert.

- **ModWheel:** Diese Option aktiviert die ModulationsControl für eine Stimme, wenn sie auf dem Master Keyboard Modulation Wheel oder MIDI Controller 1 (MIDI CC#1) über eine DAW spielt.
- **Aus:** Deaktiviert die Modulation.

ADR

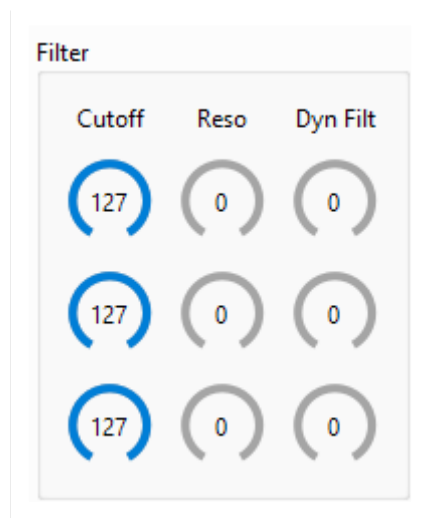


Durch die Control der graphischen ist es möglich, die Parameter zu ändern, während auf dem Bildschirm die grafische Darstellung der spezifischen Werte dargestellt wird:

- **A=Attack:** Dies ist die Anfangsphase des Klangs: Ein niedriger Wert erzeugt einen sofortigen Toneinsatz der Klangfarbe, je höher der Wert, deso langsamer der Toneinsatz des Klangs.

- **D = Decay:** Unmittelbar nach dem Toneinsatz setzt der Decay ein. Dieser Wert gibt die Time an, die benötigt wird, um vom Attack zur nächsten Phase überzugehen.
- **R= Release:** Er legt die Time fest, die mit losgelassener Taste benötigt wird, um den Klang bis zur ausklingen zu lassen.

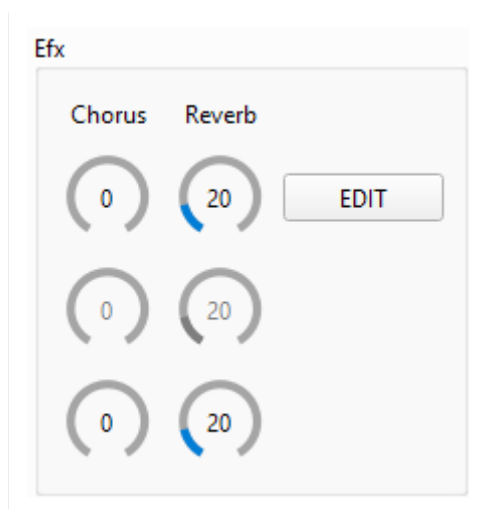
Filter



Hier können die folgenden Parameter verändert werden:

- **Cutoff:** Stellen Sie die Cutoff-Frequenz so ein, dass die Frequenzen eines Signals über oder unter einem bestimmten Wert begrenzt oder abgeschwächt werden, wodurch der Klang dunkler oder heller wird.
- **Reso:** Setzen Sie die Resonanz, einen Parameter, der dem Klang Charakter verleiht, indem er die Frequenzen um die Cutoff-Frequenz betont. Im Grunde erzeugt man einen Peak an der Stelle, an der der Filter schneidet, wodurch der Klang schärfer, heller oder durchdringender wird.
- **Dyn Filt:** Setzen Sie diesen Parameter ein, um das Eingreifen des Cutoff-Filters reaktionsschneller oder ausdrucksstärker zu machen. Der Filter öffnet sich dynamisch, das heißt, je nach Anschlagdynamik.

EFX

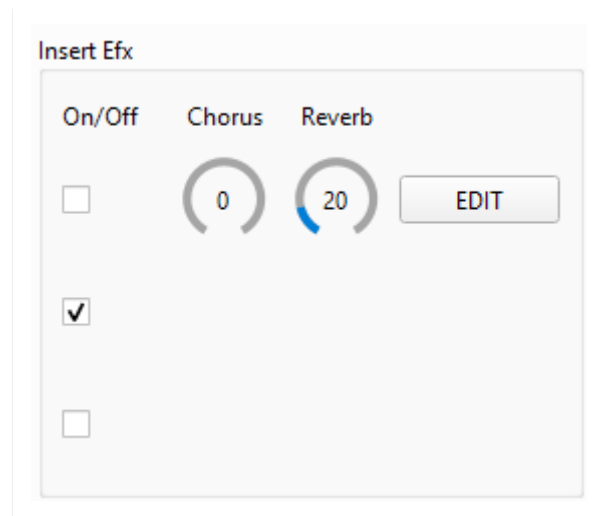


Stellen Sie die Werte der Effekte ein:

- **REV:** Passen Sie den Send-Effekt auf den Halleffekt von 0 auf 127 an, um den Hallanteil des Klangs zu steuern.
- **CHORUS:** Passen Sie den Send auf den Chorus-Effekt von 0 auf 127 an, um den Chorusanteil des Klangs zu steuern.

Efx einfügen

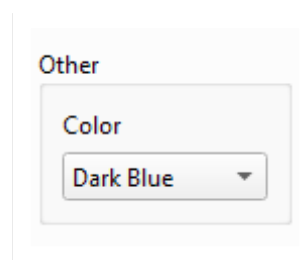
Chorus und **Reverb** sind Effekte, die über INSERT Sends gesendet werden. Wenn INSERT auf einem Layer aktiviert ist, werden **Chorus** und **Reverb** für diesen Layer automatisch deaktiviert.



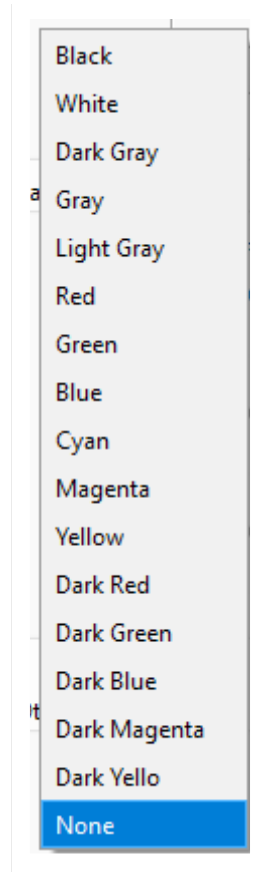
Optionen:

-
- **On/Off:** Aktiviert oder deaktiviert den INSERT-Effekt für die Ebene.
- **EDIT:** Öffnet die **Insertbearbeitung**, die auf den folgenden Seiten beschrieben wird.

Sonstiges



Um Ihre Sounds sofort erkennbar zu machen, können Sie den verschiedenen Benutzerprogrammen eine farbige Markierung zuweisen und dabei aus den Farben wählen:



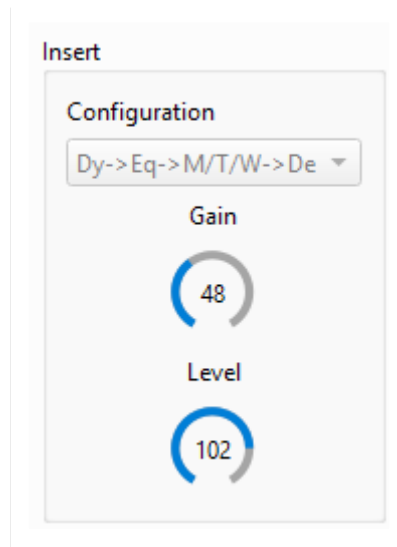
Insert

Auf der **Seite "Insert"** können Sie die Parameter der ausgewählten Insert -Effekte festlegen.

The screenshot shows the 'Program' software interface with the 'Insert' tab selected. The interface is divided into several sections for different audio effects:

- Insert:** Configuration dropdown (Dy->Eq->M/T/W->De), Gain (44), Level (102).
- Hq Distorsor:** On/Off checked, Type: Overdrive, Boost unchecked, Drive (0), Bias (64), Bright (127), Level (127).
- Slot 1:** Compressor dropdown, On/Off checked, Attack (20.0 ms), Release (1.0 s), Ratio (30), Threshold (100), Make-up Gain (2.9 dB).
- EQ:** On/Off checked, EDIT button, Frequency response graph, RESET button, four filter sections (Low, Mid-Low, Mid-High, High) with Gain, F, and Q controls.
- Slot 2:** Tremolo dropdown, On/Off checked, Type: Stereo, Shape: Square, Depth (63), Rate (63).
- Delay:** On/Off checked, Type: Stereo, Cutoff (63), Time (15), Feedback (63), Damping (63), Level (127).
- Rotary:** On/Off unchecked, EDIT button.

Insert

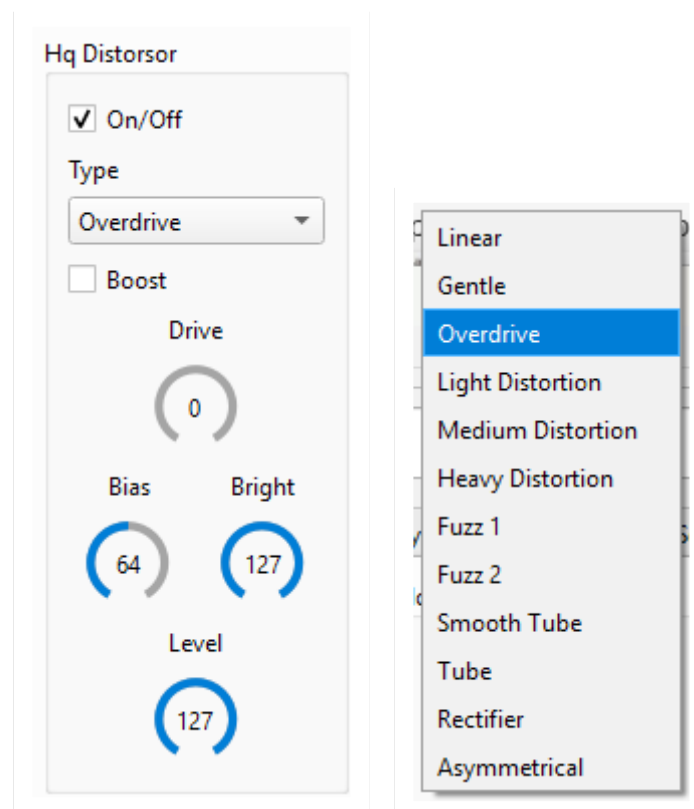


Optionen:

- **GAIN:** Ermöglicht es, den Level des EFX Insert abzuschwächen, um eine Sättigung des Signals zu vermeiden.
- **LEVEL:** Ermöglicht es, das Volumen zu steuern.

HQ-Verzerrung

Wenn Sie die HQ-Control der Verzerrung aktiviert haben, bietet das System diese Parameter an.

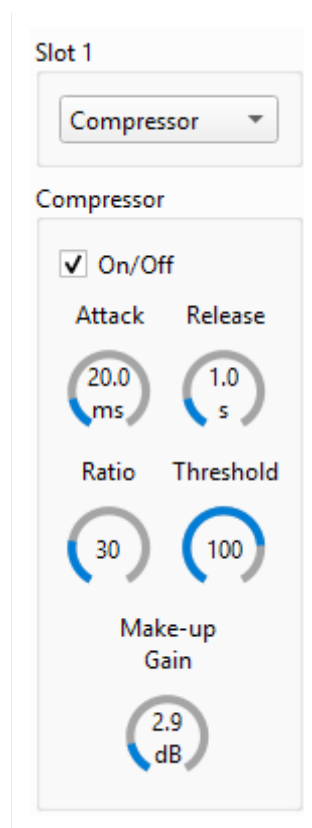


Optionen:

- **On/Off:** Schaltet die Verzerrungskontrolle On/Off.
- **Typee:** Wählen Sie die Art der Schallverzerrung aus den verfügbaren Werten aus: Linear, Gentle, Overdrive, Light Distortion, Medium Distortion, Heavy Distortion, Fuzz 1, Fuzz 2, Smooth Tube, Röhre, Rectifier, Asymmetrical.
- **Boost:** Aktivieren Sie diesen Parameter, um das Eingangssignal zu verstärken und die Verzerrungssättigung zu erhöhen.
- **Drive:** Passen Sie den Wert der Verstärkung an, die auf das Eingangssignal angewendet wird, um zu bestimmen, wie gesättigt oder verzerrt der Klang sein wird.
- **Bias:** Passt das Verhalten der Clipping-Schaltung an, höhere Werte können den Klang aggressiver machen, während niedrigere Werte ihn weicher machen.
- **Bright:** Du kannst die hohen Frequenzen des Signals betonen oder nicht, sodass der Klang hell, scharf und nach deiner Wahl präsentiert wird.
- **Level:** Dies ist das Ausgangsvolumen der Verzerrung. Ist sie bei null, ertönt die Verzerrung nicht.

Slot1 / Compressor

Für Slot 1 kannst du den Kompressor oder alternativ die Verzerrung zuweisen. Fangen wir damit an, gemeinsam zu sehen, wie man den Kompressor individuell anpassen kann.



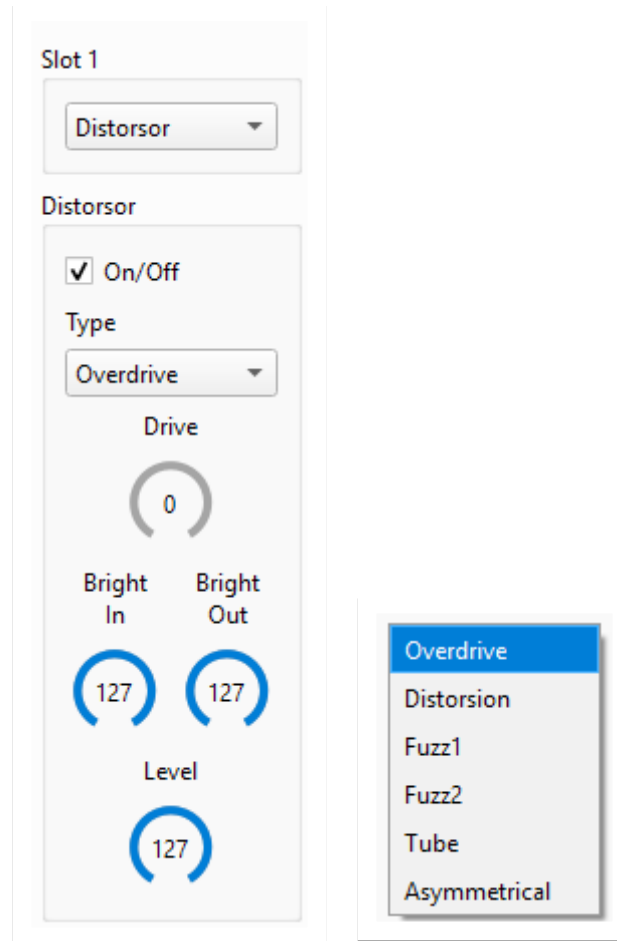
Optionen:

- **On/off:** Schaltet die KompressorControl On/Off.

