

cs1x-editor

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> cs1x-editor		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		June 24, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	cs1x-editor	1
1.1	cs1x-editor.guide	1
1.2	Table Of Contents	1
1.3	EINLEITUNG	2
1.4	Installation	3
1.5	Das Programm CS1x-EDITOR	3
1.6	CS1x-Performance-Editor-Window	4
1.7	Die Menüs	4
1.8	Projekt	4
1.9	Lade Bank	4
1.10	Speichere Bank	4
1.11	Speichere als	5
1.12	Lade Sysex	5
1.13	Drucke Bank	5
1.14	Info	5
1.15	Programmende	5
1.16	Bearbeiten	5
1.17	Editiere Performance	5
1.18	Teste Performance	6
1.19	Kopiere links -> rechts	6
1.20	Performance zurücksetzen	6
1.21	Transfer	6
1.22	Sende Bank	6
1.23	Fordere Bank an	6
1.24	Sende Performance	7
1.25	Fordere Performance an	7
1.26	Hilfe	7
1.27	über CS1x-Editor	7
1.28	über Performance	7
1.29	Die Oberfläche und Gadgets	8

1.30 Referenzbank	9
1.31 Userbank	9
1.32 editiere	9
1.33 teste	10
1.34 copy	10
1.35 init	10
1.36 system	10
1.37 Performance-Common-Window	10
1.38 Layer-Assign	11
1.39 ed.Layers	11
1.40 ed.Effekte	11
1.41 ed.Arpeggiator	11
1.42 ed.Wheels	11
1.43 Test	11
1.44 OKAY	12
1.45 Arpeggiator-Window	12
1.46 Wheels-Footcontrol-Portamento	12
1.47 Effekte	12
1.48 Knopf6-Layer-Assigns	12
1.49 Layer-Edit-Window	13
1.50 Ablegen	13
1.51 Holen	13
1.52 EGS	13
1.53 Envelope-Editor	13
1.54 Performance-Test	14
1.55 CS1x-System	14
1.56 Menüs	15
1.57 Funktionstasten	15
1.58 Danksagung	16
1.59 Der Autor	16
1.60 Copyright & Ersatzansprüche, Vollversion	16
1.61 Zukunftspläne	17

Chapter 1

cs1x-editor

1.1 cs1x-editor.guide

CS1x- Dokumentation
~~~~~  
Release 01.00 © Udo Gantner 1996/97

Table Of Contents

EINLEITUNG  
Installation  
Das Programm CS1x-EDITOR  
Funktionstasten  
Danksagung  
Der Autor  
Copyright & Ersatzansprüche, Vollversion  
Zukunftspläne

### 1.2 Table Of Contents

