

ME

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Bedienungshandbuch



Enhanced Definition
Synthesis



Graphical User Interface



KAY
ALGORITHMIC
REALTIME
MUSIC
ARCHITECTURE



KORG Komponent System



KORG

WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

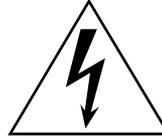
- Bitte lesen Sie sich alle Bedienhinweise durch.
- Bewahren Sie diese Bedienhinweise auf.
- Beachten Sie alle Warnungen.
- Befolgen Sie alle Instruktionen.
- Verwenden Sie dieses Gerät niemals in der Nähe von Wasser.
- Ein netzgespeistes Gerät darf niemals Regen- oder Wassertropfen ausgesetzt werden. Außerdem darf man keine Flüssigkeitsbehälter wie Vasen usw. darauf stellen.
- Reinigen Sie es ausschließlich mit einem trockenen Tuch.
- Versperren Sie niemals die Lüftungsschlitze und stellen Sie das Gerät nur an Orten auf, die vom Hersteller ausdrücklich empfohlen werden.
- Stellen Sie das Gerät niemals in die Nähe einer Wärmequelle, z.B. eines Heizkörpers, Ofens oder eines anderen Wärme erzeugenden Gerätes (darunter auch Endstufen).
- Versuchen Sie niemals, die polarisierte Leitung bzw. Erde hochzulegen oder zu umgehen. Ein polarisierter Stecker ist mit zwei flachen Stiften unterschiedlicher Breite versehen. Ein Stecker mit Erdung weist zwei Stifte und eine Erdungsbuchse auf. Wenn der beiliegende Stecker nicht in Ihre Steckdose passt, sollten Sie einen Elektriker bitten, die Steckdose zu erneuern (für die USA und Kanada).
- Sorgen Sie dafür, dass man weder über das Netzkabel stolpern kann, noch dass es in unmittelbarer Nähe einer Steckdose, darunter auch Zusatzsteckdosen anderer Geräte, abgeklemmt wird. Auch am Austritt aus dem Gerät darf das Netzkabel auf keinen Fall gequetscht werden.
- Verwenden Sie nur Halterungen/Zubehör, die/das vom Hersteller ausdrücklich empfohlen werden/wird.
- Im Falle eines Gewitters bzw. wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht verwenden möchten, lösen Sie bitte den Netzanschluss.
- Durch Ausschalten des Hauptschalters wird dieses Erzeugnis nicht vollständig vom Netz getrennt. Ziehen Sie deshalb den Stecker des Netzkabels aus der Steckdose, wenn Sie das Erzeugnis längere Zeit nicht verwenden.
- Stellen Sie diesen Verstärker in der Nähe einer Wand Schutzkontaktdose auf und achten Sie auf die freie Zugänglichkeit des Netzanschlusskabels.
- Warnhinweis: Dieser Verstärker darf nur an Steckdosen mit Schutzleiter (Erdung) betrieben werden.
- Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten einem erfahrenen Wartungstechniker. Wartungsarbeiten oder Reparaturen sind erforderlich, wenn das Netzkabel oder der Stecker beschädigt ist, wenn Flüssigkeit oder andere Gegenstände in das Geräteinnere gefallen sind, wenn das Gerät im Regen gestanden hat, sich nicht erwartungsgemäß verhält oder wenn es gefallen ist.
- Stellen Sie das Gerät niemals unmittelbar neben die Steckdose und/oder Erweiterungssteckdose eines anderen Geräts.
- Stellen Sie das Gerät während des Betriebes niemals in einen Türrschrank oder den Lieferkarton.
- Die Batterie darf niemals großer Hitze wie Sonnenstrahlen, Feuer o.ä. ausgesetzt werden.
- Hohe Schallpegel bei Verwendung eines großen oder kleinen Kopfhörers können Hörschäden verursachen.
- Stellen Sie das Gerät nur auf einen Wagen, Ständer, Stative, Halterungen oder Tische, die vom Hersteller ausdrücklich empfohlen werden oder eventuell zum Lieferumfang gehören. Seien Sie beim Verschieben eines geeigneten Wagens vorsichtig, damit weder er, noch das Gerät selbst umkippt bzw. hinfällt und Sie eventuell verletzt.



WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

	CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
AVERTISSEMENT: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE—NE PAS OUVRIR.		
注意 感電の恐れあり、キャビネットをあけるな		



Der als Pfeil dargestellte Blitz in einem Dreieck weist den Anwender auf nicht isolierte, „gefährliche Spannungen“ im Geräteinneren hin, die so stark sein können, dass sie einen Stromschlag verursachen.



Das Ausrufezeichen in einem Dreieck weist den Anwender darauf hin, dass zum Lieferumfang des Gerätes wichtige Bedien- und Wartungshinweise (eventuell Reparaturhinweise) gehören.

VORSICHT

Bei unsachgemäßer Batterie-Installation besteht Explosionsgefahr.

Legen Sie nur Batterien des gleichen oder eines gleichwertigen Typs ein.



Hinweis zur Entsorgung (nur EU)

Wenn dieses „durch gestrichener Müllkübel“ Symbol auf dem Produkt oder in der Bedienungsanleitung erscheint, müssen Sie dieses Produkt sachgemäß als Sondermüll entsorgen. Entsorgen Sie dieses Produkt nicht im Haushaltsmüll. Durch richtige Entsorgung verhindern Sie Umwelt- oder Gesundheitsgefahren. Die geltenden Vorschriften für richtige Entsorgung sind je nach Bestimmungsland unterschiedlich. Bitte informieren Sie sich bei der zuständigen Behörde über die bei Ihnen geltenden Vorschriften zur Entsorgung.

WICHTIGER HINWEIS FÜR KUNDEN

Dieses Produkt wurde unter strenger Beachtung von Spezifikationen und Spannungsanforderungen hergestellt, die im Bestimmungsland gelten. Wenn Sie dieses Produkt über das Internet, per Postversand und/oder mit telefonischer Bestellung gekauft haben, müssen Sie bestätigen, dass dieses Produkt für Ihr Wohngebiet ausgelegt ist.

WARNUNG: Verwendung dieses Produkts in einem anderen Land als dem, für das es bestimmt ist, verwendet wird, kann gefährlich sein und die Garantie des Herstellers oder Importeurs hinfällig lassen werden. Bitte bewahren Sie diese Quittung als Kaufbeleg auf, da andernfalls das Produkt von der Garantie des Herstellers oder Importeurs ausgeschlossen werden kann.

Handhabung dieses Produkts

Dieses Produkt enthält Präzisionskomponenten, deren Verhalten bei Nichtbeachtung der folgenden Punkte nicht mehr vorhersehbar ist.

- Setzen Sie dieses Produkt niemals Vibrationen oder starken Erschütterungen aus.
Sonst könnten Sie nämlich die internen Bauteile beschädigen und Funktionsstörungen hervorrufen.
- Verwenden Sie dieses Produkt niemals an extrem kalten oder heißen Orten (z.B. draußen im Winter oder im direkten Sonnenlicht). Bringen Sie dieses Produkt niemals von einem kalten an einen heißen Ort oder umgekehrt.
Bei großen Temperaturunterschieden kann es im Geräteinneren zu Kondensbildung kommen. Am besten warten Sie dann ein paar Stunden vor Verwendung des Produkts.
- Lagern bzw. verwenden Sie dieses Produkt niemals an besonders feuchten Orten.
- Verwenden Sie dieses Produkt niemals an extrem staubigen oder verrauchten Orten.

Das Display

Das Display des M3 ist eine Präzisionseinheit mit technologisch anspruchsvollen Komponenten. Bedenken Sie, dass die nachstehend erwähnten Symptome typisch sind für LC-Displays und also nicht auf eine Funktionsstörung hindeuten.

- Bestimmte Bildpunkte („Pixel“) sind immer aus (dunkel) oder an (hell).
- In bestimmten Fällen scheint die Bildschirmhelligkeit nicht an allen Stellen gleich zu sein.
- Ab und zu erscheinen horizontale Streifen bzw. Schatten.
- In bestimmten Fällen scheint das Display zu flimmern bzw. kommt es zu einem Moiré-Effekt.

Handhabung der Daten

Bei falschen oder unsachgemäßen Bedienvorgängen könnte der interne Speicherinhalt gelöscht werden. Daher raten wir, wichtige Daten auf CD oder einem anderen Datenträger zu archivieren. Korg haftet nicht für Schäden, die sich aus dem Verlust irgendwelcher Daten ergeben.

COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses professionelle Gerät ist ausschließlich für die Ver- und Bearbeitung von Werken gedacht, deren Urheberrecht bei Ihnen liegt bzw. wofür Sie eine Genehmigung beim Rechteinhaber eingeholt haben. Das gilt für die öffentliche Aufführung, Aufnahme, Ausstrahlungen, den Verkauf, die Duplizierung sowie alle Handlungen, die nicht als „gebilligte Verwendung“ gelten. Wenn Sie nicht der Urheber sind, keine Verwendungsgenehmigung haben und ein Werk trotzdem für kommerzielle Zwecke nutzen, machen Sie sich strafbar. Wenden Sie sich im Zweifel an einen Fachanwalt für Urheberrecht. **KORG HAFTET NICHT FÜR URHEBERRECHTSVERLETZUNGEN, DIE AUF DER VERWENDUNG VON KORG-GERÄTEN BERUHEN.**

- * Die KARMA[®]-Technologie („Kay Algorithmic Realtime Music Architecture“) wird in Lizenz von Stephen Kay verwendet und ist durch die amerikanischen Patente 5,486,647, 5,521,327, 6,084,171, 6,087,578, 6,103,964, 6,121,532, 6,121,533, 6,326,538, 6,639,141 und 7,169,997 geschützt. Weitere Patentverfahren laufen momentan noch.
- * KARMA[®], das KARMA-Logo und Generated Effect[™] (GE), Melodic Repeat[™], Direct Index[™], Manual Advance[™], SmartScan[™], Freeze Randomize[™], Random Capture[™], Random FF/REW[™] and Scene Matrix[™] sind Warenzeichen der Stephen Kay, Karma Lab LLC. Diese Bedienungsanleitung ist Copyright ©1994–2004 by KORG Inc. & Stephen Kay. Alle Rechte vorbehalten.
- * Die Bildschirmdarstellungen der KARMA-Software in diesem Dokument sind ©1994–2004 by Stephen Kay, Karma Lab LLC. Ihre Verwendung wurde genehmigt. Alle Rechte vorbehalten.
- * Infos über die KARMA-Technologie finden Sie im Internet unter www.karma-lab.com.
- * Dieses Produkt verwendet den „T-Kernel“-Quellcode gemäß den „T-License“-Bestimmungen des „T-Engine“-Forums (www.t-engine.org).
- * Apple, Mac, FireWire, und Audio Units sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Warenzeichen der Apple Computer, Inc..
- * Windows XP ist in den USA und anderen Ländern ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.
- * VST ist ein Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH.
- * RTAS ist ein eingetragenes Warenzeichen der Avid Technology, Inc. oder eines ihrer Tochterunternehmen.
- * Alle anderen erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Vielen Dank, dass Sie sich für einen M3 Music Workstation/Sampler von Korg entschieden haben. Bitte lesen Sie sich diese Anleitung vollständig durch, um bei der Bedienung alles richtig zu machen.

Über diese Bedienungsanleitung

Merkmale und Zweck der Dokumentation

Die Anleitungen und ihr Zweck

Der M3 wird mit folgenden Dokumenten geliefert:

- M3-Bedienungshandbuch
- M3-Referenzhandbuch (PDF, nur auf Englisch)
- M3 Voice Name List (PDF)
- KEYBOARD ASSEMBLY-Bedienungsanleitung (Zusammenbauanleitung für die Tastatur) (gehört zum Lieferumfang des M3-61/73/88)
Verwendung der Halterungen für den M3-M (nur bei separat gekauften M3-M Einheiten)
- „M3 Editor/Plug-In Editor“-Bedienungsanleitung (PDF, nur auf Englisch)
- EXB-RADIAS for M3-Bedienungsanleitung (PDF)

Die oben erwähnten PDF-Dateien finden Sie im „MANUALS“-Ordner auf der beiliegenden CD-ROM. Anleitungen für Treiber wie den KORG USB-MIDI-Treiber befinden sich im selben Ordner wie die Software.

M3-Bedienungshandbuch

Lesen Sie dieses Buch zuerst. Hier werden nämlich die Bedienelemente und Funktionen des M3 vorgestellt. Außerdem wird erklärt, wie man ihn anschließt, welche Modi es gibt, wie man Klänge editiert, mit dem Sequenzer arbeitet und Samples aufzeichnet. Außerdem werden die KARMA-Funktion, die Effekte, die Schlagzeugspur und die Drumkits vorgestellt.

Eine Fehlersuche, eine Liste der Fehlermeldungen, die technischen Daten und Einbauhinweise für EXB-Optionen finden Sie hier ebenfalls.

M3-Referenzhandbuch (nur auf Englisch)

Hier werden die M3-Parameter nach Modus und Seiten getrennt beschrieben. Dieses Dokument sollten Sie sich durchlesen, um mehr über ganz bestimmte Parameter zu erfahren.

M3 Voice Name List

Dieses Dokument enthält Übersichten der Multisamples, Drumsamples, der vorprogrammierten Combinations, Programs, Drumkits und KARMA-Einstellungen. Das dürfte Ihnen die Suche nach dem benötigten Klangmaterial erleichtern.

KEYBOARD ASSEMBLY-Bedienungsanleitung (Zusammenbauanleitung für die Tastatur)

Verwendung der Halterungen für den M3-M

Die „Zusammenbauanleitung für die Tastatur“ gehört zum Lieferumfang des M3-61/73/88. Hier wird erklärt, wie man den M3-M (das Klangerzeugungsmodul) neigt und wie man den M3-M installiert und wieder ausbaut.

„Verwendung der Halterungen für den M3-M“ gehört nur zum Lieferumfang eines M3-M, der separat gekauft wurde. Hier wird erklärt, wie man die Halterungen am M3-M anbringt, um ihn auf einen Tisch o.ä. zu stellen und komfortabel bedienen zu können.

‘M3 Editor/Plug-In Editor’-Anleitung (nur auf Englisch)

Hier wird erklärt, wie man mit dem „M3 Editor“ und „M3 Plug-In Editor“ arbeitet.

EXB-RADIAS for M3-Anleitung

Enthält eine detaillierte Beschreibung der optionalen EXB-RADIAS-Parameter, die nach dem Einbau in einen M3 zur Verfügung stehen.

Konventionen in diesem Handbuch Verweise auf den M3

Der M3 ist in mehreren Ausführungen lieferbar: Mit 88er-Tastatur (M3-88), 73er-Tastatur (M3-73), 61er-Tastatur (M3-61) und als eigenständiges Modul (M3-M). Wenn in der Dokumentation von „dem M3“ die Rede, sind damit alle Modelle gemeint.

Abkürzungen der Anleitungen: BH, RH

Ab und zu verwenden wir folgende Abkürzungen für Verweise auf andere Anleitungen:

BH: Bedienungshandbuch

RH: Referenzhandbuch

Schrittabfolge 1. 2. 3. ...

Verweisen auf die zu absolvierenden Arbeitsschritte.

Symbole , , *Achtung, Tipp*

Mit diesen Symbolen sind Vorsichtshinweise, Anmerkungen für den MIDI-Einsatz, generelle Anmerkungen und Tipps gekennzeichnet.

Beispielhafte Display-Anzeigen

Die in den Abbildungen gezeigten Display-Seiten und Parameter haben lediglich Beispielcharakter und stimmen also nicht immer mit den bei Ihnen angezeigten Werten überein.

Abkürzungen von MIDI-Parametern

„CC“ (oder „CC#“) verweist auf MIDI-Steuerbefehle (Controller).

Zahlen, die in eckigen Klammern [] hinter MIDI-Parametern erwähnt werden, vertreten Hexadezimalwerte.

Was ist REMs ?

REMS (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) ist ein von Korg entwickeltes Modellierverfahren, das den komplexen Charakter und die Beschaffenheit von Natur- und elektronischen Instrumenten sehr genau nachbilden kann. Außer den Eigenschaften der Klangerzeugung selbst simuliert das System das Material der Instrumente, Resonanzböden usw. sowie die Lautsprecher, das Schallfeld, die Mikrofone, Röhren, Transistoren usw.

Inhalt

Handhabung dieses Produkts	iii	Schnelle Editierung von Programs	47
Das Display	iii	Schnelle Editierung mit den Fadern und Tastern ..	47
Handhabung der Daten	iii	COMPARE	50
COPYRIGHT-HINWEIS	iii	Speichern Ihrer Änderungen	50
Über diese Bedienungsanleitung	iv	Detaillierte Editierung von Programs	51
Blitzstart	1	Vorstellung der Editierseiten	51
Vorbereitung	1	Grundlegende Oszillatorparameter	51
Spielen von Programs und Combinations	2	Verwendung der LFOs und Hüllkurven (EGs)	54
Anhören der Demosongs	5	Verwendung der alternativen Modulation (AMS) und 'AMS Mixer'	55
Vorstellung des M3	7	Beeinflussen der Tonhöhe	57
Die wichtigsten Funktionen	7	Verwendung der Filter	58
Bedienelemente und Anschlüsse	9	Verwendung der 'Amp'-Sektion	61
Bedienfeld	9	X-Y-Steuerparameter	62
Rück-/Unterseite	15	'KARMA'-Einstellungen	63
Objekte im Display	17	Einstellungen der 'Drum Track'-Funktion	63
Grundwissen	20	Effekte	64
Über die Modi des M3	20	Automatischer Import eines Programs in den Sequencer-Modus	64
Grundlegende Bedienung	22	Spielen und Editieren von Combinations	65
Vorbereitung	25	Spielen einer Combination	65
Ein-/Ausschalten	25	Anwahl von Combinations	65
Anschließen des Netzkabels	25	Verwendung der KARMA- und 'Drum Track' -Funktion	67
Einschalten	25	Verwendung der Spielhilfen	67
Ausschalten	25	Grundlegendes zum Editieren einer Combination	68
Anschlüsse	26	Andere Programs für eine Combination wählen ..	68
Anschließen externer Audiogeräte	27	Nachbessern der 'Mischung'	68
Anschließen eines Dämpferpedals, Fußtasters und/oder Schwellpedals	29	Schnelle Editierung mit den Fadern und Tastern ..	69
Verbindung mit einem Computer	30	Speichern der editierten Combination	69
Anschließen von MIDI-Geräten	33	Detaillierte Editierung von Combinations ..	70
Anschließen eines USB-Geräts (Festplatte, CD-R/RW usw.)	33	Vorstellung der Editierseiten	70
Installieren der Software	34	Ein paar Ansätze für Editierarbeiten	71
Spielen und Editieren von Programs	37	'Layer', 'Split' und 'Velocity Switch'	71
Spielen von Programs	37	MIDI-Parameter	73
Anwahl eines Programs	37	Programs für eine Combination 'fit machen'	74
Verwendung der KARMA- und 'Drum Track' -Funktion	40	Effekte	76
Verwendung der Spielhilfen	41	Automatischer Import einer Combination in den Sequencer-Modus	76
Funktionseinstellungen für Programs	46		

**Aufzeichnen von Songs
(Sequencer-Modus) 77**

Vorstellung 77
 Über den Sequencer des M3 77
 Aufbau des Sequencer-Modus' 77

Abspielen von Songs 80
 Wiedergabe 80
 Arbeiten mit den Fadern und Tastern 82

MIDI-Aufnahmen 83
 Vorbereitungen für die Aufnahme 83
 Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten 85
 Schrittweise Aufnahme 88
 Anderes Aufnahmeverfahren 90
 Aufzeichnen eines Pattern 93

Song-Editierung 95

**Verwendung von 'RPPR' (Realtime Pattern
Play/Record) 97**
 Anlegen von 'RPPR'-Daten 97
 RPPR-Wiedergabe 98
 Echtzeitaufnahme des RPPR-Spiels 98

Sameln im Sequencer-Modus 100

**Programmieren einer 'Cue List'
(Wiedergabeliste) 101**
 Anlegen einer Cue List 101
 Umwandeln einer Cue List in einen Song 103

Speichern des Songs 104

**Hinweise und Vorstellung anderer
Sequencer-Funktionen 105**
 Sequenzformate des M3 105
 Über die 'Compare'-Funktion 105
 Memory Protect 106
 Apropos MIDI 106

**Sameln ('Open Sampling'-
System) 107**

Vorstellung der Sampling-Funktionen 107
 Über das Sameln 107
 Compare 109

**Sameln und Editieren im Sampling-
Modus 110**

Erstellen von Indizes für Multisamples und
Zuweisung von Samples – P0: Recording 110
 Grundlegendes Sampling-Verfahren 112
 Editieren von Schleifen – P2: Loop Edit 116
 Editieren der Samples (Wellenformen) –
P1: Sample Edit 118
 Editieren von Multisamples –
P3: Multisample Edit 119
 'Rippen' – P5: Audio CD 120

Umwandlung eines Multisamples in ein
Program 120
 Verwendung von Samples in Drumkits 121
 Speichern von Samples und Multisamples 121

**Sameln im Program-, Combination- und
Sequencer-Modus 122**

Sameln einer KARMA-Phrase 122
 Sameln einer Gitarre bei laufender KARMA-
Wiedergabe 123
 Sameln der KARMA-Wiedergabe mitsamt der
Gitarre 125
 In-Track Sampling 126
 Sameln eines Songs, um daraus eine WAVE-
Datei zu machen 127

**Einstellungen für den gesamten M3
(Global-Modus) 129**

Aufbau des Global-Modus' 129

'Global'-Einstellungen 129
 Basic Setup 129
 System Preference 130
 Audio-Eingabe 131
 MIDI Basic/Routing 131
 Fernbedienung 131
 Einstellungen für die Pedale und Spielhilfen 132
 Zuordnung von CC-Nummern für die KARMA-
Funktion, die X-Y-Achsen und die Pads 133
 Programmieren eigener Skalen 133
 Editieren der Kategorienamen 134

Verwendung von Drumkits 135

Vorstellung der Drumkits 135
 Editieren der Drumkits 136
 Speichern von Drumkits 138

**Laden & Speichern von Daten,
Brennen von CDs 139**

Sichern von Daten 139
 Datentypen, die gespeichert werden können 139
 Interne Speicherung 140
 Sichern auf einem Datenträger (Media-Save) 142
 Der M3 als Datenspeichergerät 144

Laden von Daten 145
 Datentypen, die geladen werden können 145
 Laden von einem Datenträger
(Media-Load) 145

Media Utility 148
 Kopieren & Löschen von Dateien, Formatieren
von Datenträgern (Media-Utility) 148

Brennen von Audio-CDs 150
 Brennen und Abspielen einer Audio-CD (Media-
Make Audio CD, Play Audio CD) 150

Brennen von Audio-CDs	150
Kontrolle der Infos eines Datenträgers – Media Info	152

Verwendung der Effekte 153

Vorstellung der Effekte des M3	153
Effekttypen	153
Ein-/Ausgänge der Effekte	153
Effekte in den einzelnen Modi	154
Routing der Effekte	155
Einstellungen der Program-Effekte	155
Verwendung der Effekte in Combinations und Songs	158
Effekteinstellungen im Sampling-Modus	159
Effekteinstellungen für Eingangssignale	160
Dynamische Modulation, 'MIDI/Tempo Sync'-Parameter und 'Common FX LFO' ...	161
Dynamische Modulation ('Dmod')	161
Common FX LFO	162

Verwendung von KARMA 163

Vorstellung	163
Was genau ist 'KARMA'?	163
Aufbau der KARMA-Funktion	163
Live-Verwendung von KARMA	167
KARMA-Verwendung im Program-Modus	167
Verwendung der KARMA-Funktion im Combination-Modus	169
KARMA-Verhalten	172
KARMA-Einstellungen im Program-Modus	172
KARMA-Einstellungen im Combination-Modus ..	176
KARMA-Einstellungen im Sequencer-Modus ...	180
Synchronisation der KARMA-Funktion	183

Die 'Drum Track'-Funktion 185

Vorstellung	185
Was ist die 'Drum Track'-Funktion?	185
Einsatz der „Drum Track“-Funktion	185
Verwendung der „Drum Track“-Funktion im Program-Modus	185
Verwendung der 'Drum Track'-Funktion im Combination-Modus	187
'Drum Track'-Parameter	189
'Drum Track'-Einstellungen im Program- Modus	189
'Drum Track'-Einstellungen im Combination- Modus	190
'Drum Track'-Einstellungen im Sequencer- Modus	191

Simultanverwendung der KARMA- und 'Drum Track'-Funktion	191
Synchronisation der 'Drum Track'-Funktion	193

Anlegen eines 'Drum Track'-Pattern 195

Vorbereiten eines User-Pattern	195
Umwandeln in ein „Drum Track“-Pattern	195

Funktionen, die in allen Modi gelten..... 197

Eingeben/Ändern von Namen	197
Definieren der Funktionen für die Taster SW1 und SW2	198
Definieren der Funktionen der REALTIME CONTROL-Regler 5–8	198
Verwendung von Tap Tempo	199
'Neutralisieren' der Spielhilfen	199
Kurzbefehle	200

Anhang 201

Laden der Werksvorgaben	201
Laden der Werksdaten	201
Installieren von Sonderzubehör	202
Vorsichtsmaßnahmen für den Einbau einer Erweiterungskarte	202
Optionale Platinen für den M3	203
Kontrolle nach der Installation	203
Installieren von Optionen und Auswechseln der Kalenderbatterie	204
Fehlersuche	208
Stromversorgung	208
Display	208
Audio-Ein-/Ausgabe	208
Programs und Combinations	210
Songs	210
Sampling	211
KARMA-Funktion	212
'Drum Track'-Funktion	212
X–Y-Steuerung	212
Drumkits	213
Effekte	213
MIDI	213
Die Pads oder das Dämpferpedal funktionieren nicht erwartungsgemäß	213
USB-Datenträger und CDs	213
WAVE-Dateien	214
Verwendung eines Computers	215
Beiliegende CD-ROM	215
Fehlermeldungen	216
Fehlermeldungen und Rückfragen	216

Datenträger, die mit dem M3 verwendet werden können.	224
Vom M3 unterstützte Datenträger	224
Funktionen, die der M3 auf einem Datenträger ausführen kann	224
Technische Daten und Sonderzubehör	225
Technische Daten	225
Sonderzubehör	228
MIDI-Implementierungstabelle	229

Sehen wir uns zunächst an, wie man sofort etwas aus diesem Instrument herauskitzelt.

Hier wird erklärt, wie man den M3 aufstellt und anschließt, Sounds wählt, bestimmte Klangaspekte verbiegt und sich die Demo-Songs anhört.

Nach Durcharbeiten dieses „Blitzstarts“ sollten Sie sich aber auch die übrigen Kapitel dieses Buches durchlesen.

Vorbereitung

Schließen Sie das beiliegende Netzkabel an und schalten Sie das Gerät ein.

1. Wenn Sie einen M3-61/73/88 (d.h. einen M3-M mit KYBD-61/73/88 Tastatureinheit) gekauft haben, können Sie den M3-M (das Modul) vom KYBD-61/73/88 aus hochklappen. Siehe auch die „Zusammenbauanleitung für die Tastatur“ des M3-61/73/88.

Wenn Sie sich ausschließlich für den M3-M (Modul) entschieden haben, sollten Sie die beiliegenden Halterung anbringen, um das Modul auf eine Tischplatte o.ä. zu stellen. Siehe das Dokument „Anbringen der Halterungen“, das zum Lieferumfang des M3-M gehört.

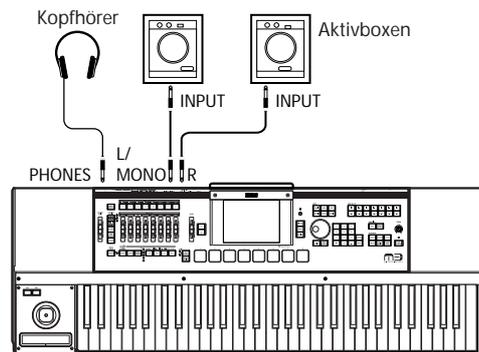
2. Schließen Sie das beiliegende Netzkabel an.

Schließen Sie das beiliegende Netzkabel zuerst an die betreffende Buchse des M3 an.

3. Verbinden Sie den M3 mit einem Mischpult oder einer Abhöre.

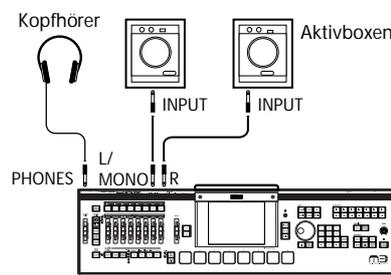
Verbinden Sie die Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO und R des M3 mit dem Mischpult oder Ihren Aktivboxen.

Wenn Sie lieber einen Kopfhörer verwenden, müssen Sie ihn an die Kopfhörerbuchse auf der Rückseite des M3 anschließen. Das Signal im Kopfhörer ist mit jenem der Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO und R identisch.

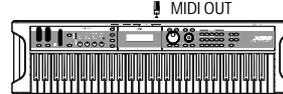


M3-61/73/88

Wenn Sie den M3-M separat verwenden, müssen Sie ihn an ein Masterkeyboard anschließen.



M3-M



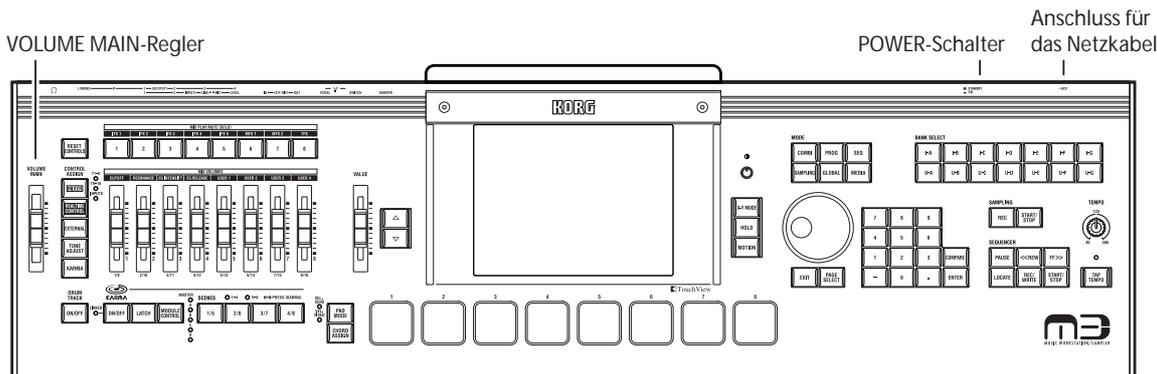
MIDI-Masterkeyboard

4. Stellen Sie den VOLUME MAIN-Fader des M3 auf den Mindestwert.

Schalten Sie das Audiosystem ein und stellen Sie Ihren normalen „Arbeitspegel“ ein.

5. Drücken Sie den Netzschalter auf der Rückseite, um den M3 einzuschalten.

6. Stellen Sie die Lautstärke der externen Geräte auf einen geeigneten Wert. Fahren Sie den VOLUME MAIN-Regler des M3 behutsam in die gewünschte Position.



Spielen von Programs und Combinations

Laut Vorgabe wechselt das Gerät nach dem Einschalten in den Combination-Modus. Wenn Sie ein paar Noten auf der Tastatur spielen, hören Sie Combination 000 der Bank I-A. Eine Combination kann bis zu 16 „Programs“ ansprechen, die entweder gemeinsam (Layer) oder über separate Zonen (Split) angesteuert werden. Außerdem stehen vier KARMA-Module zur Verfügung (im Program-Modus ist nur ein KARMA-Modul verfügbar), mit denen sich komplexe Phrasen erzielen lassen.

Obwohl Sie sicher auch andere Combinations anspielen möchten, wollen wir uns zunächst die „Grundbausteine“ des M3 anhören – die Programs.

Achtung: Wenn Sie beim Spielen auf der Tastatur bzw. bei Drücken der Pads nichts hören: Überprüfen Sie die Anschlüsse noch einmal. Schauen Sie außerdem nach, wie der VOLUME MAIN-Regler des M3 und die Lautstärke der externen Endstufe/des Verstärkers eingestellt sind.

Anwahl eines Programs

1. Drücken Sie den **MODE PROG**-Taster (Diode leuchtet), um in den Program-Modus zu wechseln.
2. Oben links im Display wird der Name der aktuell gewählten Seite angezeigt: „Prog P0: Play“. Diese Seite brauchen Sie für den „normalen“ Einsatz der Programs.

Spielen Sie auf der Tastatur und drücken Sie die Pads.

Achtung: Unter Umständen müssen Sie den EXIT-Taster bis zu drei Mal drücken, um wieder die Ausgangsseite aufzurufen.

3. Die großen Zeichen im oberen Display-Teil werden hervorgehoben.

Hierbei handelt es sich um die Nummer und den Namen des gewählten Programs („Program Select“).

Mit den Tastern Δ und ∇ können Sie zum jeweils vorangehenden/nächsten Program gehen.

Bei Bedarf können Sie aber auch das VALUE-Rad zur Anwahl von Programs benutzen.

4. Wählen Sie mit den Tastern **BANK SELECT I-A-I-G** und **U-A-U-G** eine andere Program-Bank.

Ab Werk enthalten die Speicher 0–127 von INT-A–INT-D werksseitig vorbereitete Programs. Spielen Sie diese Programs doch einmal an, um sie kennen zu lernen.

Weitere Hinweise zu den Programs der einzelnen Bänke finden Sie unter „Vorstellung: Program-Bänke“ auf S. 38.

5. Drücken Sie den **Listenfleil links neben „Program Select“**.

Es erscheint eine Übersicht der in dieser Bank vorhandenen Programs.

Mit den Registern am linken und rechten Display-Rand können Sie zu einer anderen Bank wechseln.

Drücken Sie den Namen des Programs, das Sie verwenden möchten. Verwenden Sie bei Bedarf die Bildlaufleiste unter dem Menü, um zu momentan unsichtbaren Programs zu gehen.

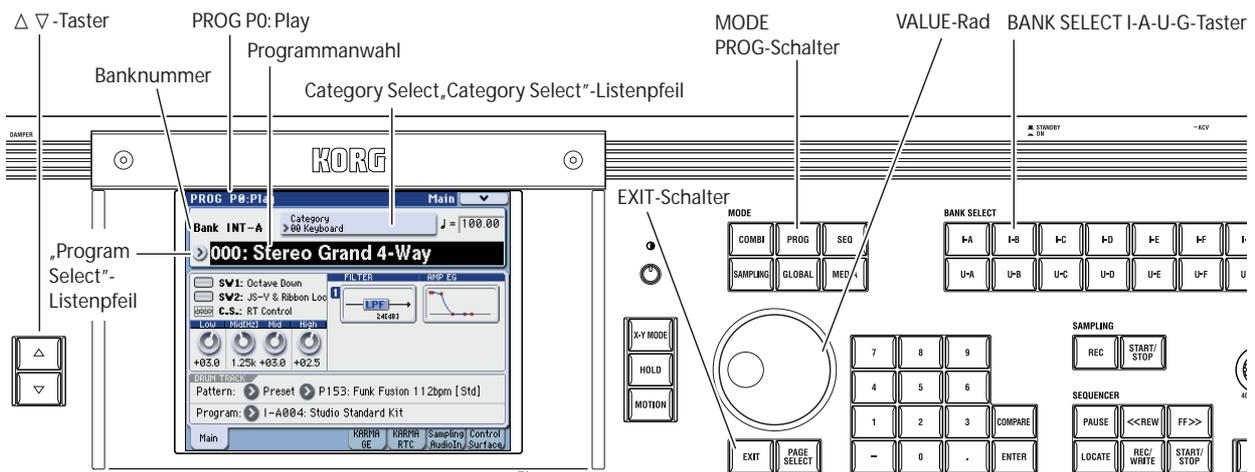
Mit den Tastern Δ und ∇ können Sie zum jeweils vorangehenden oder nächsten Program gehen.

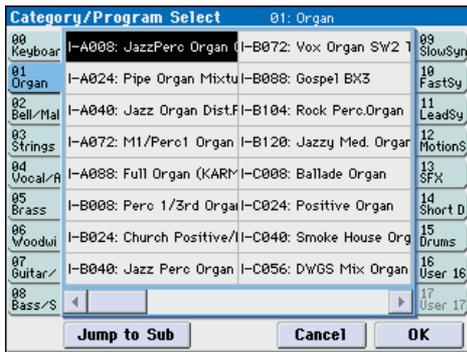
Wenn Sie das gewünschte Program gefunden haben, müssen Sie den [OK]-Button oder den ENTER-Taster drücken.



6. Programs lassen sich auf verschiedene Arten anwählen. Hier wollen wir zeigen, wie man mit den Kategorien (Schlagzeug, Orgel, Bass usw.) arbeitet.

Drücken Sie den „Category Select“-Listenfleil. Damit ist das Rechteck über dem Program-Namen gemeint.





Es erscheint das „Category/Program Select“-Menü mit einer Übersicht alle Programs in der gewählten Kategorie. Mit den Registern am linken und rechten Display-Rand können Sie eine andere Kategorie wählen.

Drücken Sie den Namen des Programs, das Sie verwenden möchten.

Mit den Tastern Δ und ∇ können Sie zum jeweils vorgehenden oder nächsten Program gehen.

Wenn Sie das gewünschte Program gefunden haben, müssen Sie den [OK]-Button oder den ENTER-Taster drücken.

Manche Kategorien enthalten zudem Subkategorien, die mit dem [Jump to Sub]-Button des „Category/Program Select“-Menüs aufgerufen werden können.

Anwahl von Combinations

1. Drücken Sie den **MODE COMBI**-Taster (Diode leuchtet), um in den **Combination-Modus** zu wechseln.
2. **Oben links im Display** wird der Name der aktuell gewählten Seite angezeigt: „Combi P0: Play“. Diese Seite brauchen Sie für den „normalen“ Einsatz der Combinations.