- **Attack:** Stellen Sie den Attack in Millisekunden (1 bis 120 ms) an, um anzuzeigen, wie schnell der Kompressor nach Überschreitung des eingestellten SchWavenwerts (SchWavenwert) zu handeln beginnt.
- **Release:** Stellen Sie die Release in Sekunden (0 bis 6 Sekunden) an, um anzuzeigen, wie lange es dauern soll, bis der Kompressor aufhört zu komprimieren, nachdem das Signal unter die eingestellte SchWave (SchWavewert) gefallen ist.
- **Ratio:** Stellen Sie das Verhältnis von Ein- zu Ausgangssignal ein, wenn der Level den SchWavenwert überschreitet. Sie wird in der klassischen MIDI-Wertskala ausgedrückt, wobei 0 für ein Verhältnis von 1:1 steht (d. h. keine Kompression) und 127 für Unendlichkeit bis 1 (also totaler Begrenzer).
- **Threshold:** Stellen Sie die AuslöseschWave fest, also den Level (in Dezibel, dB), ab dem der Kompressor beginnt, das Signal zu reduzieren. Sie wird in der MIDI-Wertskala ausgedrückt, wobei 0 für 0 dB (ohne Kompression), 64 für -30 dB (mittlere Kompression) und 127 für -60 dB (sehr aggressive Kompression) steht.
- **Make-up Gain:** Dieser Regler wird verwendet, um die Lautstärke wiederherzustellen, nachdem das Signal komprimiert wurde. In der Praxis kann der GesamtLevel niedriger sein, wenn der Kompressor die Signalspitzen senkt (d. h. die Dynamik reduziert). Der Make-up-Gewinn gleicht diesen Volumenverlust aus. Setze einen Wert zwischen 0 und 18 dB.

Slot1 / Distorsor

Diese Optionen erlauben es dir, den Effekt für Slot 1 anzupassen, wenn du die Verzerrung gewählt hast.



Optionen:

- **On/Off:** Schaltet die Verzerrungskontrolle On/Off.
- **Typee:** Wähle den VerzerrungsType, wähle zwischen Overdrive, Distortion, Fuzz1, Fuzz2, Tube, Asymmetrical.
- **Drive:** Passen Sie den Wert der Verstärkung an, die auf das Eingangssignal angewendet wird, um zu bestimmen, wie gesättigt oder verzerrt der Klang sein wird.
- **Bright In:** Setze einen Wert, der vor der Verzerrung auf das Signal wirkt und die hohen Frequenzen am Eingang betonen kann, wodurch das Signal in die bereits helle Verzerrungsschaltung eintritt. Hohe Werte können zu aggressiveren und schärferen Verzerrungen führen.
- **Bright Out:** Wirkt auf das Signal nach der Verzerrung und betont den hohen Frequenzgang. Das Ergebnis ist, dass die Verzerrung leiser sein kann, das Endsignal jedoch heller wird. Hohe Werte sind nützlich, um Definition zu geben, ohne die Verzerrung zu stark zu machen.
- **Level:** Gleiche die Lautstärke zwischen sauberen und verzerrten Signalen aus.

EQ

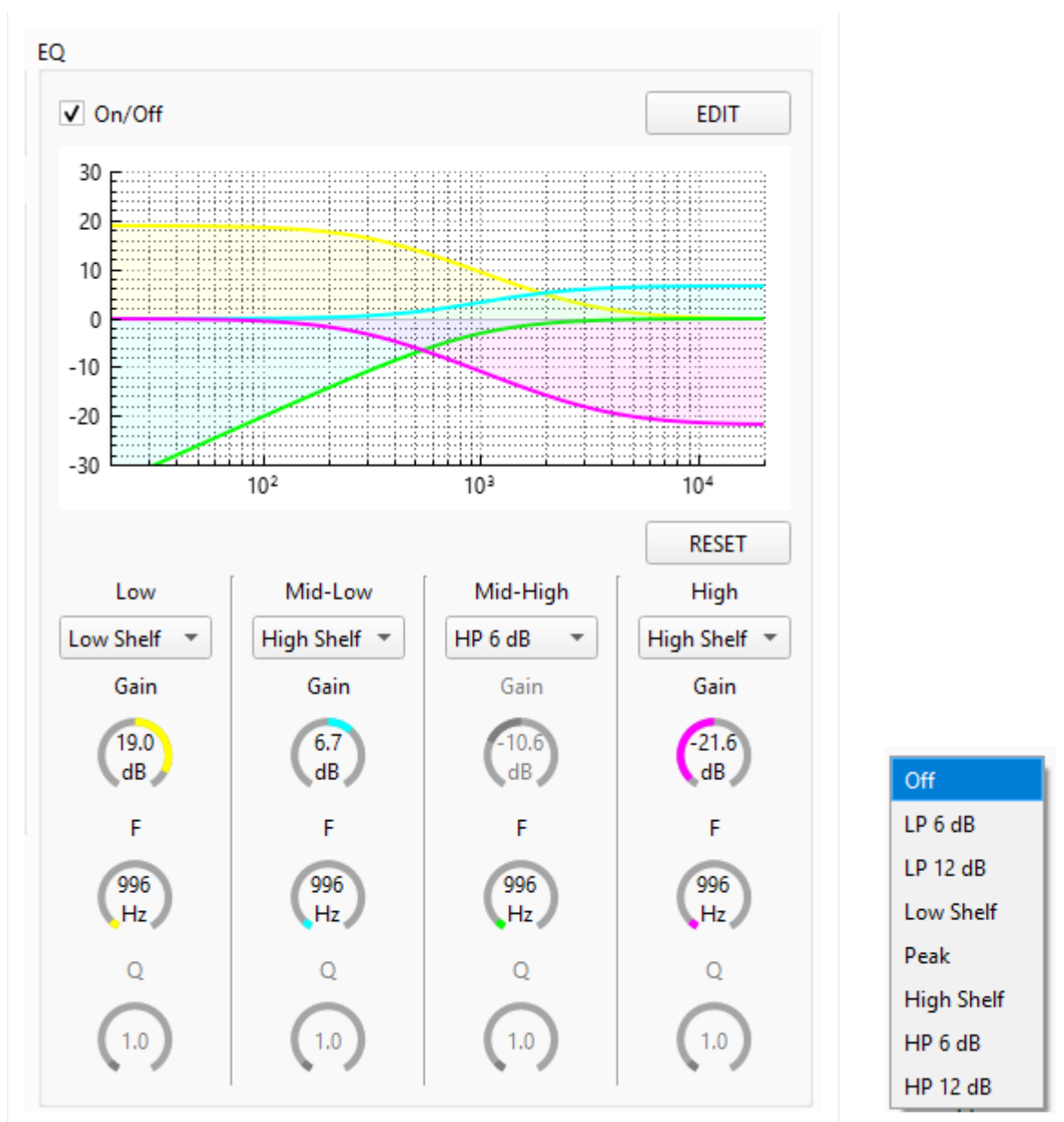
Dieser Teil ist der Control des Equalizers des Audiosignals gewidmet. Er wird verwendet, um den Klang zu formen, indem die verschiedenen Frequenzen angepasst werden, um einen ausgewogeneren, klareren und professionelleren Mix zu erzielen.

Der EQ von **EVS** arbeitet in vier Bändern:

- **LOW**, um den Bass (Korpus, Depth) zu steuern.
- **MID-LOW**, um die Wärme eines Klangs zu definieren.
- **MID-HIGH**, um Präsenz und Angriff zu beeinflussen.
- **HIGH**, um die Helligkeit und Luft des Klangs anzupassen.

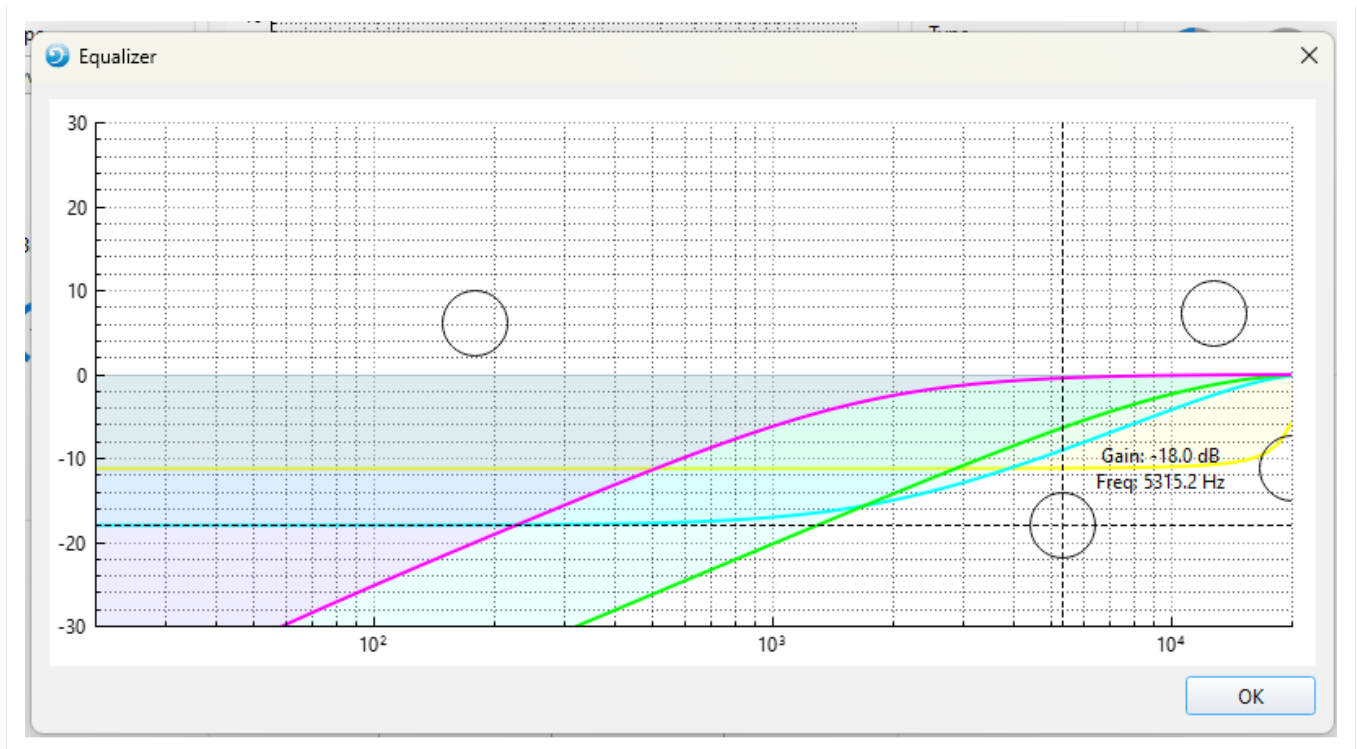
Die Frequenzbereiche, die verstärkt (Boost) oder abgeschwächt (Cut) werden können, werden auf dem Bildschirm dargestellt:

- **LOW** ist eine gelbe Kurve.
- **MID-LOW** ist hellblau.
- **MID-HIGH** ist grün gefärbt.
- **HIGH** ist rosa gefärbt.