MAIN cs1x-editor.guide  
1. EINLEITUNG  
2. Installation  
3. Das Programm CS1x-EDITOR  
3.1. CS1x-Performance-Editor-Window  
3.1.1. Die Menüs  
3.1.1.1. Projekt  
3.1.1.1.1. Lade Bank  
3.1.1.1.2. Speichere Bank  
3.1.1.1.3. Speichere als ...  
3.1.1.1.4. Lade Sysex  
3.1.1.1.5. Drucke Bank  
3.1.1.1.6. Info  
3.1.1.1.7. Programmende  
3.1.1.2. Bearbeiten  
3.1.1.2.1. Editiere Performance  
3.1.1.2.2. Teste Performance

---

- 3.1.1.2.3. Kopiere links -> rechts
- 3.1.1.2.4. Performance zurücksetzen
- 3.1.1.3. Transfer
  - 3.1.1.3.1. Sende Bank
  - 3.1.1.3.2. Fordere Bank an
  - 3.1.1.3.3. Sende Performance
  - 3.1.1.3.4. Fordere Performance an
- 3.1.1.4. Hilfe
  - 3.1.1.4.1. über CS1x-Editor
  - 3.1.1.4.2. über Performance
- 3.1.2. Die Oberfläche und Gadgets
  - 3.1.2.1. Referenzbank
  - 3.1.2.2. Userbank
  - 3.1.2.3. editiere
  - 3.1.2.4. teste
  - 3.1.2.5. copy
  - 3.1.2.6. init
  - 3.1.2.7. system
- 3.2. Performance-Common-Window
  - 3.2.1. Layer-Assign
  - 3.2.2. ed.Layers
  - 3.2.3. ed.Effekte
  - 3.2.4. ed.Arpeggiator
  - 3.2.5. ed.Wheels
  - 3.2.6. Test
  - 3.2.7. OKAY
- 3.3. Arpeggiator-Window
- 3.4. Wheels-Footcontrol-Portamento
- 3.5. Effekte
- 3.6. Knopf6-Layer-Assigns
- 3.7. Layer-Edit-Window
  - 3.7.1. Ablegen
  - 3.7.2. Holen
  - 3.7.3. EGS
- 3.8. Envelope-Editor
- 3.9. Performance-Test
- 3.10. CS1x-System
  - 3.10.1. Menüs
- 4. Funktionstasten
- 5. Danksagung
- 6. Der Autor
- 7. Copyright & Ersatzansprüche, Vollversion
- 8. Zukunftspläne

## 1.3 EINLEITUNG

Der Yamaha-Synthesizer ist ein wahnsinnig geiles Teil !!!

Nachdem ich dieses Teil erworben habe, und mir die Demosongs angehört habe, war ich hellauf begeistert.

Dieser Synthesizer ist in seinem Preis-Leistungs-Verhältnis bis jetzt einfach ↵ unschlagbar.

Nach dem ich das beiliegende Blue-Book und das Tutorium durchgearbeitet habe, ↵ stellte

ich fest, daß in dem Synthesizer viel mehr steckt, als ich erwartet habe.

Das besondere an dem Synthesizer ist der Performance- Modus!  
In diesem Modus ist es möglich 4 Stimmen zu layern und die restlichen Midikanäle ←  
im XG-  
Modus zu nutzen.  
D.H.man kann 4 Stimmen überlagern und kann diese Performance mit nur einem ←  
Midikanal an-  
steuern und hat noch 12 Midikanäle frei für andere Klänge.  
Welcher Synthesizer kann das noch ??

Dieses Programm ist für diejenigen gedacht, die den Performance-Modus des CS1x  
schätzen gelernt haben und selbst Performances erstellen wollen.

## 1.4 Installation

Die Installation ist recht einfach:

- A.Auf der Festplatte eine Schublade anlegen und einen Assign als "CS1xed:" auf ←  
die Schublade  
erstellen oder eine Diskette formatieren und diese als CS1xed benennen.
- B.CS1x-Editor und die Schubladen "System","Performances","Dok" und "SysexDump" in ←  
das oben  
erwähnte Verzeichnis kopieren.
- C.Fertig

## 1.5 Das Programm CS1x-EDITOR

Die Erstellung einer Performancebank über den Cslx-Editor beruht auf folgender ←  
Idee.  
Ich habe eine Referenzbank und eine Userbank,über die ich meine eigene ←  
Performance-  
bank zusammenstellen kann. Bei Programmstart wird die Userbank mit 128 ←  
Initperformances  
aufgefüllt. Man kann jetzt eine der Initperformances auswählen und deren ←  
Parameter  
editieren oder nacheinander Performances aus dem Referenzbank-Speicher in die  
Userbank kopieren und dort weiter bearbeiten. Den Referenzbank-Speicher kann man  
immer wieder mit Performancebänken füllen, die man entweder von der Disk oder ←  
über Midi  
vom CS1x einlädt. Es können z.B. "Best off"- Bänke zusammengestellt oder völlig ←  
neue  
Performances erstellt werden.

CS1x-Performance-Editor-Window  
Performance-Common-Window  
Arpeggiator-Window  
Wheels-Footcontrol-Portamento  
Effekte  
Knopf6-Layer-Assigns  
Layer-Edit-Window  
Envelope-Editor  
Performance-Test

---

CS1x-System

## 1.6 CS1x-Performance-Editor-Window

Die Menüs  
Die Oberfläche und Gadgets

## 1.7 Die Menüs

Projekt  
Bearbeiten  
Transfer  
Hilfe

## 1.8 Projekt

Lade Bank  
Speichere Bank  
Speichere als ...  