Spielen Sie auf der Tastatur und drücken Sie die Pads.

Achtung: Unter Umständen müssen Sie den **EXIT**-Taster bis zu drei Mal drücken, um wieder die Ausgangsseite aufzurufen.



3. Die großen Zeichen im oberen Display-Teil werden hervorgehoben.

Hier werden die Nummer und der Name der gewählten Combination angezeigt („Combination Select“).

Mit den Tastern Δ und ∇ können Sie zur jeweils vorgehenden/nächsten Combination gehen.

Bei Bedarf können Sie aber auch das **VALUE**-Rad zur Anwahl benutzen.

4. Mit den Tastern **BANK SELECT I-A-I-G** und **A-U-G** können Sie andere **Combination-Bänke** wählen.

Ab Werk enthalten die Speicher 0–127 von **INT-A**–**INT-C** werksseitig vorbereitete Combinations. Spielen Sie diese Combinations doch einmal an, um sie kennen zu lernen.

5. Wie im **Program-Modus** lassen sich **Combinations nach Bänken oder Kategorien** anwählen.

Führen Sie Schritt 5 und 6 unter „Anwahl eines Programs“ auf S. 2 aus, um die Combinations nach dem gleichen Verfahren aufzurufen wie die Programs.

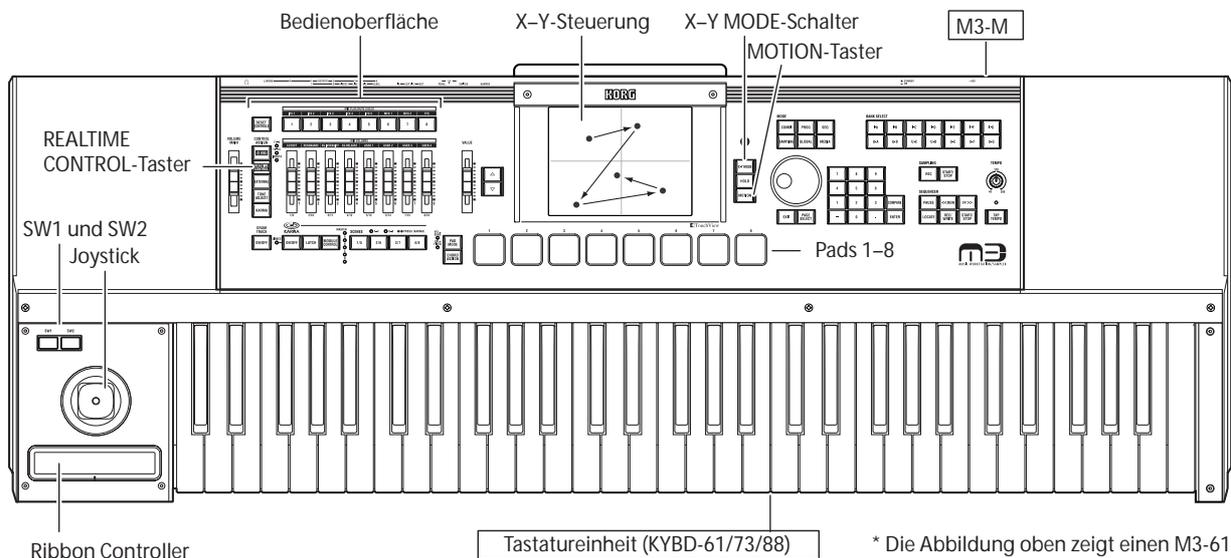
Verwendung der Spielhilfen

Der M3 bietet mehrere Spielhilfen.

1. Die **Tastatur des M3-61/73/88** (die **KYBD-61/73/88** Tastatureinheit) enthält einen **Joystick**, einen **Ribbon Controller** und die **Taster SW1/SW2** für die **Modulation der gespielten Noten**.

Was dabei passiert, richtet sich nach dem gewählten Program bzw. der Combination. Am besten probieren Sie alle Spielhilfen kurz aus. Siehe außerdem „Verwendung der Spielhilfen“ auf S. 41.

2. **Links auf dem M3-M** (Modul des M3) befinden sich mehrere **Schieberegler** („Fader“) und **Taster**, die ein wenig an ein **Mischpult** erinnern.



* Die Abbildung oben zeigt einen M3-61

Diese Sektion nennen wir die „Steuersektion“. Sie erlaubt das Editieren von Klängen, das Steuern der KARMA-Funktion und kann sogar als MIDI-Fernbedienung zum Steuern externer Instrumente genutzt werden.

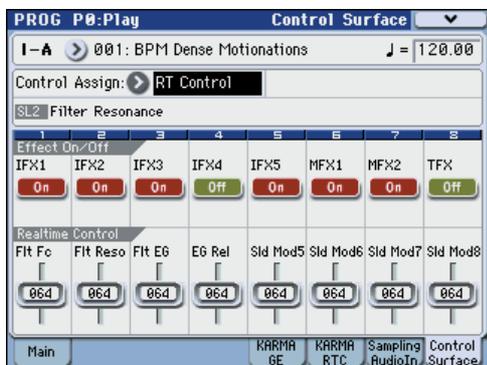
Drücken Sie z.B. den Taster CONTROL ASSIGN REALTIME CONTROL (seine Diode leuchtet).

Jetzt können die Taster der Steuersektion zum Ein- und Ausschalten der Effekte verwendet werden.

Mit den Schieberegler lassen sich die Filterfrequenz, der Resonanzanteil, die Intensität und andere frei definierbare Parameter beeinflussen.

Bei Bedarf werden die Funktionen und Einstellungen der Steuersektion im Display angezeigt. Wenn Sie das möchten, müssen Sie das „Control Surface“-Register unten rechts im Display drücken.

Bei Verwendung der Bedienelemente bewegen sich die angezeigten Symbole entsprechend.



Achtung: Wenn Sie die Änderungen nicht mehr brauchen, können Sie wieder die gespeicherte Programmversion aufrufen.

Drücken Sie den COMPARE-Taster (die Diode leuchtet), um vorübergehend wieder die gespeicherte Version aufzurufen. Drücken Sie den COMPARE-Taster erneut (Diode erlischt), um sich noch einmal die abgewandelte Fassung anzuhören.

Um wieder eine gespeicherte Einstellung zu laden, müssen Sie den RESET CONTROLS-Taster gedrückt halten und den betreffenden Schieberegler bzw. Taster betätigen oder einen CONTROL ASSIGN-Taster drücken (siehe S. 199).

3. Die X-Y-Steuerung ist wahrscheinlich das interessanteste Bedienelement des M3.

Hiermit können Sie die Lautstärkebalance oder die Klangfarbe ändern, indem Sie einen Finger über das Display bewegen. Derartige Bewegungen lassen sich sogar aufzeichnen und jederzeit wieder abspielen.

Drücken Sie den Taster X-Y MODE (seine Diode leuchtet). Die Farbe des Displays ändert sich. Spielen Sie etwas auf der Tastatur, während Sie einen Finger über das Display gleiten lassen. Die Farbe des Displays, die Lautstärkebalance und die Klangfarbe ändern sich.

Wenn Sie den MOTION-Taster gedrückt halten, wird die aufgezeichnete Bewegung wieder abgespielt: Die Farbe des Displays ändert sich wieder und die Lautstärke oder die Klangfarbe variiert entsprechend.

Alles Weitere zum Aufzeichnen von Bewegungen finden Sie unter „X-Y-Steuerung“ auf S. 43.

⚠ Solange der X-Y MODE-Taster aktiv ist (Diode leuchtet), können keine Parameter im Display gewählt werden. Um ein anderes Programm bzw. eine Combination wählen oder einen Parameterwert ändern zu können, müssen Sie den X-Y MODE-Taster deaktivieren (Diode erlischt).

4. Unter dem Display befinden sich 8 anschlagdynamische Pads.

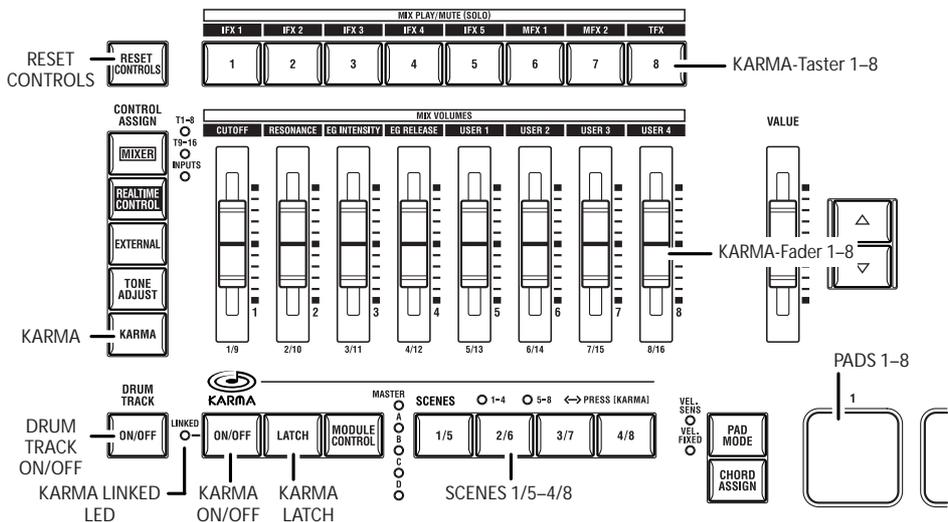
Diesen Gummitasten können Sie Einzelnoten oder Akkorde (maximal 8 Noten) zuordnen.

Das eignet sich besonders zum Spielen von Schlagzeug, für Akkordeinwürfe und die Steuerung der KARMA-Funktion. Die Noten- oder Akkordzuordnung der Pads ist ausgesprochen einfach (siehe S. 44).

Einsatz der KARMA-Funktion

Die KARMA-Funktion kann für eine große Anzahl Effekte genutzt werden.

1. Wechseln Sie in den Combination- oder Programm-Modus.
2. Drücken Sie den Taster KARMA ON/OFF (seine Diode leuchtet).
3. Wenn Sie den KARMA LATCH-Taster aktivieren (Diode leuchtet), läuft die KARMA-Funktion selbst dann weiter, wenn Sie keine Tasten oder Pads mehr drücken bzw. keine MIDI-Notenbefehle mehr senden.



Das ist praktisch, wenn Sie die KARMA-Funktion als Begleitung für Ihre Soli verwenden möchten.

4. Spielen Sie auf der Tastatur oder den Pads, um die KARMA-Funktion zu starten.

Das gewählte KARMA-Pattern wird abgespielt.

Achtung: Wenn die KARMA LINKED-Diode leuchtet, reicht das Drücken einer Taste bzw. eines Pads nicht aus, um die Phrase zu starten. Sie müssen dann nämlich zuerst den DRUM TRACK ON/OFF-Taster und anschließend eine Taste oder ein Pad betätigen. Dann beginnt die KARMA-Funktion zeitgleich.

5. Die KARMA-Funktion bietet bis zu 8 „Szenen“. Mit den Tastern SCENES 1/5–4/8 kann die gewünschte Szene aufgerufen werden. Dabei ändern sich dann die Parametereinstellungen der KARMA-Taster und -Fader, so dass Sie selbst live bequem von einem Muster zu einem anderen wechseln können.

Die KARMA-Fader und -Taster sind immer jenen Parametern zugeordnet, die für die gewählte Phrase bzw. das Muster am sinnvollsten sind.

Mit den Tastern KARMA SCENES 1/5–4/8 lassen sich abwechselnd die KARMA-Szenen 1–4 und 5–8 wählen. Wenn Sie den bereits leuchtenden CONTROL ASSIGN KARMA-Taster drücken, blinkt entweder die 1–4- oder die 5–8-Diode, um anzuzeigen, welche Szenengruppe zur Verfügung steht. Anschließend können Sie mit den Tastern 1/5–4/8 die benötigte KARMA-Szene wählen (siehe S. 11).

6. Die Einstellungen der KARMA-Szenen werden bei Bedarf im Display angezeigt.

Drücken Sie den EXIT-Taster drei Mal, um zur Seite „P0: Play“ zu wechseln. Betätigen Sie anschließend das „Control Surface“-Register unter dem Display. Drücken Sie dann den CONTROL ASSIGN KARMA-Taster.

7. Mit den Fadern 1–8 und Tastern 1–8 der Steuersektion können Sie die Einstellungen für die KARMA-Taster und -Fader innerhalb der aktuellen KARMA-Szene in Echtzeit ändern.

Die Parameterzuordnungen richten sich jeweils nach dem gewählten Program bzw. der aktiven Kombination.

Achtung: Wenn Sie die Änderungen nicht mehr brauchen, können Sie wieder die gespeicherte Version aufrufen. Dieses System gilt auch für die KARMA-Einstellungen (siehe S. 3).

8. Auf der „KARMA GE“- und „KARMA RTC“-Seite innerhalb „P0: Play“ werden die Einstellungen detaillierter angezeigt. Auf der „KARMA GE“-Seite kann der GE („Generated Effect“) des KARMA-Moduls gewählt werden. Die Taktart des erzeugten Pattern wird ebenfalls angezeigt.

Einsatz der 'Drum Track'-Funktion

Die „Drum Track“-Funktion dient zum Spielen von Schlagzeugparts, welche die hochwertigen „Drum“-Programme des M3 ansprechen. Die „Drum Track“-Pattern stehen bei Verwendung von Programmen und Combinations zur Verfügung und können sowohl live als auch zum Ausarbeiten neuer Ideen genutzt werden.

1. Wechseln Sie in den Combination- oder Program-Modus.

Drücken Sie für dieses Beispiel den MODE PROG-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln. Springen Sie dort zur Seite „Prog P0: Play– Main“. Wenn zunächst eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster bis zu drei Mal drücken.



2. Drücken Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster.

Der ON/OFF-Taster leuchtet oder blinkt. Das richtet sich nach der Einstellung des gewählten Programms.

Wenn er leuchtet, beginnt die Wiedergabe des „Drum Track“-Pattern. Drücken Sie den ON/OFF-Taster erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.

Wenn er blinkt, kann die „Drum Track“-Wiedergabe gestartet werden. Um sie zu starten, brauchen Sie nur eine Klaviaturtaste zu drücken oder einen MIDI-Notenbefehl zum Instrument zu übertragen.

Wenn die Taster KARMA LINKED und KARMA ON/OFF leuchten, wird die KARMA-Funktion zeitgleich mit der „Drum Track“-Funktion gestartet/gestoppt. Wie man die Schlagzeugbegleitung anhält, richtet sich nach den Program-Einstellungen: Entweder müssen Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster drücken oder einfach alle Tasten freigeben.

3. Mit „Pattern Bank“ und „Pattern No“ können Sie ein anderes „Drum Track“-Pattern wählen.

Achtung: Bei Bedarf können Sie auch eigene Schlagzeug-Pattern programmieren (siehe S. 195).

4. Ordnen Sie der „Drum Track“-Funktion mit „Drum Track Program“ das gewünschte Program zu.

Achtung: Hier können nur Programs der Kategorie „15“ (Drums) gewählt werden.

Anhören der Demosongs

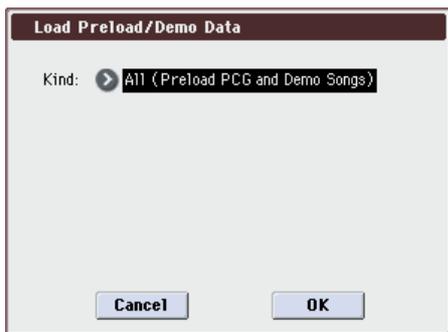
Laden der Demosongdaten im Global-Modus

1. Drücken Sie den MODE GLOBAL-Taster (Diode leuchtet), um in den Global-Modus zu wechseln.

2. Wechseln Sie zur Seite „Global P0: Basic Setup“.

Wenn eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster drücken.

3. Drücken Sie den Button des Befehlsmenüs oben rechts im Display, um „Load Preload/Demo Data“ zu wählen.



4. Wählen Sie im „Kind“-Feld „All (Preload PCG and Demo Songs)“.

Das bedeutet, dass die Werks-Sounds und Demo-Daten geladen werden können.

⚠ Wenn Sie die Werks-Programs und/oder -Combinations bereits editiert oder durch neue ersetzt haben, werden sie beim Laden überschrieben und gehen also verloren. Um Ihre Änderungen zu behalten, müssen Sie sie zuerst auf einem (handelsüblichen) USB-Datenträger speichern, den Sie mit dem USB A-Port des M3 verbinden.

5. Drücken Sie den [OK]-Button oder ENTER-Taster.

Nun erscheint ein Dialogfenster mit einer Rückfrage. Drücken Sie den [OK]-Button oder ENTER-Taster dann noch einmal, um die Daten tatsächlich zu laden.

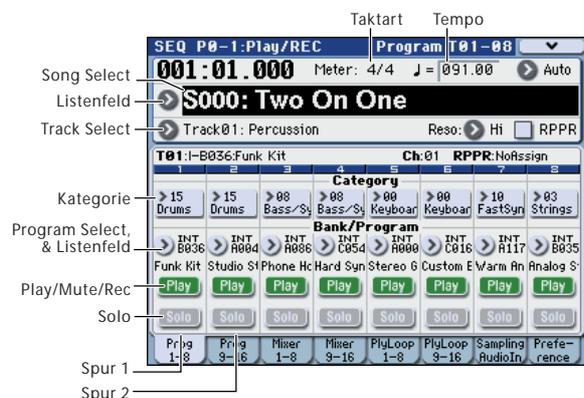
⚠ Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten geladen werden.

Wenn das „Memory Protected“-Dialogfenster erscheint, müssen Sie das „System Pref.“-Register drücken, um den Speicherschutz („Memory Protect – Song“) zu deaktivieren. Laden Sie die Daten danach noch einmal.

Anhören der Demosongs im Sequencer-Modus

1. Drücken Sie den MODE SEQ-Taster (Diode leuchtet), um in den Sequencer-Modus zu wechseln.
2. Wechseln Sie zur Seite „P0: Play/REC- Program T01-08“.

Wenn zunächst eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster bis zu drei Mal drücken.



3. Hören wir uns zunächst Song S000 an.

Wählen Sie Song S000. Wenn momentan ein anderer Song gewählt ist, müssen Sie den Song-Namen („Song Select“) drücken, damit er invertiert dargestellt wird.

Drücken Sie nun den 0- und danach den ENTER-Taster.

4. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Diode blinkt und die Wiedergabe beginnt.

5. Drücken Sie den START/STOP-Taster, um die Wiedergabe anzuhalten.

6. Hören wir uns nun einen anderen Song an.

Drücken Sie den Song-Namen („Song Select“). Drücken Sie anschließend den 1- und danach den ENTER-Taster. (Jetzt ist Song „S001“ gewählt.)

Sie können aber auch den runden Button ([Song Select]-Listenfeld) links neben dem Song-Namen drücken, um eine Liste mit allen verfügbaren Songs aufzurufen. Wählen Sie einen Song und drücken Sie den [OK]-Button oder ENTER-Taster.

7. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Wiedergabe zu starten. Drücken Sie den START/STOP-Taster erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.

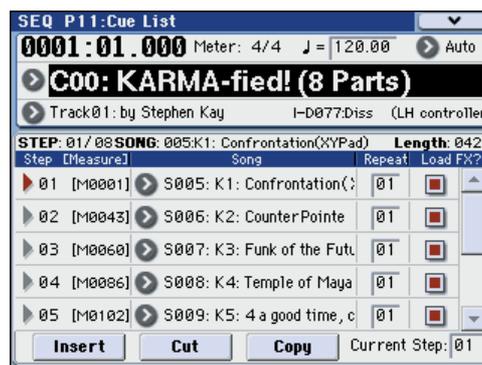
⚠ Bei Ausschalten des Instruments wird der Demosong wieder gelöscht. Sie können ihn aber jederzeit erneut laden.

Abspielen einer 'Cue List'

Wenn man mehrere Songs einer „Cue List“ zuordnet, werden sie in der gewünschten Reihenfolge abgespielt. Sie können außerdem die Anzahl der Wiederholungen je Song festlegen. Hier wird gezeigt, wie man die Demosongs über eine „Cue List“ abspielt.

1. Wechseln Sie zur Seite „P11: Cue List“.

Drücken Sie den PAGE SELECT-Taster, um zur „Seq Page Select“-Seite zu springen. Drücken Sie „P11 Cue List“ im Display



2. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Songs werden nun in der programmierten Reihenfolge abgespielt. Um die Wiedergabe vor dem Ende der Liste anzuhalten, müssen Sie den START/STOP-Taster noch einmal drücken.

Damit wäre der Blitzstart bereits absolviert.

Dieses Bedienungshandbuch stellt die wichtigsten Funktionen des M3 vor. Arbeiten Sie es deshalb vollständig durch.

Vorstellung des M3

Die wichtigsten Funktionen

Reiche, lebendige Klangfarben dank „EDS“-Klangerzeugung (Enhanced Definition Synthesis)

Das neue „EDS“-Klangerzeugungssystem (Enhanced Definition Synthesis) basiert auf PCM-Wellenformen, die mit Korgs „Voicing“-Technologie aufbereitet wurden und daher sehr lebendige Klänge erzeugen.

Pro Stimme stehen zwei Oszillatoren zur Verfügung (d.h. zwei Oszillatoren mit 4-stufigem „Velocity Switching/Crossfade/Layer“), die bis zu 8 (Stereo-)Multi-samples, 4 Filter (je 2 Filter mit 4 Modi und 4 Routings), 2 Amps, 5 LFOs und 5 EGs (Hüllkurven) gleichzeitig ansprechen können. Die maximale Polyphonie beträgt 120 Stimmen.

Die Oszillatorsektion umfasst insgesamt 1032 Multi-samples (darunter 7 Stereo-Multisamples) mit einer Sampling-Frequenz von 48kHz sowie 1606 Schlagzeug-Samples (darunter 116 Stereo-Samples). Macht insgesamt 256MB an Sample-Daten (umgerechnet in das 16-Bit-Linearformat). Diese PCM-Quellen stehen für die Oszillatorsektion zur Verfügung und lassen sich 4 unterschiedlichen Anschlagstufen/Crossfades/Layern zuordnen, woraus sich dann ungemein expressive und hochwertige Klangfarben ergeben.

Die für Klangfeinheiten wichtige Filtersektion bietet zwei Filter je Oszillator. Als Filtertypen stehen LPF, HPF, BPF (Bandpass) oder BRP (Bandsperr) zur Verfügung. Die beiden Filter können in jeweils einem von 4 Routings verwendet werden: Ein Filter, in Serie, parallel oder im 24dB-Modus.

Die Verstärkersektion enthält eine „Drive“-Schaltung, mit der man den Sound kantiger und markanter machen kann.

Dank Notenskalierung („Key Track“) lässt sich die Filterwirkung tonhöhengebunden variieren. Das kann man einerseits für eine besonders natürliche Filteransprache und andererseits für fast kranke Effekte verwenden.

Die Rechenpower des M3 wird natürlich auch für die besonders fein arbeitenden EGs (Hüllkurvengeneratoren) und LFOs genutzt.

Mit den EGs bestimmen Sie, wie sich ein Klang im Laufe der Zeit ändert. Die EGs bieten u.a. eine Neigungseinstellung für alle Punkte (Attack, Decay, Slope und Release), was sich für ausgesprochen natürliche Änderungen oder zum Simulieren von Naturinstrumenten und „Vintage“-Synthesizern eignet.

Die AMS von Korg („Alternate Modulation Sources“, alternative Modulation) bietet unzählige Möglichkeiten, was nicht zuletzt den 50 möglichen Modulationsquellen zu verdanken ist. Dieses bewährte Korg-Prinzip wird beim M3 um „AMS-Mixer“ erweitert, mit denen sich noch gewieftere Modulationseingriffe erzielen lassen. Die Multiplikation einer Modulationsquelle mit einer anderen und die Abwandlung der „Modulationsform“ sind nur zwei Beispiele einer effektiven Nutzung dieses Prinzips.

Programms, „Drum Tracks“ und alle 16 Timbres/Tracks verfügen über einen separaten 3-Band-EQ und können also immer und überall exakt so klingen, wie Sie sich das vorstellen.

Auch die Effektsektion ist üppig ausgestattet, mit 5 Insert- und 2 Master-Effekte sowie einem allgemein nutzbaren „Total“-Effekt. Außer Standard-Algorithmen wie Delay und Hall erzeugen die 170 verfügbaren Algorithmen auch Effekte wie Chorus, Phaser und Flanger, Kompressor, Limiter sowie das Verstärker- und Boxen-Modeling unserer erfolgreichen „REMS“-Technologie. Zusätzlich stehen 2 allgemeine LFOs zur Verfügung, die von allen Modulationseffekten angesprochen werden können. So lassen sich besonders eindrucksvolle Effekte erzielen, die beispielsweise auf einem LFO beruhen, der dafür sorgt, dass der Phaser und Flanger unterschiedlicher Timbres perfekt zueinander synchron laufen. Die dynamische Effektmodulation („Dmod“) erlaubt Echtzeiteingriffe in die Effektparameter, die entweder subtil oder recht brachial sein können.

KARMA- und 'Drum Track'-Funktion, 'Open Sampling'-System und 16-Spur-Sequencer (MIDI) zum Ausschmücken/Festhalten Ihrer Ideen

Der M3 enthält zahlreiche neuartige Funktionen, mit denen man seine musikalischen Einfälle zu professionellen Songs verarbeiten kann.

Die „Drum Track“-Funktion liefert auf Wunsch eine Schlagzeugbegleitung. Hierfür enthält der M3 einerseits vorprogrammierte Pattern und andererseits Speicher für Ihre eigenen Rhythmen. Die Wiedergabe kann entweder über eine bestimmte Tastaturzone oder mit zuvor definierten Anschlagwerten gesteuert werden.

Diese Funktion eignet sich sowohl für den Live-Einsatz wie auch als Rückhalt für die Ausarbeitung neuer Ideen.

Der M3 enthält ferner unsere einzigartige KARMA-Funktion mit unzähligen Einsatzmöglichkeiten. Bis zu 4 KARMA-Module lassen sich simultan zum Erzeugen von Phrasen, für Klangverbiegungen und Schlagzeugrhythmen verwenden.

Das ebenfalls vorhandene „Open Sampling“-System erlaubt das Aufzeichnen Ihres Spiels in allen Modi (z.B. Program und Combination). So erstellte Samples lassen sich mit Funktionen wie „Time Stretch“ und „Time Slice“ noch ausgiebig modifizieren. Im Sequencer-Modus steht ferner eine „In-Track Sampling“-Funktion zur Verfügung, die zum Sampeln der Song-Wiedergabe oder zum Einbauen von „Audiospuren“ genutzt werden kann. Sie können ferner Samples der Formate Korg, WAVE, AIFF, Akai S1000/S3000 und SoundFont 2.0 importieren und verwenden.

Mit der „Auto Song Setup“-Funktion lassen sich die Einstellungen der Programs, Schlagzeugparts, Combinations und/oder der KARMA-Funktion importieren, so dass Ihre Einfälle nie mehr langwierigen Einstellungsprozeduren zum Opfer fallen.

Ihre Musikproduktionen werden in der Regel wohl vom Sequenzer des M3 ausgehen. Dieser bietet 16 MIDI-Spuren und bis zu 128 Song-Speicher. Er fasst bis zu 210.000 Noten. Dank der besonders feinen 1/480-Auflösung werden alle Timing-Feinheiten exakt so festgehalten, wie Sie sie spielen. Mit der „Cue List“-Funktion können Sie Songs zuerst als Einzelsektionen aufzeichnen und hinterher zusammenfügen oder zu einem Medley verarbeiten.

Intuitive Bedienung und X-Y-Steuerung: Das Display als Steuerquelle; außerdem 8 Multi-Pads und eine Steuersektion

Der M3 ist mit einem klar strukturierten Farb-Display mit 320x240 Bildpunkten ausgestattet, das die Bedienung erheblich erleichtert. Hierbei handelt es sich um die grafische „TouchView“-Bedienoberfläche, die das Antippen der benötigten M3-Parameter und Werte für eine zügige Bedienung erlaubt.

Das Display lässt sich aber auch als X-Y-Controller nutzen (ungefähr wie Korgs KOASS-Technologie) und erlaubt dann die Simultansteuerung der Lautstärkebalance und anderer Klangaspekte mit Fingerbewegungen auf dem Display X-Y-Modus). Die Fingerbewegungen lassen sich sogar aufzeichnen und immer wieder exakt abspielen („X-Y Motion“).

Die 8 Multi-Pads stehen zum Spielen von Einzelnoten oder Akkorden (bis zu 8 Noten), von Schlagzeugparts und zum Steuern der KARMA-Funktion zur Verfügung. Die Noten- oder Akkordzuordnung der Pads ist ausgesprochen einfach und flexibel.

Die 8 Fader und Taster der Steuersektion können sehr expressiv genutzt werden, so z.B. für Lautstärkeänderungen der Oszillatoren, Timbres/Tracks, für Echtzeitänderungen der KARMA-Parameter sowie als Bedienelemente für die „Realtime Control“- und „Tone Adjust“-Funktion. Ferner lassen sich die Fader und Taster sowie die Pads für die Fernsteuerung externer MIDI-Geräte nutzen.

Die Tastatureinheit (KYBD-61/73/88) ist mit einem völlig überarbeiteten Joystick und einem Ribbon Controller für expressive Würze ausgestattet. Das 61er- und 73er-Modell bieten eine erfreulich penibel ansprechende Synthesizertastatur mit Aftertouch. Die 88er-Ausführung ist mit einer gewichteten RH3-Hammertastatur („Real Weighted Hammer Action 3“) ausgestattet. Diese weist die gleiche Gewichtung auf wie die Klaviatur eines Flügels: Im Bass ist der Tastenwiderstand etwas größer als im Diskant.

Vielseitige Anschlussmöglichkeiten, bis zu 4 Audio-Eingangskanäle, 6 Audio-Ausgangskanäle sowie USB A- und B-Ports

Der M3 bietet 2 analoge Audio-Eingänge und 2 digitale Eingangskanäle (S/P DIF).

Ferner stehen 2 analoge Hauptausgänge (L/MONO, R), 4 Einzelausgänge und 2 digitale Ausgangskanäle (S/P DIF) zur Verfügung.

Zusätzlich enthält der M3 1 USB-Port vom Typ „B“ für die MIDI-Verbindung mit dem Computer und 2 USB-Ports vom Typ „A“, an die man externe USB-Datenträger anschließen kann. Dank Unterstützung des USB 2.0-Protokolls können selbst große Datenmengen zügig übertragen und empfangen werden. Bei Bedarf können Sie die beim Sampeln erzeugten Daten direkt auf einem USB-Datenträger (z.B. einer Festplatte) speichern und den Datenträger zum Editieren von WAVE-

Dateien nutzen. Wenn Sie ein CD-RW-Laufwerk mit USB-Port anschließen, können Sie fertig gestellte Songs auf eine Audio-CD brennen.

Nach Einbau einer optionalen EXB-FW und der Installation des beiliegenden „M3 Plug-In Editors“ in Ihrem „DAW“-Programm kann der M3 auf diesem Wege nicht nur MIDI-Daten senden und empfangen, sondern auch 2 „Audio-Streams“ empfangen und 6 Streams zur Computer-Software übertragen.

KKS (KORG Komponent System) für eine flexible Konfiguration der Hardware

Der M3 beruht auf unserem neuen „KKS“ (KORG Komponent System), das von einer separaten Tastatureinheit (KYBD-61/73/88) und einem Modul ausgeht. Bei Bedarf können Sie die Konfiguration um ein weiteres Modul ergänzen bzw. ein anderes Modul verwenden, ohne die Tastatureinheit zu wechseln. Selbstverständlich kann das Modul auch ohne Tastatureinheit verwendet werden. Das Komponentensystem erlaubt ferner das Neigen des Moduls für eine noch zügigere Bedienung.

Der KKS-Standard wird demnächst um weitere Geräte erweitert und kann dann noch flexibler genutzt werden.

Virtualisierte Hardware-Funktionen für die Verwendung des Instruments als 'Plug-In' innerhalb einer DAW

Zum Lieferumfang gehören ein „M3 Editor“ und ein „M3 Plug-In Editor“ Programm für die computergestützte Editierung der M3-Sounds (Programs, Combinations, Drumkits usw.).

„M3 Editor“ ist ein autonomes (Stand-Alone) Editierungsprogramm. „M3 Plug-In Editor“ unterstützt die Formate VST, Audio Units und RTAS und erlaubt die Verwendung des M3 als „Plug-In“ in einem DAW-System („Digital Audio Workstation“) oder Sequenzerprogramm.

Nach Einbau der optionalen EXB-FW FireWire-Platine können über ein einziges FireWire-Kabel (IEEE 1394) sowohl die Audio- als auch die MIDI-Daten des M3 über den Umweg des „M3 Plug-In Editors“ von und zum Computerprogramm übertragen werden. Dieses Prinzip der „virtualisierten Hardware“ bedeutet, dass alle M3-Einstellungen wie bei einem Plug-In in den jeweiligen Songs gespeichert werden können (als wäre es ein Soft-Synthi).

Flexibel und vielseitig erweiterbar

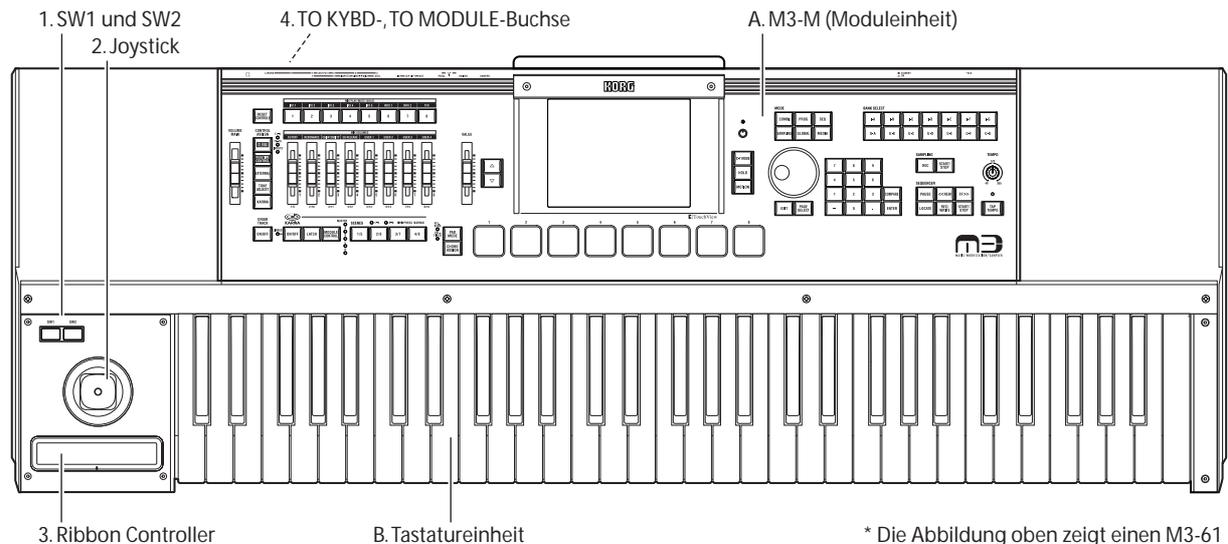
Die Funktionen des M3 lassen sich um folgende Dinge erweitern: Mit der EXB-RADIAS „Analog Modeling Synthesizer“-Platine (1 Timbre, maximal 24-stimmig polyphon), der EXB-M256 für die Erweiterung der internen PCM-Kapazität für Multisamples und Samples (insgesamt 320MB: 64MB ab Werk + 256MB), der EXB-FW für die FireWire-Verbindung (IEEE 1394) mit einem Computer (Audio und MIDI) und der Klangbibliothek der EX-USB-PCM-Serie (momentan noch in Arbeit).

Bedienelemente und Anschlüsse

Bedienfeld

Frontplatte des M3

Der M3 Music Workstation/Sampler beruht auf dem „KORG Komponent System“. Dieses umfasst eine Tastatureinheit (KYBD-61/73/88) und das M3-M Modul, das bei Bedarf entnommen werden kann.



A. M3-M (Moduleinheit)

Dies ist das M3-M-Klangerzeugungsmodul.

Der M3-M kann entweder in eine KYBD-61/73/88 Tastatureinheit eingebaut oder als eigenständiges Gerät mit einem externen MIDI-Keyboard bzw. für die Arbeit mit einem Computer genutzt werden.

B. KYBD-61/73/88 Tastatureinheit

Hiermit ist die KYBD-61/73/88 Tastatureinheit gemeint, die mit dem M3-M verbunden werden muss. Alles Weitere zu den Verbindungen mit dem M-3M und dem Einsatz finden Sie in der „Zusammenbauanleitung für die Tastatur“.

1. SW1 und SW2

Mit diesen Tastern können verschiedene Program- und Effektparameter des M3-M in Echtzeit beeinflusst werden. Außerdem kann man hiermit die „Lock“-Funktion des Joysticks oder Ribbons aktivieren bzw. ausschalten.

Welche Klangaspekte dabei beeinflusst werden, richtet sich nach den Program- und Effektparametern.

2. Joystick

Die Parameter und Effekte des M3-M können auch mit Auf-/Ab-/Links/Rechts-Bewegungen des Joysticks beeinflusst werden.

Welche Klangaspekte dabei beeinflusst werden, richtet sich nach den Program- und Effektparametern.