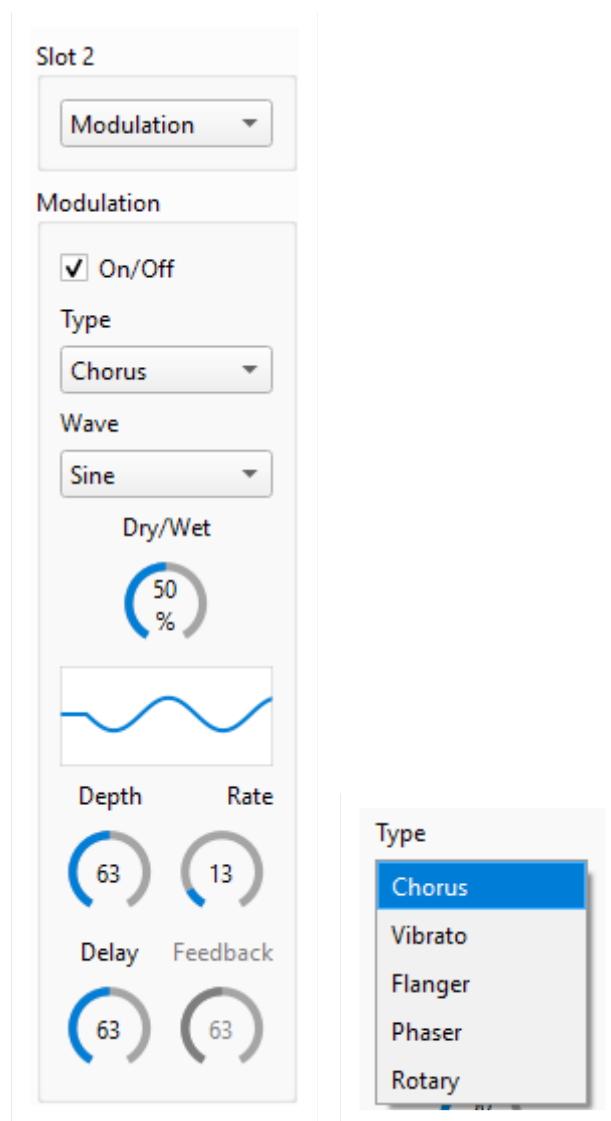
Optionen für jeden der vier Frequenzbereiche (Tief, MID-LOW, MID-HIGH und HIGH):

- **EQ-Kurven:**
 - Aus: Frequenzbereich, der nicht durch EQ gesteuert wird.
 - LP6 dB: Verwenden Sie die virtuellen Regler auf dem Bildschirm, um die GAIN anzuzeigen, also wie viele Dezibel (dB) die auf F eingestellte Mittelfrequenz erhöht oder verringert werden soll.
 - LP 12 dB: Verwenden Sie den F-Knopf, um die Mittenfrequenz anzuzeigen, und den Q-Faktor (0,1 bis 16), um zu bestimmen, wie breit oder schmal das Band um die Mittelfrequenz herum ist.
 - Low Shelf: Verwenden Sie die virtuellen Regler auf dem Bildschirm, um die GAIN anzuzeigen, also wie viele Dezibel (dB) die auf F eingestellte Mittenfrequenz erhöht oder verringert werden sollen.
 - Peak: Glockenkurve, zentriert auf eine Frequenz, um ein bestimmtes Band zu betonen oder zu reduzieren. Verwenden Sie GAIN, F für die Mittenfrequenz und den Q-Faktor wie oben beschrieben.
 - High Shelf: Verwenden Sie die virtuellen Knöpfe auf dem Bildschirm, um den GAIN anzuzeigen, also wie viele Dezibel (dB) die auf F eingestellte Mittelfrequenz erhöht oder verringert werden sollen.
 - HP 6 dB: Stellen Sie die Mittelfrequenz auf F ein.
 - HP 12 dB: Verwenden Sie GAIN, F für die Mittenfrequenz und den oben beschriebenen Q-Faktor.
- EDIT: Tippen sie auf dieses Feld, um die Grafikseite zu öffnen, auf der man den EQ konfigurieren kann, indem du die 4 Kurven auf dem Bildschirm ziehst, wie im Beispiel unten.



Slot2 / Modulation

Für Slot 2 kannst du **Modulation**, **Wah Wah** oder **Tremolo** zuweisen. Beginnen wir damit, die Parameter der **Modulationswahl** zu beschreiben.



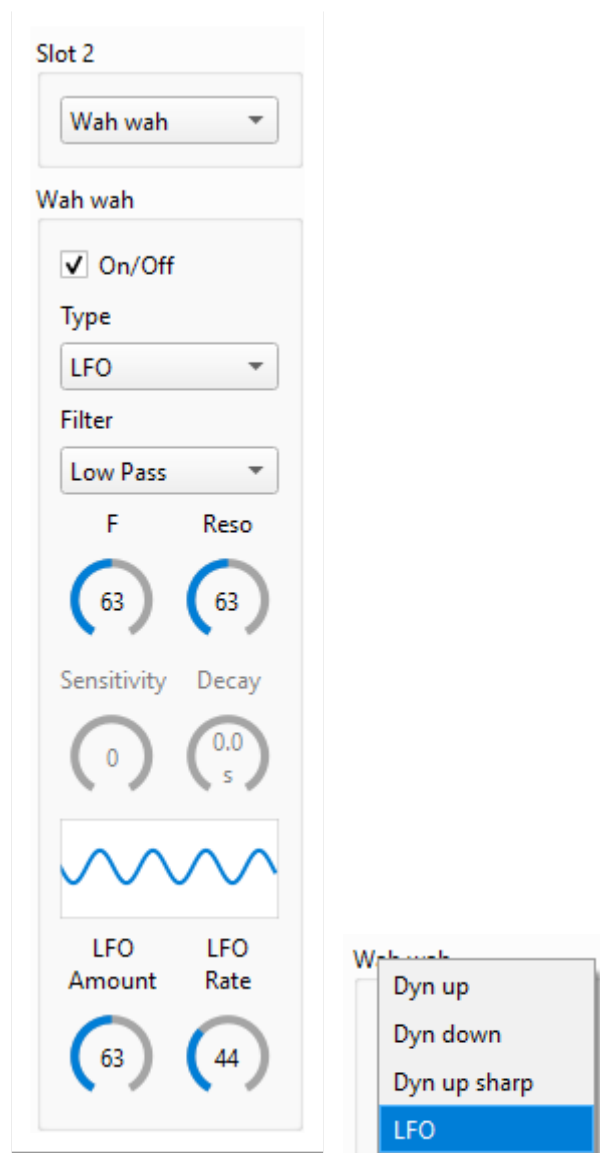
Optionen:

- **On/Off:** Schaltet die ModulationsControl On/Off.
- **Type:** Wählen Sie den ModulationsType aus Chorus, Vibrato, Flanger, Phaser und Rotary.
- **Wave:** Wählen Sie die Wavenform zwischen Sinus und Triangle und sehen Sie, wie sich die grafische Darstellung im untenstehenden Feld verändert.
- **Dry/Wet:** Dies ist ein Prozentsatz, wobei 0 % das ursprüngliche, unveränderte Signal (**Dry**) darstellt und 100 % bedeutet, dass das Signal durch den Effekt vollständig transformiert wird (**Wet**). Zwischenwerte bieten die Möglichkeit, den Effekt auszugleichen.
- **Depth:** Es handelt sich um einen Wert, der von 0 bis 127 variiert, um die Amplitude der modulierenden Wave anzuzeigen, also wie intensiv der Effekt wirkt. Sehen Sie die Auswirkungen auf die grafische Darstellung auf dem Bildschirm.

- **Rate:** Es handelt sich um einen Wert, der von 0 bis 127 variiert, um die Frequenz der modulierenden Wave anzugeben, also wie schnell der Effekt schwingt. Sehen Sie die Auswirkungen auf die grafische Darstellung auf dem Bildschirm.
- **Delay:** Dies ist ein Wert von 0 bis 127, um die anfängliche Delay vor der Anwendung des Effekts anzuzeigen.
- **Feedback:** Dieser Parameter wird je nach gewähltem ModulType aktiviert (siehe den obigen Typeparameter).

Slot2 / Wah Wah

Schauen wir uns nun die Parameter des **Wah-Wah-Effekts** an.



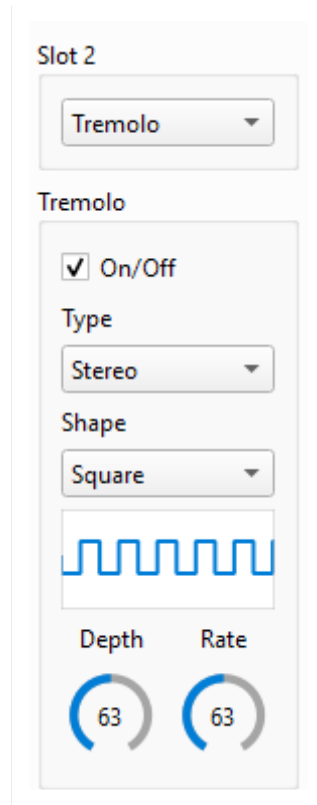
Optionen:

- **On/Off:** Schaltet die EffektControl On/Off.
- **Type:** **Dyn** steht für **Dynamisch**, das heißt, der Effekt wird entsprechend der **Geschwindigkeit angewendet**, mit der du die Tastatur spielst. Je stärker du spielst (je höher die Geschwindigkeit), desto mehr öffnet sich der Filter. Wähle die Art von Wah Wah.

- **Dyn up:** Der Filter öffnet sich als Reaktion auf die Signalstärke der Tastaturdynamik. Je stärker du spielst (je höher die Geschwindigkeit), desto mehr öffnet sich der Filter.
- **Dyn down:** Der Filter schließt (niedrige Frequenzen steigen), wenn das Signal stärker ist. Es ist das Gegenteil von **Dyn Up**.
- **Dyn up sharp:** Es ist eine aggressivere Version von **Dyn up**. Der Filter öffnet sich schneller und intensiver. Mehr punchiger Sound.
- **LFO:** Der Filter bewegt sich automatisch basierend auf einer LFO-Wave (z. B. Sinus) und erzeugt einen zyklischen und rhythmischen Wah, unabhängig vom Tast.
- **Filter:**
 - **Low Pass:** Der Filter lässt die Depthn Frequenzen durch und dämpft die hohen Frequenzen.
 - **BandPass:** Der Filter lässt nur ein Frequenzband um die Mittelfrequenz (**F**) **durch**, wodurch sowohl die tiefsten als auch die höchsten Frequenzen abgeschwächt werden.
- **F:** Definiere die Mittelfrequenz.
- **Reso:** Stellen Sie die Resonanz ein, um zu bestimmen, wie viel von der Spitzenfrequenz vom Filter moduliert wird.
- **Sensitivity:** Dieser Parameter wird je nach gewähltem Type des Wah Wah aktiviert (siehe den obigen Typeparameter).
- **Decay:** Dieser Parameter wird je nach gewähltem Type des Wah Wah aktiviert (siehe den obigen Typeparameter).
- **LFO-Amount:** Die LFO-Wert am Filter.
- **LFO-Rate:** Frequenz des Oszillators.

Slot2 / Tremolo

Und jetzt schauen wir mal, wie man den **Tremolo-Effekt** auf Slot 2 anpasst.

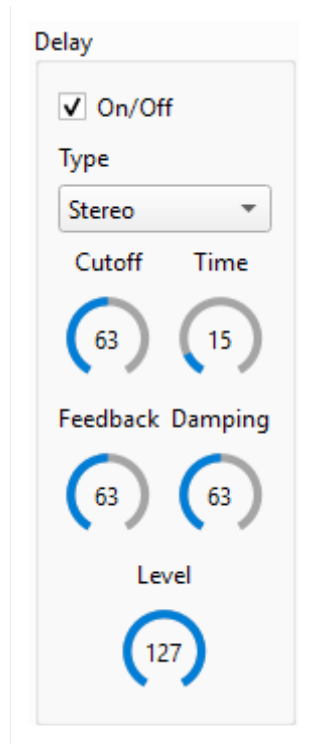


Optionen:

- **On/Off:** Schaltet die Tremolo-Control On/Off.
- **Type:** Wähle zwischen Stereo und Mono.
- **Shape:** Wählen Sie die Wavenform aus und sehen Sie, wie sich die grafische Darstellung im untenstehenden Feld verändert:
 - **Triangle** (reguläres und rhythmisches Tremolo)
 - **Square** (klare und abgetrennte Läufe).
- **Depth:** Es handelt sich um einen Wert, der von 0 bis 127 variiert, um die Amplitude der modulierenden Wave anzuzeigen, also wie intensiv der Effekt wirkt. Sehen Sie die Auswirkungen auf die grafische Darstellung auf dem Bildschirm.
- **Rate:** Es handelt sich um einen Wert, der von 0 bis 127 variiert, um die Frequenz der modulierenden Wave anzugeben, also wie schnell der Effekt schwingt. Sehen Sie die Auswirkungen auf die grafische Darstellung auf dem Bildschirm.

Delay

Ein Fenster auf der **Insert-Seite** ist dem Delayeffekt gewidmet, der darin besteht, die Wiedergabe des Audiosignals zu verzögern und so eine echoähnliche Wiederholung zu erzeugen.

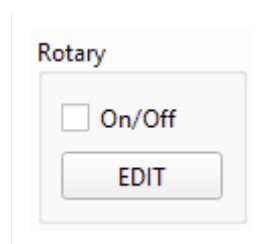


Optionen:

- **On/Off:** Aktiviert/deaktiviert die **Delaykontrolle**.
- **Type:** Wähle zwischen Stereo und Mono.
- **Cutoff:** Dies ist die Frequenz, über die das Signal abgeschwächt wird. Der Wert wird in MIDI-Controllen von 0 bis 127 angegeben.
- **Time:** TimeDelay zwischen dem ursprünglichen Signal und seiner Wiederholung (in ms oder rhythmischen Divisionen). Der Wert reicht von 0 bis 127.
- **Feedback:** Dies ist das Feedback des Effekts.
- **Damping:** Es ist die fortschreitende Abschwächung von Wiederholungen.
- **Level:** Wiederholungsvolumen.

Rotary

Der **Rotationseffekt** simuliert den Klang, der von einem rotierenden Lautsprechersystem erzeugt wird, das ursprünglich für klassische Hammond-Orgeln entwickelt wurde².



Optionen:

² Hammond® ist eine eingetragene Marke der Suzuki Corporation.

- **On/Off:** Wenn Sie dieses Kästchen ankreuzen, ist der Ausgang des INSERT-Blocks direkt mit dem Eingang des **Rotary** Blocks verbunden. Auf diese Weise wird alles, was durch den INSERT passiert, durch den **Rotationseffekt** weiter verarbeitet.
- **EDIT:** Wenn du diesen Knopf drückst, öffnest die Seite, die diesem Effekt gewidmet ist, die später in dem Handbuch beschrieben wird.

Organ

The screenshot shows the 'Organ' effect control interface. At the top, there are tabs for 'Edit', 'Insert', 'Organ', 'Rotary', 'Chorus/Reverb', 'Main', and 'Soundbanks'. The 'Organ' tab is selected. Below the tabs, there are three main sections: 'Organ', 'Drawbars', and 'Vibrato/Chorus'. The 'Organ' section includes an 'On/Off' checkbox (checked), a 'Shift' knob (0), a 'Key Click' knob (64), and a 'Volume' knob (100). The 'Drawbars' section features nine vertical sliders with labels above them: 16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', and 1'. Below each slider is a numerical value: 127, 127, 127, 54, 89, 45, 25, 16, and 72. The 'Vibrato/Chorus' section includes an 'On/Off' checkbox (checked), a 'Type' dropdown menu (V1), and a 'Percussion' section with an 'On/Off' checkbox (checked), a 'Type' dropdown menu (Second), a 'Decay' dropdown menu (Fast), and a 'Level' dropdown menu (Soft). To the right of the 'Vibrato/Chorus' section is the 'Efx' section, which has 'Sends' for 'Chorus' and 'Reverb', both set to 0.