Lade Sysex  
Drucke Bank  
Info  
Programmende

## 1.9 Lade Bank

Dieser Menüpunkt dient zum Einladen einer Performancebank in den Referenzbank- Speicher. ↵  
Es öffnet sich ein Filerequester mit dem man die gewünschte Bank auswählen kann.  
!! Beachte: Es können nur Files eingeladen werden, die mit CS1x-Editor als ↵  
Performance-  
Bank abgespeichert wurden !!

## 1.10 Speichere Bank

Dieser Menüpunkt dient zum speichern der Performancebank im Userbank- Speicher.  
Falls während der Arbeit mit CS1x-Editor noch keine Userbank abgespeichert wurde, ↵  
öffnet  
sich automatisch ein Filerequester, über den man Pfad und Dateiname festlegen ↵  
kann.  
Wurde während einer Sitzung schon einmal eine Userbank abgespeichert, wird ↵  
automatisch  
auf deren Pfad und Name zugegriffen. Eine Sicherheitsabfrage, die erscheint, ↵  
falls das File  
schon existiert hilft Unfälle zu vermeiden.



## 1.11 Speichere als ...

Dieser Menüpunkt dient, wie auch Speichere Bank zum Archivieren einer Userbank. Es erscheint ein Filerequester mit dem man Pfad und Name der Performancebank festlegen kann. Existiert die angegebene Datei schon, erscheint eine Sicherheitsabfrage, um Unfälle zu vermeiden.

## 1.12 Lade Sysex

Über diesen Menüpunkt kann man Performancebänke im Standart-MidiFile-Format kurz SMF0 in den Referenzbank-Speicher einladen. Hierzu wird auch wie unter Lade Bank ein File-requester geöffnet, über den man die gewünschte Bank auswählt.

## 1.13 Drucke Bank

Druckt die Namen der Performances der Userbank mit Programmnummer aus.

## 1.14 Info

Information zum Programm

## 1.15 Programmende

Hiermit wird das Programm beendet. Natürlich mit Sicherheitsabfrage!

## 1.16 Bearbeiten

Editiere Performance  
Teste Performance  
Kopiere links -> rechts  
Performance zurücksetzen

## 1.17 Editiere Performance

Die über das Listview-Gadget der Userbank angewählte Performance wird in einen Zwischenpuffer kopiert und das Performance-Common-Window geöffnet.

---

## 1.18 Teste Performance

Die über das Listview-Gadget der Userbank angewählte Performance wird in einen Zwischenpuffer kopiert und über Midi in den Current-Speicher des CS1x übertragen. Danach öffnet sich das Performance-Test-Window ,über das man per Maus und Tastatur die Performance austesten kann.

## 1.19 Kopiere links -> rechts

A: aktuelle Performance - Es wird die im Referenzbank-Listviewgadget angewählte Performance an die im Userbank-Listviewgadget ↔ angewählte Stelle kopiert.

B: ganze Referenzbank - Es werden der Reihe nach alle Performances der ↔ Referenzbank in die Userbank kopiert.

## 1.20 Performance zurücksetzen

Die aktuelle Performance der Userbank wird auf Standarteinstellungen ( ↔ Initperformance) zurückgesetzt.

## 1.21 Transfer

Sende Bank  
Fordere Bank an  
Sende Performance  
Fordere Performance an

## 1.22 Sende Bank

A: ->CS1x - Die Performancebank der Userbank wird über Midi zum CS1x übertragen.

B: ->Disk - Die Performancebank der Userbank wird als Bank-Sysex-Dumpfile auf ↔ Disk gespeichert. Hierzu öffnet sich ein Filerequester.

## 1.23 Fordere Bank an

---

Über diesen Menüpunkt kann man die Performancebank, die sich im User-Speicher des CS1x befindet anfordern. Die Performancebank wird dann vom CS1x in den Referenzbank-Speicher übertragen. Diese Prozedur ist leider etwas zeitaufwendig, da jede Performance einzeln angefragt und empfangen wird und das ganze auch noch 128 mal.