Laut Vorgabe sind die Achsen folgendermaßen definiert:

Vorgegebene Joystick-Funktionen

Bewegung des Joysticks...	Definition	Funktion
Links	JS-X	Pitch Bend abwärts
Rechts	JS+X	Pitch Bend aufwärts
Aufwärts (von Ihnen weg)	JS+Y	Vibrato
Zurück (zu Ihnen hin)	JS-Y	Filter-LFO (Wah)

3. Ribbon Controller

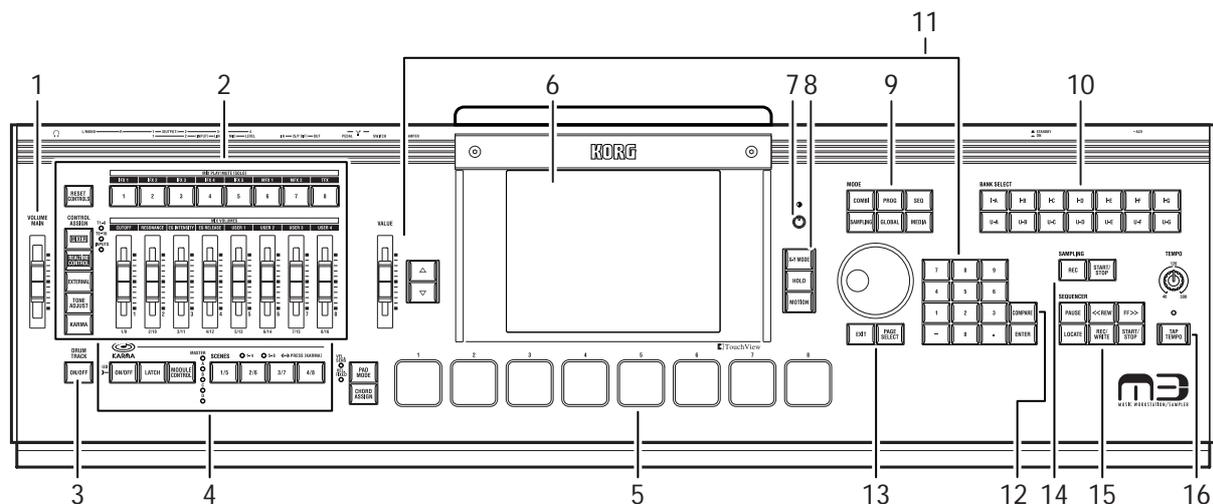
Der Ribbon Controller steht ebenfalls zum Beeinflussen der Program- und Effektparameter des M3-M zur Verfügung.

Welche Klangaspekte dabei beeinflusst werden, richtet sich nach den Program- und Effektparametern.

4. TO MODULE-, TO MODULE (2nd)-Buchse

Zum Lieferumfang des M3-M gehört ein Kabel für die Verbindung mit einer Tastatureinheit. Nach Herstellen dieser Verbindung können Sie die Tastatur, die Taster SW1 und SW2, den Joystick und den Ribbon Controller zum Ansteuern des M3-M verwenden. Die KYBD-61/73/88 Tastatureinheit bietet 2 TO MODULE-Anschlüsse („Main“ und „Sub“), an die man 2 „KORG Komponent System“-kompatible Geräte anschließen kann. Alles Weitere zu den Verbindungen finden Sie in der „Zusammenbauanleitung für die Tastatur“.

Frontplatte des M3-M



1. VOLUME MAIN-Regler

Hiermit stellen Sie die Lautstärke für die Buchsen (MAIN OUTPUT) L/MONO, R und die Kopfhörerbuchse ein.

Die übrigen Ausgänge (S/P DIF OUT (MAIN), AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1-4 und die Ausgabe einer optionalen EXB-FW sind hiervon nicht betroffen.

2. Steuersektion (MIXER & MODULATION)

Die Steuersektion befindet sich links neben dem Display und umfasst 8 Fader, 8 Tasten sowie eine Matrix, mit der man diesen Bedienelementen die gewünschten Funktionen zuordnet.

Die Steuersektion erlaubt das Editieren von Klängen (Oszillatoren, Timbres, Spuren und Audio-Eingangsmixer), das Steuern der KARMA-Funktion und kann sogar als MIDI-Fernbedienung zum Steuern externer Instrumente genutzt werden. Die Funktion der Steuersektion kann schnell geändert werden. Solche Umschaltungen haben keinen Einfluss auf die bereits vorgenommenen Einstellungen.

Mit den CONTROL ASSIGN-Tastern wählen Sie die Funktion der Steuersektion (siehe unten). Die Belegungen und Einstellungen können übrigens im Display verfolgt werden („P0-Control Surface“-Seite der einzelnen Modi).

CONTROL ASSIGN:

MIXER-Taster

T1-8, T9-16: Im Program-Modus dient die Steuersektion zum Einstellen der Lautstärke, des „Play/Mute“- und „Solo“-Status der Oszillatoren 1 und 2 sowie der Schlagzeugspur.

Im Sampling-Modus dient die Steuersektion zum Einstellen der Lautstärke, des „Play/Mute“- und „Solo“-Status von Multisamples (Oszillatoren).

Im Combination- und Sequencer-Modus dient die Steuersektion zum Einstellen der Lautstärke, des „Play/Mute“- und „Solo“-Status der 16 Timbres bzw. MIDI-Spuren („Tracks“).

INPUTS: Mit der Steuersektion regeln Sie die Lautstärke, den „Play/Mute“- und „Solo“-Status der Analog-Eingänge, des S/P DIF-Eingangs (und des linken und rechten FireWire-Audiokanals, wenn Sie eine EXB-FW installiert haben).

Die Dioden rechts neben dem Taster zeigen an, ob die Timbres/Spuren 1-8 bzw. 9-16 oder aber die INPUTS beeinflusst werden können. Mit dem MIXER-Taster wählen Sie die Funktion.

REALTIME CONTROL-Taster

Die Taster 1-8 dienen zum Ein-/Ausschalten der Effekte. Mit den Fadern 1-8 ändern Sie die Klang- oder Effekteinstellungen.

EXTERNAL

„EXTERNAL“ bedeutet, dass die Bedienelemente als Fernbedienung externer MIDI-Geräte fungieren.

TONE ADJUST

„TONE ADJUST“ ist zum Editieren von Klängen mit den Fadern 1-8 und den Tastern 1-8 gedacht. Im Combination- und Sequencer-Modus können Sie hiermit ein Program abwandeln, das von einem Timbre/einer Spur angesprochen wird. Derartige Änderungen haben keinen direkten Einfluss auf das zu Grunde liegende Programm.

KARMA-Taster

Die Fader 1-8 und Taster 1-8 dienen zum Bedienen der „KARMA“-Funktion.

Sie können aber auch den Tastern KARMA SCENES 1-4 oder 5-8 zugeordnet werden. (Siehe S. 11.)

MIX PLAY/MUTE (SOLO), IFX 1...5, MFX1, 2, TFX

TASTER 1-8

Mit diesen Tastern können die über die CONTROL ASSIGN-Sektion gewählte Funktionen bedient werden.

Achtung: Mit dem Menübefehl „Panel-SWSolo Mode On“ können Sie abwechselnd die „PLAY/MUTE“- und die „SOLO On/Off“-Funktion wählen.

MIX VOLUMES, CUTOFF...EG RELEASE, USER1...4

FADER 1/9–8/16

Mit diesen Fadern kann die über die CONTROL ASSIGN-Sektion gewählte Funktion bedient werden.

 Wenn sich ein Fader nahe der Höchst- oder Mindestposition befindet, verhält er sich etwas anders.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter:

Program-Modus: „0–8: Control Surface“ auf S. 14 im Referenzhandbuch

Combination-Modus: „0–8: Control Surface“ auf S. 130 im Referenzhandbuch

Sequencer-Modus: „0–2–8: Control Surface“ auf S. 207 im Referenzhandbuch

Sampling-Modus: „0–8: Control Surface“ auf S. 309 im Referenzhandbuch

RESET CONTROLS-Taster

Hiermit können Sie die Werte der Steuersektion zurückstellen oder wieder die gespeicherten Einstellungen aufrufen.

Um nur einen Parameterwert zurückzustellen, müssen Sie RESET CONTROLS gedrückt halten und das betreffende Bedienelement bewegen bzw. drücken.

Um alle Parameter der Steuersektion zurückzustellen (d.h. alle Fader und Taster), halten Sie RESET CONTROLS gedrückt, während Sie einen CONTROL ASSIGN-Taster (REALTIME CONTROL, TONE ADJUST usw.) betätigen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Neutralisieren“ der Spielhilfen“ auf S. 199.

3. DRUM TRACK

DRUM TRACK ON/OFF-Taster

Hiermit schalten Sie die „Drum Track“-Funktion ein und aus.

Wenn der DRUM TRACK ON/OFF-Taster momentan aus ist (Diode aus), beginnt die Diode zu blinken bzw. leuchtet sie, sobald Sie den Taster aktivieren.

Wenn die Diode leuchtet, beginnt die Wiedergabe des „Drum Track“-Pattern. Wenn Sie sie ausschalten, hält die Wiedergabe an.

Wenn die Diode blinkt, kann die „Drum Track“-Wiedergabe durch Drücken einer Taste oder mit einem MIDI-Notenbefehl gestartet werden.

4. KARMA

„KARMA“ ist die Abkürzung für „Kay Algorithmic Realtime Music Architecture“. Hierbei handelt es sich um eine leistungsstarke Funktion für Aufnahme- und Live-Anwendungen, die u.a. folgende Dinge erzeugt:

- Arpeggien
- Schlagzeug-Grooves/Instrumenten-Licks
- Komplexe CC-Verbiegungen (gerade so, als hätten Sie jemand zum Rühren des Joysticks angeheuert)
- Musikalische Phrasen (z.B. Klavierläufe)
- „Gate“- und „Chop“-Effekte für Techno usw.
- Jede denkbare Kombination dieser Möglichkeiten
- ...u.v.a.

ON/OFF-Taster

Hiermit schalten Sie die KARMA-Funktion ein und aus. Wie bei den übrigen KARMA-Tastern gibt es auch hier eine Diode, die leuchtet, wenn der Taster aktiv ist.

LINKED-Diode

Leuchtet, wenn die „Link to DT“-Funktion der KARMA-Module aktiv ist. Wenn sie leuchtet, wird der An/Aus-Status der KARMA-Funktion gemeinsam mit dem Status der „Drum Track“-Funktion geändert.

LATCH-Taster

Solange LATCH aktiv ist, spielt die KARMA-Funktion selbst dann weiter, wenn Sie alle Tasten und Pads freigeben bzw. wenn alle Noten via MIDI ausgeschaltet werden.

Diese Funktion ist praktisch, wenn Sie ein Solo zu einer KARMA-Phrase spielen möchten.

MODULE CONTROL-Taster

Im Combination- und Sequencer-Modus stehen vier KARMA-Module zur Verfügung, die separate Phrasen bzw. Effekte erzeugen können. Wenn die Steuersektion der KARMA-Funktion zugeordnet ist, gibt es fünf Bedienebenen für ihre Fader und Taster: Eine Ebene pro Modul (A-D) und eine „Master“-Ebene, auf der die Parameter aller Module simultan angesteuert werden.

Mit dem MODULE CONTROL-Taster wählen Sie, ob die KARMA-Fader, -Taster und -Szenen einem oder allen („Master“) Modulen zugeordnet werden. Im Program-Modus steht nur ein Modul zur Verfügung, das von der „Master“-Ebene aus beeinflusst werden kann.

SCENES

TASTER 1/5...4/8

Mit diesen Tastern wählen Sie die KARMA-Szenen 1–8.

Bei Drücken des CONTROL ASSIGN KARMA-Tasters blinkt die 1–4- oder 5–8-Diode, um anzuzeigen, welche Gruppe derzeit aktiv ist. Wenn Sie dann einen Taster 1/5–4/8 drücken, wird die entsprechende KARMA-Szene gewählt.

Wenn Sie den KARMA ON/OFF-Taster erneut drücken, während 1–4 oder 5–8 blinkt, hört das Blinken auf.

5. Pads

PAD 1...8

Diesen anschlagdynamischen Pads (Gummitasten) können Sie Einzelnoten oder Akkorde (maximal 8 Noten) zuordnen. Außerdem lassen sie sich zum Spielen von Schlagzeugphrasen, für Akkordeinwürfe (besonders praktisch für die KARMA-Funktion) oder für die Anwahl von Akkorden nutzen. Letztere können dann über die Tastatur gespielt werden (Chord-Modus). Weitere Informationen zum Chord-Modus finden Sie unter „Noten- oder Akkordzuordnung für die Pads“ auf S. 44.

Die Zuordnung von Noten ist denkbar einfach (siehe „CHORD ASSIGN-Taster“ auf S. 12).

Die den Pads zugeordneten Noten und/oder Akkorde sind Teil der speicherbaren Program-, Combination- und Song-Daten. Im Global-Modus finden Sie außerdem Parameter, mit denen man die Funktionen der

Steuersektion für den EXTERNAL-Modus (MIDI-Fernsteuerung) einstellt.

PAD MODE-Taster

Mit dem PAD MODE-Taster können Sie die Anschlagdynamik der Pads aktivieren oder ausschalten. In letzterem Fall verwenden alle Noten/Akkorde, die Sie den Pads zugeordnet haben, denselben Anschlagwert.

CHORD ASSIGN-Taster

Diesen Taster benötigen Sie für die Zuordnung von Einzelnoten oder Akkorden zu den Pads. (Siehe „Noten- oder Akkordzuordnung für die Pads“ auf S. 44.)

6. TouchView-Display

Das „TouchView“-Display ist druckempfindlich. Seiten, Register und angezeigte Parameter lassen sich anwählen, indem man sie einfach drückt und ihren Wert dann entweder über das Display oder mit den VALUE-Bedienelementen ändert. Dieses Verfahren erlaubt eine erfreulich zügige Editierung.

Das Display kann ferner als X-Y-Controller genutzt werden. Dann können der „X“- und „Y“-Achse Oszillator-, Timbre/Spur-, Program- oder Effektparameter zugeordnet werden, die sich in Echtzeit steuern lassen. Wenn Sie diese Funktion aktivieren, ändert sich die Display-Farbe zeitgleich mit Ihren Fingerbewegungen. Mit der „X-Y Motion“-Funktion können Sie Ihre Fingerbewegungen bei Bedarf aufzeichnen und beliebig oft wieder abspielen.

7. Kontrastregler

Hiermit kann der Display-Kontrast eingestellt werden. Damit können Sie die Leserlichkeit des Displays entscheidend verbessern.

8. X-Y-Steuerung

Die X-Y-Steuerung erlaubt das Beeinflussen der Lautstärkebalance von OSC1 und OSC2 (oder zwischen Timbres bzw. Spuren) oder das Beeinflussen bestimmter Program- oder Effektparameter mit Fingerbewegungen (X-Y-Modus) oder einer „X-Y Motion“.

Mit „X-Y Volume Control“ oder „X-Y CC Control“ wählen Sie die Funktion, die Sie beeinflussen möchten. (Siehe „Lautstärke- und CC-Beeinflussung“ auf S. 63.)

X-Y MODE-Taster

Hiermit schalten Sie X-Y MODE ein und aus. Wenn diese Funktion aktiv ist, können Sie die Lautstärke oder den gewählten Parameter mit Fingerbewegungen auf dem Pad ändern.

Solange die Funktion aktiv ist, leuchtet der Taster und die Farbe des Displays ändert sich.

 Wenn diese Funktion aktiv ist, können keine Parameter über das Display gewählt werden. Um etwas ändern zu können, müssen Sie diese Funktion also vorübergehend ausschalten. Hinweis für die Beibehaltung des „An“-Status finden Sie auf S. 141.

HOLD-Taster

Wenn Sie den HOLD-Taster aktivieren (Diode leuchtet), wird der X-Y MODE-Effekt auch nach Entfernen

des Fingers vom Display beibehalten. Wenn der HOLD-Taster aus ist, kehrt der Parameterwert bei der Display-Freigabe zurück zu seinem Ursprung (neutral).

MOTION START/STOP-Taster

Hiermit können „X-Y Motion“-Ereignisse aufgezeichnet werden. Die Aufzeichnung oder Wiedergabe beginnt und endet mit dem Drücken bzw. der Freigabe des Tasters. Hinweise zum Abspielen einer „X-Y Motion“ finden Sie unter „X-Y-Steuerung“ auf S. 43.

Bei Bedarf kann man die Wiedergabe auch per Fußtaster steuern („MOTION START/STOP“-Funktion).

9. MODE-Taster

Der M3 bietet 6 Modi, die jeweils zusammengehörige Funktionen enthalten.

Drücken Sie einen dieser Taster (die Diode leuchtet), um in den entsprechenden Modus zu wechseln.

COMBI-Taster

Hiermit wählen Sie den Combination-Modus. Combinations sprechen mehrere Programs in den gewünschten Konfigurationen (z.B. Split oder Layer) an und eignen sich daher für komplexere Sounds als Programs. Im Combination-Modus können diese Combinations gespielt oder editiert werden.

PROG-Taster

Hiermit wählen Sie den Program-Modus. Programs stellen die kleinste musikalisch brauchbare Klangeinheit dar. Im Program-Modus können Sie Programs spielen oder editieren.

SEQ-Taster

Hiermit wählen Sie den Sequencer-Modus, in dem man MIDI-Daten aufnehmen und editieren kann.

SAMPLING-Taster

Hiermit wählen Sie den Sampling-Modus, in dem man Samples aufzeichnen und editieren sowie Multisamples erstellen kann.

GLOBAL-Taster

Hiermit wählen Sie den Global-Modus. Dieser enthält allgemeine Parameter und den Drumkit-Bereich.

MEDIA-Taster

Hiermit wählen Sie den Media-Modus. In diesem Modus können Sie Einstellungen speichern und laden und mit einem USB-Datenträger arbeiten, den Sie an den USB A-Port anschließen. Außerdem können Sie hier WAVE-Dateien eines USB-Datenträgers editieren und Audio-CDs brennen.

10. BANK SELECT-Taster

Taster I-A, I-B, I-C, I-D, I-E, I-F, I-G, U-A, U-B, U-C, U-D, U-E, U-F, U-G

Mit diesen Tastern können Sie die gewünschte Program- oder Combination-Bank wählen. Die Tasterdiode der gewählten Bank leuchtet jeweils.

Im Program-Modus wählen Sie hiermit Program-Bänke.

Im Combination-Modus haben die Taster zwei Funktionen:

- Während der Anwahl einer Combination dienen sie zum Aufrufen der gewünschten Bank.
- Während der Program-Zuordnung für die Timbres wählen Sie hiermit Program-Bänke.

Wenn im Sequencer-Modus ein Program-Name gewählt werden kann, können Sie mit diesen Tastern die gewünschte Program-Bank wählen.

11. VALUE-Bedienelemente

Den Wert des im TouchView-Display gewählten Parameters kann man mit folgenden VALUE-Bedienelementen einstellen:

- VALUE-Regler
- Δ - (mehr) und ∇ -Taster (weniger)
- VALUE-Rad
- Zehnertastenfeld

VALUE-Regler

Hiermit kann der Wert des gewählten Parameters geändert werden. Er eignet sich vor allen für größere Wertänderungen (z.B. Wechsel vom Mindest- zum Höchstwert).

In folgenden Fällen kann der Regler zudem als Spielhilfe genutzt werden:

- Auf der Seite „P0: Play- Main“ des Program-Modus', sofern der große Program-Name gewählt ist;
- Auf der Seite „P0: Play- Program T01-08“ des Combination-Modus', sofern der große Combination-Name gewählt ist.

Der VALUE-Regler sendet dann CC18-Werte, die sich für die Modulation nutzen lassen.

Δ - (mehr) und ∇ -Taster (weniger)

Hiermit kann der Wert des gewählten Parameters in Einzelschritten geändert werden. So etwas eignet sich demnach für die Feinarbeit.

VALUE-Rad

Hiermit kann der Wert des gewählten Parameters geändert werden. Das eignet sich vor allem für die Auswahl aus zahlreichen Möglichkeiten.

Taster 0-9, -, ., ENTER

Verwenden Sie diese Taster, wenn Sie genau wissen, welchen Wert Sie eingeben möchten. Geben Sie den Wert mit 0-9, - und dem Dezimalpunkt („.“) ein. Bestätigen Sie ihn anschließend mit ENTER.

Mit „-“ ändern Sie das Vorzeichen (+/-) des Parameterwerts. Der Dezimalpunkt („.“) ist für die Eingabe fein aufgelöster Werte gedacht.

Funktionen, für die man den ENTER-Taster gemeinsam mit einem anderen Taster verwenden muss

Im Zusammenspiel mit anderen Tastern hat der ENTER-Taster mehrere Sonderfunktionen.

Wenn ein angezeigter Parameter die Eingabe einer Note (z.B. „G4“ oder „C#2“) bzw. eines Anschlagwertes erfordert, können Sie ENTER gedrückt halten, während Sie die betreffende Klaviaturtaste betätigen. (Nicht verfügbar für die Eingabe in Dialogfenstern.)

Halten Sie ENTER gedrückt, während Sie einen Zifferntaster 0-9 betätigen, um einen Menübefehl der aktuellen Seite zu wählen.

Im Program- und Combination-Modus können Sie den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie SEQUENCER REC/WRITE betätigen, um die „Auto Song Setup“-Funktion zu verwenden. Dann werden die aktuellen Program- oder Combination-Einstellungen zum Sequencer-Modus kopiert und als Ausgangspunkt für einen neuen Song verwendet.

Wenn ein Dialogfenster angezeigt wird, übernimmt der ENTER-Taster die Funktion des [OK]-Buttons. (Der EXIT-Taster hat die gleiche Funktion wie der [Cancel]-Button.)

Im Sequencer-Modus können Sie den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie LOCATE betätigen, um den „Set Location“-Menübefehl zu wählen.

12. COMPARE

COMPARE-Taster

Dieser Taster erlaubt das Vergleichen der editierten Program- oder Combination-Fassung mit der gespeicherten (nicht editierten) Version.

Das ermöglicht A/B-Vergleiche, die übrigens auch im Sequencer-Modus (beim Aufnehmen und Editieren) möglich sind.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „COMPARE-Taster“ auf S. 23.

13. PAGE SELECT

Hiermit können Sie Display-Seiten innerhalb eines Modus' wählen.

PAGE SELECT-Taster

Drücken Sie diesen Taster, um zu einer anderen Seite zu gehen. Bei Drücken dieses Tasters erscheint eine Übersicht der im aktuellen Modus verfügbaren Seiten. Drücken Sie dann den Button der gewünschten Seite. Alternativ können Sie eine andere Seite aufrufen, indem Sie diesen Taster gedrückt halten, während Sie einen Zifferntaster 0-9 betätigen.

EXIT-Taster

Wenn eine beliebige Seite außer jener mit der Nummer „0“ (z.B. „Prog P0: Play“) angezeigt wird, kehren Sie mit diesem Taster zurück zur Seite „0“.

Mit dieser Taste können Sie sehr leicht zur Hauptseite des aktuellen Modus' zurückkehren:

- Drücken Sie ihn ein Mal, um zur zuletzt gewählten „Main P0“-Registerseite zu springen.
- Drücken Sie ihn erneut, um zur ersten „Main P0“-Registerseite (z.B. „Program Play“ zu springen). Wenn Sie zuvor einen Parameter dieser Seite gewählt hatten, wird jener Parameter automatisch wieder gewählt.
- Drücken Sie ihn ein drittes Mal, um den „Hauptparameter“ der Seite P0 (z.B. den Program-Namen im Program-Modus) zu wählen.

Im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus springen Sie durch dreimaliges (bisweilen auch weniger) Drücken des EXIT-Tasters zu „Program/Combination/Song Select“ und können dann mit den Ziffern-

tasten oder Δ/∇ ein Program, eine Combination oder einen Song wählen.

Wenn gerade ein Dialogfenster angezeigt wird, schließen Sie es mit diesem Taster wieder (gleiche Funktion wie der [Cancel]-Button). Wenn ein Popup- oder Seitenmenü angezeigt wird, blenden Sie es mit EXIT wieder aus.

14. SAMPLING-Taster

REC-Taster

In den Modi Sampling, Program, Combination und Sequencer-Modus aktivieren Sie hiermit die Sampling-Bereitschaft. Die Diode dieses Tasters leuchtet.

Um fortzufahren, müssen Sie den SAMPLING START/STOP-Taster drücken (siehe unten).

START/STOP-Taster

In den Modi Sampling, Program, Combination und Sequencer hat dieser Taster (bei leuchtender SAMPLING REC-Diode) drei Funktionen. Das richtet sich nach der Einstellung des „Trigger“-Parameters (Seite „P0: Recording- Audio In/Setup“ „P0-Sampling/ Audio In“ im Sampling-Modus):

- Wenn „Trigger“ = **Sampling START SW**, beginnt der Vorgang sofort.
- Wenn „Trigger“ = **Note On**, wird der Sampling-Vorgang bei Drücken einer Klaviaturtaste ausgelöst.
- Wenn „Trigger“ = **Threshold**, beginnt der Sampling-Vorgang, sobald der Pegel des eingehenden Signals über dem eingestellten Schwellenwert liegt.

Auf der „P1: Sample Edit“-Seite des Sampling-Modus wird das momentan gewählte Sample bei Drücken dieses Tasters abgespielt.

Außerdem kann man mit diesem Taster die Wiedergabe von WAV-Dateien eines Datenträgers starten. Die Wiedergabe ist für die WAV-Dateien im Ordnerfenster der Media-Modusseiten und auf der Seite „Make Audio CD“ belegt. In den Audio-Editierfenstern des Sequencer-Modus und im „Select Directory“-Menüdialogfenster der Modi Program, Combination, Sequencer und Sampling ist dies ebenfalls möglich.

15. SEQUENCER-Taster

Die meisten Taster dieser Sektion beziehen sich nur auf den Sequencer-Modus und die Wiedergabe von Audio-CDs (Media-Modus).

Für REC/WRITE gilt dies jedoch nicht: Dieser Taster ist auch in den Modi Program, Combination und Global belegt (siehe unten).

PAUSE-Taster

Im Sequencer-Modus können Sie die Wiedergabe mit diesem Taster vorübergehend anhalten. Die Diode dieses Tasters leuchtet dann. Drücken Sie PAUSE erneut (Diode erlischt), um die Wiedergabe fortzusetzen.

Im Media- und Sampling-Modus können Sie hiermit die Wiedergabe einer Audio-CD unterbrechen.

<<REW-Taster

Während der Song-Wiedergabe bzw. im Pause-Betrieb des Sequencer-Modus können Sie hiermit zurückspulen. Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, leuchtet seine Diode und es wird zurückgespult. (Während

einer Aufnahme bzw. nach Anhalten der Wiedergabe kann man nicht zurückspulen.)

Im Media- und Sampling-Modus können Sie hiermit eine Audio-CD zurückspulen.

FF>>-Taster

Während der Song-Wiedergabe bzw. im Pause-Betrieb des Sequencer-Modus können Sie hiermit vorspulen. Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, leuchtet er und es wird vorgespult. (Während einer Aufnahme bzw. nach Anhalten der Wiedergabe kann man nicht vorspulen.)

Im Media-Modus können Sie hiermit eine Audio-CD zurückspulen.

LOCATE-Taster

Im Sequencer-Modus können Sie hiermit zu einer zuvor gepufferten Position springen. Das erlaubt direkte Sprünge zu wichtigen Song-Stellen. Anfangs fahren Sie hiermit den ersten Schlag von Takt „1“ an.

Um die aktuelle Position zu puffern, müssen Sie ENTER gedrückt halten, während Sie LOCATE betätigen. Die Locate-Position kann aber auch über das Seitenmenü eingegeben werden.

REC/WRITE-Taster

Im Sequencer-Modus aktivieren Sie hiermit die Aufnahmebereitschaft. Die Diode dieses Tasters leuchtet dann. Um die Aufnahme zu starten, müssen Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster drücken. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten“ auf S. 85.

In den Modi Program, Combination und Global öffnen Sie mit dem REC/WRITE-Taster das „Update“-Dialogfenster. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speichern mit dem (SEQUENCER) REC/WRITE-Taster“ auf S. 140.

Im Program- und Combination-Modus können Sie den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie SEQUENCER REC/WRITE betätigen, um die „Auto Song Setup“-Funktion zu verwenden. Dann werden die aktuellen Program- oder Combination-Einstellungen zum Sequencer-Modus kopiert und als Ausgangspunkt für einen neuen Song verwendet. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Aufnahme unter Verwendung des aktuellen Programs/der aktuellen Combination“ auf S. 90.

START/STOP-Taster

Im Sequencer-Modus können Sie hiermit die Aufnahme bzw. Wiedergabe starten und anhalten.

Im Media- und Sampling-Modus starten und stoppen Sie hiermit die Wiedergabe einer Audio-CD.

16. TEMPO-Bedienelemente

TEMPO-Regler

Hiermit können Sie das Tempo für alle M3-Bereiche einstellen, darunter:

- KARMA
- Schlagzeugspur
- Songs im Sequencer-Modus
- Zum Tempo synchronisierte LFOs
- Zum Tempo („BPM“) synchronisierte Delay-Effekte

- Modulationsquelle des EXB-RADIAS (nach Einbau einer optionalen EXB-RADIAS)

Die Diode blinkt jeweils im Viertelnotentempo.

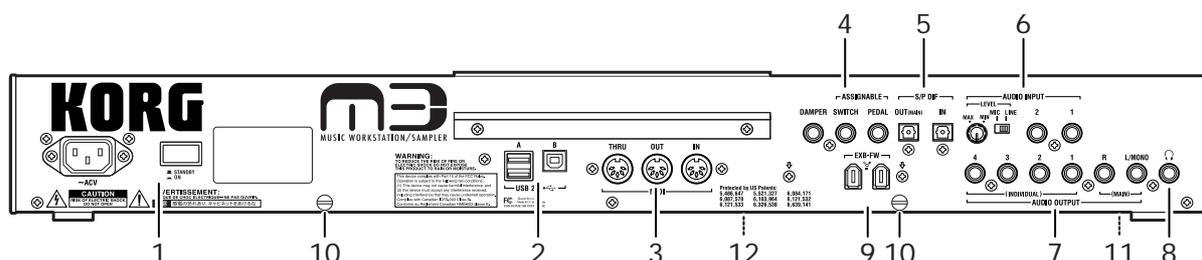
Achtung: Wenn Sie den „MIDI Clock“-Parameter („Global P1: MIDI- MIDI Basic“-Seite) auf „External“ oder „Auto“ stellen, wird der via MIDI empfangene Tempowert verwendet. Der TEMPO-Regler und TAP TEMPO-Taster sind dann nicht belegt.

TAP TEMPO-Taster

Drücken Sie den Taster wiederholt im gewünschten Tempo, um den entsprechenden Wert einzugeben. Bereits nach dem zweiten Drücken, wird der neue Tempowert übernommen. Im Sinne einer höheren Genauigkeit sollten Sie den Taster aber öfter drücken.

Rück-/Unterseite

Rückseite



1. Netzkabelbuchse

POWER-Taster

Hiermit wird das Gerät ein- und ausgeschaltet. Vergessen Sie nicht, editierte (und wichtige) Programs, Combinations, Songs usw. zu speichern, bevor Sie den M3 ausschalten.

Anschluss für das Netzkabel

Schließen Sie hier das beiliegende Netzkabel an.

2. USB 2.0

USB A-Buchse

(für einen Festplatte, ein CD-R/RW-Laufwerk usw.)

Hier können Sie externe USB-Datenträger anschließen. Eine USB-kompatible Festplatte bzw. ein solches CD-R/RW-Laufwerk kann zum Laden und Speichern von M3-Daten („PCG“- , „SNG“-Dateien usw.) und WAVE-Dateien verwendet werden.

USB B-Port

(für die Verbindung mit einem Computer)

Dieser Port kann für die MIDI-Kommunikation zwischen dem M3 und dem Computer genutzt werden.

Was genau ist 'USB'?

„USB“ ist die Abkürzung von „Universal Serial Bus“. Hierbei handelt es sich um eine Schnittstelle für die Datenübertragung von Computern zu Peripheriegeräten – und umgekehrt.

3. MIDI

Über diese Buchsen kann der M3 an externe MIDI-Geräte (u.a. Computer mit separater MIDI-Schnittstelle) angeschlossen werden, die entweder Daten senden oder empfangen. MIDI erlaubt die Übertragung

und den Empfang von Notenbefehlen, Klangeinstellungen u.v.a.

MIDI THRU-Buchse

Diese Buchse reicht die über den MIDI IN-Anschluss empfangenen Befehle unverändert an andere Geräte weiter.

Das ist praktisch, wenn Sie mehrere MIDI-Geräte gleichzeitig verwenden.

MIDI OUT-Buchse

Über diese Buchse werden MIDI-Daten zur Außenwelt gesendet.

So können externe Geräte angesteuert bzw. Daten mit einem externen Sequenzer(programm) aufgezeichnet werden.

MIDI IN-Buchse

Über diese Buchse werden MIDI-Daten empfangen.

Das ist z.B. notwendig, wenn Sie den M3 von einem externen Instrument oder Sequenzer aus ansteuern möchten.

4. Pedale

DAMPER-Buchse

Als Haltpedal („Hold“-Pedal/Dämpfer) kann entweder ein herkömmlicher Fußtaster oder das stufenlose DS-1H von Korg verwendet werden.

Das DS-1H wurde speziell für Pianoanwendungen entwickelt und simuliert das Verhalten des Fortepedals auf einem Flügel. Die Kontrolle ist entsprechend feiner als bei Verwendung eines Fußtasters, weil die sich die Haltedauer nach der Position des Pedals richtet. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Half-Damper Pedal and Release Time“ auf S. 26 im Referenzhandbuch.

Bei Verwendung eines Fußtasters beschränkt sich die Dämpferfunktion auf zwei Möglichkeiten: An und aus.

Bei bestimmten Fußrastern/Pedalen muss eventuell die Polarität (siehe „Damper Polarity“ auf S. 371 im Referenzhandbuch) und Empfindlichkeit (siehe „Half Damper Calibration“ auf S. 383 im Referenzhandbuch) geändert werden.

ASSIGNABLE SWITCH-Buchse

Hier kann ein optionaler Fußtaster (z.B. der PS-1 von Korg) angeschlossen werden, mit dem sich z.B. Klang- und Effektparameter ansteuern lassen. Er kann aber auch zum „Tappen“ des Tempos, zum Starten/Anhalten des Sequenzers usw. verwendet werden.

Seine Funktion kann im Global-Modus („Controller“-Register der Seite „Controllers/Scales“) definiert werden und gilt demnach für alle Programs, Combinations und Songs. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Definieren der zuweisbaren Fußtaster-/Pedalfunktion“ auf S. 132.

ASSIGNABLE PEDAL-Buchse

Hier kann ein Schwell-/Volumenpedal wie das Korg EXP-2 oder ein XVP-10 EXP/VOL-Pedal angeschlossen werden, dessen Funktion ebenfalls frei definiert werden kann.

Auch die ASSIGNABLE SWITCH-Funktion muss im Global-Modus definiert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Definieren der zuweisbaren Fußtaster-/Pedalfunktion“ auf S. 132.

5. S/P DIF IN & OUT

Der Glasfaserein- und -ausgang (S/P DIF-Format) erlauben den Empfang/die Übertragung von digitalen 24-Bit-Daten von/zu einem Audiosystem, Mischpult, MD- oder -Recorder usw.

Optical Dieses optische S/P DIF-Format nennt man auch „TOSLINK“ oder (tief Luft holen) „IEC60958, EIAJ CP-1201“. Verwenden Sie hierfür ausschließlich Glasfaserkabel für Digital-Audioanwendungen.

Bei Digital-Verbindungen ist darauf zu achten, dass ein Gerät den Digital-Takt vorgibt (also als „Wordclock-Master“ fungiert). Die Wahl des Digital-Takts für den M3 können Sie mit dem „System Clock“-Parameter der „Global“-Seite einstellen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „System Clock“ auf S. 359 im Referenzhandbuch.

OUT(MAIN)-Buchse

Dieser S/P DIF-Ausgang überträgt die digitale Fassung des MAIN L/R-Signals.

Achtung: Die Einstellung des VOLUME MAIN-Reglers hat keinen Einfluss auf den Pegel des S/P DIF-Signals.

IN-Buchse

Diesen S/P DIF Glasfasereingang können Sie für Aufnahmen, zum Sampeln und für die Echtzeitbearbeitung externer Audiosignale mit den Effekten verwenden.

Bei Bedarf können Sie ihn zusätzlich zu den 2 Analog-Eingängen verwenden.

6. AUDIO INPUTS

Diese Audio-Eingänge können Sie für Aufnahmen, zum Sampeln und für die Echtzeitbearbeitung externer Audiosignale mit den Effekten verwenden.

AUDIO INPUT 1, 2

Hierbei handelt es sich um unsymmetrische 1/4"-Klinkenbuchsen.

LEVEL-Regler

Hiermit kann der Eingangspegel der an AUDIO INPUT 1, 2 anliegenden Signale eingestellt werden. Stellen Sie zuerst den MIC/LEVEL-Schalter ordnungsgemäß ein und verwenden Sie anschließend diesen Regler.

MIC/LINE-Taster

Hiermit kann der Nennpegel des betreffenden Eingangs vorgegeben werden. Die Einstellung richtet sich nach dem anliegenden Signaltyp. Mit den LEVEL-Reglern (siehe unten) können Sie den Eingangspegel einstellen.

Wählen Sie „LINE“, wenn Sie ein Mischpult, einen Ausgang des Computer-Audiosystems, eines Signalprozessors oder Synthesizers angeschlossen haben.

Wählen Sie „MIC“ nur, wenn Sie hier ein Mikrofon anschließen.

7. AUDIO OUTPUTS

Alle analogen Ausgänge sind als unsymmetrische 1/4"-Klinkenbuchsen mit einem Arbeitspegel von +4dBu ausgeführt.

Verbinden Sie diese Ausgänge mit den Eingängen eines Verstärkers oder Mischpults. Neben den Stereo-Hauptausgängen (L/MONO & R), bietet der M3 8 Einzelausgänge.

Die Ausgabe der Oszillatoren, Schlagzeugklänge, Timbres/Spuren und Insert-Effekte kann auf jeden beliebigen Ausgang geroutet werden. Auch das Metronomsignal kann an einen Einzelausgang angelegt werden, um die Stereosumme nicht zu verunzieren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Routing der Effekte“ auf S. 155.