Orgel

Optionen:

- **On/Off:** Aktiviert/deaktiviert die Orgel-Soundmaschine.
- **Shift:** Verwenden Sie diesen virtuellen Knopf, um die Tonhöhe der Noten auszuwählen (-48 bis +48).
- **Key Click:** Kontrolliere den Klickwert von 0 bis 127.
- **Volume:** Überprüfen Sie die Lautstärke der Orgel, von 0 bis 127.

Drawbars

In der Mitte befindet sich der Wirkungsbereich der neun digitalen Drawbars. Jeder Drawbar steuert die Intensität eines bestimmten harmonischen (oder partiellen) Klangs, sodass man dessen Klangfarbe in EchtTime formen kann, als würde man verschiedene Frequenzen "mischen".

Durch das Betätigen der einzelnen Cursor auf dem Bildschirm steigt der Wert von 0 auf 127.

Vibrato/Chorus

Optionen:

- **On/Off:** Schaltet die Vibrato/Chorus Funktion um.
- **Type:** Der Vibrato/Chorus-Wahlschalter bietet sechs Modi: V1, V2, V3 (nur Vibrato) und C1, C2, C3 (Chorus + Vibrato). Diese zeigen unterschiedliche Tiefen und Modulationen des Effekts an.

Percussion

Wie bei den Originalorgeln ist die **Percussion** ein zusätzlicher Klangangriff, der am Anfang jeder gedrückten Taste einen perkussiven Ton simuliert. Wenn du ihn aktivierst, fügt die Orgel dem Anschlag des Klangs eine zusätzliche harmonische Note hinzu. Diese Note wiederholt sich erst, wenn du alle Tasten loslässt und eine neue drückst. Es ist monophone: Es funktioniert nur auf der Anfangsnote einer neuen Phrase.

Optionen:

- **On/Off:** Schaltet die FunktionsControl On/Off.
- **Type:**
 - **Second:** Zweiter Oberton, um einen wärmeren und weniger aufdringlichen Klang zu erzielen.
 - **Third:** Dritte Harmonische für einen präserteren Klang.
- **Decay:**
 - **Slow:** Der perkussive Klang hält länger an, was einen ausdrucksstärkeren Effekt erzeugt, ideal für Balladen, Blues und Jazz.

- **Fast:** Der perkussive Klang verklingt schnell für einen knackigeren Effekt, perfekt für Rock, Funk und Gospel.
- **Level:**
 - **Soft:** Reduzierte Klicklautstärke, diskreter, ideal für Begleitungen.
 - **Normal:** Hohe Lautstärke, sehr auffällig im Vergleich zu Drawbars, nützlich in Soli.

EFX

Wir können das Audiosignal konfigurieren, das (Send) an die Effekteinheit gesendet wird.

Optionen:

- **Chorus:** Passen Sie den Send-Effekt auf den Chorus-Effekt von 0 auf 127 an.
- **Reverb:** Passen Sie den Send an den Effekt des Reverbs an, von 0 auf 127.

Rotary

The screenshot shows the 'Rotary' control interface. It includes a 'Program' header, a navigation bar with 'Edit', 'Insert', 'Organ', 'Rotary', 'Chorus/Reverb', 'Main', and 'Soundbanks'. The 'Rotary' section has a dropdown menu set to 'Slow' and checkboxes for 'Drive', 'Sustain (momentary)', 'Sustain (toggle)', 'Mod Wheel', and 'Aftertouch'. The 'High Rotor' section has knobs for Volume (127), HP (64), Slow Speed (19), Fast Speed (120), Acc. Time (110), Dec. Time (102), Brake Time (90), AM Depth (64), FM Depth (48), Drive Amount (0), and Drive LP (127). The 'Low Rotor' section has knobs for Volume (127), LP (64), Slow Speed (12), Fast Speed (120), Acc. Time (110), Dec. Time (116), Brake Time (90), AM Depth (66), FM Depth (45), Drive Amount (0), and Drive LP (127). The 'Reflections' section has knobs for Intensity (64), Delay (64), and Direct Sound Level (127).

Rotary

Die **Rotary** Funktion steuert die Geschwindigkeit des Rotors, was den berühmten räumlichen Modulationseffekt erzeugt.

- **Type:**

- **Slow:** Langsame Rotation für weiche Atmosphären.
- **Brake:** Unterbrochene Rotation beim Kreuzheben.
- **Fast:** Schnelle Rotation für lebendige, energiegeladene Klänge.
- **Drive:** Erhöht die Signalsättigung und simuliert einen Röhrenvorverstärker.
- **Control:** Definiert die Steuerung des Rotoreffekts:
 - **Sustain (momentary):** Drücken Sie das Sustain-Pedal, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, und lassen Sie es los, um es zu verlangsamen.
 - **Sustain (toggle):** Drücke das Sustain-Pedal einmal, um auf Schnell zu wechseln, drücke erneut, um zu Langsam zurückzukehren
 - **Mod Wheel:** Drehe das Mod-Rad, um zwischen Langsam und Schnell umzuschalten.
 - **Aftertouch:** Wenn dein Master Keyboard Aftertouch unterstützt, kannst du davon profitieren, indem du die Tasten stärker drückst, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Reflections

Du kannst einen Ambient-Effekt steuern, der die akustischen Reflexionen eines hallähnlichen Raums simuliert, allerdings mit spezifischeren Controllen:

- **Intensity:** Du kannst die Wert der Reflexion anpassen. Je höher der Wert, desto geräumiger wird der Klang sein.
- **Delay:** Stellen Sie die DelaysTime zwischen dem direkten Schall und seiner Reflexion ein. Je höher der Wert, desto stärker der Echo-Effekt.
- **Direct Sound Level:** Passt die Lautstärke des direkten Signals im Vergleich zum reflektierten Signal an. Je niedriger die Einstellung, desto stärker wird der Klang in die Umgebung eingetaucht.

High Rotor

Der hohe Rotor ist den Höhenfrequenzen zugeordnet.

- **Volume:** Stelle die Lautstärke von 0 auf 127 ein.
- **HP:** HIGHpassfilter, der das Frequenzband definiert, das an den HIGHrotor gesendet wird.
- **Slow Speed:** Stellen Sie die langsame Drehzahl des Rotors ein (Typeischerweise Chorale genannt).
- **Fast Speed:** Stellen Sie die Schnellgeschwindigkeit des Rotors ein (Typeischerweise Tremolo genannt).
- **Acc. Time:** Stellen Sie die BeschleunigungsTime der Rotoren an, also wie lange sie vom Chorale (langsam) zum Tremolo (schnell) wechseln.
- **Dec. Time:** Die DelaysTime der Rotoren, also wie lange sie vom Tremolo (schnell) zu Chorale (langsam) wechseln.
- **Brake Time:** Die StoppTime einer Bremsscheibe bezieht sich auf die Time, die benötigt wird, um die Drehung nach Aktivierung des Stopps vollständig zu stoppen.

- **AM-Depth:** Amplitudenmodulation ist die Änderung des wahrgenommenen Volumens, die durch Rotorrotation verursacht wird.
- **FM-Depth:** Frequenzmodulation simuliert die wahrgenommene Frequenzvariation, die durch die Rotationsbewegung des Schalls verursacht wird.
- **Drive Amount:** Nutzen Sie diesen Parameter, um Ihrem Klang Wärme, Rauheit und Kompression hinzuzufügen.
- **Drive LP:** Dies ist die Frequenz des Low Passfilters für den Drive.

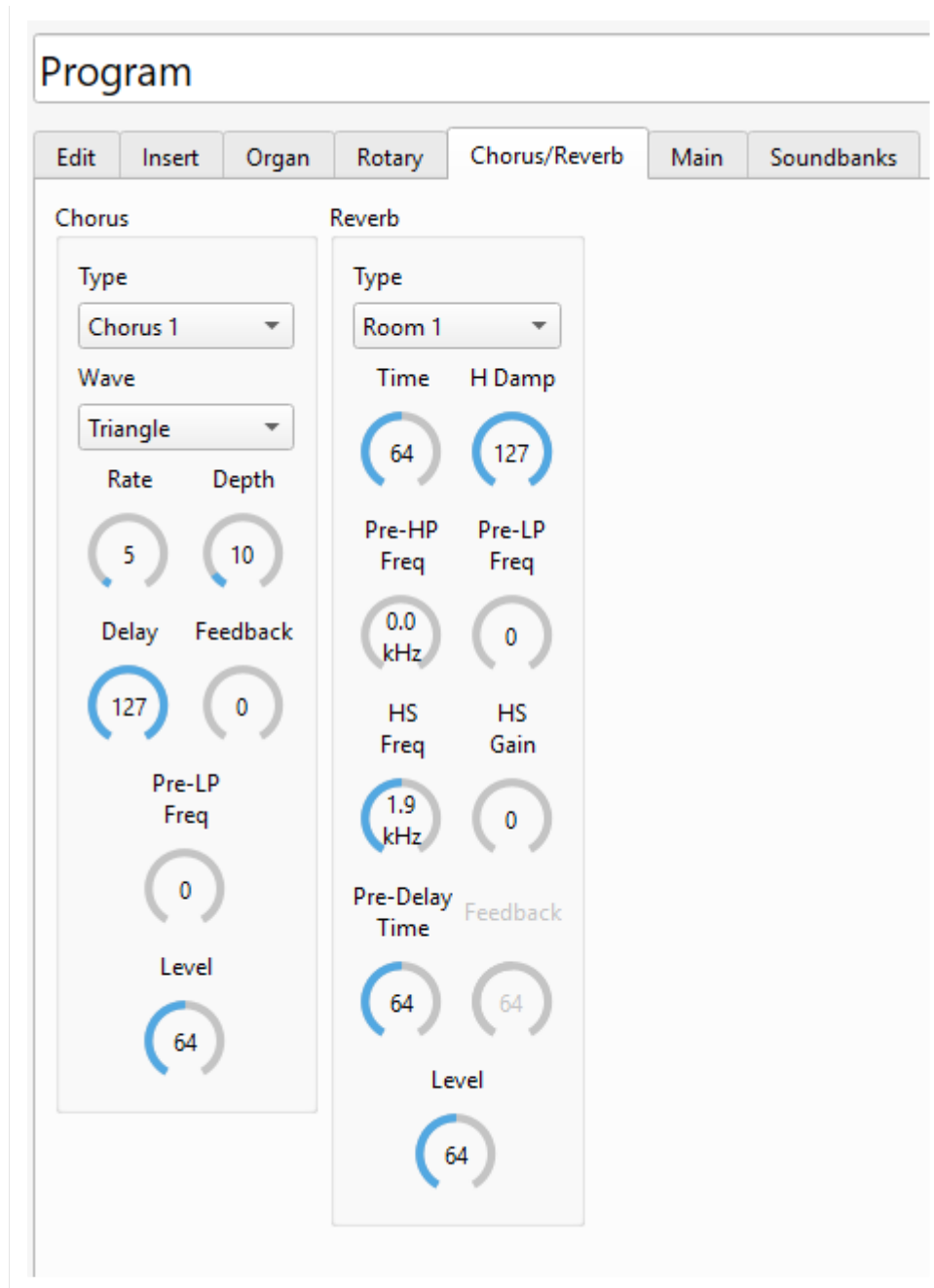
Low Rotor

Der Bassrotor ist normalerweise für Depth Frequenzen vorgesehen. Die Parameter sind die oben beschriebenen für den **High Rotor**, außer:

- Anstelle des HIGHpassfilters (**HP**) gibt es den Low Passfilter (**LP**).
- Anstelle des **Drive HP** gibt es das **Drive LP**.

Chorus/Reverb

Auf dieser Seite können Sie die Haupteffekte des Werkzeugs anpassen.



Chorus

Der Chorus erzeugt leicht verzögerte und modulierte Kopien des Eingangssignals, sodass man den Effekt mehrerer Instrumente simulieren kann, die gemeinsam spielen. Es fügt Dicke, Bewegung und Vibration hinzu.

Bitte beachten Sie: Einige Parameter gelten nur für bestimmte Arten von Chorus.

- **Type:** Wählen Sie aus Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, Feedback, Flanger, Short Delay und Feedback-Delay.
- **Wave:**
 - **Triangle:** Duplizieren Sie das Audiosignal durch das Anwenden modulierter Delays mit einem Triangle LFO-Oszillator.

- **Sin:** Aktiviert einen sinusförmigen LFO, um die Delay zu modulieren und so einen glatten, runden und natürlichen Effekt zu erzeugen. Im Vergleich zum Triangle hast du mit Sinus glattere und weniger mechanische Übergänge.
- **Async Sin:** Modulationen auf den linken/rechten Kanälen sind phasenverschoben oder mit unterschiedlichen Frequenzen, um einen breiteren und weniger vorhersehbaren Stereoeffekt zu erzeugen und zu verhindern, dass der Effekt zu symmetrisch klingt.
- **Rate:** Es handelt sich um einen Wert, der von 0 bis 127 variiert, um die Frequenz der modulierenden Wave anzugeben, also wie schnell der Effekt schwingt.
- **Depth:** Es handelt sich um einen Wert, der von 0 bis 127 variiert, um die Amplitude der modulierenden Wave anzuzeigen, also wie intensiv der Effekt wirkt.
- **Delay:** Durch das Einwirken auf die ModulationsDelay wird eine kontinuierliche Variation von Tonhöhe und Tempo erreicht, die das gemeinsame Spielen mehrerer Instrumente simuliert.
- **Feedback:** Gibt an, wie viel des verzögerten Signals zurück in den Stromkreis gesendet wird.
- **Pre-LP-Freq:** Man kann an der Cutoff-Frequenz eines vor der Modulationsschaltung angebrachten Low Passfilters arbeiten, um die hohen Frequenzen, die in den Chorus gelangen, zu begrenzen. Dies reduziert digitales Rauschen, Aliasing und Schärfe in den hohen Frequenzen, was zu einem weicheren Klang führt.
- **Level:** Kontrolliere das Gleichgewicht zwischen dem ursprünglichen Signal (Trocken) und dem betroffenen Signal (Nass).