## 1.24 Sende Performance

A: ->CS1x Current - Die im Listviewgadget der Userbank angewählte Performance wird in den Current-Speicher des CS1x übertragen.

B: ->Disk - Die im Listviewgadget der Userbank angewählte Performance wird als Current-Sysex-Dump auf Disk gespeichert. Dazu öffnet sich ein Filerequester.

## 1.25 Fordere Performance an

Über diesen Menüpunkt wird die Performance angefordert, die sich im Current-Speicher des CS1x befindet. Diese wird in den Current-Speicher des CS1x-Editors eingeladen und danach an die aktuelle Stelle im Userbank-Speicher kopiert.  
Beachte: Erst Performance, die überschrieben werden kann über das Listviewgadget der Userbank auswählen und dann Performance anfordern !!  
Andernfalls ist die aktuelle Performance futsch und man kann nur hoffen, daß man die Performance-Bank schon abgespeichert hatte.

## 1.26 Hilfe

über CS1x-Editor  
über Performance

## 1.27 über CS1x-Editor

Dieses Hilfefile.

## 1.28 über Performance

Der CS1x bietet zwei Spielarten an, den Performance-Modus und den XG-Modus. Der Vorteil des Performances-Modus ist der, daß man 4 Stimmen überlagern (↵ layern) und über einen Midikanal ansteuern kann und noch 12 Midikanäle für den XG-Modus ↵ zur Verfügung hat. Durch Überlagerung von Stimmen lassen sich volle, räumliche, ↵ sphärische Klänge erzeugen, die man sonst nirgendwo findet, und man kann diese mit dem ↵ Arpeggiator des CS1x nachbearbeiten, was im XG-Modus nicht funktioniert.

Eine Performance besteht beim CS1x aus bis zu vier Stimmen, wobei jede Stimme ein ↵ eigenes Instrument sein kann. Jede Stimme hat ihre eigene Hüllkurven für Lautstärke-, ↵ Filter- und Pitchverlauf. Desweiteren läßt sich für jede Stimme der Effektanteil von Chorus-, ↵ Reverb- und Variationseffekt sowie LFO- Beeinflußung individuell abstimmen.

Für eine Performance hat man fast 300 Parameter zur Verfügung um den Klang zu ↵ zaubern, den man gerade braucht, den man sich vorstellt. Um bei so vielen Parametern den ↵ Überblick zubehalten ist es eine Erleichterung, wenn man am Computer editieren kann und die Parameter vor Augen hat. Du siehst - Es steckt viel drin in der blauen Kiste - holen wir' s raus !!

## 1.29 Die Oberfläche und Gadgets

Die Struktur der Oberfläche versuchte ich so übersichtlich wie möglich zu halten. ↵ Jedoch war es aufgrund der hohen Anzahl von Parametern nicht immer möglich den Eindruck ↵ einer überladenen Oberfläche zu umgehen. Meistens hat man es mit Testgadgets und Slidern zu tun. Mit den Slidern verstellt ↵ man den Parameterwert und über das Textgadget bekommt man den aktuellen Wert oder ↵ dessen Entsprechung angezeigt. Bei Gadgets, in denen Zahlen dargestellt werden, kann es sich jedoch auch um ↵ Integer-gadgets handeln, in denen im Falle der Aktivierung ein Curser erscheint. Einfach ↵ mal ein Gadget anklicken und sehen ob ein Curser erscheint. Bei solchen Gadgets können Werte, die man über den Slider einstellt auch direkt ↵ eingegeben werden. Nach Beendigung der Eingabe wird auch der Sliderlevel des ↵ dazugehörigen Slidergadgets angepaßt. Eine Fehlermeldung bei falscher Eingabe erfolgt nicht, ↵ sondern es werden bei Über- oder Unterschreiten der Maximal- oder Minimalwerte die ↵ Maximal- oder Minimalwerte übernommen und angezeigt.