(MAIN) L/MONO, R

Dies sind die Stereo-Hauptausgänge, deren Lautstärke mit dem VOLUME MAIN-Fader eingestellt werden kann. Die vorprogrammierten Programs und Combinations sprechen ausschließlich diese Ausgänge an.

Beim Editieren von Klängen und Vorbereiten eines Songs im Sequencer-Modus können Sie die Hauptausgänge ansprechen, indem Sie „Bus Select“ auf „Bus Select“ stellen.

Solange kein Kabel an die R-Buchse angeschlossen wird, gibt die L/MONO-Buchse ein kombiniertes Mono-Signal aus. Bei Verwendung eines Geräts mit nur einem Eingang (z.B. ein Keyboardverstärker) müssen Sie demnach den L/MONO-Ausgang verwenden.

(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4

Die 4 Einzelausgänge können im Prinzip frei belegt werden, wenn bestimmte Signale aus irgendeinem Grund separat nach außen geführt werden müssen.

Man kann sie übrigens in jeder erdenklichen Kombination als Stereopaare verwenden. Mit dem „L/R Bus Indiv. Out Assign“-Parameter der Seite „Global P0: Basic Setup- Audio“ können Sie bei Bedarf auch die Hauptausgänge auf eines dieser Ausgangspaare routen.

Der Pegel der Einzelausgänge richtet sich nicht nach der Einstellung des VOLUME MAIN-Reglers.

8. Kopfhöreranschluss

An dieser 1/4"-Stereobuchse liegen dieselben Signale an, die auch zu den MAIN L/R-Ausgängen übertragen werden.

Die Lautstärke im Kopfhörer kann mit dem VOLUME MAIN-Fader eingestellt werden.

9. Optionale EXB-FW

Wenn Sie den M3 mit einer EXB-FW nachrüsten, können sie im Verbund mit dem Programm „M3 Plug-in Editor“ folgende „Automatisierungsfunktionen“ nutzen.

- Übertragung und Empfang von MIDI-Daten von und zum DAW-Programm.
- Die M3-Parameter verschiedener Modi editieren und einstellen.
- Die Audiosignale des M3 (2 Ein- und 6 Ausgangskanäle) auf der digitalen Ebene senden und empfangen.

Nach der Installation der EXB-FW ändern sich die technischen Daten des M3 folgendermaßen.

- Audio-Ein-/Ausgabe: 24 Bit, 48kHz (fest), 2 Ein- und 6 Ausgänge
- MIDI-Ein- & Ausgabe: 1 Ein- und 1 Ausgangsport (Übertragung und Empfang von 16 MIDI-Kanälen)

⚠ Beachten Sie folgende Punkte.

- Beide Buchsen haben dieselbe Funktion. An die Buchse, die nicht mit dem Computer verbunden ist, kann ein weiteres FireWire-Gerät angeschlossen werden, das ebenfalls vom Computer erkannt wird. (Der M3 erkennt dieses Gerät nicht.)
- Die EXB-FW liefert keine Busspeisung.

Hinweise zum Einbau der EXB-FW in den M3 finden Sie ab S. 202.

10. Befestigungsschrauben

Mit diesen Rändelschrauben (M3×8) muss der M3-M an der Tastatureinheit befestigt werden. Alles Weitere hierzu finden Sie in der „Zusammenbauanleitung für die Tastatur“.

Unterseite

11. TO KYBD-Buchse

Verwenden Sie das beiliegende Kabel zum Verbinden des M3 mit der Tastatureinheit. Alles Weitere finden Sie in der „Zusammenbauanleitung für die Tastatur“.

12. EXB-Blende

Für die Installation einer optionalen EXB-RADIUS, EXB-FW oder EXB-M256 bzw. einer Pufferbatterie muss diese Blende entfernt werden.

Alles Weitere hierzu finden Sie auf S. 202.

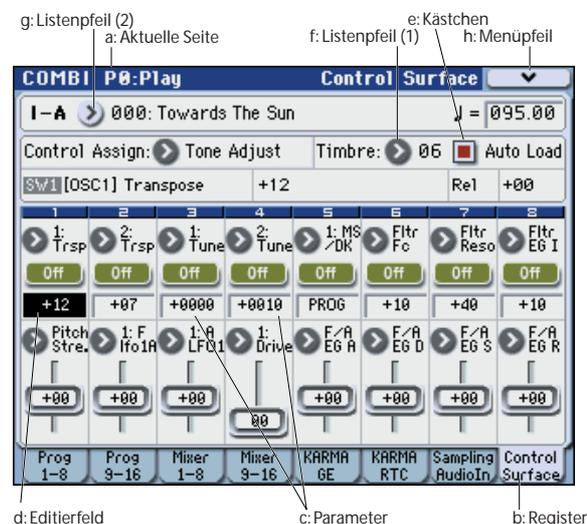
Objekte im Display

Der M3 verwendet das grafikfähige und druckempfindliche TouchView-Display von Korg.

Drücken Sie Objekte an, die im Display angezeigt werden, um Display-Seiten zu selektieren, Parameterwerte einzustellen, Programs und Combinations umzubenennen, Daten zu speichern und viele andere Dinge auszuführen.

⚠ Wenn der X-Y MODE-Taster aktiv ist, können keine Parameter über das Display gewählt werden. Deaktivieren Sie diesen Taster, wenn Sie eine Einstellung ändern müssen.

Achtung: In der M3-Bedienungsanleitung verweisen die Begriffe „...-Button“ und „...-Register“ auf Objekte im Display. Bezeichnungen wie „...-Taster“, „...-Regler“, „...-Rad“ und „...-Fader“ verweisen auf Bedienelemente des M3.



a: Aktuelle Seite

Hier wird die „Adresse“ der gewählten Seite im aktuell gewählten Modus angezeigt.

Von links nach rechts erscheinen hier der Modusname, der Seitenname und die Seitennummer: Name und Registername.



b: Register

Die meisten Seiten sind in mehrere Register unterteilt.

c: Parameter

Die Parameter (einstellbaren Funktionen) werden im Display angezeigt.

d: Editierfeld

Wenn Sie einen Parameter im Display antippen, wird er (oder sein Wert) in der Regel hervorgehoben (invertiert dargestellt). Jenen Bereich nennen wir das **Editierfeld**, das auf den Parameter verweist, den Sie ändern können.

Weitere Hinweise zum Ändern der Werte finden Sie unter „3. Anwahl von Parametern und Editieren von Werten“ auf S. 23.

e: Kästchen

Beim Drücken eines Kästchens erscheint bzw. verschwindet ein Häkchen darin.

Wenn das Kästchen markiert (d.h. mit einem Häkchen versehen) ist, ist der Parameter aktiv.

f: Listenpfeil (1)

Bei Drücken dieses Pfeils wird eine Übersicht mit den möglichen Einstellungen angezeigt.

Um einen Parameterwert einzugeben, müssen Sie ihn in der Übersicht wählen.

Wenn nach Erscheinen der Übersicht ein VALUE-Element bedient wird (S. 13), verschwindet die Liste wieder. Ist das Listenfeld nicht gesperrt („Sicherheitsnadel“), so schließt sich das Fenster auch, wenn Sie eine Stelle außerhalb des Feldes drücken. Mit dem EXIT-Taster kann die Liste jederzeit (ob gesperrt oder nicht) geschlossen werden.

* Popup-Menü

Sicherheitsnadel

Hiermit kann man ein Listenfeld sperren und entriegeln.

Im gesperrten Zustand wird die Nadel geschlossen angezeigt. Das Listenfeld bleibt dann auch nach Anwahl eines Wertes geöffnet. Wenn das Feld hingegen entriegelt ist (und die Nadel offen dargestellt wird), wird das Feld sofort nach Anwahl einer Option geschlossen.



g: Listenpfeil (2)

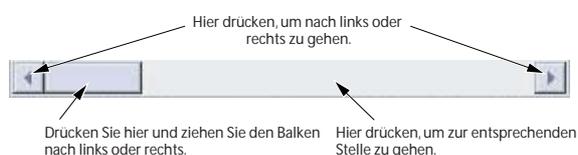
Wenn Sie diesen Button drücken, erscheint ein **Listenfeld**, über das Sie die folgenden Optionen selektieren können.

- „Bank/Program Select“, „Bank/Combination Select“: Anwahl der Programs und Combinations nach Bank.
- „Multisample Select“: Anwahl eines Multisamples für den selektierten Oszillator des Programs nach Kategorie.
- „Effect Select“: Anwahl von Effekten nach Kategorie.
- „Drumsample Select“: Anwahl von Drumkit-Samples im ROM-Speicher nach Kategorie.
- Anwahl eines KARMA GEs.

Um ein Menü mit Registern zu schließen, müssen Sie den [OK]- oder [Cancel]-Button drücken.

Bildlaufleiste

Hiermit kann der angezeigte Parameterbereich verschoben werden.



Kategorie-Button

Wenn Sie diesen Button drücken, erscheint ein **Listenfeld**, über das Sie die folgenden Optionen selektieren können.

- „Category/Program Select“, „Category/Combination Select“
- Category/GE Select

Drücken Sie den [OK]- oder [Cancel]-Button, um das Menü mit den Registern wieder zu schließen.

Mit dem [Jump to Sub]-Button rufen Sie ein Menü für die Anwahl von Subkategorien auf.

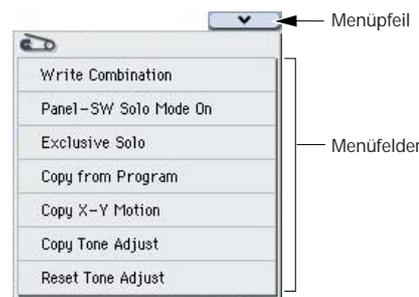
h: Menüpfeil

* Menü

Bei Drücken dieses Buttons wird ein Befehlsmenü angezeigt.

Die angezeigten Menübefehle richten sich nach der momentan gewählten Seite.

Sie können bis zu 10 Menübefehle direkt aufrufen, indem Sie bei gedrücktem ENTER-Taster einen Zifferntaster 0-9 betätigen. Das Befehlsmenü wird geschlossen, wenn Sie eine Stelle außerhalb des Menüs oder den EXIT-Taster betätigen.

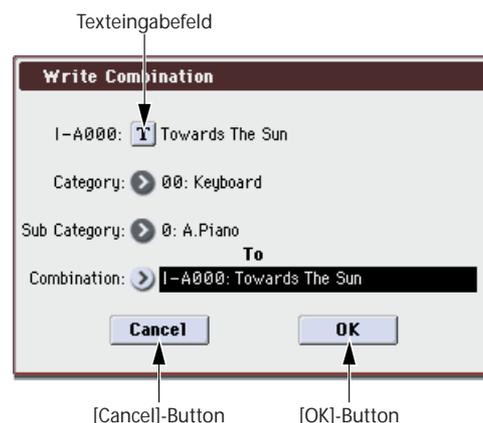


* Dialogfenster

Welches Dialogfenster angezeigt wird, hängt vom gewählten Menübefehl ab.

In einem Dialogfenster können Sie Program- oder Combination-Nummern mit Hilfe der VALUE-Elemente (S. 13) wählen.

Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen. Möchten Sie doch nichts ändern, dann müssen Sie den [Cancel]-Button drücken. (Der Vorgang wird ausgeführt, sobald Sie den Button drücken oder wieder freigeben.) Das Dialogfenster verschwindet. Der EXIT-Taster hat die gleiche Funktion wie der [Cancel]-, [Done]- und [Exit]-Button.

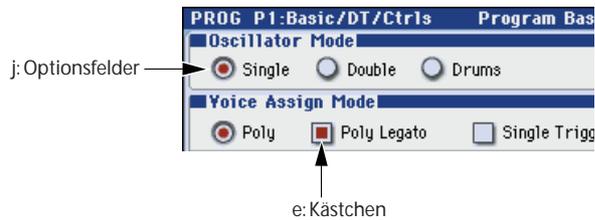


*** Texteingabefeld**

Bei Drücken dieser Schaltfläche erscheint ein Texteingabefeld zum Benennen von Programs, Combinations, Songs usw. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Eingeben/Ändern von Namen“ auf S. 197.

j: Optionsfelder

Drücken Sie ein Optionsfeld, um eine von mehreren Einstellungen für einen Parameter zu selektieren.

**k: Weitere Objekte**

Wenn Sie den Parameterwert von Objekten ändern möchten, die als Regler dargestellt werden, drücken Sie das Objekt, um das Editierfeld dorthin zu bewegen und verwenden die VALUE-Elemente. Außerdem gibt es Buttons ähnlich denen unter „* Dialogfenster“ oben vorgestellten ([OK], [Cancel, siehe „* Dialogfenster“ oben), die bestimmte Aktionen auslösen, z.B. „Done“, „Copy“ und „Insert“.

Umschalt-Buttons

Dieser Button-Typ ändert die Einstellung der zugeordneten Funktion bzw. schaltet sie ein und aus.



Grundwissen

Über die Modi des M3

Der M3 enthält eine Vielzahl praktischer Funktionen. So können Sie z.B. Programs und Combinations spielen und editieren, Sequenzen aufzeichnen und abspielen, Samples aufnehmen und Dateien verwalten. Diese Funktionen sind in „Modi“ unterteilt. Der M3 hat 6 Modi:

Program-Modus

Programs stellen die kleinste musikalisch brauchbare Klangeinheit des M3 dar.

Im Program-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Auswahl und Spielen von Programs
- Verwendung eines KARMA-Moduls zum Erzeugen von Phrasen.
- Abspielen von „Drum Track“-Pattern, während Sie ein Program zum Spielen verwenden.
- Sampeln und „resampeln“. Es kann z.B. eine externe Signalquelle gesampelt werden, während die Wiedergabe einer KARMA-Phrase läuft. Sie können aber auch Ihr Spiel (mit dem gewählten Program) sampeln.
- Editieren von Programs
Detaillierte Einstellung der Oszillatoren, Filter, Verstärker, Hüllkurven, LFOs, Effekte, KARMA, X-Y-Steuerung usw.

EDS (Enhanced Definition Synthesis)-Klangerzeugung:

Die Oszillatoren können folgende Multisamples ansprechen.

- Werksseitig programmierte (256MB): 1032 Multisamples (darunter 7 in Stereo)
- RAM (64MB: nach Einbau einer optionalen EXB-M256 stehen 320MB zur Verfügung. 512 Bytes werden jedoch vom System benötigt.): Mit dem M3 erstellte oder im Media-Modus geladene RAM-Multisamples
- Erstellen von „Drum“-Programs, die auf einem Drumkit beruhen (letztere programmiert man im Global-Modus)

Nach Einbau einer optionalen EXB-RADIAS:

Sie können das MMT (Multiple Modeling Technology)-Klangerzeugungssystem zum Spielen und Erstellen von Sounds verwenden.

Combination-Modus

Combinations sind Gruppen von bis zu 16 Programs, mit denen man Sounds programmieren kann, die für einzelne Programs zu komplex sind. Im Combination-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Auswahl und Spielen von Combinations
- Verwendung von bis zu 4 KARMA-Modulen zum Erzeugen von Phrasen.
- Verwendung eines Timbres zum Abspielen von „Drum Track“-Pattern.
- Verwendung des M3 als 16-fach multitimbralen Klangerzeuger.

- Sampeln und „Resampeln“

Es kann z.B. eine externe Signalquelle gesampelt werden, während die KARMA-Funktion läuft. Sie können aber auch Ihr Spiel (mit der gewählten Combination) sampeln.

- Editieren von Combinations

Jedem der 16 Timbres kann ein anderes Program zugeordnet werden. Außerdem lassen sich die Lautstärke, die Stereoposition, die Klangregelung und sogar Anschlagbereiche definieren. Auch die Effekte, die X-Y-Steuerung und die KARMA-Funktion können eingestellt werden.

Sequencer-Modus

Im Sequencer-Modus können Sie MIDI-Spuren bespielen, abspielen und editieren. Damit lassen sich folgende Dinge anstellen:

- Auswahl und Abspielen von Songs
- Editieren von Songs
Jeder der 16 Spuren kann ein anderes Program zugeordnet werden. Außerdem lassen sich die Lautstärke, die Stereoposition, die Klangregelung und sogar Anschlagbereiche definieren. Auch die Effekte, die X-Y-Steuerung und die KARMA-Funktion können eingestellt werden. Und es lassen sich MIDI-Daten editieren.
- Simultanaufnahme auf bis zu 16 MIDI-Spuren
- Verwendung von bis zu 4 KARMA-Modulen
- Sampeln und „Resampeln“
Mit der „In-Track Sampling“-Funktion kann man externe Audiosignale aufnehmen und direkt in eine Song-Sequenz einbauen. Außerdem können Sie einen ganzen Song sampeln und ihn im Media-Modus auf eine Audio-CD brennen.
- Verwendung des M3 als 16-fach multitimbralen Klangerzeuger.
- Es können „Pattern“ (Phrasen, Läufe) aufgenommen und durch Drücken jeweils einer Klaviaturtaste gestartet werden. Diese Funktion heißt „RPPR“ („Realtime Pattern Play/Recording“).
- Programmieren eigener Schlagzeug-Pattern.

Sampling-Modus

Im Sampling-Modus können Sie eigene Samples und Multisamples aufzeichnen und ausgiebig editieren. Sie können z.B. ...

- Signale einer externen Quelle aufzeichnen („sampeln“) – wahlweise mit und ohne Effekte.
- Die Wellenformdaten aufgezeichneter oder geladener Samples editieren, Loop-Punkte setzen usw.
- Multisamples anlegen und editieren. Diese verteilen mehrere Samples über die Tastatur.
- Multisamples schnell in Programs umwandeln.
- „Rippen“ (d.h. direkt sampeln) von Digital-Signalen einer Audio-CD, die sich in einem an einen USB-Port angeschlossenen CD-R/RW-Laufwerk befindet. Selbstverständlich lassen sich Audio-CDs auch einfach „nur“ abspielen.

Global-Modus

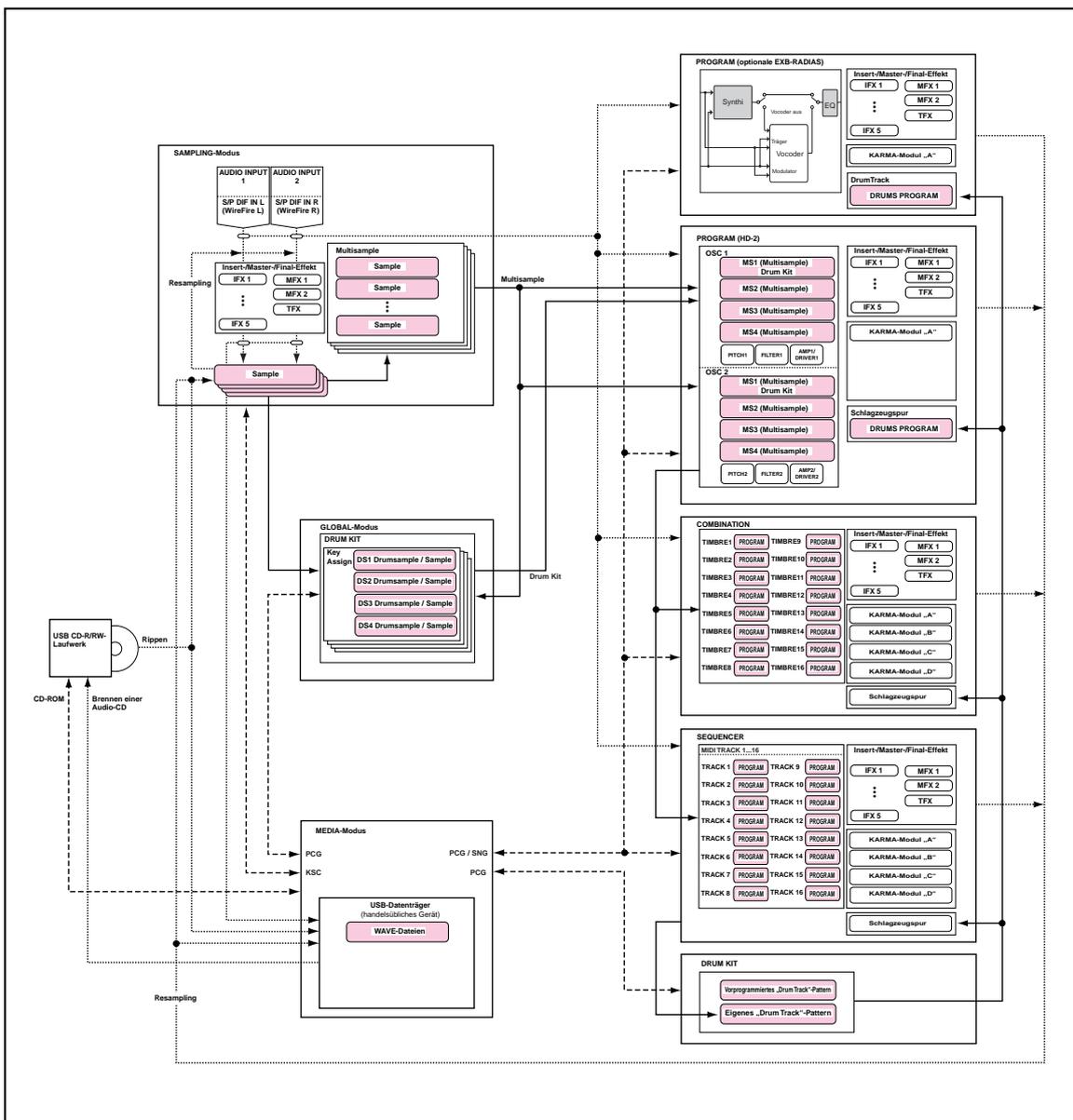
Im Global-Modus nehmen Sie Einstellungen vor, die sich auf alle Bereiche des M3 beziehen. Außerdem können hier die Drumkits editiert werden. Sie können z.B. ...

- Einstellungen vornehmen, die sich auf den M3 insgesamt beziehen, also Grundstimmung, globaler MIDI-Kanal usw.
- Eigene Drumkits und Stimmungen („Scales“) anlegen.
- Drumkits anhand von ROM- oder RAM-Drumsamples erstellen.
- Die Namen der Program-, Combination- und KARMA GE-Kategorien ändern.
- Wählen der Funktionen der definierbaren Pedale und Fußtaster.
- Übertragung der Einstellungen als SysEx-Daten via MIDI

Media-Modus

In diesem Modus können Sie Einstellungen speichern und laden sowie mit einem USB 2.0-Datenträger arbeiten. Damit lassen sich folgende Dinge anstellen:

- Speichern und Laden von Programs, Combinationen, Songs, Samples und Global-Einstellungsdaten.
- Formatieren von USB-Datenträgern, Kopieren und Umbenennen von Dateien usw.
- Laden von Samples in den Formaten Korg, AKAI, SoundFont 2.0, AIFF und WAVE, Exportieren von RAM-Samples als AIFF- oder WAVE-Dateien.
- Exportieren und Importieren von SMF-Dateien (Standard MIDI Files).
- Verwendung der „Data File“-Funktion zum Speichern oder Laden von MIDI-SysEx-Daten.
- Editieren von WAVE-Dateien.
- Bestimmen, in welcher Reihenfolge die vorhandenen WAVE-Dateien mit einem USB-kompatiblen CD-R/RW-Brenner auf eine Audio-CD gebrannt werden sollen. Brennen und Abspielen von Audio-CDs.



Grundlegende Bedienung

Nach dem Einschalten des M3 müssen Sie zum Wählen der benötigten Seiten und Modi folgendermaßen verfahren.

1. Modusanwahl

- Die Funktionen des M3 sind in Modi unterteilt, die man also aufrufen muss.

Die Modi sind über fest zugeordnete Taster erreichbar.

COMBI-Taster:	Combination-Modus
PROG-Taster:	Program-Modus
SEQ-Taster:	Sequencer-Modus
SAMPLING-Taster:	Sampling-Modus
GLOBAL-Taster:	Global-Modus
MEDIA-Taster:	Media-Modus

2. Anwahl von Seiten und Registern

Jeder Modus bietet zahlreiche Parameter, die über mehrere Seiten verteilt sind. Jede Seite ist ihrerseits in bis zu 8 Gruppen („Register“) unterteilt.

- Wählen Sie zuerst den richtigen Modus.

Siehe „1. Modusanwahl“ oben.

In diesem Beispiel verwenden wir den Combination-Modus.

Drücken Sie den COMBI-Taster.



Achtung: Die Seite „Combi P0: Play“ erscheint. (Diese Angabe finden Sie oben links im Display.)

Im Combination-, Program- oder Sequencer-Modus werden Sie in der Regel wohl die Seite „P0: Play“ zum Spielen verwenden. Auf dieser Seite können außerdem mehrere Basisparameter abgewandelt („editiert“) werden. Detaillierte Änderungen müssen hingegen auf Seite „1“ („Combi P1: DT/XY/Ctrls“ usw.) vorgenommen werden.

Anwahl einer Seite

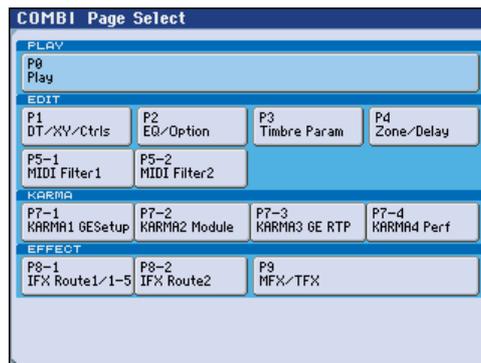
Navigieren mit PAGE SELECT

In den Modi Combination, Program, Global und Sequencer rufen Sie mit dem PAGE SELECT-Taster eine Übersicht aller verfügbaren Seiten auf.

1. Drücken Sie den PAGE SELECT-Taster.

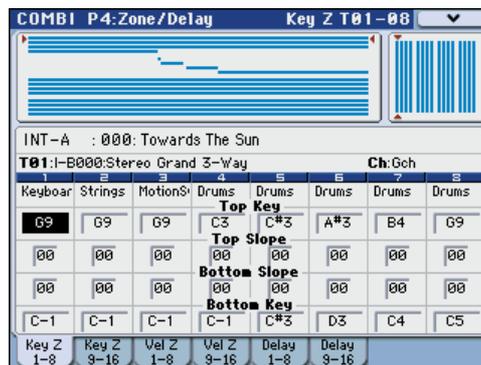
Es erscheint das Seitenmenü.

Die Seite, auf der Sie PAGE SELECT gedrückt haben, wird hervorgehoben.



2. Drücken Sie die Zeile der benötigten Seite.

Beispiel: Wählen Sie doch einmal „P4 Zone/Delay“. Die „P4: Zone/Delay– Key Z T01–08“-Seite erscheint.



Achtung: Bei Anwahl einer Seite wird immer das zuletzt dort verwendete Register aufgerufen.

Navigieren mit dem PAGE SELECT-Taster + den Zifferntastern 0–9

- Halten Sie den PAGE SELECT-Taster gedrückt, während Sie mit den Zifferntastern 0–9 die Nummer der benötigten Seite eingeben.
- Die gewählte Seite wird jetzt angezeigt. Bei Anwahl einer Seite wird immer das zuletzt dort verwendete Register aufgerufen.

Achtung: Bestimmte Seiten sind über mehrere Fenster verteilt (Beispiel: P5–1, P5–2, P7–1 – P7–4, P8–1 und P8–2). In solchen Fällen wird immer das erste Fenster gewählt (P5–1, P7–1 oder P8–1).

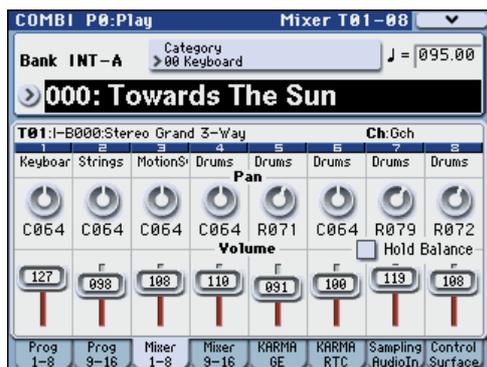
Verwendung des EXIT-Tasters zum Aufrufen der Seite '0'

- Mit dem EXIT-Taster können Sie von jeder anderen Seite aus wieder zur Seite „0“ springen.

Registeranwahl

- Register können Sie anwählen, indem Sie das betreffende Register am unteren Display-Rand drücken.

Dieses Beispiel zeigt den „Mixer T01–08“-Bereich des „Program T01–08“-Fensters auf der Seite „Combi P0: Play“.



3. Anwahl von Parametern und Editieren von Werten

1. Drücken Sie den Parameter, den Sie editieren möchten.

Er wird hervorgehoben. (Das nennen wir das „Editierfeld“.)

2. Zum Editieren des Parameters im Editierfeld können Sie die VALUE-Bedienelemente (VALUE-Rad, Δ/∇ -Taster, Zifferntaster 0–9, --Taster, (.)- und ENTER-Taster) verwenden.

Achtung: Was beim Editieren eines Parameters genau passiert, richtet sich nach dem Parameter oder Objekt.

Beispiel: ein Kästchen braucht man nur anzutippen, um es zu aktivieren oder auszuschalten. Mit den PROG SELECT-Tastern können Sie Bänke von Programs usw. wählen. Den ENTER-Taster können Sie gedrückt halten, um eine Note oder einen Anschlagwert einzugeben („Tastatureingabe“).

3. Parameter, die der Steuersektion zugeordnet sind, kann man mit den Tastern MIX PLAY/MUTE (SOLO) oder den MIX VOLUMES-Fadern editieren.

Achtung: Mit dem COMPARE-Taster können Sie die editierte Fassung mit dem Original vergleichen.

VALUE-Bedienelemente

VALUE-Rad

Hiermit kann der Wert des gewählten Parameters geändert werden. Das eignet sich vor allem für die Auswahl aus zahlreichen Möglichkeiten.

VALUE-Regler

Dieser Regler hat beim Editieren des gewählten Parameters dieselbe Funktion wie das VALUE-Rad. Bei Bedarf kann dieser Regler auch als Modulationsquelle verwendet werden. Er eignet sich vor allem für große Wertänderungen.

Δ/∇ -Taster

Mit diesen Tastern können Sie geringfügige Wertänderungen vornehmen.

Zifferntaster 0–9, ENTER, --Taster, (.)-Taster

Verwenden Sie diese Taster, wenn Sie genau wissen, welchen Wert Sie eingeben möchten. Geben Sie den Wert mit 0–9, – und dem Dezimalpunkt („.“) ein. Bestätigen Sie ihn anschließend mit ENTER.

Mit „–“ ändern Sie das Vorzeichen (+/–) des Parameterwerts. Der Dezimalpunkt („.“) ist für die Eingabe fein aufgelöster Werte gedacht.

Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie eine Note spielen, um einen der folgenden Werte einzugeben.

ENTER-Taster + Klaviaturtaste (Notennummer oder Anschlagwert)

Notennummern und Anschlagwerte kann man auch über die Tastatur des M3 eingeben. Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie die Taste der gewünschten Note drücken. Auch der Anschlagwert wird übernommen.

Solange ein Menübefehl geöffnet ist, steht dieser Kurzbefehl nicht zur Verfügung, weil der ENTER-Taster in solchen Fällen als [OK]-Button fungiert.

Solange die Seite „Global P5: Drum Kit“ angezeigt wird, können Sie mit dem ENTER-Taster und der Tastatur die Einstellungen für die betreffende Note aufrufen. (Wenn gerade ein Anschlagparameter gewählt ist, können Sie ihn mit diesem Verfahren einstellen.)

Andere

Taster BANK SELECT I–A, I–B, I–C, I–D, I–E, I–F, I–G, U–A, U–B, U–C, U–D, U–E, U–F, U–G

Mit diesen Tastern können Sie die gewünschte Program- oder Combination-Bank wählen. Die Tasterdiode der gewählten Bank leuchtet jeweils.

Im Program-Modus wählen Sie hiermit Program-Bänke.

Im Combination-Modus haben die Taster zwei Funktionen:

- Während der Anwahl einer Combination dienen sie zum Aufrufen der gewünschten Bank.
- Während der Program-Zuordnung für die Timbres wählen Sie hiermit Program-Bänke.

Wenn im Sequencer-Modus ein Program-Name gewählt werden kann, können Sie mit diesen Tastern die gewünschte Program-Bank wählen.

TEMPO-Regler, TAP TEMPO-Schalter

Das Tempo kann man mit dem TEMPO-Regler oder durch mehrmaliges Drücken des TAP TEMPO-Tasters einstellen.

Steuersektion

Alles Weitere zum Editieren von Parametern mit der Steuersektion finden Sie auf S. 42.

COMPARE-Taster

Mit diesem Taster können Sie das editierte Program bzw. die geänderte Combination mit der nicht-editierten (gespeicherten) Version vergleichen.

Drücken Sie diesen Taster beim Editieren eines Programs oder einer Combination. Die Diode leuchtet und die ursprünglichen Einstellungen des Programs bzw. der Combination werden zeitweilig wiederhergestellt. Betätigen Sie COMPARE erneut, so erlischt die Diode und die editierte Fassung ist wieder zu hören.

Wenn Sie nach Drücken des COMPARE-Tasters die wiederhergestellten (gespeicherten) Einstellungen editieren, erlischt die Diode. Die vorigen Änderungen können dann nicht mehr mit COMPARE aufgerufen werden.

Im Sequencer-Modus dient der COMPARE-Taster für A/B-Vergleiche während der Echtzeit- oder Step-Aufzeichnung bzw. beim Editieren von Spuren oder Patterns.

Das kann man sehr effektiv während der Echtzeitaufnahme einer Spur nutzen.

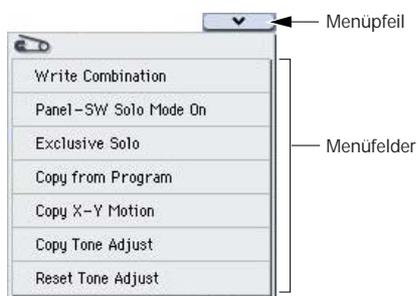
1. **Nehmen Sie eine MIDI-Spur in Echtzeit auf.** („Take 1“)
2. **Nehmen Sie eine zweite Version auf diese Spur auf.** („Take 2“)
3. **Drücken Sie den COMPARE-Taster. Die Diode leuchtet und Sie hören wieder „Take 1“.**
4. **Drücken Sie den COMPARE-Schalter noch einmal. Die Diode erlischt und Sie hören wieder „Take 2“.**
5. **Wird nach erneutem Aufrufen der ersten Version (Schritt 3) eine neue Version eingespielt („Take 3“), so steht Aufnahme 1 für Compare-Zwecke zur Verfügung.**

Wenn Sie in Schritt 4 erneut in Echtzeit auf dieselbe Spur aufnehmen („Take 3“), bezieht sich die „Compare-Funktion auf „Take 2“.

Die „Compare“-Funktion bezieht sich also immer auf die aktuelle und die unmittelbar vorangehende Version.

🔍 Im Global-Modus ist die „Compare“-Funktion nur beim Sampeln und Editieren von Drumkits verfügbar.

4. Anwählen und ausführen von Menübefehlen



Die Utility-Befehle gelten immer für die momentan aufgerufene Seite. Beispiele wären „Write“ (speichern) und „Copy“. Folglich richtet sich das Utility-Angebot nach der momentan aktiven Seite.

Die Utility-Befehle im Program-Modus erlauben z.B. das Speichern der Einstellungen, das Kopieren der Oszillator- oder Effekteinstellungen und die Aktivierung der „Sync“-Funktion, mit der zwei Hüllkurven simultan editiert werden können.

1. **Drücken Sie oben rechts im Display den [▽]-Button.**

Es erscheint ein Menü.

2. **Wählen Sie einen Befehl, indem Sie darauf drücken.**

Es erscheint das Dialogfenster des gewählten Befehls.

Bei Befehlen, die man (de)markieren muss, erscheint kein Dialogfenster. Nach der Umschaltung verschwindet das Menü dann wieder.

Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie einen Zifferntaster 0–9 betätigen, um eine der ersten zehn Funktionen direkt aufzurufen.

- Um die Liste ohne Anwahl eines Befehls zu schließen, müssen Sie eine beliebige Display-Stelle außerhalb des Menüs oder aber den EXIT-Taster drücken.
- 3. **Parameter in Dialogfenstern muss man zuerst drücken, um sie anzuwählen. Danach kann man sie mit den VALUE-Bedienelementen (VALUE-Rad, △/▽-Taster) editieren.**

Wenn Sie in einem Dialogfenster eine Program- oder Combination-Nummer wählen möchten, können Sie statt der VALUE-Bedienelemente auch die Taster BANK SELECT verwenden.

4. **Drücken Sie anschließend den [OK]-Button oder ENTER-Taster.**

Drücken Sie den [Cancel]-Button oder EXIT-Taster, um die Einstellung nicht zu übernehmen.

Das Dialogfenster verschwindet.

5. Speichern

Geänderte Einstellungen, die Sie behalten möchten, müssen Sie speichern.

Wenn Sie z.B. die Änderungen eines Programs nicht speichern, gehen sie verloren, sobald Sie ein anderes Program anwählen oder das Instrument ausschalten. Dasselbe gilt für Combinations.

Die Einstellungen des Global-Modus' ändern sich zwar nur, wenn man wieder etwas editiert, allerdings werden sie beim Ausschalten wieder gelöscht.

Alles Weitere zu den Speicherfunktionen finden Sie auf folgenden Seiten:

- Programs → S. 50
- Combinations → S. 69
- Effektprogramme → RH, S. 118
- Global-Parameter (Seite 0–4) → S. 129
- Drumkits → S. 138
- Eigene „Drum Track“-Pattern → S. 195
Die „Drum Track“-Pattern (vorprogrammierte und ihre eigenen) werden beim Ausschalten gespeichert. Im Sequencer-Modus erstellte Pattern können zu „Drum Track“-Pattern umfunktioniert und intern gespeichert werden.
- Eigene Song-Vorlagen → RH, S. 272
Die (vorprogrammierten und selbst erstellten) Song-Vorlagen werden beim Ausschalten gespeichert. Die Spur- und Effekteinstellungen der von Ihnen angelegten Songs können mit dem Menübefehl „**Save Template Song**“ gespeichert werden.
- Hinweise für die interne Speicherung → S. 140

Detailliertere Hinweise zum Speichern finden Sie auf folgenden Seiten.