Reverb

Nachhall fügt dem Signal Reflexionen und Schallschwänze hinzu, um reale oder künstliche Umgebungen zu simulieren. Es ist nützlich, um den Klang weniger trocken und immersiver zu machen.

Bitte beachten Sie: Einige Parameter gelten nur für bestimmte Arten von Hall.

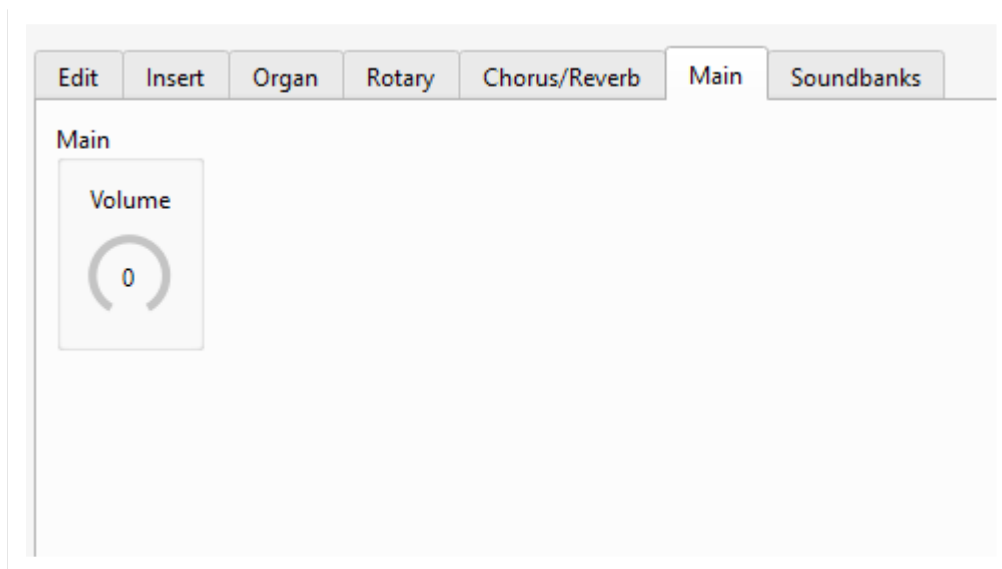
- **Type:** Wählen Sie aus Room 1, Room 2, Room 3, Hall 1, Hall 2, Plate, Delay und Pan Delay.
- **Time:** Definiert die Dauer der Hall-Warteschlange. Ein längerer Effekt erzeugt einen ambienteren Klang; einen kürzeren, einen trockeneren Klang.
- **H Damp:** Regelt, wie schnell hohe Frequenzen in Hall übergehen. Ein niedriger Wert erhält einen hellen Nachhall mit anhaltend hohen Frequenzen; Ein höherer Wert dämpft die hohen Frequenzen schneller, was zu einem dunkleren und wärmeren Nachhall führt.
- **Pre-HP-Freq:** Man kann an der Cutoff-Frequenz eines Low Passfilters arbeiten, der vor der Modulationsschaltung angebracht wird, um die hohen Frequenzen, die in den Reverb gelangen, zu begrenzen. Dies reduziert digitales Rauschen, Aliasing und Schärfe in den hohen Frequenzen, was zu einem weicheren Klang führt.
- **Pre-LP-Freq:** Man kann an der Cutoff-Frequenz eines vor der Modulationsschaltung angebrachten Low Passfilters arbeiten, um die hohen Frequenzen, die in den Hall

gelangen, zu begrenzen. Dies reduziert digitales Rauschen, Aliasing und Schärfe in den hohen Frequenzen, was zu einem weicherem Klang führt.

- **HS-Freq:** Der Parameter bezieht sich auf die Cutoff-Frequenz, die bei hohen Frequenzen verwendet wird. Die erlaubten Werte reichen von 0,8 kHz bis 3,0 kHz. Höhere Werte erzeugen heller Nachhall.
- **HS-Gain:** Dieser Parameter steuert, wie stark die hohen Frequenzen verstärkt oder abgeschwächt werden von der mit **HS-Freq** gesetzten Frequenz.
- **Pre-Delay-Time:** Dies ist das Timeintervall (ausgedrückt in Werten von 0 bis 127) zwischen dem direkten Ton (Trocken) und dem Beginn des Halls (Nass). Sie ermöglicht es dir, die natürliche Delay zu erreichen, die auftritt, wenn Schall von Oberflächen reflektiert wird, bevor er zum Hörer zurückkehrt.
- **Feedback:** Gibt an, wie viel des verzögerten Signals zurück in den Stromkreis gesendet wird. Anwendbar bei Delay und PanDelay
- **Level:** Kontrolliere das Gleichgewicht zwischen dem ursprünglichen Signal (Trocken) und dem betroffenen Signal (Nass).

Main

Auf dieser Seite kannst du die Gesamtlautstärke des Instruments steuern (das ist die Softwarelautstärke, die **vor** der analogen Masterlautstärke wirkt, die vom Potentiometer auf der Frontplatte gesteuert wird).



TEIL DREI: SETTINGS

05 Einstellungen mit EVS Editor

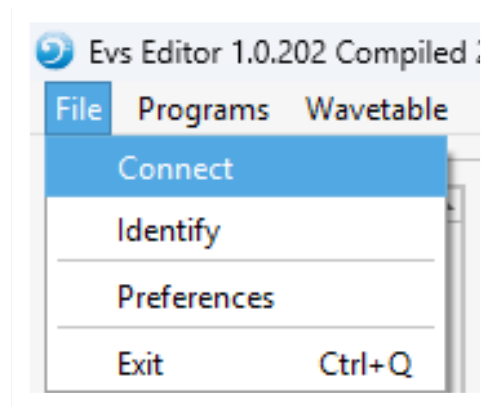
Verwalten Sie die Ressourcen Ihrer EVS-Geräte

EVS Editor ermöglicht es Ihnen, das Potenzial Ihres **KETRON EVS-Geräts** optimal zu nutzen. Du kannst nicht nur jeden Klang an deinen Stil anpassen, sondern hast auch die Freiheit, neue Soundbanks zu importieren, um deine Klangpalette zu erweitern. Außerdem können Sie dank **EVS Editor** die Softwareversion prüfen, die Gerätekonfiguration einstellen und Ihr Instrument aktuell halten, wobei Sie – wenn verfügbar – offizielle Firmware-, PCM-Samples, Parameter und Wavetables laden.

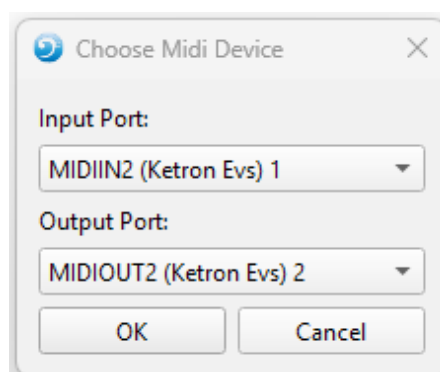
Verbindung

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, die MIDI-Einstellungen zu konfigurieren.

- 1** Klicken Sie auf das Menü oben links auf **File**.
- 2** Dann wählen Sie **Connect**.



- 3** Das folgende **Fenster "Choose Midi Device"** erscheint.



Optionen:

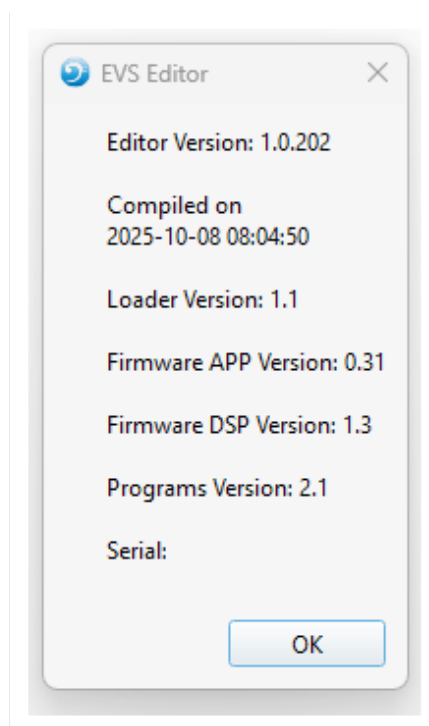
- **Input Port:**
 - Ketron Evs
 - MIDIIN2 (Ketron Evs) 1
- **Output Port:**
 - Ketron Evs
 - MIDIOUT2 (Ketron Evs) 2
 - [Weitere verbundene MIDI-Geräte können in den Optionen erscheinen].

Am Ende drücke **OK** zur Bestätigung oder **Cancel** um die MIDI-Gerätsauswahl abubrechen.

Softwareversionen

Sie können die Versionsinformationen des Editors, Loaders, der APP-Firmware und **der DSP-Firmware** überprüfen.

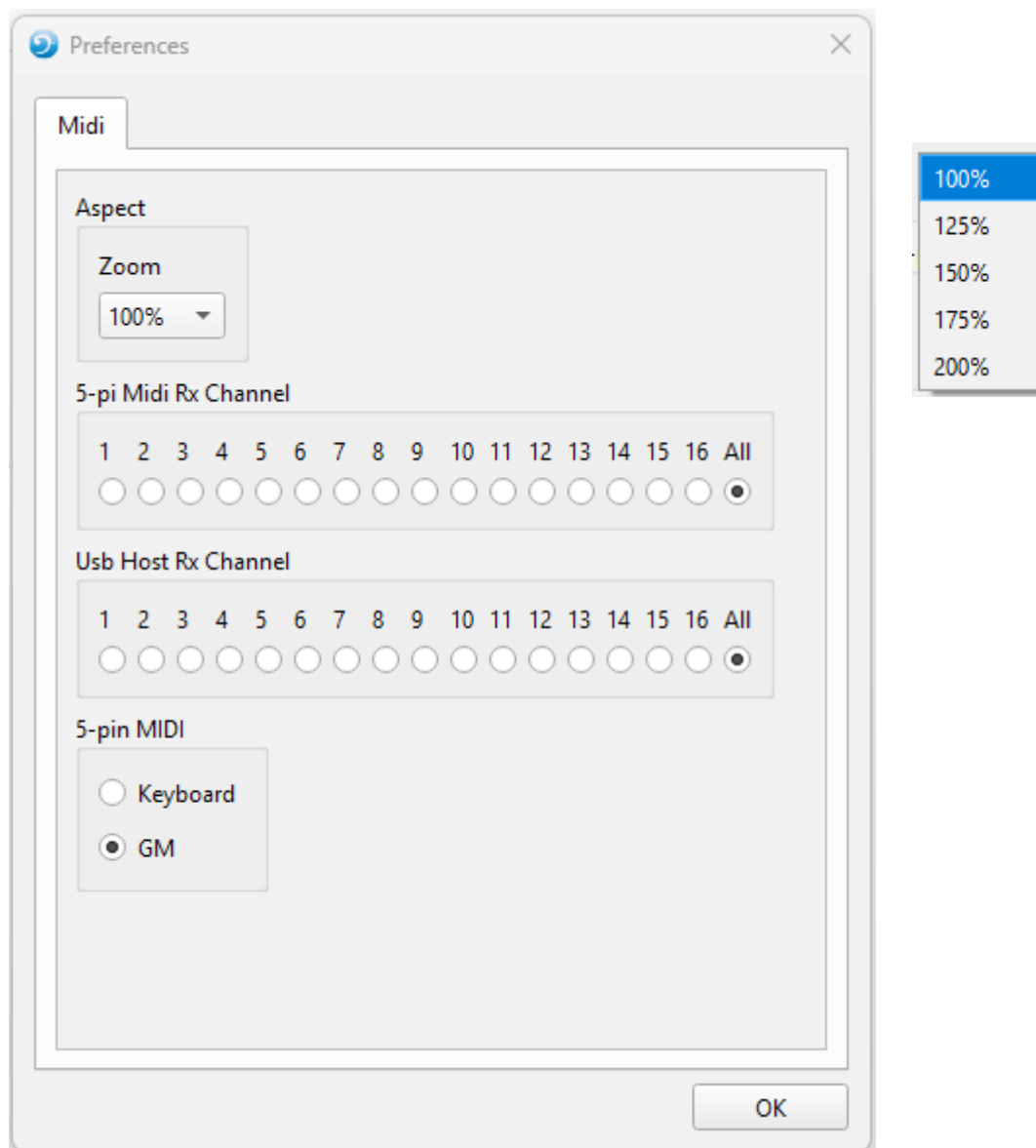
- 1** Klicken Sie auf das Menü oben links auf **File**.
- 2** Und dann wähle **Identify**.
- 3** Das Identify-Fenster erscheint mit folgenden Daten als Beispiel (im aktuellen Fall gibt es möglicherweise verschiedene Softwareversionen und vor allem die Seriennummer deines Geräts ist sichtbar).



Preferences

Hier kannst du die MIDI-Einstellungen des Instruments konfigurieren.

- 1** Klicken Sie auf das Menü oben links auf **File**.
- 2** Dann wähle **Preferences** aus.
- 3** Das folgende **Preferences Fenster** öffnet sich.



Optionen:

- **Aspect:** Zoome auf einen der verfügbaren Werte heran, 100 %, 125 %, 150 %, 175 % oder 200 %.