Referenzbank  
Userbank  
editiere  
teste  
copy  
init  
system

### 1.30 Referenzbank

Die Referenzbank dient zur Aufnahme von Performancebanken, die man wie der Name ↵ schon sagt  
als Referenz benutzt. Die Referenzbank kann mit Performancebanken gefüllt werden, ↵  
die man  
entweder über Midi empfängt oder als File vom Festspeicher einlädt. Die ↵  
Performances werden  
nach den Programmnummern sortiert in dem gleichnamigen Listviewgadget dargestellt ↵  
und können  
von dort aus einzeln oder als ganze Bank in die Userbank zur weiteren Bearbeitung ↵  
kopiert  
weden.

### 1.31 Userbank

Die Userbank ist eine Bank, die sich der User selbst erstellen und ↵  
zusammenstellen kann.  
Nur die Performances dieser Bank können bearbeitet oder verändert werden. Bei ↵  
Programmstart  
wird diese Bank automatisch mit 128 InitPerformances gefüllt. Diese ↵  
Initperformances sind der  
Ausgangspunkt für weitere Verarbeitung. Sie können entweder komplett verändert ↵  
werden oder  
durch Performances aus der Referenzbank ersetzt werden, die man dann bei Bedarf ↵  
beliebig  
verändern kann.

### 1.32 editiere

Über den "editiere"-Button gelangt man in das Performance-Common-Window. Über ↵  
dieses  
Fenster gelangt man auch zu Fenstern, die sich mit dem eigentlichen Aufbau einer  
Performance befassen.  
Die im Listviewgadget der Userbank aktivierte Userperformance wird in einen ↵  
Puffer  
kopiert der auch die Änderungen der Performance aufnimmt. Die ↵  
Ursprungsperformance  
bleibt beim Editieren solange unverändert bis man im Performance-Common-Window ↵  
den  
OKAY-Button anklickt.

Hat man noch keine Userperformance angewählt erscheint ein Requester, der einen ↵  
daran  
erinnert, daß man noch keine Performance zum Editieren ausgewählt hat.

### 1.33 teste

Die im Listviewgadget der Userbank aktivierte Userperformance wird in den Current ↵  
-  
Performancepuffer des CS1x übertragen und danach das Performance-Test-Window ↵  
geöffnet.

### 1.34 copy

Die im Listviewgadget der Referenzbank angewählte Performance wird an die im ↵  
Listview-  
gadget der Userbank gewählte Position kopiert. Falls noch keine Performance in ↵  
der  
Referenzbank oder Userbank gewählt wurde, wird mit einem Requester darauf ↵  
aufmerksam  
gemacht.

### 1.35 init

Die im Listviewgadget der Userbank angewählte Performance wird auf die ↵  
Standarteinstellung  
einer Initperformance zurückgesetzt.

### 1.36 system

Es wird das CS1x-System-Window geöffnet mit dem man die Systemparameter des CS1x ↵  
einstellen kann.

Die Systemparameter werden im Kapitel "Utility-Modus" im Owner's-Manual des CS1x ↵  
beschrieben.

### 1.37 Performance-Common-Window

Mit dem Performance-Common-Window können die Parameter der sechs Drehknöpfe ↵  
eingestellt  
werden. In dem Fenster wird die aktuelle Performancenummer angezeigt und können  
desweiteren der Name, die Kategorie, sowie die Performancelautstärke editiert ↵  
werden.

Besonderes Augenmerk sollte man auf die Drehknöpfe 3 und 6 legen, da man diese ↵  
mit Controller-  
Assigns belegen kann.

---

Siehe auch Referenzliste der Funktionen im Kapitel Performance-Modus des Owner's Manual vom CS1x.

In dem Fenster gelangt man über folgende Gadgets zu weiteren Editieroberflächen.

Layer-Assign  
ed.Layers  
ed.Effekte  
ed.Arpeggiator  
ed.Wheels  
Test  
OKAY

### 1.38 Layer-Assign

Über diesen Button kann man das Knopf6-Layer-Assigns-Window öffnen, mit dem man die Assignparameter des Knopf 6 für alle vier Layer eingestellt werden.