- Sichern auf einem Datenträger (Media-Save) → S. 152

Achtung: Auf dem M3 wird die interne Speicherung von Daten als „Write“ bezeichnet. Das Speichern auf einem USB-Datenträger heißt hingegen „Save“.

Vorbereitung

Ein-/Ausschalten

Anschließen des Netzkabels

1. Schauen Sie nach, ob sich der Netzschalter des M3 in der „STANDBY“-Position (nicht gedrückt) befindet.
2. Verbinden Sie den kleinen Stecker des beiliegenden Netzkabels mit dem Anschluss auf der Rückseite des M3.
3. Verbinden Sie das Netzkabel mit einer Steckdose.

Einschalten

1. Stellen Sie den VOLUME MAIN-Fader des M3 auf den Mindestwert.

Wenn Sie Aktivboxen oder einen Stereo-Verstärker angeschlossen haben, müssen Sie deren Lautstärke ebenfalls auf den Mindestwert stellen.

2. Drücken Sie den Netzschalter auf der Rückseite, um das Instrument einzuschalten.

Im Display erscheinen nun die Modellbezeichnung und die Version des Betriebssystems. (Die folgende Abbildung zeigt die ursprüngliche Begrüßungsanzeige. Die Software-Version kann ohne Vorankündigung geändert werden.)

3. Schalten Sie Ihren Verstärker oder die Abhöre ein.
4. Fahren Sie den VOLUME MAIN-Fader des M3 allmählich in die geeignete Position und stellen Sie die Lautstärke der Aktivboxen bzw. des Stereo-Verstärkers ein.

Achtung: Welche Seite nach Einschalten des M3 aufgerufen wird, richtet sich nach der „Power On Mode“-Einstellung. (Siehe S. 130.)



Ausschalten

- ⚠ Vergessen Sie nicht, eventuell geänderte Einstellungen zu speichern. Wenn Sie vor Speichern der Program-Parameter ein anderes Program aufrufen bzw. das Instrument ausschalten, werden die zuletzt durchgeführten Änderungen wieder gelöscht. Dieses System gilt auch für Combinations. Die Einstellungen des Sequencer- und Global-Modus' ändern sich zwar nur, wenn man wieder etwas editiert, allerdings werden sie beim Ausschalten wieder gelöscht.

1. Stellen Sie den VOLUME MAIN-Fader des M3 auf den Mindestwert.

Stellen Sie die Lautstärke der Aktivboxen bzw. des Stereo-Verstärkers auf den Mindestwert.

2. Schalten Sie Ihren Verstärker bzw. Ihre Abhöre aus.
3. Drücken Sie den Netzschalter auf der Rückseite, um das Instrument auszuschalten.

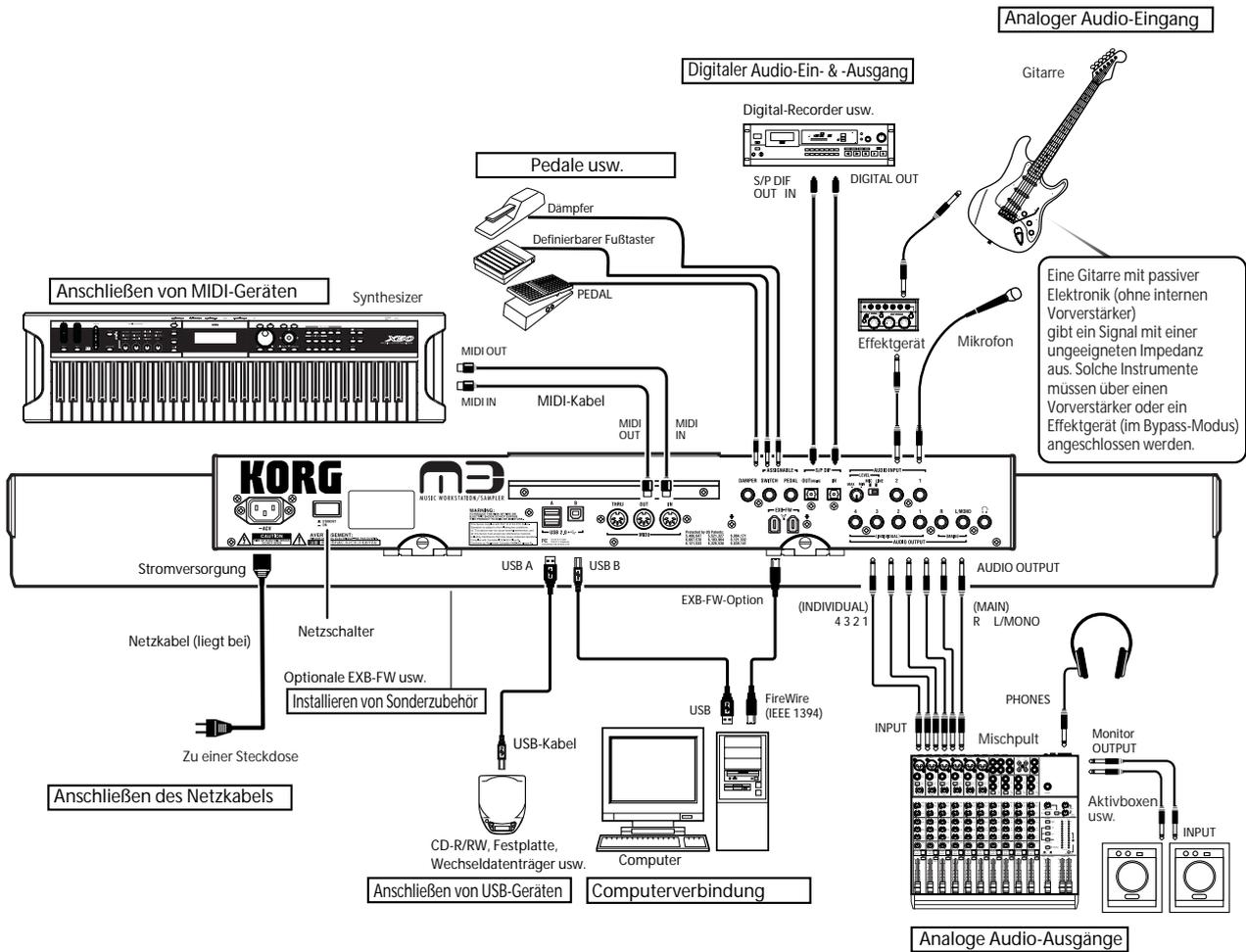
- ⚠ Schalten Sie das Instrument erst aus, wenn die Datensicherung beendet ist. Wenn Sie es bereits ausschalten, während noch Daten verarbeitet werden, kann der Speichervorgang nicht ordnungsgemäß beendet werden. Aus Sicherheitsgründen initialisiert sich der M3 dann bei der nächsten Inbetriebnahme. Das ist kein Grund zur Besorgnis. Solange Daten gespeichert werden, zeigt das Display die Meldung „Now writing into internal memory“ an. In folgenden Fällen werden intern Daten gespeichert:

- Beim Laden von Program-, Combination-, Global-, Drumkit-, „RADIAS Formant Motion“-Daten oder nach Erstellung eines neuen „Drum Track“-Pattern (Update).
- Beim Laden von werksseitig programmierten Program-, Combination-, Global-, Drumkit- oder „RADIAS Formant Motion“-Daten.
- Beim Empfang eines MIDI-Datenblocks mit Program-, Combination-, Global-, Drumkit-, „RADIAS Formant Motion“-Daten oder „Drum Track“-Pattern.

Anschlüsse

- ⚡ Schalten Sie das Instrument vor Herstellen oder Lösen der Anschlüsse aus. Beachten Sie, dass unsachgemäßes Vorgehen Ihre Boxen beschädigen oder Fehlfunktionen bewirken kann.
- ⚡ Den M3-M (das Modul) kann man bei Bedarf hochklappen. Wie man das macht, erfahren Sie in der beiliegenden Bedienungsanleitung.

Folgende Abbildung enthält ein mögliches Anschlussbeispiel. Verwenden Sie für alle Verbindungen die geeigneten Kabel.



Anschließen externer Audiogeräte

Analoge Audio-Ausgänge

Zum Verbinden des M3 mit einem analogen Verstärker oder Mischpult verfahren Sie bitte folgendermaßen.

- ⚠ Wenn Sie das Instrument mit Ihrer Stereoanlage verbinden, bedenken Sie, dass hohe Lautstärken Ihre Lautsprecher beschädigen können. Wählen Sie nie einen übertriebenen Wert.

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO und R

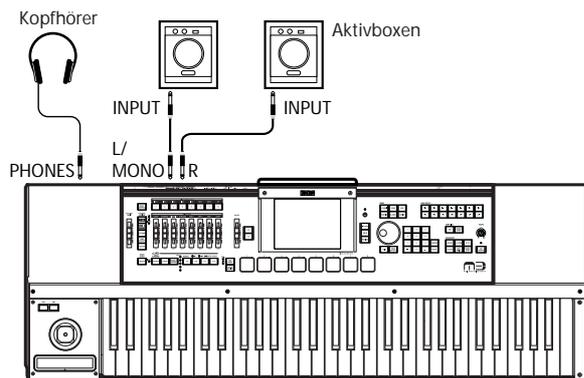
Hierbei handelt es sich um die Hauptausgänge, die angesprochen werden, wenn man „Bus Select“ auf „L/R“ stellt. Die vorprogrammierten Sounds sowie die Master- und Total-Effekte sind auf diese Buchsen geroutet.

1. Verbinden Sie die Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO und R mit den Eingängen einer Aktivbox bzw. eines Mischpults.

Wenn Sie den M3 in Stereo anschließen möchten, müssen Sie beide Buchsen ((MAIN) L/MONO und R) verwenden. Im Falle einer Mono-Verbindung darf nur die (MAIN) L/MONO-Buchse angeschlossen werden.

Wenn Sie den M3 an eine Stereoanlage oder einen Ghetto-Blaster mit Audio-Eingängen anschließen möchten, müssen Sie deren/dessen Eingänge (LINE IN, AUX IN bzw. „External Input“) verwenden. (Hierfür benötigen Sie wahrscheinlich ein Adapterkabel mit dem geeigneten Steckertyp.)

Die Einstellung des VOLUME MAIN-Reglers gilt nur für die Hauptausgänge und den Kopfhörer. Die Einzelausgänge und die S/P DIF-Buchse sind hiervon nicht betroffen.



AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4

Es stehen 4 Einzelausgänge zur Verfügung, die sich als separate Mono-Ausgänge, Stereopaare oder Kombinationen dieser beiden nutzen lassen. Fast alle Signale können auf diese Ausgänge geroutet werden:

- Einzelne Noten (Klänge) eines Drumkits
- Ausgänge der Insert-Effekte
- Einzelne Programs einer Combination oder eines Songs
- Audio-Eingänge

Diese lassen sich für die Aufnahme oder die Einbindung weiterer Instrumente in ein Live-Setup nutzen.

1. Verbinden Sie die (INDIVIDUAL) 1–4-Ausgänge mit Ihrem Verstärker oder Mischpult.
2. Sorgen Sie mit den „Bus Select“-Parametern dafür, dass die gewünschten Klänge beim richtigen Einzelausgang ankommen. Es können entweder Mono- (1...4) oder Stereo-Signale (1/2, 3/4) geroutet werden.

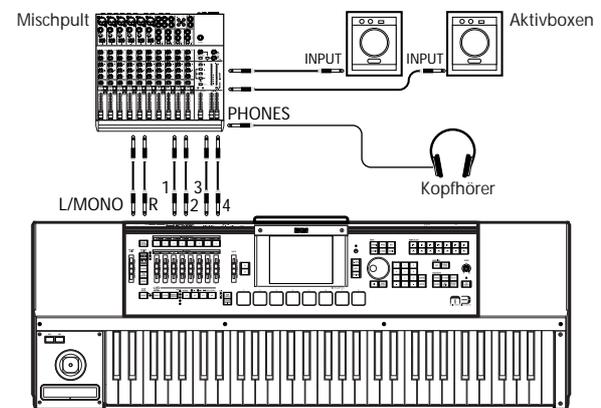
Wenn ein Signal von einem oder mehreren Insert-Effekten bearbeitet wird, muss die Ausgangszuordnung im letzten „IFX“ der Kette erfolgen: Stellen Sie also dessen „Bus Select“-Parameter ein (Seite „P8-Insert FX Setup“).

Wenn ein Program, ein Timbre oder eine Spur nicht an einen Insert-Effekt angelegt wird, muss die Ausgangszuordnung mit dem Parameter „Bus Select“ der Seite „P8-1“ oder „8-2 Routing“ vorgenommen werden.

Um die Audio-Eingänge direkt an die Ausgänge anzulegen, müssen Sie die „Bus Select“-Parameter der Seite „P0- Audio Input (Sampling)“ verwenden.

Im Global-Modus kann man mit dem „L/R Bus Indiv. Assign“-Parameter der „Audio“-Seite die MAIN-Ausgänge „L/R“ auf ein beliebiges Einzelausgangspaar legen. Das hat den Vorteil, dass Sie ein Ausgangspaar für die Verbindung mit dem Mischpult und das zweite für Ihre persönliche Abhöre nutzen können. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „L/R Bus Indiv. Assign (Assign to L/R and Indiv.Out)“ auf S. 362 im Referenzhandbuch.

Achtung: Der VOLUME MAIN-Regler hat keinen Einfluss auf den Pegel der Einzelausgänge.



Kopfhörer

1. An die Kopfhörerbuchse des M3 kann ein optionaler Kopfhörer angeschlossen werden.
2. Die Lautstärke im Kopfhörer muss mit dem VOLUME MAIN-Regler eingestellt werden. Jene Buchse gibt immer dasselbe Signal aus wie die Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) und R des M3.

Achtung: Die Signale der (INDIVIDUAL OUTPUT) 1–4-Buchsen hören Sie nur, wenn Sie sie an ein externes Mischpult anschließen.

Analoge Audio-Eingänge

Sehen wir uns jetzt an, wie man externe Audioquellen an den M3 anschließt, um ihre Signale sampeln oder mit den internen Effekten bearbeiten zu können.

AUDIO INPUT 1, 2

Hierbei handelt es sich um unsymmetrische 1/4"-Klinkenbuchsen. Sie enthalten einen Vorverstärker mit einstellbarer Pegelanhebung.

Sie eignen sich für folgende Dinge:

1. **Verbinden Sie Mikrofone oder die Ausgänge eines externen Gerätes mit den Buchsen INPUT 1 und 2.**

Hierbei handelt es sich um unsymmetrische 1/4"-Klinkenbuchsen.

2. **Stellen Sie den MIC/LINE-Schalter immer dem Arbeitspegel der Signalquelle entsprechend ein. Einpegeln können Sie die Signale mit dem LEVEL-Regler.**

Wählen Sie die „LINE“-Einstellung für Signale eines Mischpults, einer Stereoanlage oder eines Synthesizers.

Wählen Sie „MIC“ (Taster frei), wenn Sie ein Mikrofon verwenden.

3. **Den Ausgangspegel der Quelle müssen Sie auf jenem Gerät einstellen.**
4. **Schalten Sie das Instrument ein und springen Sie zur „Sampling/Audio In“-Seite, wo Sie die Lautstärke, die Stereoposition, das Routing und den Effektanteil einstellen können.**

Siehe dazu „Bus Select“ auf S. 10 und S. 361 im Referenzhandbuch.

Achtung: Gitarren mit aktiver Elektronik können direkt an einen der Eingänge angeschlossen werden. Gitarren mit passiver Elektronik (d.h. ohne internen Vorverstärker) kann man zwar an die Eingänge 1 und 2 anschließen, allerdings haben sie auf Grund einer ungeeigneten Impedanz einen viel zu niedrigen Pegel. Solche Gitarren müssen über den Umweg eines Effektpedals oder Vorverstärkers angeschlossen werden.

Digital-Ausgabe

S/P DIF OUT (MAIN)

Die Signale der AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO- und R-Buchsen können auch auf der digitalen Ebene (zu einem Verstärker, Mischpult oder Mehrspurrecorder) übertragen werden. Der M3 unterstützt die Sampling-Frequenz „48kHz“.

1. **Verbinden Sie die Buchse S/P DIF OUT (MAIN) über ein Glasfaserkabel mit dem Digital-Eingang des externen Geräts.**

In dem Fall werden dieselben Signale wie jene der AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO- und R-Buchse ausgegeben.

Achtung: Der Pegel dieser Signale kann nicht mit dem VOLUME MAIN-Regler eingestellt werden.

2. **Stellen Sie den „System Clock“-Parameter wunschgemäß ein.**

⚡ Wenn sie zwei oder mehr digitale Audiogeräte verwenden, müssen alle denselben Digital-Takt verwenden: Ein Gerät muss dann als „Master“ fungieren und alle anderen als „Slaves“.
Beispiel: Wenn Sie zwei M3-Einheiten über ihre S/P DIF-Buchsen miteinander verbinden (OUT zu IN), müssen Sie den „System Clock“-Parameter auf einem der beiden auf „Internal“ stellen und auf dem anderen „S/P DIF“ wählen. Wenn Sie ein Digital-Gerät der „Consumer“-Klasse an die S/P DIF IN-Buchse des M3 anschließen, müssen Sie seinen „System Clock“-Parameter auf „S/P DIF“ stellen. Der „System Clock“-Parameter befindet sich auf der Seite „Global P0: Basic Setup– System Preference“.

Digital-Eingabe

S/P DIF IN

Außerdem wird die Digital-Eingabe von einem Verstärker, Mischpult oder Mehrspur-Recorder (Sampling-Frequenz: 48kHz) unterstützt. Der Digital-Eingang ist stereo („L“- und „R“-Kanal). Das hier anliegende Signal kann auch über die OUTPUT-Buchsen ausgegeben werden.

1. **Verbinden Sie diese S/P DIF IN-Buchse über ein Glasfaserkabel mit dem Digital-Ausgang Ihres DAT-Recorders usw.**
2. **Stellen Sie „System Clock“ (Seite „Global P0: Basic Setup– System Preference“) auf „S/P DIF“.**
3. **Schalten Sie das Instrument ein und springen Sie zur „Sampling/Audio In“-Seite, wo Sie die Lautstärke, die Stereoposition, das Routing und den Effektanteil einstellen können.**

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „System Clock“ auf S. 359 im Referenzhandbuch.

Siehe dazu „Bus Select“ auf S. 10 und S. 361 im Referenzhandbuch.

Bei Bedarf können Sie den S/P DIF-Eingang zusätzlich zu den 4 Analog-Eingängen verwenden.

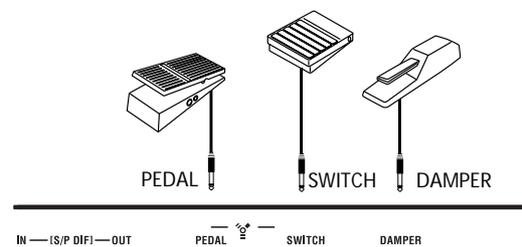
Anschließen eines Dämpferpedals, Fußtasters und/oder Schwellpedals

Mit einem optionalen Dämpferpedal, Fußtaster und/oder Schwellpedal können Sie noch flexibler und expressiver arbeiten.

Mit dem Dämpferpedal können die gespielten Noten länger gehalten werden.

Ein optionaler Fußtaster kann als Sostenu- oder Leisepedal verwendet werden. Außerdem kann man damit die Effekte und die KARMA-Funktion ein-/ausschalten, Programs und Combinations wählen, das Tempo „tappen“ und bestimmte Klang- oder Effektaspekte modulieren.

Mit einem optionalen Schwellpedal können Sie die Lautstärke regeln und bestimmte Parameter beeinflussen.



und „Foot Switch Polarity“ der Seite „Global P2: Controllers- Foot Controllers“. (Siehe S. 39 und S. 132.)

Anschließen eines Schwellpedals

An die ASSIGNABLE PEDAL-Buchse kann ein optionales EXP-2 oder XVP-10 Schwellpedal angeschlossen werden. Dieses lässt sich als Volumenpedal oder zum Beeinflussen des gewählten Parameters verwenden.

Die Funktion des Schwellpedals wird übergreifend definiert und richtet sich also nicht nach dem gerade gewählten Program-, Combination- oder Song-Speicher. Die Funktion muss im Global-Modus definiert werden.

1. Schließen Sie ein optionales XVP-10 oder EXP-2 an die ASSIGNABLE PEDAL-Buchse an.
2. Schalten Sie das Instrument ein und definieren Sie die Funktion mit dem Parameter „Foot Pedal Assign“ der Seite „Global P2: Controllers- Foot Controllers“. (Siehe S. 133.)

Anschließen eines Dämpferpedals

Ein Dämpferpedal erlaubt das Halten der gespielten Noten. Dieses Instrument unterstützt auch stufenlose Dämpferpedale. So können Sie z.B. ein DS-1H-Pedal von Korg an die DAMPER-Buchse anschließen.

1. Verbinden Sie ein optional erhältliches DS-1H Pedal mit der DAMPER-Buchse.

Nur das DS-1H unterstützt die stufenlose Dosierung („Half-Damper“). Andere Fußtaster können die Dämpferfunktion lediglich ein- und ausschalten.

2. Schalten Sie das Instrument ein und korrigieren Sie bei Bedarf die Polarität und die stufenlose Ansprache. (Siehe S. 371 und S. 383 im RH.)

Verwendung eines Fußtasters

Ein optionaler PS-1 Fußtaster von Korg, den Sie mit der ASSIGNABLE SWITCH-Buchse verbinden, kann als Sostenu- oder Leisepedal verwendet werden. Außerdem kann man damit die Effekte ein-/ausschalten, Programs und Combinations wählen, das Tempo „tappen“ und bestimmte Klang- oder Effektaspekte modulieren.

Die Funktion des Fußtasters wird übergreifend definiert und richtet sich also nicht nach dem gerade gewählten Program-, Combination- oder Song-Speicher. Die Funktion muss im Global-Modus definiert werden.

1. Schließen Sie einen optionalen PS-1 Fußtaster an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse an.
2. Die Funktion und Polarität des Fußtasters definieren Sie mit den Parametern „Foot Switch Assign“

Verbindung mit einem Computer

Der M3 ist mit mehreren USB-Ports ausgestattet. Wenn Sie den M3 mit dem USB-Port Ihres Computers verbinden, kann er als MIDI-Klangerzeuger für Ihr DAW-Programm genutzt werden.

Mit dem beiliegenden Editorprogramm können Sie den M3 sogar vom Computer aus editieren. (Der USB-Port sendet/empfangt jedoch keine Audiosignale.)

Nach Einbau einer optionalen EXB-FW können Sie sowohl MIDI- als auch Audiodaten (2 Ein- & 6 Ausgangskanäle) über ein einziges FireWire-Kabel übertragen/empfangen.

Der M3 kann auf 3 Arten mit dem Computer verbunden werden.

- Verbinden Sie den USB B-Port des M3 mit einem USB-Port des Computers.
- Verbinden Sie die MIDI-Buchsen des M3 mit der MIDI-Schnittstelle des Computers.
- Installieren Sie eine EXB-FW und verbinden Sie die FireWire-Buchse mit einem FireWire-Port des Computers.

USB-Verbindung und Einrichtung

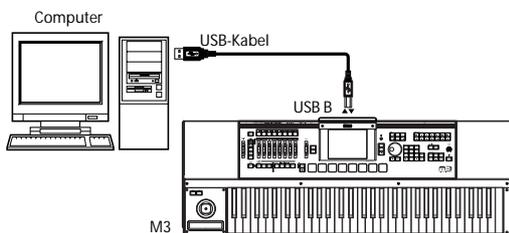
Wenn Sie den USB B-Port des M3 an Ihren Computer anschließen, können der Rechner und der M3 MIDI-Befehle (z.B. Sequenzdaten) miteinander austauschen.

Achtung: Der USB B-Port des M3 sendet und empfängt nur MIDI-Daten.

🔧 Installieren Sie die KORG USB-MIDI-Treiberdateien, bevor Sie den M3 per USB an den Rechner anschließen. Dieser Treiber muss für jeden USB-Port separat installiert werden. Wenn Sie den M3 an einen USB-Port anschließen, für welchen der KORG USB-MIDI-Treiber noch nicht installiert wurde, müssen Sie das nachholen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Installieren der Software“ auf S. 34.

1. Verbinden Sie den USB B-Anschluss des M3 mit einem USB-Port des Computers.

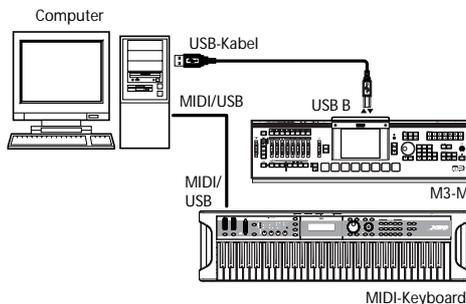
Auf der M3-61/73/88



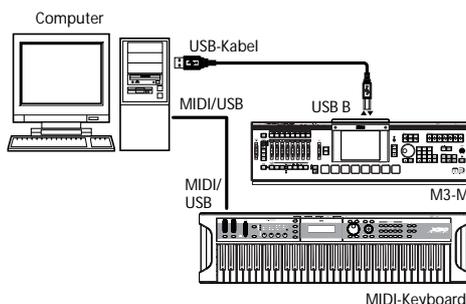
Auf dem M3-M

Wenn Sie den M3-M mit einem MIDI-Keyboards ansteuern, müssen Sie folgende Verbindungen herstellen.

Wenn Sie den „M3 Editor“ verwenden möchten, müssen Sie folgende Verbindung herstellen.



Wenn Sie mit dem „M3 Plug-In Editor“ oder einer DAW arbeiten, können Sie das MIDI-Keyboard auch an den Computer statt an das Modul anschließen (siehe die Abbildung unten). (Für eine MIDI-Verbindung mit dem Computer benötigen Sie eine handelsübliche MIDI-Schnittstelle.)



2. Nehmen Sie im Global-Modus des M3 die notwendigen Einstellungen vor.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Global-Parameter des M3“ auf S. 32.

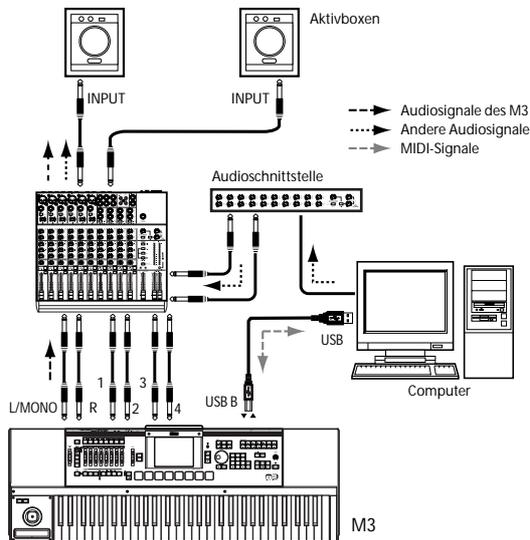
3. Richten Sie den Computer ein.

Siehe das Dokument „M3 Editor/Plug-In Editor Manual“ (PDF).

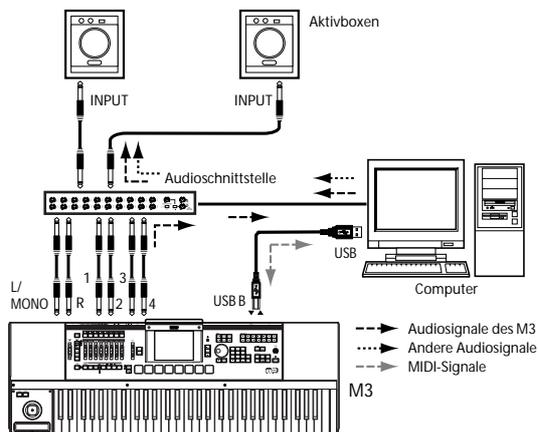
Verwendung des „M3 Editor/Plug-In Editors“ mit einer USB-Verbindung

Sehen wir uns ein paar Beispiele für die Verwendung des „M3 Editor/Plug-In Editors“ mit einer USB-Verbindung an.

Wenn Sie die Audiosignale des M3 ebenfalls über die Soundkarte des Computers ausgeben bzw. gemeinsam mit den Signalen eines Moduls weiterleiten möchten, müssen Sie folgende Verbindungen herstellen:



Wenn Sie die Audiosignale des M3 mit einem Plug-In-Effekt bearbeiten oder gemeinsam mit den Audiosignalen des DAW-Programms (darunter auch die Signale der „KORG Legacy Collection“-Synthesis) ausgeben möchten, sind folgende Verbindungen notwendig. Die genauen Einstellungen richten sich vorrangig nach dem verwendeten Audioprogramm.



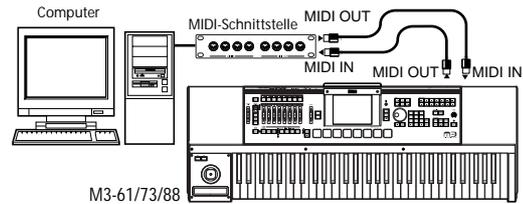
MIDI-Verbindung mit einem Computer

Der M3 kann auch mit der MIDI-Schnittstelle des Computers verbunden werden.

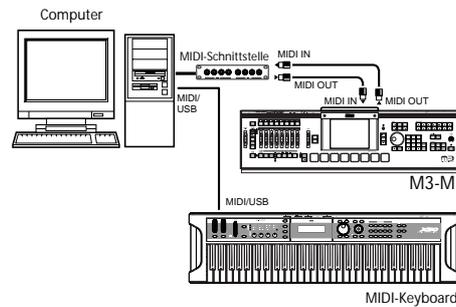
1. Verbinden Sie die MIDI OUT- und MIDI IN-Buchse des M3 mit dem MIDI IN- und MIDI OUT-Anschluss der MIDI-Schnittstelle. Siehe auch die Bedienungsanleitung der MIDI-Schnittstelle.

Bestimmte USB-MIDI-Schnittstellen ignorieren die vom M3 oder Computer gesendeten SysEx-Befehle eventuell.

Auf dem M3-61/73/88



Auf dem M3-M



Achtung: Wenn Sie einen M3-M mit einem MIDI-Keyboard ansteuern möchten, müssen Sie letzteres an die MIDI-Schnittstelle anschließen.

2. Nehmen Sie im Global-Modus des M3 die notwendigen Einstellungen vor.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Global-Parameter des M3“ auf S. 32.

Anschließen und Verwendung einer optionalen EXB-FW

Nach Einbau der optionalen EXB-FW-Platine können sowohl die Audio- als auch die MIDI-Daten des M3 von und zum verwendeten Computerprogramm übertragen werden. Hierfür wird das „M3 Plug-In Editor“-Programm benötigt.

Audio-Ein-/Ausgabe: 24 Bit 48kHz (fest), 2 Ein- & 6 Ausgänge

MIDI-Ein- & Ausgabe: 1 Ein- und 1 Ausgangsport (Übertragung und Empfang von 16 MIDI-Kanälen)

Hinweise zum Einbau der EXB-FW in den M3 finden Sie unter „Installieren der EXB-FW“ auf S. 205.

Beachten Sie folgende Punkte.

- Beide Buchsen haben dieselbe Funktion. An die noch freie Buchse kann ein weiteres FireWire-Gerät angeschlossen werden, das der Computer dann ebenfalls erkennt. (Der M3 erkennt dieses Gerät nicht.) Solange der M3 ausgeschaltet ist, „sieht“ der Computer das angeschlossene FireWire-Gerät nicht.
- Die EXB-FW liefert keine Busspeisung.
- Verbinden Sie die EXB-FW niemals mit zwei Computern.
- Verbinden Sie die EXB-FW niemals mit zwei M3 Einheiten.
- Die EXB-FW kann sowohl MIDI- als auch Audiodaten mit einem Sequenzerprogramm usw. austauschen. Allerdings muss dafür der „M3 Plug-In Editor“ installiert werden.

- Der beiliegende Editor kann erst mit einer FireWire-Verbindung genutzt werden, nachdem Sie den KORG FireWire-Audio/MIDI-Treiber installiert haben. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Installieren der Software“ auf S. 34.
- Jedes Ein- und Ausgangsgerät kann nur jeweils von einem Programm gleichzeitig angesprochen werden. Ein „Multi-Client“-Betrieb ist also nicht möglich.
- Vergessen Sie nicht, im verwendeten Sequenzerprogramm alle notwendigen Audio- und MIDI-Einstellungen vorzunehmen. Siehe auch die Bedienungsanleitung der verwendeten Software.

1. Verbinden Sie einen FireWire-Port des M3 über ein FireWire-Kabel mit Ihrem Computer.

2. Nehmen Sie im Global-Modus des M3 die notwendigen Einstellungen vor.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Global-Parameter des M3“ auf S. 32.

3. Richten Sie den Computer ein.

Siehe das Dokument „M3 Editor/Plug-In Editor Manual“ (PDF).

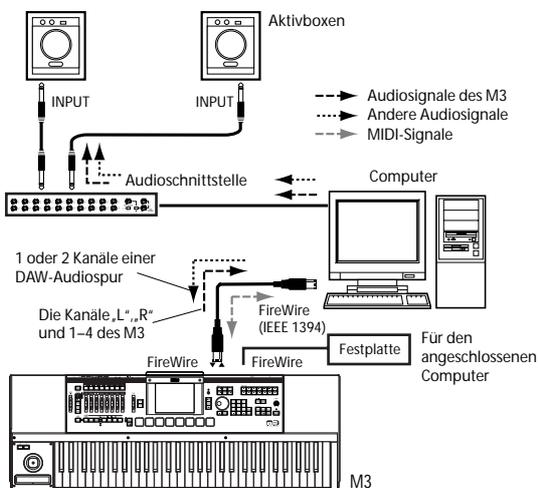
Verwendung des „M3 Plug-In Editors“ mit einer FireWire-Verbindung

Sehen wir uns nun ein Beispiel für die Verwendung des „M3 Plug-In Editors“ mit einer FireWire-Verbindung an.

Der M3 kann wie ein Plug-In verwendet werden. Das hat den Vorteil, dass seine Audiosignale mit anderen Effekt-Plug-Ins Ihres Programms bearbeitet werden können. Außerdem lässt sich die Audio-Ausgabe des M3 dann bequem mit den übrigen Signalen Ihres DAW-Programms abmischen.

Umgekehrt können die Effektprozessoren des M3 für die Bearbeitung anderer Audiosignale genutzt werden.

Die genauen Einstellungen richten sich vorrangig nach dem verwendeten Audioprogramm. Im Folgenden zeigen wir Ihnen ein paar Anschluss- und Einstellungsbeispiele.



Global-Parameter des M3

‘Local Control On’-Einstellungen

Schalten Sie die „Echo Back“-Funktion (bzw. „Soft Thru“) des externen MIDI/USB-Sequenzer oder Computers ein (damit letzterer die über MIDI IN empfangenen Daten sofort wieder über MIDI OUT/USB ausgibt). Schalten Sie den „Local Control“-Parameter des M3 anschließend **aus** (um die Tastatur des M3 von der Klangerzeugung zu trennen).

Beim Spielen auf der Tastatur und bei Verwendung der Pads 1–8 sendet der M3 die entsprechenden Daten zum Sequenzer oder Computer. Der Sequenzer/Computer überträgt diese Daten aber postwendend wieder zum M3.

Beim Spielen auf der Tastatur und bei Verwendung der Pads 1–8 sendet der 1–8 die entsprechenden Daten zum Sequenzer oder Computer. Der Sequenzer/Computer überträgt diese Daten dann zur Klangerzeugung des M3.

Da Sie die „Local Control“-Funktion **AUSGESCHALTET** haben, werden die erzeugten Befehle vom M3 aber nur ein Mal verarbeitet. Solange der Sequenzer/Computer aus ist, hören Sie beim Spielen auf der Tastatur nichts.

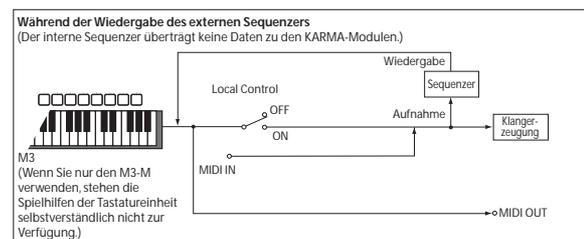
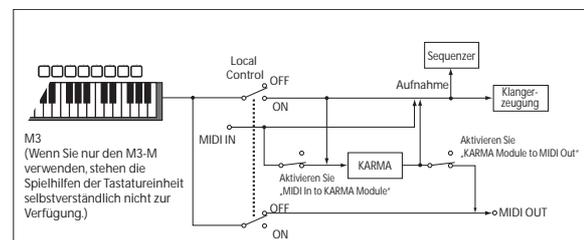
Die Vorgabe für „Local Control“ lautet „On“. Um die „Local“-Funktion auszuschalten, müssen Sie das „Local Control On“-Kästchen (Seite „Global P1: MIDI“) **demarkieren**.

Solange Sie nur den M3 verwenden, muss die „Local“-Steuerung aktiv sein. (Wenn Sie nämlich „aus“ wählen, hören Sie beim Spielen auf der M3-Tastatur nichts.)

Weitere Hinweise hierzu finden Sie auf S. 131 und S. 363 im RH.

Achtung: Die „Local Control“-Funktion des M3 kann auch mit einem „Local Control Off“-Befehl ausgeschaltet werden. Der „M3 Editor/Plug-In Editor“ sendet diesen Befehl beim Hochfahren automatisch.

Achtung: Nach Einbau einer EXB-FW verhält sich der FireWire-Port in der gleichen Weise.



