

EZ Synth

Übersicht

Oscillator

Filter

Chorus

Global

Anschlüsse



Übersicht



Der **EZ Synth** besitzt einen Oszillator, einen Filter, einen Chorus-Effekt und einen Distorion-Effekt. Trotz der einfachen Bedienung erlaubt dieser Synthesizer eine Vielzahl von verschiedenen Sounds bei geringem DSP-Ressourcen-Bedarf (ca. 20 Stimmen bei 44.1kHz verteilt auf zwei EZ Synths).

POWER: Mit dem Power-Taster schalten Sie den EZ Synth an und aus. Beim ersten Laden ist der EZ Synth eingeschaltet.

Presets: Durch klicken auf den Preset-Taster aktivieren Sie die Preset-Liste. Dort können Sie verschiedene Sounds anwählen und die Poliphonie-Einstellungen vornehmen.

Fenster minimieren: Durch einen Mausklick auf den sog. „Minimize Button“ wird die Bedienansicht geschlossen und die minimierte Ansicht erscheint. Durch einen Doppelklick auf die minimierte Ansicht öffnet sich wieder die Bedienansicht.

MIDI-Kanal: Der MIDI-Kanal wird rechts unten im roten Sichtfenster ausgewählt. Selektieren Sie das Textfeld mit der (linken beim PC) Maustaste und halten Sie die Maus gedrückt. Bewegen Sie die Maus nach oben und unten und stellen Sie so den gewünschten MIDI-Kanal ein.

MIDI-Kontroll-LED: Die Kontroll-LED zeigt an, ob MIDI-Daten am MIDI-Eingang des Synthesizers anliegen.

Oscillator

OSCILLATOR: Der Oszillator bestimmt den Grundklang. Sie können zwischen den Wellenformen Saw (Sägezahn) und Rechteck (Rect/Puls) wählen.

Die Pulsweite des Rechteck-Signals können Sie entweder manuell (Width-Potie) oder mit einem LFO variieren. Die Geschwindigkeit (Speed-Potie) und die Modulationsstärke (Gain-Potie) sind die Parameter des LFO's.

Width: Bestimmt die Pulsweite des Oszillators, wenn als Wellenform Rechteck (RECT PULS) gewählt ist. Der Man/LFO-Schalter muß sich dafür in der Stellung „MAN befinden.

MAN/LFO: Mit diesem Schalter können Sie zwischen manueller (MAN) und LFO-gesteuerter Pulsweitenmodulation wählen.

SPEED: Bestimmt die Frequenz des LFOs, also die Geschwindigkeit der Pulsweitenmodulation.

GAIN: Bestimmt die Intensität der Pulsweiten-modulation durch den LFO.



Filter

Das Tiefpaß-**Filter** ist resonanzfähig, d.h. die Amplitude um die Cutoff-Frequenz (CF) erhöht sich mit zunehmender Resonanz (Res) (siehe Abbildung).

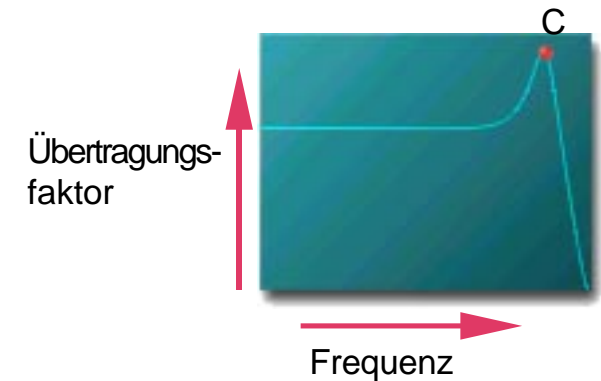
Die Cutoff-Frequenz wird durch die Filter-Hüllkurve beeinflusst. Mit „Env“ (Envelope) bestimmen Sie das Maß der Beeinflussung und mit Decay die Dauer.

CF: Cutoff-Frequenz oder Abschneide-Frequenz. Bestimmt den Einsatzpunkt des Filters.

RES: Bestimmt die Intensität der Filterresonanz.

ENV: Bestimmt den Einfluß der Filter-Hüllkurve.

DECAY: Bestimmt die Länge der Decay-Zeit der Filter-Hüllkrve.



Chorus

Der **Chorus** ist ein Stereo-Effekt, weshalb es für den Easysynth zwei Ausgänge gibt. Die Effekt-Lautstärke regeln Sie mit Level und mit Depth die Modulationstiefe. Mit Speed stellen Sie die Modulationsgeschwindigkeit ein.

LEVEL: Bestimmt die Intensität des Chorus-Effektes.

SPEED: Bestimmt die Modulation des Chorus-Effektes durch einen weiteren LFO.

DEPTH: Bestimmt die Intensität der Modulation durch den LFO.



Global

TUNE: Die Mittelstellung (Doppelklick) ist die normale Einstellung für den EZ Synth. Durch drehen des Poties nach ganz links wird der Synthsizer in Halbtonschritten um maximal eine Oktave tiefer gestimmt. Durch drehen des Poties nach rechts wird der EZ Synth auf gleiche Weise um maximal eine Oktave höher gestimmt. Ein Doppelklick bewirkt die Mittelstellung des Poties, also keine Verstimmung.

DISTORTION: Der Distortion-Fader regelt die Verzerrung des gesamten Sounds und bewirkt eine Verstärkung der Lautstärke. Wieviel am Ausgang ankommt, können Sie mit der **Level**-Anzeige kontrollieren und mit dem Volume-Potie einstellen.

AMP ENV: Mit dem Amp Env-Taster können zwei Hüllkurven wählen. In der Stellung „Dec“ gibt der Decay-Regler am Filter auch die Decay-Zeit für die Amplituden-Hüllkurve vor. Eine Attack-Sustain-Hüllkurve wird durch Umschalten auf „Sus“ eingestellt.

Level-Meter: Zeigt das Ausgangssignal optisch an.

VOLUME: Mit diesem Potie regeln Sie die Ausgangslaustärke des EZ Synth. Falls es beim mehrstimmigen Spiel zu Verzerrungen kommen sollte, regeln Sie einfach die Lautstärke etwas herunter.

Anschlüsse