### 1.39 ed.Layers

Über ed.Layers gelangt man in das Layer-Edit-Window mit dem man die Parameter der einzelnen Layer einstellen kann.

### 1.40 ed.Effekte

Öffnet das Effekte-Window mit dem man die Effekte und deren Anteil in der Performance einstellen kann

### 1.41 ed.Arpeggiator

Öffnet das Arpeggiator-Window mit dem man die Parameter für den Arpeggiator einstellen kann.

### 1.42 ed.Wheels

Öffnet das Wheels-Footcontrol-Portamento-Fenster.

### 1.43 Test

Kopiert die aktuellen Einstellungen der Performance in den Current-Speicher des CS1x und öffnet das Performance-Test-Fenster zum Testen der Performance per Tastatur.

## 1.44 OKAY

Die aktuellen Einstellungen werden für die in der Userbank aktivierten Performance übernommen und das Performance-Common-Window sowie alle anderen Fenster, die über das Performance-Common-Window geöffnet wurden, werden geschlossen.

## 1.45 Arpeggiator-Window

Über dieses Window können Einstellungen für den Arpeggiator vorgenommen werden. Nähere Beschreibungen zu den Algorithmen, zu Tempo, Subdivide, Hold und Split können im Owner's-Manual nachgelesen werden.

## 1.46 Wheels-Footcontrol-Portamento

Über dieses Fenster können Einstellungen für Modulations- und Pitchhandrad sowie für Footcontrol vorgenommen werden, sowie das Portamento aktiviert und die Portamento-zeit eingestellt werden.

## 1.47 Effekte

Hier werden die Parameter für den Reverb-, Chorus- und Variationseffekt eingestellt. Für den Variationseffekt kann man noch Effektabhängige Parameter einstellen. Deaktivierte Parametergadgets sind kein Programmfehler, sondern zeigen, daß es für den gewählten Variationseffekt keinen Parameter zum Editieren gibt. Siehe auch Anhang im CS1x Owner's-Manual "Digital-Effekte".

Die Einstellungen für "Vari on Layer RevSend" und "Vari on Layer ChoSend" haben auf die eigentliche Performance keinen Einfluß, sondern sind nur aufgeführt, weil diese Parameter nur in der Current-Performance Verwendung finden, die bei Performancetests an den CS1x gesendet wird.

## 1.48 Knopf6-Layer-Assigns

In diesem Fenster können die Assign-Einstellungen für Drehknopf 6 bezogen auf die Layer der Performance eingestellt werden.



## 1.49 Layer-Edit-Window

In diesem Fenster können die Einstellungen für die einzelnen Layer vorgenommen werden. ↩

Hier werden die Stimmen, Effektanteile usw für die einzelnen Layer eingestellt . Über das Cyclegadget mit dem Namen Layer kann die aktuelle Layer ausgewählt werden. ↩

Über die Buttons Ablegen und Holen kann man Layereinstellungen in einen Zwischenpuffer legen und abholen und über den EGS-Button der Envelope-Editor aufgerufen werden.

Ablegen

Holen

EGS

## 1.50 Ablegen

Die Einstellungen des aktuellen Layers werden in einen Puffer abgelegt.

Beachte: Diese Funktion gibt es auch beim Envelope-Editor jedoch mit dem ↩

Unterschied,

daß diese Funktion hier auf alle Parameter einer Layer angewendet wird, ↩  
im

Envelope-Editor jedoch nur auf die Parameter, die dort editiert werden können.

## 1.51 Holen

Die im Puffer abgelegten Einstellungen werden auf die aktuelle Layer angewendet.

D.h. die aktuellen Einstellungen der aktuellen Layer werden vom Puffer ↩  
überschrieben.

Ist der Puffer leer wird mittels Requester darauf hingewiesen.

## 1.52 EGS

Es wird der Envelope-Editor aufgerufen.

## 1.53 Envelope-Editor

Hier werden die Hüllkurven für den Lautstärke- (AEG), Verstimmungs- (PEG) und ↩  
Filter-

verlauf (FEG) im Verhältnis zur Zeit sowie LFO-Einstellungen für jeden Layer ↩  
editiert.