Über den 'MIDI Filter – Exclusive'-Parameter

Wenn der M3 SysEx-Daten senden und empfangen soll, müssen Sie das „MIDI Filter **Exclusive**“-Kästchen der Seite „Global P1: MIDI- MIDI Routing“ markieren. Das ist z.B. notwendig, wenn Sie den M3 mit einem Computer verbunden haben und die M3-Einstellungen vom Rechner aus (oder in beiden Richtungen) editieren möchten. Kreuzen Sie dieses Kästchen außerdem an, um mit dem „M3 Editor/Plug-In Editor“ arbeiten zu können. Laut Vorgabe ist das „MIDI Filter – **Exclusive**“-Kästchen markiert.

Anschließen von MIDI-Geräten

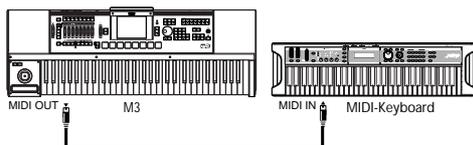
Die MIDI-Buchsen des M3 können mit externen MIDI-Geräten verbunden werden und erlauben die Steuerung jener Geräte mit dem M3 – und umgekehrt.

Apropos MIDI

„MIDI“ ist die Abkürzung für „Musical Instrument Digital Interface“. Das ist ein Standard für den Austausch von Musikdaten zwischen elektronischen Musikinstrumenten und Computern. Wenn Sie zwei oder mehr Geräte über MIDI-Kabel miteinander verbinden, können sie Musikdaten miteinander austauschen. Das klappt sogar mit Geräten unterschiedlicher Hersteller.

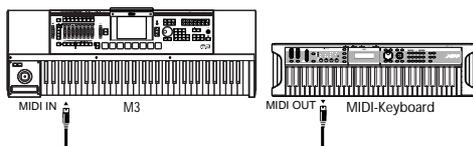
Ansteuern externer Klangerzeuger mit dem M3

Um die Tastatur, die Pads und die übrigen Spielhilfen des M3, die KARMA-Funktion oder seinen Sequenzer zum Ansteuern externer Module verwenden zu können, müssen Sie die MIDI OUT-Buchse des M3 mit dem MIDI IN-Anschluss des Moduls verbinden.



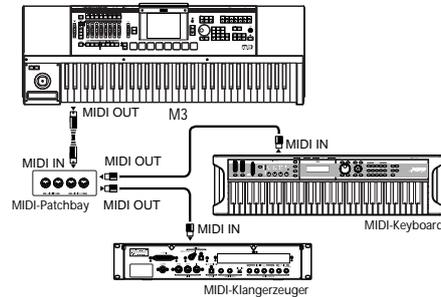
Ansteuern der M3-Klangerzeugung via MIDI

Um mit der Tastatur, den Spielhilfen oder den Spuren des externen Instruments bzw. Sequenzer die M3-Klangerzeugung anzusteuern, müssen Sie die MIDI OUT-Buchse des externen Geräts mit der MIDI IN-Buchse des M3 verbinden.



Ansteuern mehrerer Klangerzeuger mit dem M3

Bei Verwendung einer „MIDI-Patchbay“ (Steckfeld) können gleich mehrere Instrumente mit MIDI-Daten versorgt werden.



Anschließen eines USB-Geräts (Festplatte, CD-R/RW usw.)

Eine USB 2.0-kompatible Festplatte bzw. ein USB-Datenträger kann zum Laden und Speichern von M3-Daten („PCG“- , „SNG“-Dateien usw.) und WAVE-Dateien verwendet werden. Jenes Gerät muss an den USB A-Port angeschlossen werden.

Wenn Sie ein USB-kompatibles CD-R/RW-Laufwerk anschließen, können Sie die mit dem M3 erstellten Songs (nach der Umwandlung in WAV-Dateien) auf eine Audio-CD brennen.

Folgende Anschlüsse sind notwendig:

- Verbinden Sie die USB A-Buchse des M3 mit dem USB-Port des externen USB-Datenträgers.

Die maximal unterstützte Datenkapazität richtet sich nach der Formatierung des USB-Datenträgers. Im Falle des FAT16-Formats handelt es sich um 4GB. Beim FAT32-Format werden hingegen bis zu 2 Terabyte (2.000GB) unterstützt.

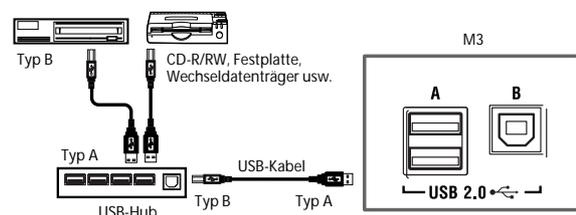
1. Verbinden Sie den USB-Datenträger über ein USB-Kabel mit dem USB A-Port des M3.

Die meisten USB-Kabel weisen zwei unterschiedliche Stecker auf. Der flache, rechteckige Stecker muss an den M3 angeschlossen werden. Den fast quadratischen Stecker müssen Sie mit dem externen USB-Datenträger verbinden.

Achtung: Wenn das externe Gerät nicht „Hot Plugging“-kompatibel ist, müssen Sie die Verbindung herstellen, bevor Sie den Datenträger und das Instrument einschalten.

2. Führen Sie den „Utility – Scan USB Device“-Menübefehl des Media-Modus' aus.
3. Überprüfen Sie auf der „Media Select“-Seite des Media-Modus', ob das Gerät erkannt wird.

Siehe „Laden & Speichern von Daten, Brennen von CDs“ auf S. 139.



'Hot-Plugging'

Der M3 unterstützt das so genannte „USB Hot-Plugging“. Das bedeutet, dass man eine USB-Verbindung selbst herstellen/lösen darf, wenn das Gerät eingeschaltet ist.

Achtung: Allerdings funktioniert das nur, wenn auch der externe USB-Datenträger diese „heiße Stöpslei“ unterstützt.

Maximal 8 USB-Geräte

Der M3 bietet zwei USB 2.0 A-Ports und erlaubt das Anschließen von maximal 8 USB-Geräten. Um was für Geräte es sich handelt, ist unerheblich. Andererseits hat es keinen Sinn, einen Hub oder andere Anschlussoptionen zu verwenden – es werden nur 8 Geräte erkannt.

USB-Stromversorgung

Bestimmte USB-Geräte können über das USB-Kabel gespeist werden. Das nennt man „Bus-Powered“-Geräte. Der M3 unterstützt solche Geräte NICHT.

Andere USB-Geräte müssen separat mit Strom versorgt werden. Schließen Sie außer dem USB-Kabel also auch das Netzteil o.ä. an.

Die USB-Spezifikation sieht nur eine begrenzte Stromversorgung für USB-Geräte vor. Wenn die Leistungsaufnahme der USB-Geräte zu hoch ist, erkennt der M3 sie eventuell nicht mehr. Dann erscheint die Fehlermeldung „USB Hub Power Exceeded!“.

Wenn Sie mehr als einen Datenträger an einen USB-Port anschließen möchten, müssen Sie einen aktiven USB-Hub (mit eigener Stromversorgung) verwenden. Lesen Sie sich auch die Bedienungsanleitung des verwendeten Hubs durch.

Weitere Hinweise zu den Spannungsanforderungen der USB-Datenträger finden Sie in deren Bedienungsanleitung.

Installieren der Software

Über die Software

Die jeweils aktuelle Systemversion steht auf der Korg-Webpage zum Download bereit (<http://www.korg.com>). Die beiliegende CD-ROM enthält eventuell eine inzwischen veraltete Version.

Bitte beachten

Das Urheberrecht aller gelieferten Programme liegt bei der Korg Inc.

Die Lizenzvereinbarung finden Sie in einem separaten Dokument. Lesen Sie sich die Software-Lizenzvereinbarung genau durch, bevor Sie die Software installieren. Bereits durch die bloße Installation der Software geben Sie zu verstehen, dass Sie mit den dortigen Bestimmungen einverstanden sind.

Systemanforderungen

KORG USB-MIDI-Treiber

Windows

Betriebssystem: Microsoft Windows XP Home Edition/Professional/x64 Edition Service Pack 2 oder neuer (der MIDI-Treiber für die „x64“-Version liegt als Betaversion vor)

Alle Microsoft Windows Vista-Versionen (der MIDI-Treiber für die 64-Bit-Version liegt als Betaversion vor)

Computer: USB-Port zwingend erforderlich (ein USB Host-Controller von Intel wird empfohlen)

Macintosh

Betriebssystem: Mac OS X 10.3.9 oder neuer

Computer: USB-Port zwingend erforderlich

'M3 Editor' (eigenständige Version)

'M3 Plug-in Editor' (Plug-In-Version)

KORG FireWire Audio/MIDI-Treiber

Windows

Betriebssystem: Microsoft Windows XP Home Edition/Professional Edition Service Pack 2 oder neuer

Computer:

Prozessor Pentium III/1GHz oder neuer (Pentium IV/2GHz oder neuer empfohlen)

Speicher 512MB oder mehr, 1GB empfohlen

Monitor 1024 × 768 Pixel, 16-Bit-Farben oder besser

Bei Verwendung einer optionalen EXB-FW

Rechner mit FireWire-Port (IEEE 1394)

Bei Verwendung von Rechner mit USB-Port

USB B

Vom „M3 Plug-In Editor“ unterstützte Formate: VST, RTAS

Macintosh

Betriebssystem: Mac OS X 10.4 oder neuer

Computer:

Prozessor PowerPC G4 800MHz oder neuer (PowerPC G5- oder Intel Core Duo-Prozessor empfohlen)

Speicher 512MB oder mehr, 1GB empfohlen

Monitor 1024 × 768 Pixel, 32.000 Farben oder mehr

Bei Verwendung einer optionalen EXB-FW

Rechner mit FireWire-Port (IEEE 1394)

Bei Verwendung von Rechner mit USB-Port

USB B

Vom „M3 Plug-In Editor“ unterstützte Formate: VST, Audio Unit, RTAS

* Der „M3 Plug-In Editor“ muss außerdem die Anforderungen des Host-Programms erfüllen.

🔧 Es kann nur jeweils eine „M3 Editor“- bzw. „M3 Plug-In Editor“-Instanz verwendet werden. Folglich kann man mit diesen Editoren nur jeweils einen M3 ansteuern.

Installieren des Windows XP-Treibers und der Editor-Software

Achtung: Um den Treiber unter Windows XP zu installieren (oder zu deinstallieren), müssen Sie als Administrator (Verwalter) einloggen. Eventuell müssen Sie sich dafür an Ihren Systemadministrator wenden.

Achtung: Installieren Sie die M3-Treiberdateien („KORG USB-MIDI Driver Tools“), bevor Sie den M3 per USB an den Rechner anschließen.

Achtung: Installieren Sie die FireWire-Treiberdateien („KORG FireWire Audio/MIDI Driver“), bevor Sie den FireWire-Port (der optionalen EXB-FW im M3) an den Rechner anschließen.

Installieren der M3-Software

Das Installationsprogramm für den M3 installiert die „KORG USB-MIDI Driver Tools“ und den „M3 Editor/Plug-In Editor“ automatisch.

1. Legen Sie die beiliegende CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.

Normalerweise müsste das Programm „M3 Application Installer“ automatisch hochgefahren werden.

Wenn Sie diesen automatischen Start Ihres Computers deaktiviert haben, müssen Sie auf das „KorgSetup.exe“-Symbol der CD-ROM doppelklicken.

2. Befolgen Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Hinweise zum Installieren der „KORG USB-MIDI Driver Tools“ und des „M3 Editor/Plug-In Editors“.

Achtung: Wenn Sie den „M3 Editor/Plug-In Editor“ über eine USB-Verbindung ansprechen möchten, müssen Sie die „KORG USB-MIDI Driver Tools“ installieren.

Achtung: Wenn Sie den „M3 Editor/Plug-In Editor“ über eine FireWire-Verbindung ansprechen möchten, müssen Sie die „KORG FireWire Audio/MIDI Driver Tools“ installieren.

3. Nach der Installation der gewünschten Programme können Sie das Installationsprogramm wieder verlassen.

4. Installieren Sie bei Bedarf den KORG USB-MIDI-Treiber

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Installieren des KORG USB-MIDI-Treibers“ unten.

Installieren des KORG USB-MIDI-Treibers

Wenn Sie den „M3 Editor/Plug-In Editor“ über eine USB-Verbindung ansprechen möchten, müssen Sie den „KORG USB-MIDI“-Treiber installieren.

Der „KORG USB-MIDI“-Treiber kann mit den „KORG USB-MIDI Driver Tools“ installiert werden.

1. Vor Ausführen der folgenden Schritte müssen Sie die „KORG USB-MIDI Driver Tools“ komplett auf Ihrem Computer installieren.

2. Verbinden Sie den USB-Port Ihres Computers über ein USB-Kabel mit dem USB B-Port des M3. Schalten Sie den M3 anschließend ein.

Wenn der Computer den M3 entdeckt, wird automatisch der Windows-Treiber installiert. (Das ist nicht der KORG USB-MIDI-Treiber.)

Achtung: Dieser Treiber muss für jeden USB-Port separat installiert werden. Wenn Sie den M3 an einen USB-Port anschließen, für welchen der KORG USB-MIDI-Treiber noch nicht installiert wurde, müssen Sie das nachholen.

3. Klicken Sie auf [Start] in der Task-Leiste→[Alle Programme]→[KORG]→[KORG USB-MIDI Driver Tools]→[Install KORG USB-MIDI device].

Das Hilfsprogramm wird hochgefahren.

4. Befolgen Sie die während der KORG USB-MIDI-Installation angezeigten Anweisungen.

Wenn eine Warnung bezüglich der Digital-Signatur erscheint, klicken Sie auf [Weiter], um die Installation fortzusetzen.

Achtung: Wenn Sie die Installation nicht fortsetzen können, dürfen Sie wahrscheinlich keine Treiber ohne Signatur installieren. Überprüfen Sie dann die Einstellungen des Computers: Siehe „Installieren von Treibern ohne Digital-Signatur“.

5. Nach der Installation des „KORG USB-MIDI“-Treibers müssen Sie das Installationsprogramm verlassen.

Wenn Sie aufgefordert werden, Windows erneut hochzufahren, wählen Sie [Ja].

Weitere Hinweise zur Einrichtung und Deinstallation des „KORG USB-MIDI“-Treibers finden Sie in der Installationsanleitung (HTML).

Klicken Sie auf [Start] in der Task-Leiste→[Alle Programme]→[KORG]→[KORG USB-MIDI Driver Tools]→[Installation Manual], um sich die Anleitung durchzulesen.

Über den M3 und die USB-MIDI-Treiberports

KEYBOARD-Port

Computerprogramme verwenden diesen Port für den Empfang von MIDI-Befehlen des M3 (Notenbefehle der Tastatur, Spielhilfen).

SOUND-Port

Diesen Port verwendet ein Computerprogramm für die Übertragung von MIDI-Befehlen zur Klangerzeugung der M3.

Installieren des KORG FireWire Audio/MIDI-Treibers

1. Befolgen Sie die während der „KORG FireWire Audio/MIDI“-Treiberinstallation angezeigten Anweisungen.

Wenn eine Warnung bezüglich der Digital-Signatur erscheint, klicken Sie auf [Weiter], um die Installation fortzusetzen.

Achtung: Wenn Sie die Installation nicht fortsetzen können, dürfen Sie wahrscheinlich keine Treiber ohne Signatur installieren. Überprüfen Sie dann die Einstellungen des Computers: Siehe „Installieren von Treibern ohne Digital-Signatur“.

2. Wenn während der Installation des „KORG FireWire Audio/MIDI“-Treibers ein Dialogfenster ähnlich dem folgenden erscheint, müssen Sie ein FireWire-Kabel (IEEE 1394) anschließen und den M3 einschalten.

3. Nach der Installation des „KORG FireWire Audio/MIDI“-Treibers müssen Sie das Installationsprogramm verlassen.

Wenn Sie aufgefordert werden, Windows erneut hochzufahren, wählen Sie [Ja].

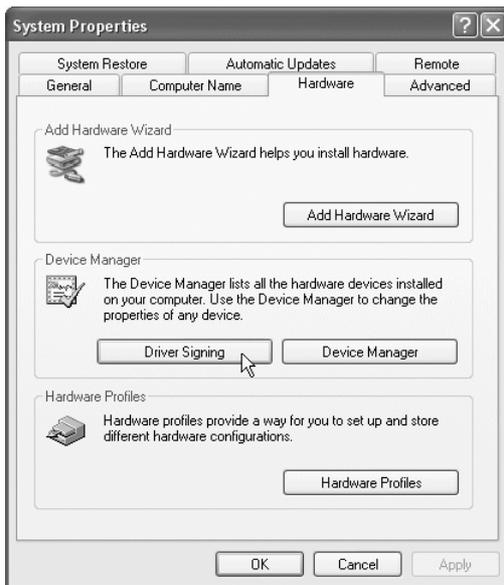
Einrichten des 'M3 Editor/Plug-In Editors'

Alles Weitere zum Einrichten und Arbeiten mit dem „M3 Editor/Plug-In Editor“ finden Sie im „M3 Editor/Plug-In Editor Manual“-Dokument (PDF).

Installieren von Treibern ohne Digital-Signatur

Wenn Ihr Computer die Installation eines Treibers ohne digitale Treibersignatur nicht zulässt, können Sie den „KORG USB-MIDI“- oder „FireWire Audio/MIDI“-Treiber nicht installieren. Jene Einstellung kann mit folgendem Verfahren geändert werden:

1. **Klicken Sie in der Taskleiste auf [Start]→[Systemsteuerung], um die Systemsteuerung aufzurufen.**
2. **Doppelklicken Sie auf [System] und klicken Sie auf das [Hardware]-Register.**
3. **Klicken Sie im „Treiber“-Bereich auf [Treibersignierung].**



4. **Wenn Sie gefragt werden, was Windows tun soll, wählen Sie [Ignorieren] oder [Warnen] und klicken auf [OK].**

Wählen Sie nach Installieren des „KORG USB-MIDI“- bzw. „FireWire Audio/MIDI“-Treibers aber wieder die Original-Einstellungen.



Installieren des KORG MIDI-Treibers und der Editor-Software unter Mac OS X

Installieren der Software

Der „KORG USB-MIDI“-Treiber und der „M3 Editor/Plug-In Editor“ müssen einzeln installiert werden.

1. **Legen Sie die beiliegende CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des Computers.**
2. **Öffnen Sie die Anzeige der CD-ROM und doppelklicken Sie auf die „.pkg“-Datei, um das Installationsprogramm zu starten.**

Die Installationsprogramme befinden sich in separaten Ordnern.

- KORG USB-MIDI-Treiber
„KORG USB-MIDI DRIVER“-Ordner → KORG USB-MIDI DRIVER.pkg
 - M3 Editor
„M3 Editor“-Ordner → M3 Editor.pkg
3. **Befolgen Sie die während der Installation des „KORG USB-MIDI“-Treibers und „M3 Editors“ angezeigten Anweisungen.**

Achtung: Wenn Sie den „M3 Editor“ über eine USB-Verbindung verwenden möchten, müssen Sie den „KORG USB-MIDI“-Treiber installieren.

4. **Nach der Installation der gewünschten Programme können Sie das Installationsprogramm wieder verlassen.**

Über den M3 und die USB-MIDI-Treiberports

KEYBOARD-Port

Computerprogramme verwenden diesen Port für den Empfang von MIDI-Befehlen des M3 (Notenbefehle der Tastatur, Spielhilfen).

SOUND-Port

Diesen Port verwendet ein Computerprogramm für die Übertragung von MIDI-Befehlen zur Klangerzeugung der M3.

Einrichten des 'M3 Editor/Plug-In Editors'

Alles Weitere zum Einrichten und Arbeiten mit dem „M3 Editor/Plug-In Editor“ finden Sie im „M3 Editor/Plug-In Editor Manual“-Dokument (PDF).

Spiele und Editieren von Programs

Die Programs des M3

Programs stellen die kleinste musikalisch brauchbare Klangeinheit des M3 dar.

Diese können entweder separat gespielt oder im Combination-Modus gestapelt werden (Splits sind ebenfalls

möglich). Auch die 16 MIDI-Spuren des internen Sequenzers steuern solche Programs an.

In diesem Kapitel wollen wir uns den Einsatzbereich und die Möglichkeiten der Programs aus nächster Nähe anschauen.

Spiele von Programs

Anwahl eines Programs

Programs können auf mehrere Arten angewählt werden. Jede hat ihre Vor- und Nachteile:

- Verwendung von „Program Select“ und der VALUE-Bedienelemente
Aktivieren Sie „Program Select“ und wählen Sie mit den VALUE-Bedienelementen ein Program.
- Verwendung des „Bank/Program Select“-Menüs
Drücken Sie den „Program Select“-Listenpfeil im Display und wählen Sie ein Program einer bestimmten Bank.
- Verwendung des „Category/Program Select“-Menüs
Drücken Sie den [Category Select]-Listenpfeil im Display und wählen Sie ein Program einer Kategorie (z.B. „ein Klavier“ oder „ein Schlagzeug“).
- Außerdem kann die Program-Anwahl über einen Fußtaster erfolgen, damit Sie beide Hände zum Spielen frei behalten (praktisch für den Live-Einsatz).
- Programs lassen sich ferner via MIDI wählen. Dafür kann ein MIDI-Sequencer oder eine andere Steuerquelle verwendet werden.

Siehe weiter unten.

Anwahl von Programs mit „Program Select“ und den VALUE-Bedienelementen

1. Drücken Sie den **MODE PROG**-Taster. (Die Diode leuchtet.)
(Die Anordnung der Taster entnehmen Sie bitte der Abbildung unten.)

Damit rufen Sie den Program-Modus auf.

2. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- Main“.

Diese Angabe finden Sie in der obersten Display-Zeile.



Wenn momentan eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster so oft drücken, bis die Seite „Prog P0: Play- Main“ erscheint.

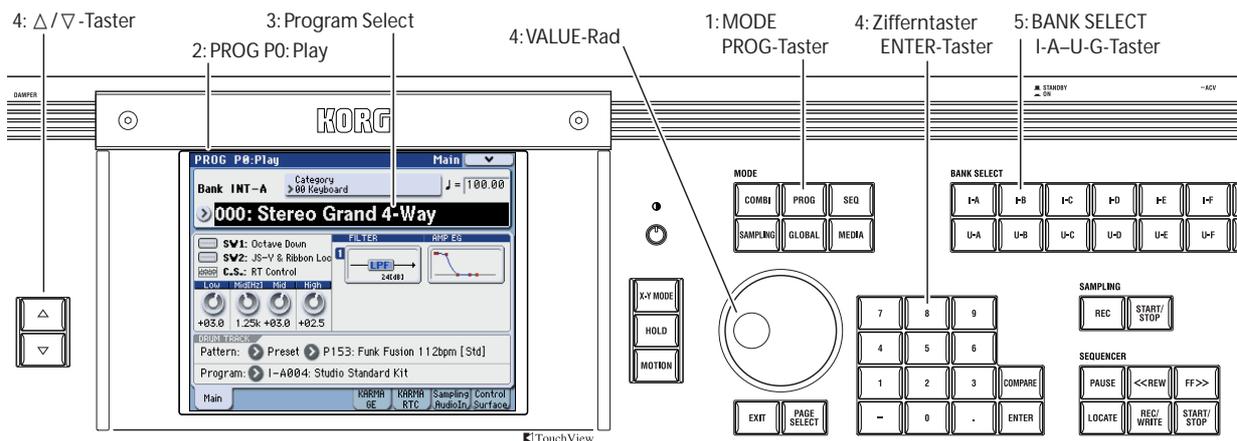
3. Aktivieren Sie „Program Select“.

Drücken Sie „Program Select“ bei Bedarf im Display.

4. Wählen Sie das gewünschte Program.

Programs können mit folgenden Bedienelementen aufgerufen werden:

- Verwenden Sie die Taster Δ und ∇ .
- Drehen Sie am VALUE-Rad.



- Geben Sie mit den Zifferntastern 0–9 die Program-Nummer ein und bestätigen Sie mit dem ENTER-Taster.

5. Wählen Sie mit den Tastern BANK SELECT I-A-U-G eine andere Bank.

Der gedrückte Banktaster leuchtet und links im Display erscheint die neue Bankadresse.

Wenn Sie z.B. Bank INT-B verwenden möchten, müssen Sie den BANK SELECT I-B-Taster drücken. Der I-B-Taster leuchtet und oben links im Display erscheint der Name von Bank INT-B.

- Wenn Sie den I-G-Taster wiederholt drücken, ändert sich die Bankangabe wie folgt.
 G→g(1)→g(2)→g(3)→g(4)→g(5)→g(6)→g(7)→g(8)→g(9)→g(d)→G→g(1)→...

Vorhören der Sounds

Am besten spielen Sie während der Klangwahl auf dem KYBD-61/73/88 oder dem MIDI-Keyboard, um die angewählten Klänge zu beurteilen. Sie können die Programs aber auch mit den Pads des M3-M anspielen.

Vorstellung: Program-Bänke

Ab Werk enthält der M3 512 vorprogrammierte Programs und 256 Programs sowie 9 „Drum“-Programs, welche die GM2-Vorgaben erfüllen. Selbstverständlich können Sie auch selbst Klänge programmieren und optionale Klangbibliotheken nachladen. Insgesamt können Sie aus einem Fundus von 1536 Programs schöpfen.

Die Programs sind in 14 Bänke unterteilt (siehe unten).

Inhalt der Program-Bänke

Bank	Nummer	Erklärung
INT-A...D	000...127	Werks-Programs.
INT-E	000...127	Initialisierte Programs.
INT-F	000...127	EXB-RADIUS-Programs.
GM (INT-G)	001...128	„Capital“-GM2-Programs.
g(1)...g(9)	001...128	GM2-Variationen.
g(d)	001...128	GM2 Schlagzeug-Programs.

Bank	Nummer	Erklärung
USER-A...G	000...127	Initialisierte Programs.

Diese Bänke können wahlweise für EDS- und EXB-RADIUS-Sounds genutzt werden. Die Programs können nur in einer Bank des zutreffenden Typs gesichert werden. Wählen Sie also beizeiten den richtigen Banktyp, indem Sie den „Set Prog User-Bank Type“-Befehl des Global-Modus' ausführen (siehe S. 382 im RH).

Alles Weitere zu den Werks-Programs finden Sie in der „Voice Name List“ auf der beiliegenden CD-ROM.

Anwahl von Programs im „Bank/Program Select“-Menü

Bei Bedarf kann das benötigte Program auch über eine nach Bänken sortierte Liste gewählt werden.

1. Drücken Sie den „Program Select“-Listenpfeil.

Das „Bank/Program Select“-Menü erscheint.

„Bank/Program Select“-Menü



In unserem Beispiel ist Bank „Bank INT-A“ gewählt. Folglich werden die Programs jener Bank angezeigt.

2. Drücken Sie ein Register links oder rechts, um die gewünschte Bank zu wählen.

3. Drücken Sie einen Program-Namen in der Mitte, um das benötigte Program zu wählen.

Das gewählte Program wird gewählt und hervorgehoben.

Bei Bedarf können Sie auch die Δ / ▽ -Taster für die Program-Anwahl verwenden.

Spielen Sie auf der Tastatur oder drücken Sie die Pads, um das gewählte Program zu beurteilen.

4. Wenn Sie „Bank GM“ wählen, wird auch ein [Variation]-Button angezeigt.

Drücken Sie den [Variation]-Button wiederholt, um eine andere Bank zu wählen (gleiche Funktion wie der INT G-Taster).

5. Wenn Sie das benötigte Program gefunden haben, drücken Sie den [OK]-Button, um die Übersicht wieder zu schließen.

Wenn Sie stattdessen den [Cancel]-Button drücken, wird das neue Program nicht übernommen. Vielmehr wird wieder das vor Aufrufen der Liste gewählte Program verwendet.

Anwahl von Programs im 'Category/Program Select'-Menü

Programs lassen sich auch über Klangkategorien wie „Keyboard“, „Organ“, „Bass“ und „Drums“ wählen. Ab Werk sind die vorbereiteten Programs in 16 Kategorien und mehrere untergeordnete Gruppen unterteilt. Außerdem gibt es 2 Kategorien, die „User 16“ und „User 17“ heißen. Deren Namen können Sie aber ändern.

1. Drücken Sie den „Category Select“-Listenpfeil.

Das „Category/Program Select“-Menü erscheint.

„Category/Program Select“-Menü



In unserem Beispiel wurde die Kategorie „Keyboard“ gewählt. In den Übersichten links und rechts sehen Sie alle Programs dieser Kategorie.

2. Drücken Sie ein Register links oder rechts, um eine andere Kategorie zu wählen.

Der vollständige Name dieser Kategorie wird jetzt oben rechts angezeigt.

3. Drücken Sie einen Program-Namen in der Mitte, um das benötigte Program zu wählen.

Das gewählte Program wird gewählt und hervorgehoben.

Bei Bedarf können Sie auch die Δ / ∇ -Taster für die Program-Anwahl verwenden.

Spielen Sie auf der Tastatur oder drücken Sie die Pads, um das gewählte Program zu beurteilen.

4. Mit dem [Jump to Sub]-Button kann ein „Sub Category/Prog Select“-Menü mit untergeordneten Kategorien aufgerufen werden.

Wählen Sie mit den Registern links eine untergeordnete Kategorie.

Achtung: Die Register von Subkategorien, die keine Programs enthalten, können nicht gewählt werden.

Wählen Sie ein Program (siehe Schritt 3 oben).

Drücken Sie den [OK]-Button, um Ihre Wahl zu bestätigen; mit [Cancel] machen Sie sie wieder rückgängig. Jetzt erscheint wieder die Hauptkategorie.

5. Wenn Sie das benötigte Program gefunden haben, drücken Sie den [OK]-Button, um die Übersicht wieder zu schließen.

Wenn Sie stattdessen den [Cancel]-Button drücken, wird das neue Program nicht übernommen. Vielmehr wird wieder das vor Aufrufen des Fensters gewählte Program verwendet.

Program-Anwahl mit einem Fußtaster

Programs kann man auch mit einem Fußtaster anwählen, der zu diesem Zweck an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse angeschlossen werden muss. Mit dem Fußtaster kann man entweder die jeweils vorangehenden oder nachfolgenden Programs wählen.

So behalten Sie die Hände zum Spielen frei, was vor allem live von Vorteil ist.

Es stehen sogar zwei Verfahren zur Verfügung: Ordnen Sie dem Fußtaster die Funktion „Program Up/Down“ oder „Value Inc/Dec“ zu. Beide eignen sich für unterschiedliche Dinge (siehe unten).

Verwendung des Fußtasters im 'Program Up/Down'-Verfahren

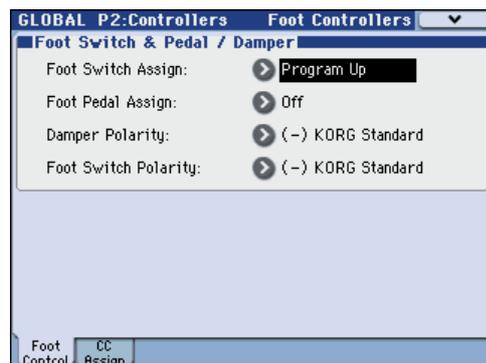
Ordnen Sie dem Fußtaster die „Program Up“- oder „Program Down“-Funktion zu, um die Programs der Reihe nach aufrufen zu können. In den meisten Fällen ist dies wohl der leichter verständliche Ansatz.

Erforderliche Einstellungen:

1. Schließen Sie einen Fußtaster an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse auf der Rückseite an.

Verwenden Sie einen optionalen PS-1 Fußtaster.

2. Wechseln Sie zur Seite „Global P2: Controllers-Foot Controllers“.



Verfahren Sie folgendermaßen.

3. Drücken Sie den MODE GLOBAL-Taster, um in den Global-Modus zu wechseln.

Drücken Sie den PAGE SELECT-Taster, um „Global Page Select“ zu wählen. Drücken Sie „P2 Controllers“, um zum „Foot Control“-Register zu gehen.

4. Stellen Sie „Foot Switch Assign“ auf „Program Up“ oder „Program Down“.

„Program Up“ bedeutet, dass bei Betätigen des Fußtasters der nächst höhere Speicher aufgerufen wird.

„Program Down“ bedeutet hingegen, dass bei Betätigen des Fußtasters der jeweils vorangehende Speicher aufgerufen wird.

5. Mit „Foot Switch Polarity“ können Sie bei Bedarf die Polarität ändern, wenn der verwendete Fußtaster selbiges erfordert.

Wenn Sie einen optionalen PS-1 Fußtaster angeschlossen haben, müssen Sie „(-) KORG Standard“ wählen. Nun kann der Fußtaster zum Anwählen von Programs verwendet werden.

6. Vergessen Sie nicht, diese Änderung zu speichern, wenn Sie sie später noch einmal brauchen (siehe S. 141).

7. Drücken Sie den PROG-Taster, um „Prog P0: Play“ zu wählen und betätigen Sie den Fußtaster, um ein anderes Program zu wählen.

Achtung: Diese Einstellung gilt auch für Combinations.

Verwendung des Fußtasters im 'Value Inc/Dec'-Verfahren

Diese Funktion bedeutet, dass der definierbare Fußtaster die gleiche Funktion hat wie der Δ - oder ∇ -Taster.

Diese Funktion ist praktisch, wenn Sie das „Bank/Program Select“- oder „Category/Program Select“-Menü für die Program-Anwahl verwenden möchten (auch für Combinations möglich).

Solange das Menü geöffnet ist, kann die „Program Up/Down“-Funktion des Fußtasters nämlich nicht verwendet werden. (Wenn das Menü angezeigt wird, werden keine Programmwechsel empfangen.) Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

Erforderliche Einstellungen:

1. Führen Sie die Schritte 1–4 unter „Verwendung des Fußtasters im 'Program Up/Down'-Verfahren“ oben aus.
2. Stellen Sie den „Foot Switch Assign“-Parameter ganz oben auf „Value Inc“ (oder „Value Dec“).
3. Der Fußtaster hat jetzt dieselbe Funktion wie der Δ - oder ∇ -Taster.

Achtung: Diese Fußtasterfunktion gilt für alle Bereiche des M3 – also nicht nur für das „Program/Combination Select“-Fenster.

Verwendung von MIDI-Programmwechselbefehlen

Programs lassen sich ferner via MIDI wählen. Dafür kann ein MIDI-Sequenzer oder eine andere Steuerquelle verwendet werden, den/die Sie mit dem M3 verbinden. Wenn Sie auch Bankwechselbefehle (CC00 & 32) senden, haben Sie Zugriff auf alle 14 Program-Bänke.

Das beiliegende „M3 Plug-In Editor“-Programm kann als Plug-In im Audio- oder Sequenzerprogramm installiert werden. Vorteil: Damit lassen sich die Programs und Combinations des M3 komfortabel über eine Liste anwählen. Wie man das macht, erfahren Sie im „M3 Editor/Plug-In Editor Manual“-Dokument (PDF).

Anwahl des MIDI-Empfangs- und Übertragungskanal

Im Program-Modus werden nur auf dem **Global-Kanal** MIDI-Daten gesendet und empfangen. Dessen Nummer kann auf der Seite „Global P1: MIDI- MIDI Basic“ des Global-Modus' eingestellt werden. (Siehe „MIDI-Einstellungen für den M3“ auf S. 131.)

Bankwechselbefehle

Mit Bankwechselbefehlen (CC00= höherwertiges Byte, CC32= niederwertiges Byte) können Sie andere Bänke wählen. Diese Einstellung muss mit „**Bank Map**“ (Seite „Global P0: Basic Setup- System Preference“) gewählt werden. (Siehe S. 358 im RH.)

MIDI-Filtereinstellungen

Mit den MIDI-Filtern können Sie u.a. bestimmen Sie, ob Programm- und Bankwechselbefehle gesendet und empfangen werden. Diese Einstellung muss auf der Seite „Global P1: MIDI- MIDI Routing“ gewählt werden. (Siehe S. 131 und S. 367 im RH.)

Verwendung der KARMA- und 'Drum Track'-Funktion

Die KARMA-Funktion wertet die auf der Tastatur oder via MIDI IN empfangene Notenbefehle aus und strickt daraus Phrasen und Pattern (z.B. Gitarren-Riffs, Klavierläufe, Schlagzeugparts usw.). Mit den KARMA-Fadern und -Tastern können die erzeugten Phrasen dann noch verbogen werden.

Alles Weitere zur KARMA-Funktion finden Sie auf S. 163.

Die „Drum Track“-Funktion dient zum Abspielen von Schlagzeugparts, welche die hochwertigen „Drum“-Programs des M3 ansprechen. Beim Spielen eines Programs können auch Schlagzeug-Pattern abgespielt werden.

Selbstverständlich können die KARMA-Phrasen simultan und synchron zu den „Drum Track“-Pattern genutzt werden.

Alles Weitere zur „Drum Track“-Funktion finden Sie auf S. 185.

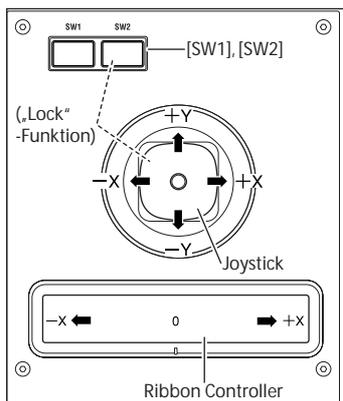
Verwendung der Spielhilfen

Der M3 bietet eine Steuersektion mit Fadern und Tastern, eine X-Y-Steuerung und Pads, mit denen man den gewählten Klang auf unterschiedliche Arten beeinflussen kann.

Beim Spielen auf der M3 KYBD-61/73/88-Tastatur können Sie die Noten mit dem Joystick, dem Ribbon Controller und den SW1/SW2-Tastern beeinflussen.