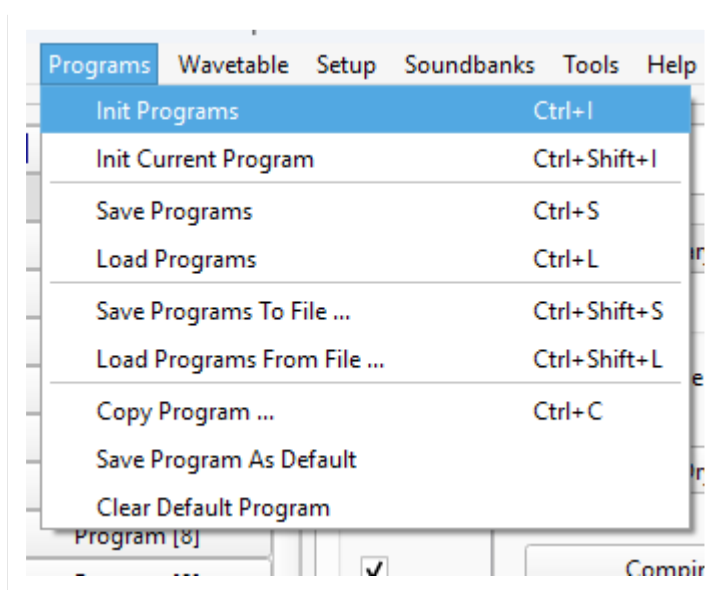
- **5-pin MIDI Rx Channel:** Markiere die Ports 1–16 aktiv für MIDI-Daten, die über den "klassischen" 5-poligen MIDI-Anschluss empfangen werden; alternativ wähle "Alle" aus, um alle Kanäle zu aktivieren.
- **USB Host Rx Channel:** Aktivieren Sie die Ports 1-16 für MIDI-Daten, die über den USB-MIDI-Anschluss empfangen werden; alternativ wählen Sie Alle aus, um alle Kanäle zu aktivieren.
- **5-pin MIDI:** Wählen Sie das Keyboard aus, um das Keyboard-Instrument zu verwenden, oder GM, um Standard-MIDI-Fileen über eine 5-polige DIN-Kabelverbindung abzuspielen.

Initialisierung

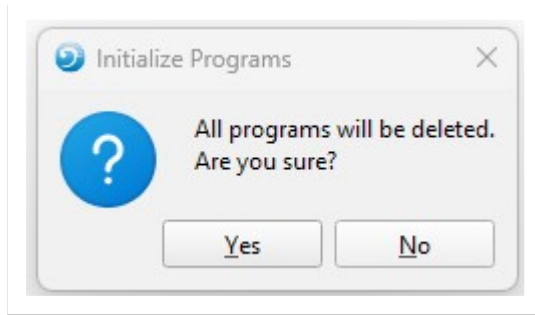
Initialisieren (Zurücksetzen) aller Programme

Du kannst den Speicher deines EVS neu initialisieren, indem die Software die Programme zu initialisiert. Wenn Sie [ein Standardprogramm](#) konfiguriert haben, werden dessen Parameter auf alle beteiligten Programme angewendet. Am Ende dieser Operation werden alle von Ihnen erstellten Programme gelöscht: Daher empfehlen wir, dass Sie vor Fortsetzung der folgenden Schritte eine Sicherungskopie machen.

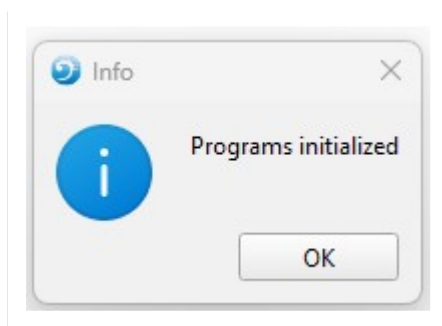
- 1** Klicken Sie auf **Programs**.
- 2** Wählen Sie **Init-Programs** aus (oder drücken Sie Strg +I).



- 3** Das Fenster erscheint und bittet um eine Bestätigung.



- 4** Wenn Sie mit **Yes** antworten, erhalten Sie die Initialisierung der Programme und alle zuvor gespeicherten Programs werden gelöscht und das folgende Bestätigungsfenster erscheint.



- 5** Wenn du Nein geantwortet hast, wurde der gewünschte Betrieb offensichtlich unterbrochen.

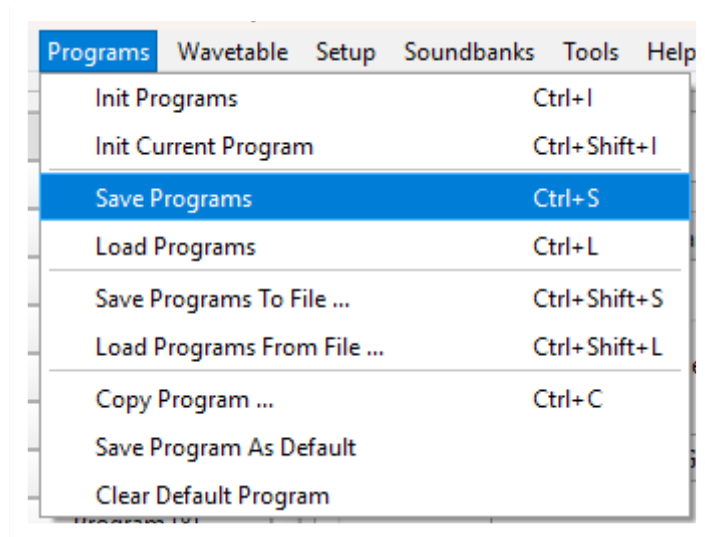
Initialisieren Sie das aktive Programm

Wenn du Init Current Program (Strg+Shift+I) auswählst, wird nur das in der Anwendung aktive Programm initialisiert.

Programms speichern und laden

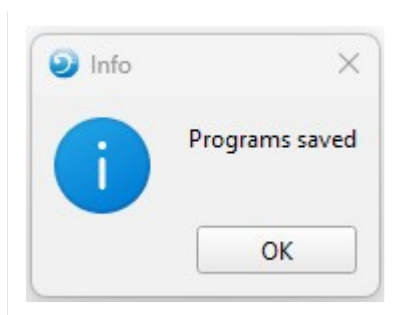
Programms speichern

Dieses Verfahren ermöglicht es Ihnen, die von Ihnen veränderten Programs zu speichern.



Schritte:

- 1** Klicken Sie auf **Programs**.
- 2** Wählen Sie **Save Programs**.
- 3** Sobald der Upload abgeschlossen ist, erscheint das untenstehende Bestätigungsfenster.

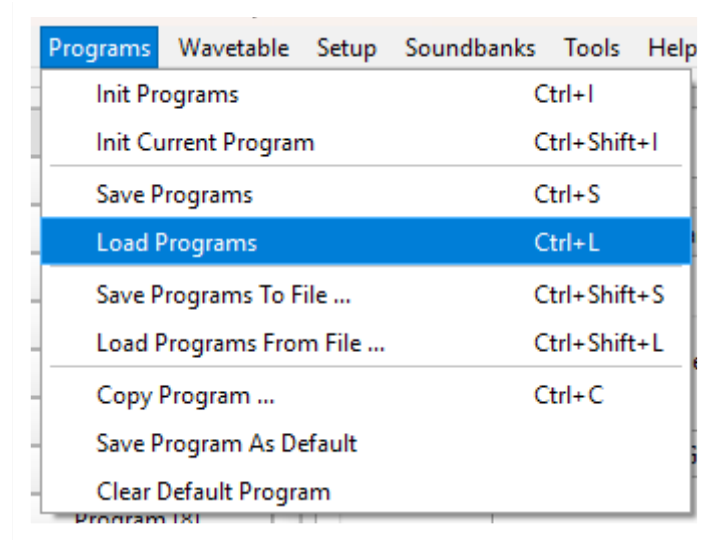


- 4** Drücke **OK**, um fortzufahren.

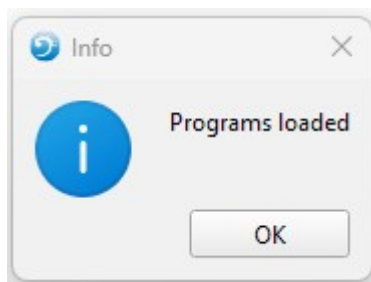
Alternativ kannst du **Strg+S drücken**.

Programme laden

Wenn du **EVS startest**, sind die gespeicherten Programme bereits im Speicher geladen. Andere Programme können aber auch geladen werden.



- 1** Klicken Sie auf **Programs**.
- 2** Wählen Sie **Load Programs**.
- 3** Sobald der Upload abgeschlossen ist, erscheint das folgende Fenster.



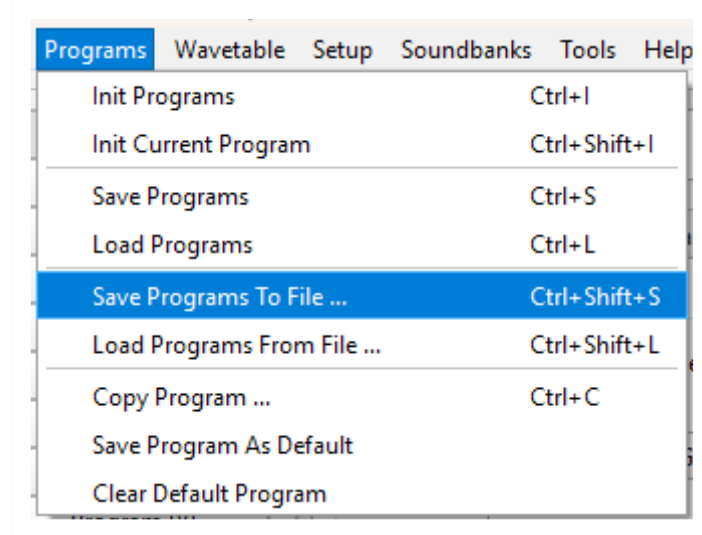
- 4** Drücke **OK**, um fortzufahren.

Verknüpfung: Alternativ kannst du **Strg+L drücken**.

Programme in Files speichern

Normalerweise werden Programme direkt im Speicher des EVS-Geräts gespeichert. Wenn du sie außerhalb deines Geräts speichern möchtest, können sie auf einem externen Speichergerät oder auf der Festplatte deines PCs/Macs gespeichert werden. Das Format dieser Files ist speziell im KETRON Format und kann durch die *.pre-Erweiterung* erkannt werden.

Files mit der *.pre-Erweiterung* können enthalten: benutzerdefinierte Klangeinstellungen, Instrumentenzuweisungen, zugehörige Effekte und Parameter, interne MIDI-Zuordnung. In der Praxis ist eine File mit der *.pre-Endung* kein direkter Audiosound (wie ein .wav oder .mp3), sondern eine strukturierte Beschreibung davon, wie ein Sound innerhalb eines bestimmten Systems erzeugt oder abgespielt werden sollte.



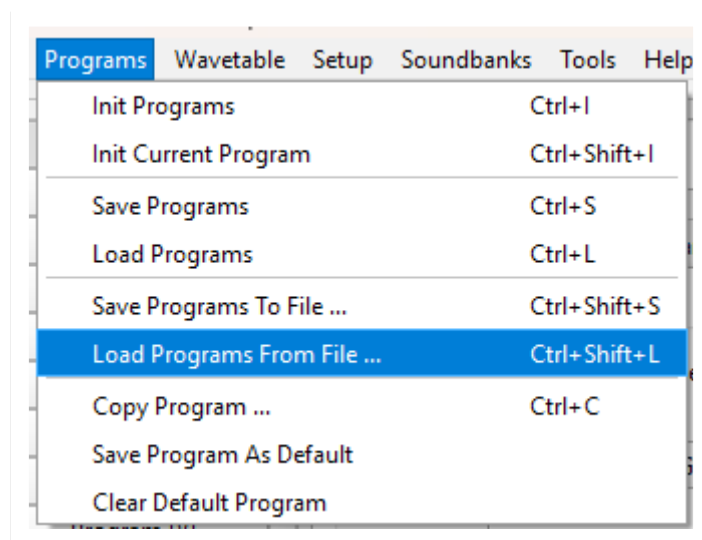
Das Verfahren umfasst die folgenden Schritte.

- 1** Klicken Sie auf **Programs**.
- 2** Wählen Sie **Save Programs to File**.
- 3** Einen Ordner auf deinem PC/Mac oder auf dem Flash-Speicher zum Speichern auswählen.
- 4** Das System generiert die **Programm.pre-File**.

Die Tastenkombination der Schritte 1 und 2 ist möglich, indem man gleichzeitig die **Taste Strg+Shift+S** drückt.

Programme aus einem File laden

Das Laden von Daten aus einer File mit einer *.pre-Erweiterung*, die mit dem gerade gezeigten Verfahren gespeichert ist, erfordert folgende Schritte.



Das Verfahren umfasst die folgenden Schritte.

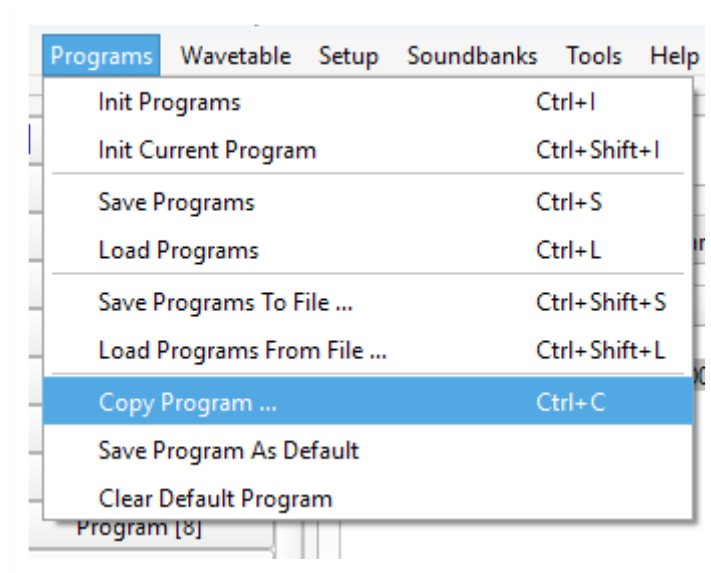
- 1** Klicken Sie auf **Programs**.
- 2** Wählen Sie **Load Programs from File**.
- 3** Den Ordner auf deinem PC/Mac oder im Flash-Speicher, in dem die **programs.pre-File** gespeichert sind.
- 4** Das System lädt alle Programme.

Die Tastenkombination der Schritte 1 und 2 ist möglich, indem man gleichzeitig die **Strg+Shift+L-Taste** drückt.