Wie im Layer-Edit-Window kann auch hier der aktuelle Layer über das Layer- ↩  
Cyclegadget

umgeschaltet werden.

Über die Menüfunktionen "Ablegen" werden die aktuellen Parameter des aktuellen ↩  
Layer

in einen Puffer kopiert und durch "Holen" werden die Parameter der aktuellen Layer mit  
den Werten aus dem Puffer überschrieben.

Beachte: Im Gegensatz zu den Funktionen Ablegen und Holen im Layer-Edit-Window werden nur die Parameter in den Puffer abgelegt, die hier editiert werden können und nicht alle Layerparameter.  
Ist der Puffer leer erscheint ein Hinweis-Requester.

## 1.54 Performance-Test

Über dieses Fenster kann man die Performance im Current-Speicher des CS1x per Tastatur testen. Diese Möglichkeit ist gedacht, um den Computer als Masterkeyboard zu benutzen, wenn das Keyboard zu weit weg steht. Kreativität sollte bequem sein !  
Hier stehen drei Cyclegadgets sowie vier Slidergadgets zu Verfügung:

Über das Tastaturbereich-Cyclegadget kann der Oktave-Bereich, der über die Tastatur gespielt werden kann, eingestellt werden.  
Die darunter liegenden Cyclegadgets dienen zum Einstellen der Controller für die daneben liegenden großen Slidergadgets welche mit der Maus bewegt werden können. Sie simulieren die Handräder des CS1x, können jedoch auch mit Funktionen der sechs Drehknöpfe belegt werden.

Die Hauptlautstärke sowie die Anschlagstärke lassen sich über die kleinen Slidergadgets einstellen.

Der "Midi-Reset"-Button dient zum Abstellen hängender Noten und zum Rücksetzen der Controller-Werte im CS1x.

Über "Beenden" wird das Fenster geschlossen.

Falls sich über die Tastatur kein Klang beim CS1x erzeugen läßt sollte man folgendes überprüfen:

- stimmt die Midiverbindung ?
- stimmt Empfangskanal des CS1x mit der Einstellung für den Empfangskanal im System-Window überein ?
- Hat man vielleicht vorher ein Demo gehört, welches über Sysexdaten ausgeblendet wurde ?
- Hat man schon die beiliegenden Handbücher durchgelesen ?

## 1.55 CS1x-System

---

Hier können die Systemeinstellungen des CS1x editiert, gesendet, empfangen und ↵  
archiviert  
werden.  
Menüs

## 1.56 Menüs

Disk: -Laden: Über Filerequester kann eine archivierte Systeeinstellung für den ↵  
CS1x  
eingeladen werden.

-Speichern: Die Systemeinstellungen werden als Standarteinstellungen (cs1x. ↵  
sys)  
gespeichert.

-Speichern als....: Die Systemeinstellungen können unter beliebigem Namen ↵  
abgespeichert  
werden. Der Suchpfad und der Dateiname kann über ↵  
Filerequester an-  
gewählt und eingegeben werden.

-Beenden: Das Fenster wird geschlossen.

Midi: -Senden->CS1x: Die Systemeinstellungen werden zum Cslx gesendet.

-Empfangen<-CS1x: Die Systemeinstellungen werden vom CS1x angefordert.

-Sende alle Änderungen: Wirkt global auf alle Editierarbeiten, d.h. es ↵  
werden alle  
Änderungen sofort zum CS1x gesendet.

Hilfe: -Hilfe: Es wird dieses Hilfefile aufgerufen.