Damit lassen sich die Klangfarbe, Tonhöhe, Lautstärke, Effektparameter usw. in Echtzeit beeinflussen.

Funktionen des M3 KYBD-61/73/88



Joystick

Der Joystick kann in vier Richtungen ausgelenkt werden: nach links/rechts, zu Ihnen hin (abwärts) und von Ihnen weg (aufwärts). Jeder Richtung kann eine andere Funktion (z.B. Program- oder Effektparameter) zugeordnet werden. Die Zuordnungen lassen sich für jedes Program separat definieren. Oftmals wird aber folgendes System verwendet:

Vorgegebene Joystick-Funktionen

Bewegung des Joysticks...	Definition	Funktion
Links	JS-X	Pitch Bend abwärts
Rechts	JS+X	Pitch Bend aufwärts
Aufwärts (von Ihnen weg)	JS+Y	Vibrato
Abwärts (zu Ihnen hin)	JS-Y	Filter-LFO (Wah)

'Einfrieren' des Joysticks ('Lock')

Der Joystick enthält eine Feder und kehrt daher automatisch in seine Ausgangsposition zurück.

Mit den SW1/SW2-Tastern des KYBD-61/73/88 oder einem Fußtaster, den Sie an den M3-M anschließen, kann die aktuell gewählte Einstellung „eingefroren“ werden, so dass der Effekt selbst nach Freigabe des Joysticks erhalten bleibt. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung der 'Lock'-Funktion“ auf S. 41.

Ribbon Controller

Schieben Sie einen Finger von links nach rechts und umgekehrt über das Band.

Normalerweise werden dann die Tonhöhe, Lautstärke, Filter o.ä. beeinflusst.

Mit der „Lock“-Funktion des Tasters SW1 oder SW2 können Sie einen Effekt auch „einfrieren“. Der wird dann auch nach Freigabe des Ribbon Controllers beibehalten. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung der 'Lock'-Funktion“ auf S. 41.

SW1, SW2

Diese Taster können für die „Alternate Modulation“ (AMS) oder die dynamische Effektmodulation („DMod“) verwendet werden.

Weiterhin lassen sich die Taster zum Oktavieren der Tastatur, Ein-/Ausschalten des Portamentos und „Einfrieren“ des Ribbon Controller-, Joystick- oder Aftertouch-Werts verwenden.

Auch das Verhalten der Taster („Toggle“ oder „Momentary“) ist einstellbar. Im „Toggle“-Modus kann die zugeordnete Funktion durch wiederholtes Drücken abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden. Im „Momentary“-Modus ist die zugeordnete Funktion nur aktiv, wenn Sie den Taster gedrückt halten.

Im Program-Modus können Sie die Belegung von SW1 und SW2 auf der Seite „Prog P0: Play- Main“ ändern/erfragen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Funktionseinstellungen für Programs“ auf S. 46.

Beim Speichern eines Programs oder einer Kombination wird auch der Status von SW1 und SW2 (an/aus) gesichert.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Definieren der Funktionen für die Taster SW1 und SW2“ auf S. 198.

Verwendung der 'Lock'-Funktion

'Einfrieren' des Joysticks

1. **Rufen Sie den Werks-Sound „Program INT-A016: Real Suit E.Piano“ auf und spielen Sie ein paar Noten.**

Programs kann man nur im Program-Modus wählen. Drücken Sie in jenem Modus den BANK INT A-Taster, Zifferntaster 1, 6 und anschließend den ENTER-Taster.

2. **Bewegen Sie den Joystick zur Rückseite des Instruments („+Y“).**

Nun hören Sie einen Vibrato-Effekt.

3. **Halten Sie den Joystick in dieser Stellung und betätigen Sie den Taster SW2.**

Die Diode dieses Tasters leuchtet und der Modulationseffekt wird gehalten.

4. **Geben Sie den Joystick frei und spielen Sie auf der Tastatur.**

Die Modulation entspricht weiterhin der mit dem Joystick angefahrenen Position (weil der SW2-Taster aktiv ist). Eventuelle Joystick-Bewegungen zur Geräterückseite haben erstmal keinen Einfluss auf den Klang.

5. **Drücken Sie den SW2-Taster erneut, um die „Lock“-Funktion zu deaktivieren.**

'Einfrieren' des Ribbon Controllers

Wählen Sie das Program „INT-A016: Real Suit E.Piano“.

1. Drücken Sie den SW2-Taster.

Die Diode leuchtet.

2. Bewegen Sie einen Finger auf dem Ribbon nach links oder rechts.

Mit einer „+X“-Bewegung machen Sie den Klang heller. Eine „-X“-Bewegung macht den Klang hingegen dumpfer.

3. Geben Sie den Ribbon Controller wieder frei.

Der Klang bleibt, wie er ist.

4. Drücken Sie den SW2-Taster erneut, um die „Lock“-Funktion zu deaktivieren.

Drücken Sie das „Main“-Register, um zur „P0: Play-Main“-Seite zu springen.

Oben rechts im Display sehen Sie, dass die „SW2“-Funktion „JS Y & Ribbon Lock“ lautet. Das bedeutet, dass der SW2-Taster momentan zum Einfrieren der „Y“-Achse des Joysticks und des gesamten Ribbons dient. Der Taster hat eine Umschaltfunktion („Toggle“). Diese Belegung wird von den meisten Programs und Combinations verwendet.

Bei Bedarf können Sie den Joystick und Ribbon Controller auch gemeinsam „einfrieren“:

1. Lenken Sie den Joystick in „+Y“-Richtung aus.

2. Schalten Sie die Lock-Funktion durch Drücken des SW2-Tasters ein.

3. Bewegen Sie einen Finger über den Ribbon.

4. Geben Sie den Joystick und den Ribbon wieder frei.

Der Joystick- und Ribbon-Wert werden nun so lange gehalten bis Sie den SW2-Taster wieder ausschalten.

Die Lock-Funktion ist auch für den Aftertouch belegt: Ordnen Sie SW1 oder SW2 die „After Touch Lock“-Funktion zu.

Eine Übersicht der Funktionen, die man SW1 und SW2 zuordnen kann, finden Sie unter „SW1/2 Assignments“ auf S. 597 im Referenzhandbuch.

Tastatur

Anschlagwert

Mit „Anschlagdynamik“ (Velocity) ist die Kraft gemeint, mit der man die Klaviertasten beim Spielen drückt. Damit lassen sich mehrere Klangaspekte beeinflussen: Lautstärke, Klangfarbe, Ansprache („Attack“) usw.

Aftertouch

Nach dem eigentlichen Anschlag kann man die Tasten noch weiter hinunterdrücken – daher der Begriff „Aftertouch“ („Nachschlag“). Diese Funktion arbeitet stufenlos und kann zum Beeinflussen der Tonhöhe, Lautstärke, Vibrato-Intensität usw. genutzt werden.

Notennummer

Bestimmte Klangaspekte können je nach der Tonhöhe der gespielten Noten mehr oder weniger stark ins Gewicht fallen. Auch das ist einstellbar, so dass die Grenzfrequenz des Filters bei höheren Noten zuse-

hends sinkt, während die Hüllkurven immer schneller reagieren oder die Lautstärke immer weiter abnimmt.

Funktionen des M3-M

Die Steuersektion (Fader und Taster)

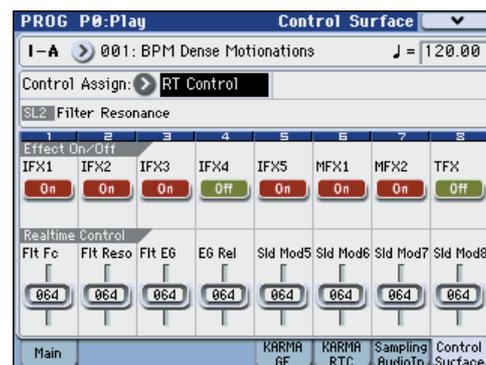
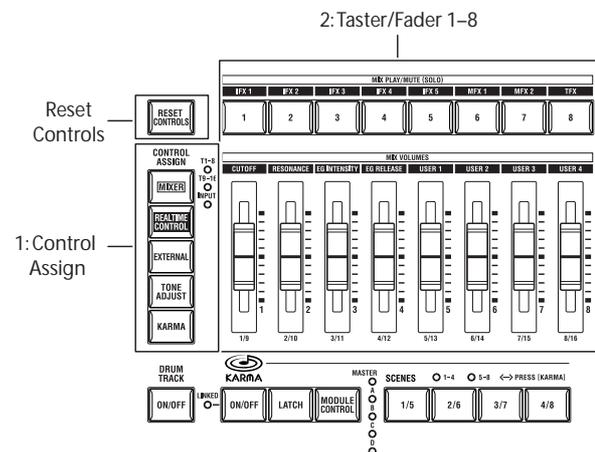
Die Steuersektion befindet sich links neben dem Display und umfasst 8 Fader, 8 Taster sowie eine Matrix, mit der man diesen Bedienelementen die gewünschten Funktionen zuordnet.

- Hiermit lassen sich Mixerfunktionen wie Lautstärke, Stummschaltung, und Solo-Status der Oszillatoren sowie der Audio-Eingänge einstellen.
- Außerdem können Sie die Sounds modulieren oder gleich editieren.
- Auch die KARMA-Funktion kann hiermit bedient werden.
- Es können externe MIDI-Geräte fernbedient werden.

1. Wählen Sie mit den CONTROL ASSIGN MIXER-KARMA-Tastern die Funktion, die Sie bedienen möchten.

Alternativ können Sie die Funktion mit dem „Control Assign“-Parameter (Seite „Prog P0: Play-Control Surface“) wählen. Drücken Sie das „Control Surface“-Register in der untersten Display-Zeile, um diese Seite aufzurufen.

Dieser Parameter ist mit den frontseitigen Tastern verknüpft und wird von jenen also ebenfalls angezeigt (und umgekehrt).



Im Program-Modus stehen 5 Funktionsebenen zur Verfügung.

MIXER

(OSC Mix): Einstellen der Lautstärke, des „Play/Mute“- und „Solo“-Status' von Oszillator 1 und 2 sowie der Schlagzeugspur. (Im Combination- und Sequencer-Modus wählen Sie hiermit abwechselnd die Timbres bzw. Spuren 1–8 und 9–16.)

(Mixer Input): Einstellen der Lautstärke, des „Play/Mute“- und „Solo“-Status' der Analog-Eingänge sowie der S/P DIF- und FireWire-Audioeingangskanäle (nach Einbau einer optionalen EXB-FW).

Der „Solo“-Status von OSC MIX ist mit jenem von „Mixer Input“ verknüpft.

REALTIME CONTROL (RT Control): Mit den Fadern können Klang- oder Effekteinstellungen geändert werden. Die Taster dienen zum Ein-/Ausschalten der Effekte.

EXTERNAL: Die Taster und Fader dienen zum Senden von MIDI-Befehlen zu externen Geräten. Diese Funktionen können auf den „Global P1: MIDI- External Mode 1/2“-Seiten zugeordnet werden.

TONE ADJUST: Die Fader und Taster können zum Editieren von Program-Parametern genutzt werden.

KARMA: Die Fader und Taster dienen zum Bedienen der KARMA-Funktion.

Die Funktion der Steuersektion kann jederzeit geändert werden. Solche Umschaltungen haben keinen Einfluss auf die bereits vorgenommenen Einstellungen.

2. Verwenden Sie die Taster 1–8 und Fader 1–8 für die Bedienung der gewählten Funktionen.

Beispiele für die Verwendung von REALTIME CONTROL, TONE ADJUST und KARMA finden Sie auf S. 48, S. 49 und S. 168.

Aufrufen der gespeicherten Einstellungen

Mit dem **RESET CONTROLS**-Taster können Sie die Fader und die Taster der Steuersektion wieder auf den gespeicherten Wert zurückstellen.

Zurückstellen eines Faders oder Tasters:

1. Halten Sie den **RESET CONTROLS**-Taster gedrückt, während Sie den Fader 1–8 oder Taster 1–8 bedienen, dessen gespeicherten Status Sie wiederherstellen möchten.

Jener Fader oder Taster verwendet nun wieder den im Program gespeicherten Wert.

2. Geben Sie den **RESET CONTROLS**-Taster wieder frei.

Zurückstellen einer ganzen Gruppe:

- Halten Sie den **RESET CONTROLS**-Taster gedrückt.
Halten Sie **RESET CONTROLS** weiterhin gedrückt, während Sie einen **CONTROL ASSIGN**-Taster (**MIXER**–**KARMA**) betätigen.
Alle Fader und Taster jener Gruppe verwenden jetzt wieder die im Program gespeicherten Werte.
- Um die Fader- und Taster eines **KARMA**-Moduls zurückzustellen, müssen Sie den **RESET CONTROLS**-Taster gedrückt halten, während Sie **KARMA MODULE CONTROL** betätigen.
- Um eine **KARMA**-Szene zurückzustellen, müssen Sie den **RESET CONTROLS**-Taster gedrückt halten, während Sie den blinkenden **SCENE 1/5–4/8**-Taster betätigen.

X–Y-Steuerung

Die X–Y-Steuerung erlaubt das Beeinflussen der Lautstärkebalance zwischen OSC1 und OSC2 oder bestimmter Program- bzw. Effektparameter mit Fingerbewegungen (X–Y-Modus) oder einer „X–Y Motion“.

(Im Combination- und Sequencer-Modus können Sie hiermit die Lautstärke zwischen den von der Combination bzw. dem Song angesprochenen Programs ändern.)

Verwendung des Displays für die X–Y-Moduswahl

1. Drücken Sie den X–Y MODE-Taster.

Wenn Sie den X–Y MODE Taster aktivieren, leuchtet seine Diode und die Display-Farbe ändert sich.

 Solange der X–Y MODE-Taster aktiv ist, können keine Parameter über das Display gewählt werden. Um etwas ändern zu können, müssen Sie diesen Taster vorübergehend deaktivieren.

2. Bewegen Sie einen Finger über das Display, um den Klang zu ändern.

3. Wenn Sie den **HOLD**-Taster aktivieren (Diode leuchtet) und den Finger entfernen, wird der Effekt der erreichten Position gehalten. Wenn der **HOLD**-Taster aus ist, kehrt der Parameterwert bei der Display-Freigabe zurück zu seinem Ursprung (neutral).

Achtung: Bei Bedarf kann die X–Y MODE-Funktion mit einem Fußtaster ein-/ausgeschaltet werden. Stellen Sie „**Foot Switch Assign**“ auf „X–Y MODE“. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung des Fußtasters im 'Program Up/Down'-Verfahren“ auf S. 39.

Aufzeichnen einer 'X–Y Motion'

Wenn noch keine Ereignisse vorliegen

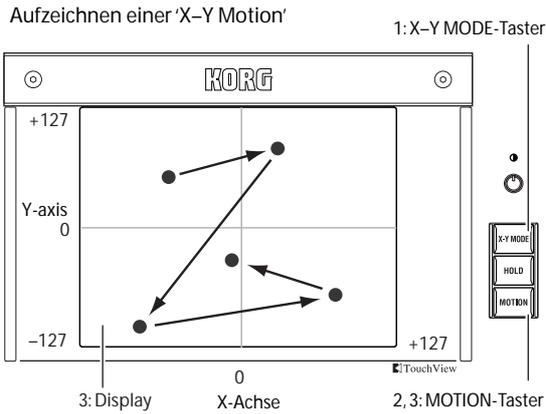
1. Drücken Sie den X–Y MODE-Taster.

Wenn Sie den X–Y MODE Taster aktivieren, leuchtet seine Diode und die Display-Farbe ändert sich.

2. Drücken Sie den MOTION-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

3. Halten Sie den **MOTION**-Taster weiterhin gedrückt und berühren Sie das Display, um die Aufzeichnung zu starten. Bewegen Sie einen Finger hin und her.

4. Geben Sie den MOTION-Taster frei, um die Aufzeichnung anzuhalten. Wenn die Speicherkapazität erschöpft ist, wird die Aufzeichnung automatisch angehalten.



Wenn bereits Ereignisse existieren

1. Drücken Sie den X-Y MODE-Taster.
Wenn Sie den X-Y MODE Taster aktivieren, leuchtet seine Diode und die Display-Farbe ändert sich.
2. Drücken Sie den MOTION-Taster, um die Wiedergabe zu starten.
3. Halten Sie den MOTION-Taster gedrückt und „malen“ Sie im Display, um die Aufzeichnung aber jener Stelle fortzusetzen. Bewegen Sie einen Finger hin und her.
4. Geben Sie den MOTION-Taster frei, um die Aufzeichnung anzuhalten. Wenn die Speicherkapazität erschöpft ist, wird die Aufzeichnung automatisch angehalten.

Abspielen einer 'X-Y Motion'

1. Drücken Sie den MOTION-Taster erneut, um sowohl die alten (vor Starten der Aufzeichnung) als auch die neu hinzugefügten Ereignisse abzuspielen.
Spielen Sie auf der KYBD-61/73/88-Tastatur und drücken Sie die Pads.
- Achtung:* Aktivieren Sie den X-Y MODE- und MOTION-Taster. Die aufgezeichneten Änderungen werden anhand der sich ändernden Display-Farbe angezeigt.
- Achtung:* Bei Bedarf kann die MOTION-Funktion mit einem Fußtaster ein-/ausgeschaltet werden. Stellen Sie „Foot Switch Assign“ auf „X-Y Motion“. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung des Fußtasters im 'Program Up/Down'-Verfahren“ auf S. 39.

Löschen der 'X-Y Motion'-Daten

- Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt und betätigen Sie MOTION, um die „X-Y Motion“-Daten zu löschen.

Pads (Schlagzeug & Akkorde)

Unter dem Display befinden sich 8 anschlagdynamische Gummitaster, die man „Pads“ nennt.

Die erinnern stark an die Pads einer Drummaschine und sind auch teilweise für jenen Einsatzbereich gedacht.

Allerdings kann man damit auch Akkorde (maximal acht Noten gleichzeitig) mit einem beliebigen Klang spielen. Die Anschlagwerte der einzelnen Akkordnoten werden übrigens ebenfalls übernommen und bei Bedarf entsprechend versetzt.

Verwendung der Pads

1. Wählen Sie mit dem PAD MODE-Taster links neben den Pads die gewünschte Funktion.

VELOCITY SENSITIVE: Die Lautstärke richtet sich nach der Kraft, mit der Sie die Pads drücken.

FIXED VELOCITY: Die mit dem Pad gespielte Note hat immer denselben Anschlagwert (ganz gleich, wie stark Sie das zugeordnete Pad drücken).

Wenn Sie die Noten mit CHORD ASSIGN zugeordnet haben, werden die gespeicherten Notennummern und Anschlagwerte verwendet.

2. Spielen Sie mit den Pads.

Noten- oder Akkordzuordnung für die Pads

Die gewünschten Noten oder Akkorde kann man den Pads auf drei Arten zuordnen.

Anfängliche Anwahl der Noten

1. Spielen Sie eine Note oder einen Akkord (maximal 8 Noten).
2. Drücken Sie den CHORD ASSIGN-Taster.
3. Drücken Sie das Pad, dem Sie die Note(n) zuordnen möchten.

Jenes Pad steuert nun die gespielten Noten.

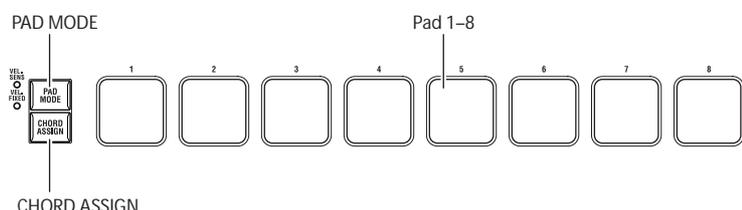
CHORD ASSIGN drücken und Noten spielen

Dieses Verfahren ist für Akkorde gedacht, deren Noten ziemlich weit auseinander liegen und im wirklichen Leben nicht gleichzeitig gespielt werden können.

1. Drücken Sie den CHORD ASSIGN-Taster.
2. Spielen Sie eine Note oder einen Akkord (maximal 8 Noten).

Einzelnoten und „simple“ Akkorde sind natürlich ebenfalls möglich.

Man kann die 8 Noten aber auch der Reihe nach („legato“) spielen: Sie brauchen nur dafür zu sorgen, dass die vorangehende Taste noch gedrückt ist, wenn Sie die nächste drücken. Derartige Phrasen werden nämlich als „Akkorde“ eingestuft. Lassen Sie sich beim Einspielen ruhig Zeit.



3. Drücken Sie das Pad, dem Sie die Note(n) zuordnen möchten.

Nach Drücken des Pads sind Sie schon fertig.

Editieren der Noten und Anschlagwerte im Display

Die aufgezeichneten der Noten und Anschlagwerte können im Display editiert und um fehlende Noten ergänzt werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „1-7: Pads 1-4 Setup, 1-8: Pads 5-8 Setup“ auf S. 36 im Referenzhandbuch.

Kopieren und Kombinieren von Pads

Die Noten eines Pads können zu einem anderen kopiert werden. Außerdem kann man die Noten mehrerer Pads zusammenlegen („Merge“-Funktion).

Wie bei der anfänglichen Notenzuordnung können Sie entweder zuerst die Pads oder den zuerst CHORD ASSIGN drücken. Hier wollen wir Ihnen nur den ersten Ansatz zeigen.

Kopieren der Noten zu einem anderen Pad

Um die Noten eines Pads zu einem anderen zu kopieren:

1. Halten Sie das Pad gedrückt, dessen Noten Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie den CHORD ASSIGN-Taster.
3. Drücken Sie das Pad, zu dem die Noten kopiert werden sollen.

Dieses Pad spielt nun dieselben Noten wie das Quell-Pad.

Kombinieren mehrerer Pads

Solange die Summe der Noten kleiner oder gleich „8“ ist, können Sie beliebig viele Pads miteinander kombinieren. Das geht so:

1. Drücken Sie alle Pads, deren Noten miteinander kombiniert werden sollen und geben Sie sie wieder frei.

Alle benötigten Pads müssen simultan gedrückt werden.

2. Drücken Sie den CHORD ASSIGN-Taster.
3. Drücken Sie das Pad, zu dem die Noten kopiert werden sollen.

Hier kann sogar ein Pad gewählt werden, das ebenfalls als Quelle fungiert. Nach Drücken des Ziel-Pads sind Sie fertig.

VALUE-Regler

Wenn Sie auf der Seite „Prog P0: Play“ die Program- bzw. auf der Seite „Combi P0: Play“ im Combination-Modus die Combination-Nummer wählen, kann der VALUE-Regler als Modulationsquelle verwendet werden und steuert dann Program- oder Effektparameter.

VALUE



Dämpferpedal

Dämpfer-/Sustain-Pedal (Damper)

Dieser Befehl wird woanders „Dämpfer“, „Sustain“ bzw. „Hold“ genannt. Er dient zum Halten der gespielten Noten wie dies auch bei einem akustischen Klavier möglich ist.

Fußtaster oder stufenloses Pedal?

Als Haltepedal kommt ein einfacher Fußtaster (z.B. ein PS-1 von Korg) oder ein stufenloses „Half-Damper“-Pedal (DS-1H) in Frage.

Der Fußtaster verhält sich genau wie das Haltepedal bei anderen elektronischen Instrumenten: Solange Sie ihn betätigen, werden die gespielten Noten länger gehalten.

Ein stufenloses Dämpferpedal erlaubt hingegen eine weitaus feinere Dosierung, wobei sich die Haltedauer nach der Pedalposition richtet. Für Klavierklänge ist so etwas optimal.

Wenn man das stufenlose Pedal vollständig hinunter drückt, erzielt man denselben Effekt wie bei Betätigen eines (simplen) Fußtasters. Alle darüber liegenden Positionen begrenzen die Haltedauer jedoch immer weiter.

Der M3 erkennt den an die DAMPER-Buchse angeschlossenen Pedaltyp automatisch. Wenn sich das stufenlose Pedal nicht erwartungsgemäß verhält, können Sie seine Ansprache mit dem Menübefehl „Half Damper Calibration“ im Global-Modus optimieren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Half Damper Calibration“ auf S. 383 im Referenzhandbuch.

Haltepedal und MIDI

Der MIDI-Standard verwendet für die Haltefunktion Steuerbefehl CC64.

Im Combination- und Sequencer-Modus lassen sich solche CC64-Befehle dahingehend „filtern“, dass sie nur bestimmte Timbres oder Spuren beeinflussen.

Fußtaster

Definierbarer (Assignable) Fußtaster

Ein weiterer optionaler PS-1 Fußtaster von Korg kann für verschiedene Dinge verwendet werden. Ein paar Anwendungsmöglichkeiten wären:

- Beeinflussen bestimmter Klang- oder Effektparameter.
- Portamento an/aus.
- Sequenzielle Program-Anwahl (auf-/abwärts).
- Start/Stop oder Punch In/Out des Sequenzers.
- Tap Tempo
- Ein-/Ausschalten der KARMA-Funktion bzw. des LATCH-Status' oder Szenenanwahl.
- Ein-/Ausschalten der „Drum Track“-Funktion
- Anwahl des X-Y-Modus' oder „X-Y Motion“ an/aus
- Gleiche oder komplementäre Funktion wie/für ein anderes Bedienelement des M3 (VALUE-Regler, Pads, Fader für die Echtzeitsteuerung, KARMA-Fader/-Taster, Joystick, Ribbon Controller, SW1/SW2 usw.)

Seine Funktion kann im Global-Modus („Global P2: Controllers- Foot Controllers“-Seite) definiert werden und gilt demnach für alle Programs, Combinations und Songs.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Definieren der zuweisbaren Fußtaster-/Pedalfunktion“ auf S. 132.

Definierbares Schwellpedal

Sie können ein Schwell-/Volumenpedal wie das EXP-2 oder XVP-10 EXP/VOL-Pedal von Korg anschließen, dessen Funktion ebenfalls frei definierbar ist.

Auch das Schwellpedal kann für ganz unterschiedliche Dinge verwendet werden, darunter:

- Allgemeine Lautstärke (Master Volume)
- Pegel oder Stereoposition der Kanäle bzw. Expression.
- Beeinflussung zahlreicher Klangparameter als „AMS“- oder „Dmod“-Quelle.
- Steuern der Effektpegel.
- Gleiche oder komplementäre Funktion wie/für ein anderes Bedienelement des M3 KYBD-61/73/88 (VALUE-Regler, Fader für die Echtzeitsteuerung, KARMA-Fader/-Taster, Joystick, Ribbon Controller, SW1/SW2 usw.)

Seine Funktion kann im Global-Modus (Seite „Global P2: Controllers- Foot Controllers“) definiert werden und gilt demnach für alle Programs, Combinations und Songs.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Definieren der zuweisbaren Fußtaster-/Pedalfunktion“ auf S. 132.

Funktionseinstellungen für Programs

Auf der „Prog P0: Play- Main“-Seite bieten sich folgende Möglichkeiten.

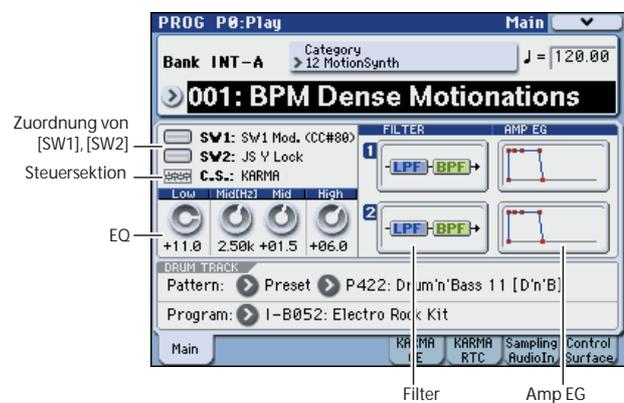
SW1, SW2: Zeigt die Funktion der SW1/SW2-Taster auf der KYBD-61/73/88 an.

C.S.: Verweist auf die aktuell gewählte Zuordnung. Diese Funktion steht auf allen Seiten zur Verfügung.

FILTER 1, 2: Zeigt die Charakteristik von Filter 1 und 2 an.

AMP EG 1, 2: Zeigt die Hüllkurveneinstellungen von Verstärker 1 und 2 an.

EQ (Low, Mid[Hz], Mid, High): Zeigt die Einstellungen des 3-Band-EQs an. Die Werte können mit den VALUE-Bedienelementen eingestellt werden.



Schnelle Editierung von Programs

Schnelle Editierung mit den Fadern und Tastern

Alle Programs des M3 können editiert werden. Neue Klänge können Sie erstellen, indem Sie ein vorhandenes Program abwandeln oder initialisieren (um alles selbst zu programmieren).

Die Arbeit mit einem initialisiertem Program ist viel aufwändiger. Daher raten wir, jeweils ein dem beabsichtigten Sound ähnliches Werks-Program als Ausgangspunkt zu verwenden und das dann abzuwandeln. Der M3 erlaubt die Verwendung der Seite „Prog P0: Play“ für schnelle und effektive Änderungen mit Hilfe der Fader und Taster.

Beispiel: Die Fader können zum Ändern der „Attack“- oder „Release“-Geschwindigkeit, zum Einstellen der Filterfrequenz und des Resonanzanteils genutzt werden. Außerdem können Sie die Effekte ein-/ausschalten, ihre Intensität ändern und die KARMA-Phrasen beeinflussen.

Einstellen des Entzerrers (EQ)

Auf der Seite „Prog P0: Play- Main“ finden Sie einen 3-Band-EQ mit durchstimmbaren Mitten. Die Einstellungen dieses EQs gelten sowohl für Oszillator 1 als auch für Oszillator 2.

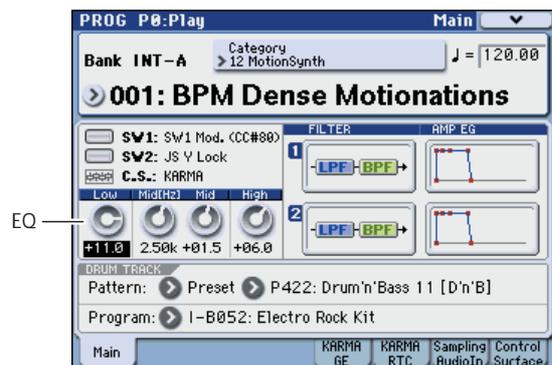
1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- Main“.
2. Wählen Sie im Display den EQ-Parameter, den Sie editieren möchten.
3. Stellen Sie mit den VALUE-Bedienelementen (z.B. mit dem VALUE-Fader) den gewünschten Wert ein.

Low: Anhebung/Absenkung des tiefen 80Hz-Frequenzbands (Kuhschwanz) in 0.5dB-Schritten.

Mid [Hz]: Bestimmt die Eckfrequenz des durchstimmbaren Mittenbands.

Mid: Anhebung/Absenkung des Mittenbands in 0.5dB-Schritten.

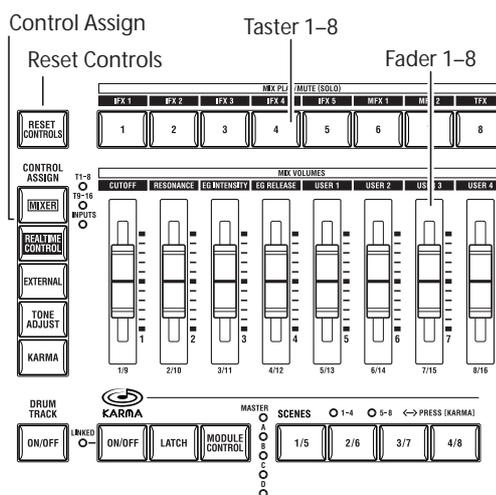
High: Anhebung/Absenkung des hohen 10kHz-Frequenzbands (Kuhschwanz) in 0.5dB-Schritten.



Lautstärke, 'Mute'- und 'Solo'-Status der Oszillatoren 1/2 und der Schlagzeugspur

Die Steuersektion erlaubt das Einstellen der Lautstärke sowie des „Play/Mute“- und „Solo“-Status der Oszillatoren und der Schlagzeugspur.

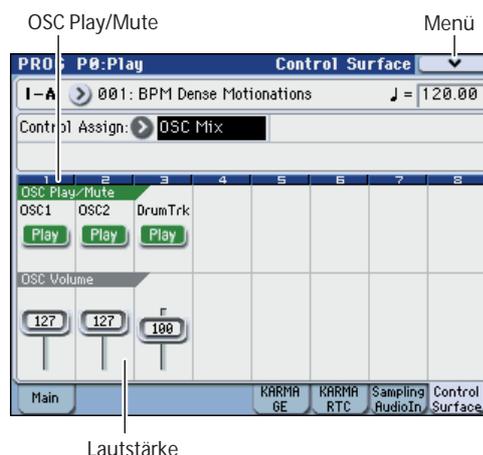
1. Drücken Sie den CONTROL ASSIGN MIXER-Taster, damit die T1-8-Diode leuchtet.



2. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- Control Surface“.

Auf dieser Seite werden die Einstellungen der Steuersektion angezeigt und können auch editiert werden. Das ist vor allem für „Eben-mal-schnell“-Eingriffe praktisch, weil Sie auch sehen, was sich genau ändert.

Achtung: Die Funktion der Steuersektion richtet sich nicht nach der angezeigten Seite.



3. Mit den Fadern 1, 2 und 3 kann der Pegel der Oszillatoren 1 und 2 sowie der Schlagzeugspur eingestellt werden.

Achtung: Bei Programs, die nur einen Oszillator verwenden, kann Oszillator 2 nicht eingestellt werden.

4. Wenn das Display „OSC Play/Mute“ anzeigt, können Sie mit den Tastern 1, 2 und 3 den „Play/Mute“-Status von Oszillator 1 und 2 sowie der Schlagzeugspur einstellen.

- Drücken Sie den Menüfeil und wählen Sie „Panel-SW Solo Mode“. Das Menü verschwindet und die „OSC Play/Mute“-Anzeige ändert sich zu „OSC Solo“.

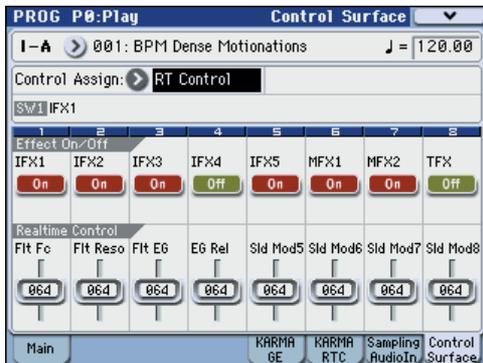
Zum Umschalten zwischen „OSC Play/Mute“ und „OSC Solo“ können Sie auch den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie Zifferntaster 1 betätigen.

- Wenn das Display „OSC Solo“ anzeigt, können Sie mit den Tastern 1, 2 und 3 den „Solo“-Status von Oszillator 1 und 2 sowie der Schlagzeugspur einstellen.

Verwendung von 'Realtime Control' zum Editieren der Sounds und Effekte

Die Klang- und Effektparameter können mit der Steuerungsektion in Echtzeit geändert werden.

- Drücken Sie den Taster CONTROL ASSIGN REALTIME CONTROL (seine Diode leuchtet).
- Rufen Sie bei Bedarf die Seite „Prog P0: Play-Control Surface“ auf.



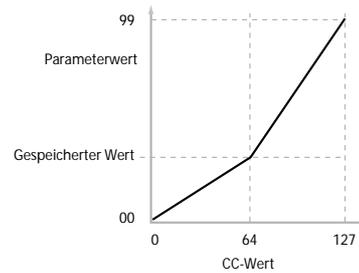
- Die Fader 1–4 sind spezifischen Funktionen zugeordnet, die festgelegten MIDI-Steuerbefehlen (CC) entsprechen.

Den Fadern 5–8 können Sie selbst Funktionen zuordnen, die dann die entsprechenden CC-Befehle senden. Fader „5“ und „6“ dienen in der Regel (aber nicht immer) zum Modulieren der Syntheseparameter. Mit Fader „7“ bestimmt man die Intensität eines Modulationseffekts (wie Chorus), und Fader „8“ kümmert sich um den Hallanteil.

Wenn Sie einen Fader bewegen, sendet er den entsprechenden Steuerbefehl (CC). Bei Empfang eines solchen CC-Wertes via MIDI bzw. wenn die KARMA-Funktion ihn erzeugt, ändert sich die Einstellung ebenfalls entsprechend.

In der Regel „versetzen“ die Fader die gespeicherten Program-Einstellungen. Wenn sich ein Fader in der Mitte befindet, wird der gespeicherte Parameterwert verwendet. Um einen Parameter auf den Höchstwert zu stellen, müssen Sie den Fader ganz hochschieben. Ziehen Sie den Fader ganz herunter, um den Mindestwert des Parameters einzustellen.

Fader-Versatz



- Mit den Tastern 1–8 können die Insert-Effekte 1–5, die Master-Effekte 1/2 und der „Total“-Effekt ein- und ausgeschaltet werden.

Beispiel:

- Wählen Sie das Program INT-B045, „Smooth Operators“.

Hierbei handelt es sich um ein E.Piano, dessen Sound man folgendermaßen abwandeln kann.

- Drücken Sie den Taster CONTROL ASSIGN REALTIME CONTROL (seine Diode leuchtet).
- Spielen Sie ein paar Noten und fahren Sie Fader 1 (Filterfrequenz) allmählich hoch ($\pm 3/4$ des Regelwerts).

Das Piano klingt nun anders und erinnert irgendwie an einen Synthesizer.

- Fahren Sie jetzt Fader 2 (Filterresonanz) in die 3/4-Position.
- Belassen Sie Fader 2 in jener Position und senken Sie Fader 1 wieder ab.

Da die Filterresonanz angehoben wurde, entsteht nun der Effekt eines WahWah-Pedals.

Reset

Nun war das aber gar nicht der Effekt, den Sie erzielen wollten... Stellen Sie die beeinflussten Parameter also wieder zurück. Das erreichen Sie, indem Sie den Fader wieder in die Mitte stellen – aber das ist und bleibt ein wenig umständlich.