Weitere Programmfunktionen

Programs kopieren

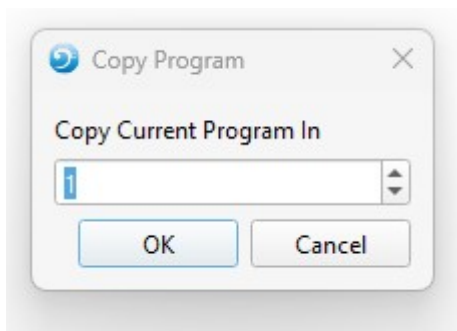
Du kannst die Daten des ausgewählten Programms an einen anderen Programmplatz kopieren. Vorsicht: Die Kopierfunktion überschreibt die Daten am Zielort.



Das Verfahren umfasst die folgenden Schritte.

- 1** Wählen Sie das Programm aus, das Sie kopieren möchten.
- 2** Klicken Sie auf **Programs**.

3 Wählen Sie **Copy Program**, und das folgende Dialogfeld erscheint.



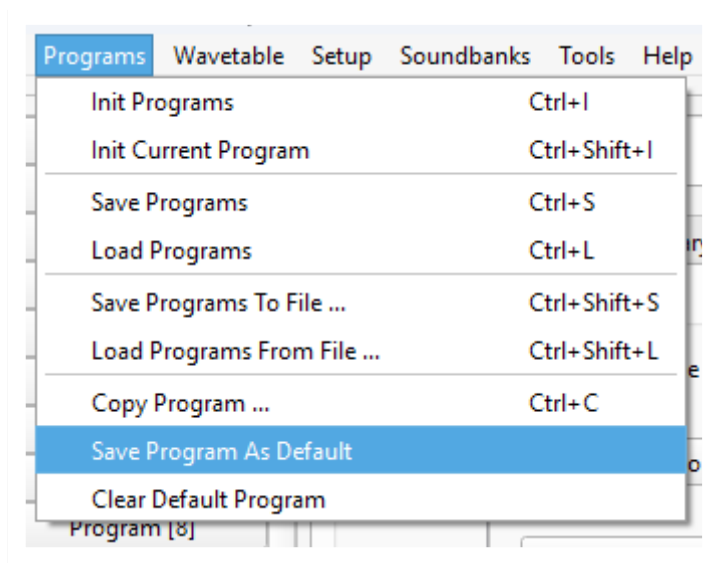
4 Geben Sie die Zielprogrammnummer ein.

5 Drücken Sie **OK**, um die Kopie zu bestätigen, oder **Cancel**, um die Kopiervorgang zu stoppen.

Die Tastenkombination ist möglich, indem man gleichzeitig die **Strg+C-Tasten** drückt.

Ein Program als Default (Standard) setzen

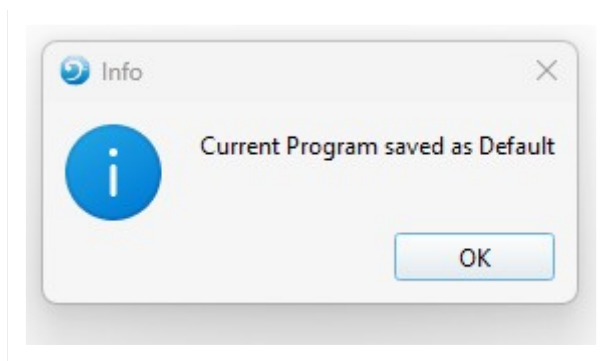
Sie können im EVS Editor ein Standardprogramm einstellen, sodass es automatisch angewendet wird, sobald Sie ein neues Programm initialisieren.



1 Wählen Sie das Programm aus, das Sie als Standard für zukünftige Initialisierungen verwenden möchten.

2 Klicken Sie auf **Programs**.

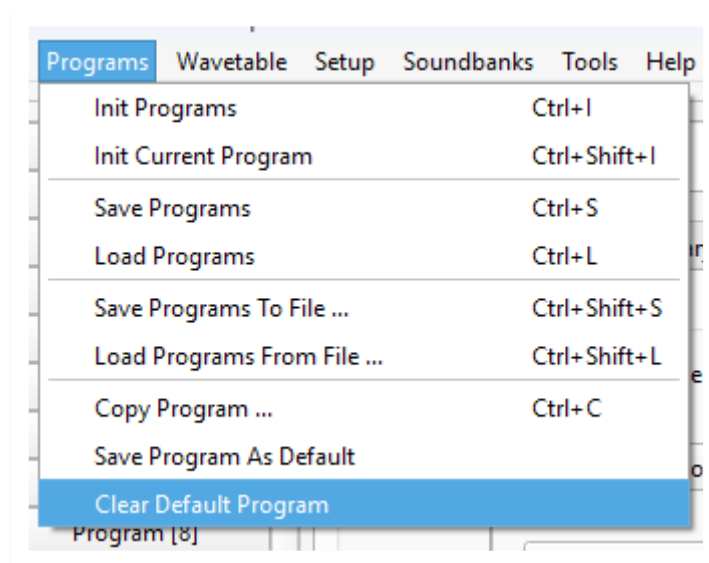
- 3** Wählen Sie das **Save Program As Default** aus, und das folgende Dialogfeld erscheint.



- 4** Drücke **OK**, um fortzufahren.

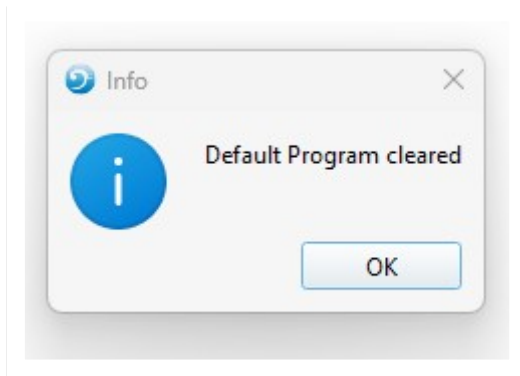
Deaktivieren Sie standardmäßig die aktive Programmeinstellung

Wenn zuvor ein Standardprogramm zum Initialisieren neuer Programme gewählt wurde, kannst diese Wahl jederzeit zurückgesetzt werden: Die Presets mit den von KETRON eingestellten Werkseinstellungen werden erneut angewendet.



- 1** Klicken Sie auf **Programs**.

- Wählen Sie **Clear Default Program** , und das Bestätigungsfenster erscheint sofort wie folgt.

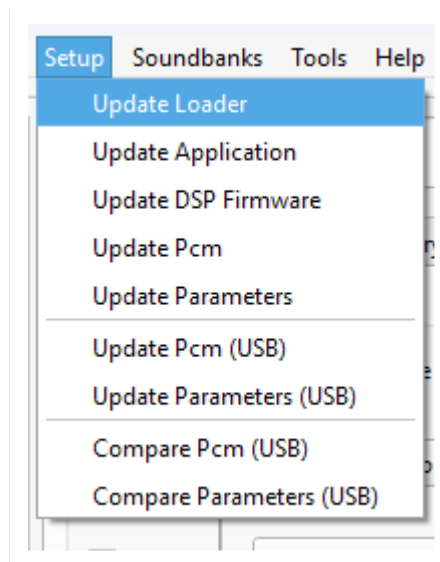


- Drücke **OK**, um fortzufahren.

EVS Update

EVS Loader

Der EVS Loader wird zum Laden neuer Software verwendet. Wenn **KETRON** eine neue Version des **EVS Loaders** herausbringt, können Sie die neue Software von der Website herunterladen und die folgenden Installationsschritte auf dem Gerät ausführen.



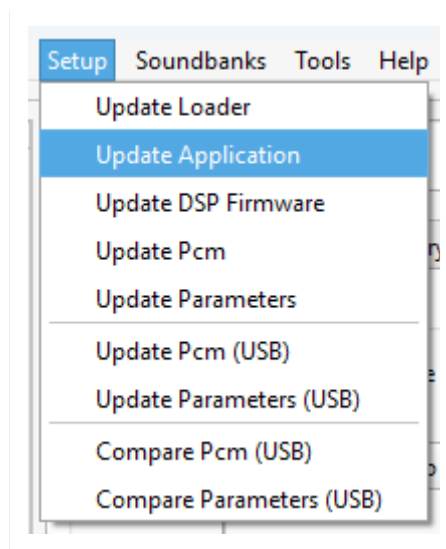
Das Verfahren umfasst die folgenden Schritte.

- Klicken Sie auf **Setup**.
- Wählen Sie den **Update Loader** aus der Bildschirmliste.

- 3 Wählen Sie den Ordner auf dem PC/Mac oder im Flash-Speicher, in dem das neue mit der Endung .bin gespeichert ist. Wenn die .bin-File nicht mit dem **Loader** kompatibel ist, verhindert das System das Laden.
- 4 Drücke **OK**, um zu bestätigen.

APP-Firmware-Installation

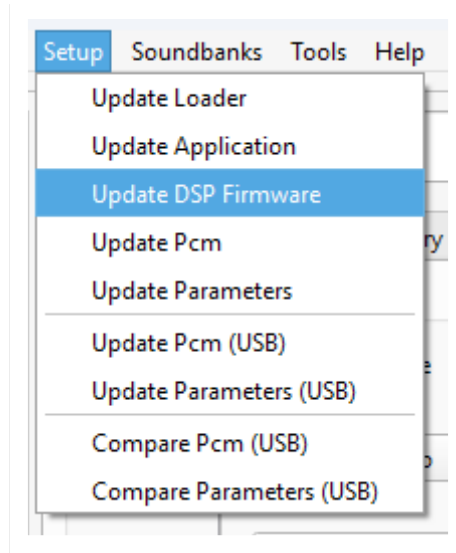
Wenn KETRON zur **Optimierung der Funktionalität oder zur Fehlerbehebung** eine neue Version der **EVS APP**-Firmware aktualisiert und veröffentlicht, können Sie die neue Software von der Website herunterladen und die folgenden Schritte für die Installation auf dem Gerät ausführen.



- 1 Klicken Sie auf **Setup**.
- 2 Wählen Sie den **Update Application** aus der Bildschirmliste aus.
- 3 Wählen Sie den Ordner auf dem PC/Mac oder im Flash-Speicher, in dem das neue mit der Endung .bin gespeichert ist. Wenn die .bin-File nicht mit der **APP** kompatibel ist, verhindert das System das Laden.
- 6 Drücke **OK**, um zu bestätigen.

DSP-Firmware-Installation

Im Vergleich zur APP ist die Notwendigkeit, die **DSP-Firmware** zu aktualisieren, eine entfernte Möglichkeit. Wenn **KETRON** eine neue Version der **EVS DSP-Firmware veröffentlicht**, können Sie die neue Software von der Website herunterladen und die folgenden Schritte ausführen, um sie auf dem Gerät zu installieren.



- 1** Klicken Sie auf **Setup**.
- 2** Wählen Sie den "**Update DSP Firmware**" aus der Bildschirmliste.
- 3** Wählen Sie den Ordner auf dem PC/Mac oder im Flash-Speicher, in dem das neue mit der Endung .bin gespeichert ist. Wenn die .bin-File nicht mit dem **DSP** kompatibel ist, verhindert das System das Laden.
- 4** Drücke **OK**, um zu bestätigen.

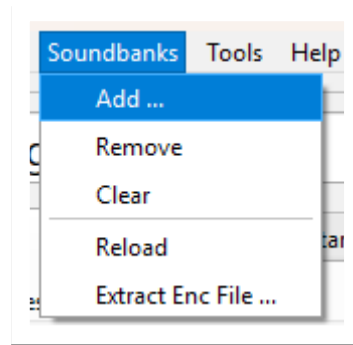
Soundbank-Management

KETRON **Event** Series **Soundbanks** enthalten Sound-Presets und Audiobibliotheken, die darauf ausgelegt sind, die Fähigkeiten von Event-Instrumenten und deren Derivaten wie **EVS** und **EVM zu erweitern**. Im Fall von **EVS** können Sie neue Soundbanks importieren, um Ihre Klangsammlung mit professionellen Klängen zu erweitern, realistische Begleitungen für Live-Auftritte zu erhalten und Musik mit neuen Orchester-, ethnischen, Pop-, Dance- und anderen Klängen zu komponieren.

Schauen sie regelmäßig [auf der www.ketron.it Seite](http://www.ketron.it) nach neuen herunterladbaren Soundbibliotheken im *.sbk-Format* vorbei

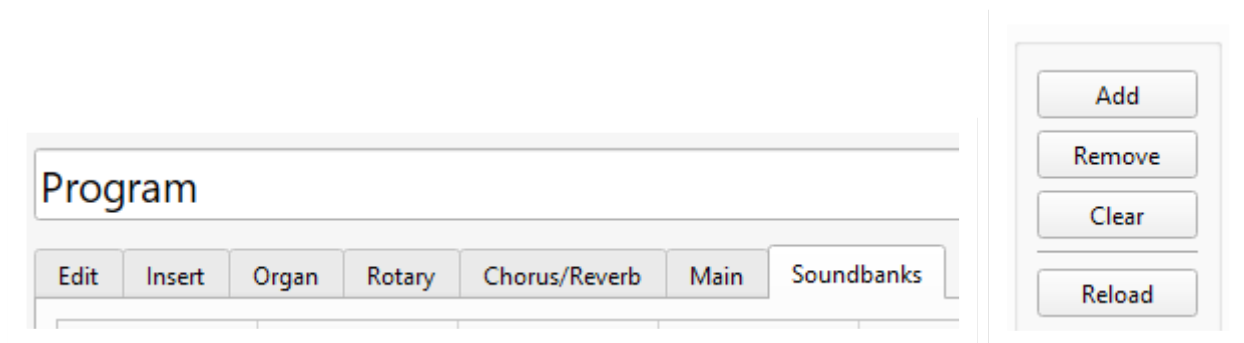
Für Erfahrenere können Sie die von KETRON bereitgestellte Software nutzen , um eigene Soundbanks zu entwickeln. Wenn Sie interessiert sind, wenden Sie sich bitte an den **KETRON-Support** unter der E-Mail-Adresse: ketron@ketron.it für weitere Informationen darüber, wie Sie dies tun.