## 1.57 Funktionstasten

Um den Wechsel zwischen den zwischen den einzelnen Fenstern zu erleichtern habe ↵  
ich  
Funktionstasten belegt, mit denen folgende Fenster geöffnet werden:

"F1": Öffnet das CS1x-System -Window  
"F2": Öffnet das Performance-Common-Window  
"F3": Öffnet das Knopf6-Layer-Assigns -Window  
"F4": Öffnet das Effekte -Window  
"F5": Öffnet das Arpeggiator-Window  
"F6": Öffnet das Wheels-Footcontrol-Portamento -Window  
"F7": Öffnet das Layer-Edit-Window  
"F8": Öffnet das Envelope-Editor -Window  
"F9": Öffnet das Performance-Test -Window  
  
"Help": Öffnet diese Hilfe

---

## 1.58 Danksagung

In diesem Zusammenhang möchte ich mich bei folgenden Personen bedanken:

- meiner Frau und meinen zwei Söhnen (3,5 Jahre und 4 Monate) für ihre Gedult
- Wouter van Oortmerssen für seinen tollen und leistungsfähigen E- Compiler
- Fabio Rotondo für seine Nodemaster- und StringNode- Modules zum E- Compiler
- Bill Barton und Pregnant Badger Music für die hervorragende Midi-Library, die in diesem Programm verwendet wurde. Das Copyright für die Midi-Library liegt bei Bill Barton und Pregnant Badger Music.
- Stephan Sürken für Text2Guide
- Commodore für den besten Computer überhaupt.
- Yamaha für den den CS1x
- Peter Krischker, der mich mit seinen geilen Performances zum CS1x dazu bewegte mich tiefer mit dem CS1x zu beschäftigen und das Programm zu schreiben.
- Martin Endress (ISM) dessen hervorragender Midisequencer durch seine Fähigkeiten (Multiportverarbeitung) professionell bezeichnet werden müßte, aber von marktführenden Zeitungen nur am Rande oder minder bewertet wurde. Stichwort Multimedia; Alle schreien danach, doch was ist Multimedia ohne Musikbearbeitung und Musikverwaltung.

## 1.59 Der Autor

Udo Alexander Gantner  
Rich.- Wagner- Str.29  
76669 Bad Schönborn

Tel.: 07253/32856  
Email: keine

## 1.60 Copyright & Ersatzansprüche, Vollversion

Das Copyright für das Programm behalte ich mir als Autor des Programmes vor. Jedoch weise ich jede Ersatzansprüche bezüglich des Programmnamens "CS1x-Editor" von mir, da ich jedem Anwender freistelle, das Programm so zu benennen, wie es ihm beliebt. Einfach Programm und dazugehöriges Icon umbenennen. Diese Maßnahme habe ich ergriffen, als ich in einer Musikerfachzeitschrift lesen konnte, daß ein Shareware- Programmierer von einer großen Softwarefirma auf Schadensersatz verklagt wurde, nur weil sein Programm zufällig den gleichen Namen besaß.

Jeder Anwender benutzt das Programm auf seine eigene Gefahr.  
Ich weise jede Ersatzansprüche auf Hardware- und Softwareschäden von mir, die bei ↵  
Benutzung  
des Programmes entstanden sein sollten.

Das Programm ist Shareware.  
Wer das Programm als PD erwirbt und dafür mehr als 5.- DM bezahlt hat, sollte ↵  
sich Gedanken  
machen, wieviel Geld er noch auf diese Weise aus dem Fenster werfen will.

Das Programm ist zu Demonstrationszwecken gedacht und ist in seinen Funtionen um ↵  
die  
Archivierungsfunktionen "Sichern" und "Sichern als..." eingeschränkt.

Wenn Ihnen das Programm gefällt können Sie gerne eine Vollversion bei mir, siehe  
Der Autor, bestellen.

Der Preis für die Vollversion beträgt 40.- DM

Mit freundlichen Grüßen und viel Spaß !!!

## 1.61 Zukunftspläne

- Ausbügeln von Fehlern, wenn noch welche gefunden werden.  
Bitte schreiben Sie mir, falls Sie welche finden.
  - Schönere und anspruchsvollere Gui (eventuell MUI), je nach Nachfrage.
  - Lokalisierung von CS1x-Editor.
  - Editoren für den Quasimidi Technox, MT32, DX/TX7, Fb01 in Planung.
  - Umsetzung des CS1x- Editors auf den PC (in Arbeit).
  - Kurs über Midihandling in E.
-