Soundbank-Installation



Schritte:

- 1** Öffnen Sie das **Soundbanks-Menü**.
- 2** Wählen Sie **Add...**
- 3** Wähle die File mit der *.sbk-Erweiterung* zum hochladen.
- 4** Wählen Sie **OK**.

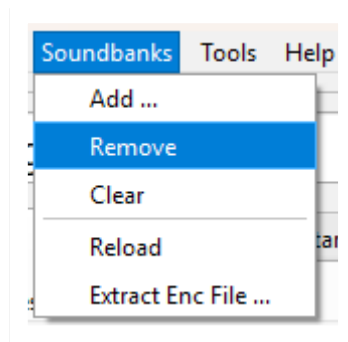


Alternativ, wenn Sie möchten:

- 1** Wählen Sie **Soundbanks** aus.
- 2** Rechtsklick auf einen leeren Bereich der Soundbanks-Liste.
- 3** Wählen sie aus dem pop-Up Fenster **Add**.
- 4** Wähle die File mit der *.sbk-Erweiterung* zum hochladen.
- 5** Wählen Sie **OK**.

Sobald du eine Soundbank-File hochgeladen hast, kannst du alle darin enthaltenen Sounds in deinen Programmen verwenden.

Entfernung einer Soundbank



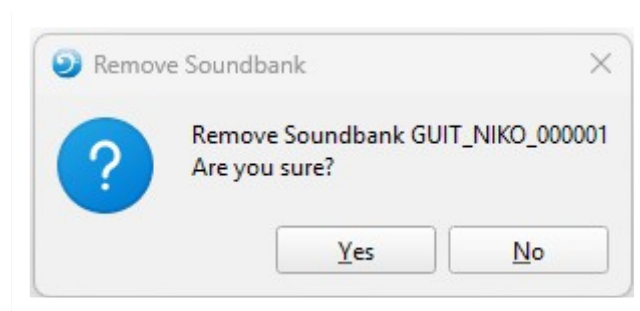
Schritte:

- 1** Wählen Sie **Soundbanks** aus.
- 2** Rechtsklicke auf die Soundbank, die du entfernen möchtest.
- 3** Wählen Sie **Remove** aus dem Kontextmenü

Alternativ:

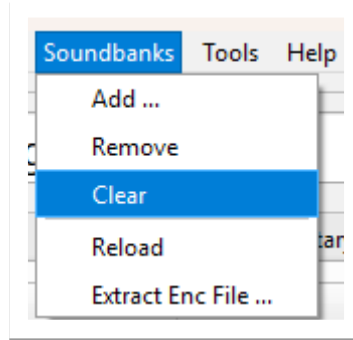
- 1** Wählen Sie **Soundbanks** aus.
- 2** Wählen Sie eine Soundbank aus der Liste aus.
- 3** Öffnen Sie das **Soundbanks-Menü**.
- 4** Wähle **Remove**.

In beiden Fällen bittet das System Sie, die Löschung zu bestätigen.



Drücke die **Yes**, um die Entfernung zu bestätigen, oder **No**, um die **Soundbank zu behalten**.

Alle Soundbanks entfernen



Schritte:

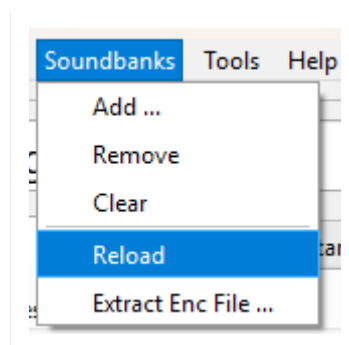
- 1** Wählen Sie **Soundbanks** aus.
- 2** Rechtsklicke auf die Soundbank, die du entfernen möchtest.
- 3** Wählen Sie **im Kontextmenü Clear**.

Alternativ:

- 1** Wählen Sie **Soundbanks** aus.
- 2** Rechtsklicke auf einen leeren Bereich der Liste.
- 3** **Soundbank** anwählen und dann **Clear** ausführen.

Lesen des DSP DIR

Das Lesen des DSP-DIR ist nützlich, um Informationen über die installierten Soundbanks abzurufen.



Führen Sie die folgenden Schritte durch:

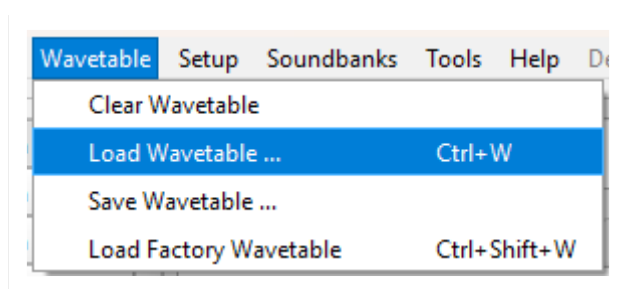
- 1** Wählen Sie **Soundbanks** aus.
- 2** Wählen Sie **Reload**.

Alternativ kannst du **Soundbank** starten und direkt auf **Reload drücken**, um zu bestätigen.

Wavetable-Update und PCM-Samples

Laden eines neuen Wavetables

Der Wavetable enthält GM-Sound-Presets. Es kann nur von KETRON produziert werden, und in diesem Fall können Sie es von der offiziellen Website herunterladen. Wir raten Ihnen, keine nicht-originalen Wavetables zu installieren, um das Risiko einer ernsthaften Funktionsstörung des EVS zu vermeiden.



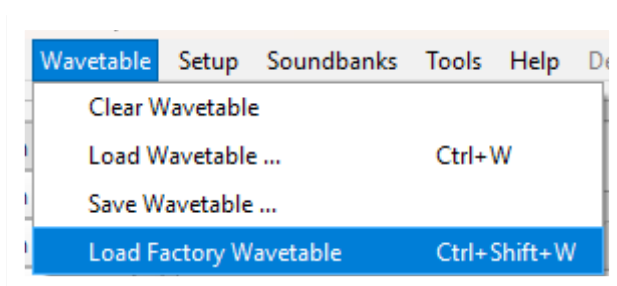
Sie können eine neue Wavetable mit folgendem Verfahren laden:

- 1** Wählen sie **Wavetable**.
- 2** Wählen Sie **Load Wavetable**.
- 3** Finde den Ordner auf dem PC/Mac oder Flash-Speicher, in dem das File mit der *Endung* .txt gespeichert wurde.
- 4** Drücke **OK**, um zu bestätigen.

Verknüpfung: Alternativ kannst du **Strg + + W drücken**, um die .txt File auszuwählen, die du laden möchtest.

Werks-Wavetable-Reset

Man kann die Wavetable mit den Standardwerten des Geräts zurücksetzen.



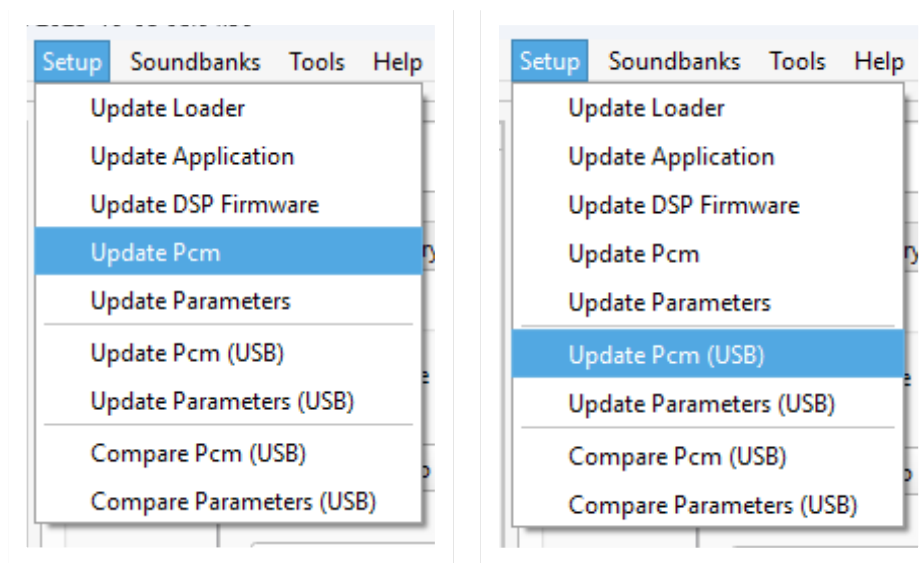
Schritte:

- 1** Wähle **Wavetable**.
- 2** Wähle **Load Factory Wavetable**.
- 3** Drücke **OK**, um zu bestätigen.

Verknüpfung: Alternativ kannst du **Strg+Shift+W drücken**.

PCM-Installation

Dieses Verfahren gilt für die offiziellen von KETRON entwickelten Samples: Für die "Benutzer"-Samples verwenden Sie die Soundbanks.



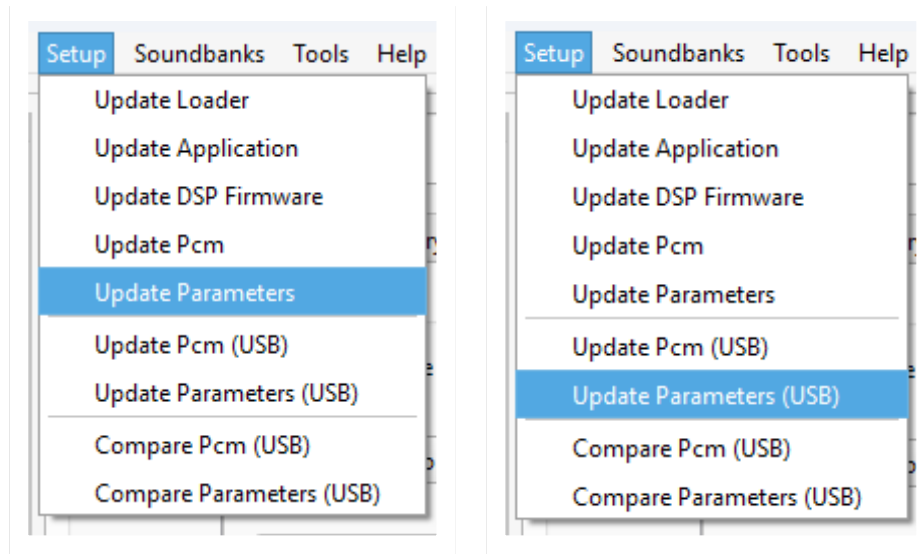
Sie können PCM-Samples auf dem **EVS installieren**, indem Sie folgende Schritte befolgen:

- 1** Wähle **Setup**.
- 2** Wähle **Update Pcm** – oder **Update Pcm (USB)**, wenn die File, die du laden möchtest, auf dem USB-Flash-Speicher liegt.
- 3** Finde den Ordner auf deinem PC/Mac oder USB-Stick, in dem du die File mit der *.pcm-Endung zum* hochladen gespeichert hast.
- 4** Drücke **OK**, um zu bestätigen.

Installation der Soundparameter

Damit PCM-Samples richtig klingen, benötigt das Instrument einige Daten, die "Soundparameter" genannt werden. Diese Parameter enthalten alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihre Samples richtig zu interpretieren: eine Art "Leitfaden", die dem Instrument sagt, wie es jeden Klang lesen und reproduzieren soll. Wenn KETRON Updates

oder Verbesserungen veröffentlicht, können Sie die neuen Parameter direkt von der offiziellen Website herunterladen. So ist Ihr **EVS-Instrument** immer mit den neuesten verfügbaren Versionen ausgerichtet.



Nachdem Sie die neue File mit der *.par-Erweiterung* von der KETRON-Website heruntergeladen haben, folgen Sie den Installationsschritten:

- 1** Wähle **Setup**.
- 2** Wählen Sie **Update-Parameters** – oder **Update-Parameter s(USB)**, wenn die zu ladende File auf dem USB-Flash-Speicher liegt.
- 3** Finde den Ordner auf deinem PC/Mac oder Flash-Speicher, in dem du die File mit der *.par-Endung* zum hochladen gespeichert hast.
- 4** Drücke **OK**, um zu bestätigen.

**TEIL VIER:
TECHNISCHE
SPEZIFIKATIONEN UND
SUPPORT**

06 Final Notes

Technische Spezifikationen

Ausstattung	Beschreibung
Polyphonie	216 stimmig
Teile	32-Part Multi-Timbral-Modul (2 x 16)
Werkssounds	464 GM-Sounds 128 Preset Voices
Schlagzeug	62 Werks-Stereo-Kits
Effekteinheit (DSP)	Hall, Chorus, Phaser, Flanger, Overdrive, Distorsion, Tremolo, Autopan, Equalizer.
Soundeditor	EVS Editor Features zum Erstellen, Bearbeiten, Organisieren und Speichern von EVS-Sounds und -Presets. Kompatibel mit PC und MAC.
FrontControl	Power, Lautstärke
Frontanschlüsse und -anschlüsse	Stereo-Kopfhörer
Anschlüsse und Anschlüsse auf der Rückseite	Mainausgang links / rechts MIDI-Anschlüsse: IN, THRU USB 2.0 USB-C Stromversorgung (DC 5V 1A)
Abmessungen	15,5 x 10,5 x 4,5 cm (6,1 x 4,1 x 1,8 Zoll)
Gewicht	0,5 kg (1,1 lbs)
Optionales Zubehör	Softbag

Spezifikationen und Änderungen können ohne Vorankündigung vorgenommen werden.

Unterstützung

Die Liste der KETRON-Verkaufs- und Servicezentren für Italien ist hier verfügbar: [Händler & Service – KETRON](#) und wird stets aktualisiert.

Ansonsten schreiben Sie uns:

KETRON srl Via Giuseppe Taliercio Nr. 7 60131 Ancona AN Italia

E-Mail: ketron@ketron.it

KETRON s.r.l. Via Giuseppe Taliercio Nr. 7 60131 Ancona (Italien) Tel. +39 071 285771
Tel. +39 071 2857748 ketron@ketron.it www.ketron.it