- Halten Sie den RESET CONTROLS-Taster gedrückt.
- Halten Sie RESET CONTROLS gedrückt, während Sie zuerst Fader 1, dann Fader 2 bewegen.

Damit rufen Sie wieder den gespeicherten Wert für jene Parameter auf.

- Geben Sie den RESET CONTROLS-Taster wieder frei.

Jetzt klingt das Piano wieder wie ein E.Piano.

Die vorgegebenen Belegungen der RT Control-Fader lauten:

„RT Control“-Funktionen:

Fader	CC	Funktion
1	74	Eckfrequenz (Cutoff) des Filters.
2	71	Filterresonanz
3	79	Intensität des Filter-EG (CC79)
4	72	EG Release Time
5–6	Je nach Program verschieden	
7	Oftmals Chorus-Anteil, manchmal etwas Anderes	
8	Oftmals Hallanteil, manchmal etwas Anderes	

Speichern der mit den Fadern vorgenommenen Änderungen

Die RT Control-Fader sind vor allem für Echtzeiteingriffe in das Sound-Geschehen gedacht. Wenn Ihnen die neue Fassung besser gefällt, können Sie sie jedoch speichern („Write Program“-Befehl, siehe „Speichern Ihrer Änderungen“ auf S. 50).

Die mit den Fadern 5–8 editierten Einstellungen können nur gespeichert werden, wenn Sie ihnen die Steuerbefehle CC70–79 zugeordnet haben.

Bedenken Sie, dass viele Fader gleich mehrere interne Parameterwerte beeinflussen. Beim Speichern eines Programs werden die Änderungen jener Parameter gesichert – nicht die Positionen der Fader.

Somit befinden sich die Fader bei Aufrufen der geänderten (und gespeicherten) Program-Fassung wieder „in der Mitte“.

‘Tone Adjust’

Die „Tone Adjust“-Funktion erlaubt die Verwendung der Steuersektion (Fader und Taster) zum Editieren der Program-Parameter. Die Zuordnung der Bedienelemente zu den Parametern erfolgt nach einem logischen Prinzip.

1. **Drücken Sie den Taster CONTROL ASSIGN TONE ADJUST (seine Diode leuchtet).**
2. **Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- Control Surface“.**

Diese Seite zeigt die Einstellungen der Steuersektion an. Da die Parameterzuordnungen und exakten Werte angezeigt werden, können Sie hier gezielte Klangänderungen vornehmen.

3. **Stellen Sie mit den Reglern 1–8 und den Tastern 1–8 den gewünschten Sound ein.**

Achtung: Den Bedienelementen können alle wichtigen Program-Parameter zugeordnet werden. (Siehe „Tone Adjust“ auf S. 19 im Referenzhandbuch.)

Beispiel:

1. **Wählen Sie das Program INT-B045, „Smooth Operators“.**
2. **Drücken Sie den Taster CONTROL ASSIGN TONE ADJUST (seine Diode leuchtet).**
3. **Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- Control Surface“.**

Diese Seite enthält eine grafische Darstellung der Steuersektion. Beim „Tone Adjust“-Einsatz erweist sie sich als besonders praktisch, weil sie Sie über die Parameterzuordnungen, Werte usw. informiert.

4. **Schauen Sie sich z.B. die Zuordnungen der Fader 5, 6 und 8 an.**

Fader 5 ist „F/A EG Attack Time“ zugeordnet, Fader 6 fungiert als „F/A EG Decay Time“ und Fader 8 kümmert sich um „F/A EG Release Time“.

5. **Stellen Sie diese drei Fader ungefähr auf 4/5.**

Die angezeigten Werte sollten zwischen „+60“ und „+70“ betragen. Sie haben soeben die Filter- und Verstärkerhüllkurve editiert, indem Sie ihre „Attack“- , „Decay“- und „Release“-Dauer verlängert haben.

6. Spielen Sie ein paar Noten.

Das E.Piano kommt nun wie ein Flächenklang daher. Da fehlt nur noch eine Prise Modulation, um den Sound etwas lebendiger zu machen.

7. Schauen Sie nach, welchem Parameter Fader 2 zugeordnet ist.

Fader 2 hat die Funktion „[OSC1] Filter LFO1 Int A“ (LFO1-Intensität für das Filter von OSC1). Hiermit bestimmen Sie also, wie stark LFO1 die Filterfrequenz moduliert.

8. Ziehen Sie Fader 2 ein wenig herunter – ungefähr zu „-6“.

9. Spielen Sie wieder ein paar Noten.

Die Tonhöhenmodulation sorgt für ein leichtes „Flimmern“ des Sounds. Das ist vielleicht eine Spur zu schmalzig...

10. Was machen denn die Taster 6 und 7?

Damit kann man „Filter Cutoff“ und „Filter Resonance“ anheben. Obwohl es nur An/Aus-Taster sind, kann man einstellen, welcher Wert im „On“-Zustand verwendet wird. Hier handelt es sich um die Werte „+10“ und „+40“.

11. Drücken Sie diese beiden Taster.

Dank der Filter klingt der Sound nun weitaus interessanter. Da er heller ist, ähnelt er wieder dem ursprünglichen E.Piano.

Ziemlich einfach, nöh? Bestimmte Parameter verdauen schnelle Wertänderungen nicht ganz so gut und erzeugen daher ein kurzes Klicken.

Ändern der Parameterzuordnungen

Die Werks-Programs verwenden vorgegebene „Tone Adjust“-Zuordnungen für die Fader und Taster. Das können Sie aber ändern. Das geht so:

1. **Drücken Sie den CONTROL ASSIGN TONE ADJUST-Taster, um zur „Prog P0: Play- Control Surface“-Seite zu springen.**

Hier können Sie die Parameterzuordnungen der Bedienelemente wunschgemäß ändern und z.B. „Filter EG Attack“, „Pitch Stretch“, „Reverse“ usw. verwenden.

2. **Drücken Sie den Listenpfeil links neben dem zugeordneten Parameter.**

Nun wird eine lange Parameterliste eingeblendet. Bereits die Parameternamen sagen etwas über ihre Funktion aus:

Parameter, die nur OSC1 oder OSC2 beeinflussen, sind mit dem Zusatz [OSC1] und [OSC2] versehen.

Parameter, die beide Oszillatoren beeinflussen, aber nur für EDS-Programs gelten, enthalten den Zusatz [OSC1&2].

Die zweite Parametergruppe ganz oben in der Liste heißt „Common“. Die stehen sowohl für RADIAS- als auch für EDS-Programs zur Verfügung.

Achtung: Die RADIAS-Programs stehen erst nach Einbau einer optionalen EXB-RADIAS Platine zur Verfügung.

Jeder Parameter kann nur einem „Tone Adjust“-Bedienelement zugeordnet werden. Bereits zugeordnete Parameter werden grau dargestellt.

3. Wählen Sie einen aufgelisteten Parameter.

Jener Parameter kann nun beeinflusst werden. Um das Fenster zu schließen, ohne einen Parameter zu wählen, müssen Sie eine Display-Stelle außerhalb der Liste oder aber den EXIT-Taster drücken.

COMPARE

Beim Editieren von Klängen kann man mit dem COMPARE-Taster wieder die gespeicherte (ursprüngliche) Version aufrufen.

1. Drücken Sie den Taster COMPARE (seine Diode leuchtet).

Jetzt werden wieder die zuletzt gespeicherten Einstellungen verwendet.

2. Drücken Sie COMPARE noch einmal, um wieder die editierte Fassung zu hören.

Achtung: Wenn Sie eine Einstellung ändern, während die COMPARE-Diode leuchtet, erlischt sie. Die zuvor editierte Fassung kann dann nicht wiederhergestellt werden.

Zurückstellen einzelner Bedienelemente

Mit dem RESET CONTROLS-Taster können einzelne Fader und Taster wieder zurückgestellt werden.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Neutralisieren der Spielhilfen“ auf S. 199.

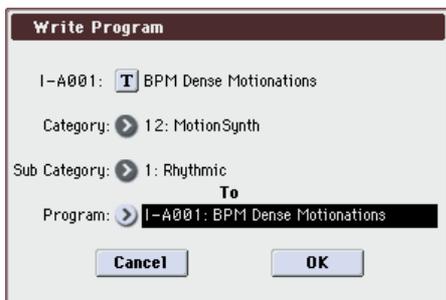
Speichern Ihrer Änderungen

Wenn ein Sound zu Ihrer Zufriedenheit abgewandelt ist, möchten Sie ihn wahrscheinlich speichern. Das geht so:

1. Wählen Sie den „Write Program“-Menübefehl oben rechts im Display.

Diesen Menübefehl können Sie auch wählen, indem Sie ENTER gedrückt halten und Zifferntaster 0 betätigen.

Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie das Program speichern können. Sie können aber auch einen anderen Zielspeicher wählen, den Namen des Programs editieren und es einer anderen Kategorie (z.B. „Keyboard“ oder „Guitar“) zuordnen.



2. Andererseits können Sie die vorige Version auch einfach durch die neue ersetzen (selbe Bank- und Speichernummer). Fahren Sie dann fort mit Schritt 6.

3. Wenn Sie den Program-Namen ändern möchten, drücken Sie das Texteingabefeld [T], um folgendes Dialogfenster aufzurufen.

Über die angezeigte Tastatur können Sie dem Program einen aussagekräftigen Namen geben.

Bestätigen Sie den Namen, indem Sie [OK] drücken.

Das Texteingabefenster verschwindet und im Display erscheint wieder das „Write“-Dialogfenster.

4. Wenn Sie auch eine andere Kategorie oder Subkategorie wählen möchten, müssen Sie das [Category]- oder [Sub Category]-Listenfeld drücken und Ihre Wahl treffen.

5. Um einen anderen Zielspeicher (in einer anderen Bank) zu wählen, müssen Sie den [To Program]-Button drücken, den Zielspeicher wählen und mit dem [OK]-Taster bestätigen.

6. Drücken Sie das Listenfeld unter „To“ (ganz unten im Dialogfenster), um den Zielspeicher zu wählen.

7. Geben Sie an, wo das Program gespeichert werden soll.

Hierfür können die Speicher der Bänke INT-A-E und USER A-G verwendet werden. Um keinen Werks-Sound zu überschreiben, wählen Sie hier am besten eine User-Bank.

Wichtig: EDS-Programs können nur in einer EDS-Bank gespeichert werden und RADIAS-Programs nur in einer RADIAS-Bank. Weitere Hinweise zu den vorgegebenen Banktypen und wie man sie ändert, finden Sie unter „Bank (Bank Select)“ auf S. 4 im Referenzhandbuch.

8. Bestätigen Sie die Speicherwahl, indem Sie [OK] drücken.

9. Drücken Sie [OK] noch einmal, um die Einstellungen zu starten.

10. Wenn Sie sicher sind, dass Sie den richtigen Speicher gewählt haben, drücken Sie [OK] erneut.

Das war's auch schon!

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speichern eines Programs oder einer Combination“ auf S. 140.

Speichern editierter GM-Programs

GM-Programs kann man zwar ebenfalls editieren, allerdings lassen sie sich nicht in der INT-G-Bank sichern. Die GM-Programs können nämlich nicht überschrieben werden.

Kurzbefehl: SEQUENCER REC/WRITE

Um ein Program im selben Speicher ohne Änderung des Namens oder der Kategorie zu sichern, können Sie auch einfach den SEQUENCER REC/WRITE-Taster drücken. Das geht so:

1. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster.

Nun erscheint das „Update Program“-Dialogfenster.

2. Drücken Sie [OK], um das Program zu speichern.

Speichern auf einem USB-Datenträger

Bei Bedarf können Sie Ihre Programs auch auf einem handelsüblichen USB-Datenträger speichern. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Sichern auf einem Datenträger (Media-Save)“ auf S. 142.

Detaillierte Editierung von Programs

Programmieren eigener Sounds

Eigene Sounds können Sie erstellen, indem Sie entweder vorhandene Programs abwandeln oder alles selbst programmieren. EDS-Programs, die Sie anlegen, können in den Bänken INT-A-INT-E oder USER-A-USER-G gespeichert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speichern Ihrer Änderungen“ auf S. 50.

Programs können auch selbst erstellte Samples und Multisamples (RAM) bzw. Sample-Daten, die man von einem Datenträger lädt, ansprechen. Es kann z.B. eine externe Signalquelle gesampelt werden, während die Wiedergabe läuft. Sie können aber auch Ihr Spiel (mit dem gewählten Program) sampeln.

Achtung: Ab Werk unterstützt der M3 nur EDS-Programs. Nach der Installation einer optionalen EXB-RADIUS können Sie jedoch auch RADIUS-Programs verwenden. Im folgenden beschäftigen wir uns nur mit EDS-Programs. Weitere Hinweise zu den RADIUS-Programs finden Sie im „EXB-RADIUS for M3“-Dokument auf der CD-ROM.

Vorstellung der Editierseiten

„P0: Play“ ist der Name der Seite, auf der man Programs spielen und über die Steuersektion elementare Klangparameter sowie die KARMA-Einstellungen ändern kann. Die übrigen Seiten bieten ein weitaus detaillierteres Parameterangebot.

Seitenstruktur des Program-Modus'

	Seite	Wichtigste Aspekte
PLAY	P0: Play	Auswahl und Spielen eines Programs. Einfache KARMA-Editierung. Einstellungen für die Audio-Eingänge und das „Resampling“. Editieren mit der Steuersektion.
	P1: Basic/DT/Ctrls	Grundlegende Program-Einstellungen, z.B. „Voice Assign Mode“ Einstellungen der „Drum Track“-Funktion. X-Y-Steuerparameter. Funktionen von SW1, 2 und des Reglers Notenzuordnung und Anschlagverhalten der Pads.
EDIT	P2: OSC/Pitch	Oszillatoranwahl und Einstellung der Tonhöhe.
	P3-1: Filter1	Filter 1'-Parameter (Klangfarbe).
	P3-2: Filter2	Filter 2'-Parameter (Klangfarbe).
	P4: Amp/EQ	'Amp 1, 2'-Parameter (Lautstärke) 'Drive'- und 'Pan'-Einstellungen von Amp 1, 2. Parameter des 3-Band-EQs.
	P5: LFO	'LFO'-Parameter.
	P6: AMS/Common KeyTrack	'AMS Mixer'-Parameter. Allgemeine Tastatureinstellungen.
KARMA	P7-1: KARMA1 GE Setup/Module	Allgemeine 'KARMA'-Einstellungen und Parameter der einzelnen Module.
	P7-2: KARMA2 GE RTP/Perf	Echtzeit- und Wiedergabeparameter der KARMA-Funktion.

	Seite	Wichtigste Aspekte
EFFECT	P8: IFX	Ausgangsbusse der Oszillatoren und Master-Effektanteil. Routing, Anwahl und Einstellungen der Insert-Effekte.
	P9: MFX/TFX	Routing, Anwahl und Einstellungen der Master-Effekte. Anwahl und Einstellungen des Total-Effekts.

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 22.

Auch im Program-Modus kann man sampeln und „resampeln“. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Sampeln im Program-, Combination- und Sequencer-Modus“ auf S. 122.

Da die Effekte des M3 zum Bearbeiten der über die Audio-Eingänge empfangenen Signale verwendet werden können, sind die Gestaltungsmöglichkeiten schier unbegrenzt. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Einstellungen der Program-Effekte“ auf S. 155.

Grundlegende Oszillatorparameter

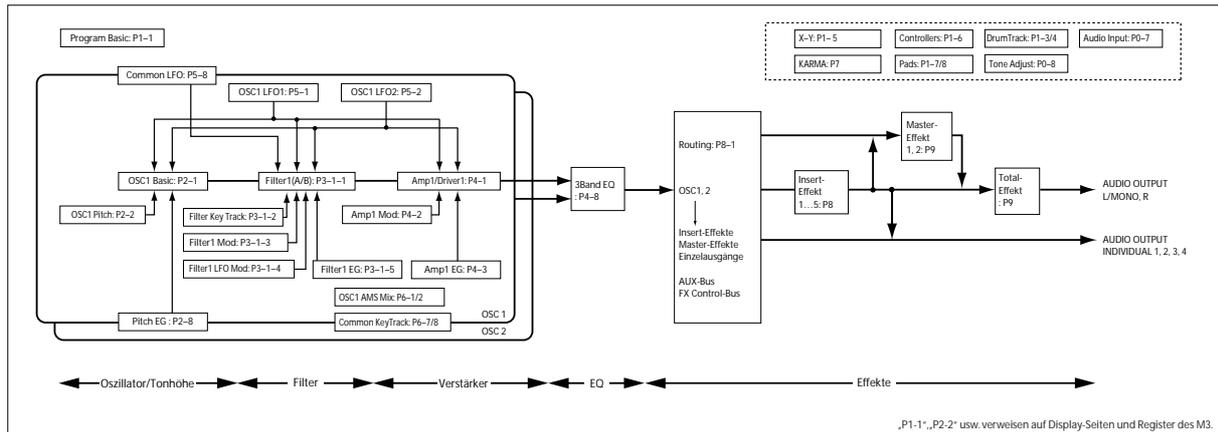
Definition des Program-Typs ('Single', 'Double', 'Drum')

Für jedes Program kann eingestellt werden, ob es einen oder zwei Oszillatoren bzw. ein Drumkit ansprechen soll. Dafür dient der Parameter „**Oscillator Mode**“ („Prog P1: Basic/DT/Ctrls- Program Basic“).



„**Single**“-Programs enthalten einen Oszillator. „**Double**“-Programs verwenden deren zwei. Beide Oszillatoren sind Multisamples, die man bei Bedarf per „Crossfade Velocity Switch“ wählen kann. Der Klang kann mit zwei Filtern, Hüllkurven und LFOs beeinflusst werden.

Außerdem gibt es einen „**Drums**“-Modus, in dem ein Program ein Drumkit (das im Global-Modus programmiert werden kann) statt eines Multisamples anspricht.



Polyphonie

Mit „Polyphonie“ ist vorrangig gemeint, wie viele Noten gleichzeitig gespielt werden können. Allerdings richtet sich das auch nach dem Program-Typ.

Program-Typ	Polyphonie
Single	120
Double	60
Drums	120

Achtung:

- „Double“-Programs beanspruchen doppelt so viele Stimmen wie „Single“-Programs.
- Nur zur Erinnerung: Stereo-Multisamples beanspruchen doppelt so viele Stimmen wie Mono-Multisamples.
- Wenn Sie einen „Velocity Crossfade Switch“ programmieren, benötigt ein Multisample doppelt so viele Stimmen wie sonst.

Polyphones/monophones Spiel

Mit „Voice Assign Mode“ bestimmen Sie, ob das Program polyphon („Poly“) oder monophon („Mono“) gespielt wird.

Wählen Sie „Poly“, um Akkorde und Melodien spielen zu können. Wenn Sie „Mono“ wählen, erklingt selbst beim Spielen von Akkorden nur jeweils eine Note.

Normalerweise wird hier die Einstellung „Poly“ gewählt. „Mono“ kann aber für bestimmte Sounds (z.B. Synthibässe und Soloklänge) interessant sein.

Probieren Sie beide Einstellungen aus.

Arbeiten mit Multisamples

Was ist ein 'Multisample'?

„Samples“ sind digitale Aufnahmen eines Instruments bzw. einer Wellenform (die auch durchaus von einem anderen Synthesizer stammen kann), mit denen man Melodien spielen kann. Ein „Multisample“ ist eine Sammlung solcher Samples, die nur einer kleinen Anzahl von Noten zugeordnet sind, aber als Gruppe den gesamten Tonumfang abdecken. Dadurch klingt ein gesampeltes Klavier, ein Bass, eine Gitarre, ein Streicherklang usw. in alle Tonlagen überzeugend. Solche Multisamples kann man den Oszillatoren eines „Single“- oder „Double“-Programs zuordnen. Dafür

kann man sich im internen Fundus von 1032 Multisamples bedienen.

Jeder Oszillator kann bis zu 4 Multisamples ansprechen, die mit unterschiedlichen Anschlagwerten angesteuert werden.

Multisamples und Drumkits

Obwohl Multisamples und Drumkits mehrere Samples ansprechen, verwenden sie unterschiedliche Verfahren.

- Multisamples verteilen mehrere Samples über die Tastatur. Wenn wir uns noch einmal ein Gitarren-Multisample vergegenwärtigen, könnte man (rein theoretisch) ein Sample je Saite verwenden. Das Multisample würde dann sechs Samples ansprechen.
- Drumkits hingegen sind zum Spielen von Schlagzeugparts gedacht.

'Velocity Switch', 'Crossfade' und 'Layer'

Außer im „Drum“-Modus bietet jeder Oszillator 4 Anschlagbereiche: „MS1 (High)“–„MS4 (Low)“. Damit lassen sich unterschiedliche Multisamples ansteuern, deren Anwahl über den Anschlagwert geregelt wird.

Jeder Anschlagbereich (MS) bietet Parameter wie „Level“, „Start Offset“ usw. Dank einer „Fade“-Funktion kann man fließende Übergänge zwischen den Anschlagbereichen erzeugen. Bei Bedarf lassen sich jeweils zwei Bereiche gleichzeitig „triggern“.

Anwahl von Multisamples

Hier wollen wir einen relativ simplen „Velocity Crossfade“ zwischen zwei Multisamples für OSC1 programmieren.

1. **Wechseln Sie zur Seite „Prog P2: OSC/Pitch-OSC1 Basic“.**
2. **Stellen Sie „Multisample On/Off“ von MS1 und MS2 auf „On“ (markiert).**

Stellen Sie „Multisample On/Off“ von MS3 und MS4 auf „Off“ (nicht markiert).



3. Wählen Sie „RomS“ als Multisample-Bank für MS1 und MS2.

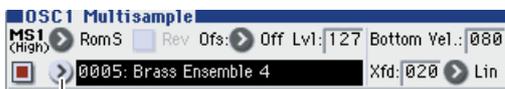
Es gibt drei Multisample-Banktypen: „Rom“, „Ram“ und „EX*“. Diese können wahlweise Mono- („M“) oder Stereo-Multisamples („S“) ansprechen. Nur zur Erinnerung: Stereo-Multisamples beanspruchen doppelt so viele Stimmen wie Mono-Multisamples.

Mit ROM-Multisamples sind die werksseitig programmierten Sounds gemeint, die immer zur Verfügung stehen. Diese sind praktischerweise in Kategorien („Piano“, „Guitar“, „Bells“ usw.) unterteilt.

RAM-Multisamples können Dateien der Formate Akai, AIFF, WAVE oder SoundFont sein, die man lädt oder im Sampling-Modus erstellt.

Die EX* Multisample-Bänke stehen erst nach Laden optionaler Multisamples der EX-USB-PCM-Serie zur Verfügung. Es werden übrigens immer nur EX*-Bänke angezeigt, die auch Klangmaterial enthalten.

4. Drücken Sie den [Multisample]-Listenpfeil von „MS1“.



[Multisample]-Listenpfeil

Es erscheint eine in Kategorien unterteilte Liste von Multisamples. Mit den Registern links im Display können Sie bei Bedarf eine andere Kategorie wählen.

- 5. Das benötigte Multisample können Sie wählen, indem Sie einfach auf seinen Namen klicken.
- 6. Bestätigen Sie Ihre Anwahl mit dem [OK]-Button.
- 7. Wiederholen Sie diese Schritte für „MS2“, aber ordnen Sie ihm ein anderes Multisample zu als „MS1“.

Nach der Multisample-Auswahl für „MS1“ und „MS2“ können wir uns an die Anschlagbereiche und Crossfades machen.

Stellen Sie „Bottom Vel.“ von MS2 auf „001“ und „Xfade Range“ auf „0“.

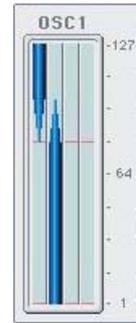
8. Stellen Sie „Bottom Vel.“ von MS1 auf „80“.

MS2 wird jetzt nur bei relativ leichtem Anschlag (Werte bis „79“) abgespielt. Mit Anschlagwerten ab „80“ steuern Sie hingegen MS1 an.

Stellen Sie „Xfade Range“ von MS1 auf „20“ und „Curve“ auf „Linear“.

9. Diese Einstellung wird im Display veranschaulicht.

In der Grafik sehen Sie nun, dass die beiden Bereiche einander teilweise überlagern. So wird MS2 zwischen „80“ und „100“ allmählich ausgeblendet, während MS1 in jenem Bereich entsprechend eingeblendet wird. Der Übergang ist folglich fließend.



10. Bei Bedarf können Sie jetzt den „Level“-Wert der beiden Multisamples ändern (Seite „Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic“).

Einstellungen von OSC1 & OSC2 kopieren

OSC1 und OSC2 bieten zahlreiche separat einstellbare Parameter, was die Programmierung oftmals unnötig in die Länge zieht. Genauer gesagt, handelt es sich um folgende Parameter:

- Alle Register der „OSC/Pitch“-Seite mit Ausnahme der Tonhöhenhüllkurve („Pitch EG“).
- Alle Register der Seite „Filter“.
- Alle Register der „Amp/EQ“-Seite mit Ausnahme des „EQ“.
- Alle Register der Seite „LFO“, außer „Common LFO“.
- Die „AMS Mixer“-Register

Mit dem „Copy Oscillator“-Menübefehl können Sie die Parameter eines Oszillators zu einem anderen kopieren. Bei Bedarf lassen sich sogar die Oszillator-einstellungen eines anderen Programs übernehmen.

Diese Funktion ist beispielsweise dann praktisch, wenn beide Oszillatoren nahezu die gleichen Einstellungen haben sollen oder wenn die Oszillatoreinstellungen eines anderen Programs bereits ideal sind.

Zuordnen eines Drumkits

Was ist ein 'Drumkit'?

Drumkits können im Global-Modus erstellt und editiert werden. Jeder Note können bis zu 4 Samples zugeordnet werden, die sich gemeinsam („Layer“) oder abwechselnd („VCrossfade“, „Velocity Switch“) spielen lassen. Für jede Taste/Note kann man im Program-Modus außerdem das Filter und den Verstärker (Amp) sowie das gewünschte Effekt- und Ausgangs-Routing einstellen. (Siehe „Editieren der Drumkits“ auf S. 136.)

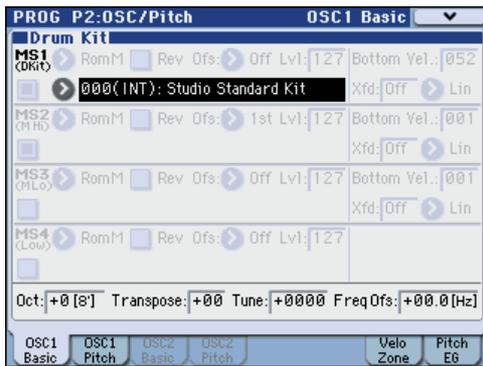
Um mit einem Program ein Drumkit ansteuern zu können, müssen Sie „Oscillator Mode“ auf „Drums“ stellen und eines der 144 User-Drumkits oder eines der 9 GM2-Drumkits wählen.

Anwahl eines Drumkits

- 1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P1: Basic/DT/Ctrl-Program Basic“.
- 2. Stellen Sie „Oscillator Mode“ auf „Drums“.



- Wählen Sie auf der Seite „Prog P2: OSC/Pitch-OSC1 Basic“ ein Drumkit.



- Stellen Sie die Basistonhöhe des Oszillators ein. Für Drumkits muss „Octave“ prinzipiell auf „+0 [8]“ gestellt werden.

Verwendung der LFOs und Hüllkurven (EGs)

Verwendung von LFOs

Pro Oszillator stehen zwei LFOs zur Verfügung: LFO1 und LFO2. Hinzu kommt ein „Common LFO“, der beide Oszillatoren (sofern vorhanden) beeinflusst. LFO1 und LFO2 können demnach für jeden „Subsynthi“ separat programmiert werden. Der „Common LFO“ gilt hingegen für das gesamte Program. Dieser LFO eignet sich vor allem für Modulationen, die für beide Oszillatoren gelten sollen.

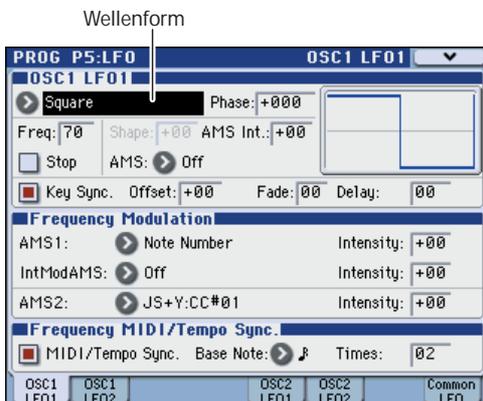
Die LFOs können zahlreiche Program-Parameter beeinflussen:

- Tonhöhe (Vibrato-Effekt)
- Filter (Wah-Effekt)
- Lautstärke (Tremolo)
- Stereoposition (Auto-Pan)

Die LFOs lassen sich aber auch anderweitig nutzen.

Verwendung des Basis-LFOs

- Wechseln Sie zur Seite „Prog P5: LFO- OSC1 LFO1“.



- Wählen Sie den „Waveform“-Parameter.

- Mit den Tastern Δ und ∇ können Sie eine Wellenform wählen. Deren Gestalt wird im Display angezeigt.

Es gibt mehrere Wellenformen, die sich für unterschiedliche Anwendungen eignen:

„Triangle“ und „Sine“ sind die unbestrittenen LFO-Wellenformklassiker für Vibrato-, Tremolo-, Pan- und Wah-Effekte.

„Square“ eignet sich für Filter- und Amp-Effekte bzw. zum Erzeugen einer Sirene (Tonhöhenmodulation).

„Guitar“ ist für Gitarrenvibrato gedacht: Hier wird die Tonhöhe nach oben gebeugt.

„Saw“ und „Exponential Saw Down“ eignen sich für rhythmische Filter- und Lautstärke-Effekte.

„Random 1 (S/H)“ vertritt den „Sample & Hold“-Effekt, mit dem man besonders gut die Filterresonanz beeinflussen kann.

- Entscheiden Sie sich nach Studieren des Angebots für „Triangle“.

- Wählen Sie den „Shape“-Parameter und stellen Sie mit dem VALUE-Regler mehrere Werte zwischen „-99“ und „+99“ ein.

Sie werden feststellen, dass die Wellenform zunehmend runder wird und dass bei Anwahl von „-99“ die untere Wellenformpartie hervorgehoben wird. „+99“ macht das gleiche mit der oberen Wellenformpartie.

- Wählen Sie den „Phase“-Parameter und fahren Sie den VALUE-Regler einfach mal langsam von oben nach unten.

Damit wird die Wellenform versetzt. Das ist besonders praktisch für organische Effekte, für welche die LFOs etwas „auseinander liegen“ sollen.

- Stellen Sie mit dem „Freq (Frequency)“-Parameter die LFO-Geschwindigkeit ein.

- Bestimmen Sie mit „Fade“ und „Delay“, wie sich der betreffende LFO zu Beginn einer Note verhalten soll.

Alles Weitere zu den LFOs finden Sie unter „Prog P5: LFO“ auf S. 66 im Referenzhandbuch.

Diese Parameter bestimmen das Verhalten/die Funktionsweise des LFOs. Nun müssen Sie den LFO aber noch einem Parameter zuordnen – und das muss auf der Seite „Filter“, „Pitch“ und/oder „Amp“ erledigt werden. LFOs lassen sich auch als AMS-Modulationsquellen nutzen.

Frequency Modulation

Die LFO-Geschwindigkeit kann bei Bedarf per „AMS“ in Echtzeit beeinflusst werden. Sie können die Geschwindigkeit des LFOs also durch Betätigen einer Spielhilfe, über eine Hüllkurve (EG) oder über die Tonhöhe („Keyboard Track“) ändern.

Frequency MIDI/Tempo Sync.

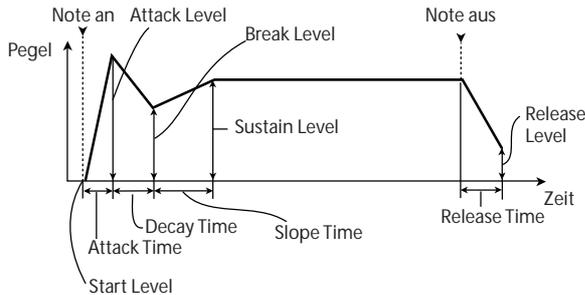
Wenn „Frequency MIDI/Tempo Sync.“ markiert ist, wird die „Frequency“-Einstellung ignoriert, weil der LFO dann zum Systemtempo synchron läuft. Letzteres kann man mit dem TEMPO-Regler oder via MIDI vorgeben.

So lassen sich Vibrato-, WahWah-, Tremolo- und Auto Pan-Effekte erzielen, die jederzeit dem Tempo der KARMA-Funktion, der „Drum Track“-Funktion oder eines internen bzw. externen MIDI-Songs entsprechen.

EGs (Hüllkurven)

Eine Hüllkurve erzeugt ein Modulationssignal, das der Reihe nach verschiedene Pegelwerte anfährt. Die Geschwindigkeit dieser „Wanderung“ und die jeweiligen Pegelwerte sind selbstverständlich programmierbar.

Das Instrument bietet drei Hüllkurven: „Pitch“ (Tonhöhe), „Filter“ und „Amp“ (Lautstärke). Diese erzeugen relative Wertänderungen der relevanten Parameter. Außerdem lassen sich die Hüllkurven zum Beeinflussen anderer Program-Parameter per AMS nutzen.



Verwendung der alternativen Modulation (AMS) und 'AMS Mixer'

Alternative Modulation

„AMS (Alternate Modulation Source)“ verweist auf alle definierbaren Modulationsquellen des M3, darunter:

- Spielhilfen der KYBD-61/73/88 (Joystick, Ribbon Controller usw.)
- Interne Bedienelemente wie die REALTIME CONTROL-Fader.
- Empfangene MIDI-Steuerbefehle (CC) bzw. Steuerbefehle der KARMA-Funktion oder der X-Y-Steuerung.
- Filter/Pitch/Amp EG, die LFOs oder und die AMS Mixer

Mit „Intensity“ bestimmen Sie den Umfang (d.h. die Intensität oder Geschwindigkeit) der „Alternate Modulation“-Steuerung (AMS).

Die am häufigsten verlangten Modulations-Routings (z.B. Tonhöhenänderung mit dem Joystick) werden von der KYBD-61/73/88 separat angeboten (und gelten daher nicht als „AMS“).

Bedenken Sie, dass nicht alle Parameter von jeder beliebigen AMS-Quelle beeinflusst werden können.

Alles Weitere zur AMS finden Sie unter:

- „Alternate Modulation Sources (AMS)“ auf S. 587 im Referenzhandbuch
- „Erzeugen von Vibrato“ auf S. 57
- „Pitch EG“ auf S. 57
- „Filter EG“ auf S. 59
- „LFO-Modulation“ auf S. 59
- „Pan AMS und Intensity“ auf S. 61
- „LFO1/2“ auf S. 62

Arbeiten mit den AMS-Mixern

Die AMS-Mixer kombinieren zwei AMS-Quellen zu einem neuen AMS-Modulator.

Damit lassen sich z.B. zwei AMS-Quellen addieren. Sie können aber auch mit einer AMS-Quelle den Bereich einer anderen abwandeln. Mit so etwas kann man die Gestalt eines LFOs oder EGs verbiegen, die Ansprache der REALTIME CONTROL-Fader ändern usw.

Die Ausgänge der AMS-Mixer erscheinen –wie die LFOs und EGs– in der Liste der verfügbaren AMS-Quellen.

Daraus schließen Sie messerscharf, dass auch die „Bausteine“ eines AMS-Mixers noch als separate Modulatoren zur Verfügung stehen. Beispiel: Wenn LFO 1 als Eingang eines AMS-Mixers fungiert, können Sie mit der „verbogenen“ LFO-Version einen Parameter („AMS Destination“) und mit dem normalen Signal einen anderen Parameter beeinflussen.

Die beiden AMS-Mixer lassen sich zudem in Serie schalten, indem man „AMS Mixer 1“ als Eingang für „AMS Mixer 2“ verwendet.

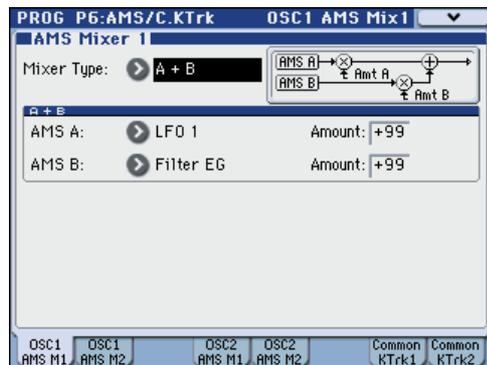
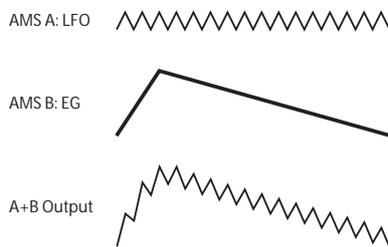
Kombinieren zweier AMS-Quellen

Mit dem „Mixer Type“-Parameter bestimmen Sie, wie sich ein AMS-Mixer verhalten soll. So bedeutet „A+B“, dass die beiden AMS-Quellen zu einem Modulator verschmolzen werden. Das ist z.B. praktisch, wenn Sie an einer Stelle eine intensivere Modulation benötigen als kraft der bereits definierten AMS-Zuordnungen möglich ist.

Sagen wir, Sie verwenden einen LFO zum Modulieren der Filterresonanz und möchten jetzt herausfinden, was passiert, wenn man jenen Parameter mit einem EG „skaliert“. Für „Resonance“ steht nur ein AMS-Eingang zur Verfügung. Daher müssen Sie den LFO und EG über „A+B AMS Mixer“ miteinander verkoppeln:

1. Ordnen Sie den LFO „AMS A“ zu.
2. Ordnen Sie den EG „AMS B“ zu.
3. Wählen Sie „AMS Mixer“ als AMS-Quelle für „Filter Resonance“.

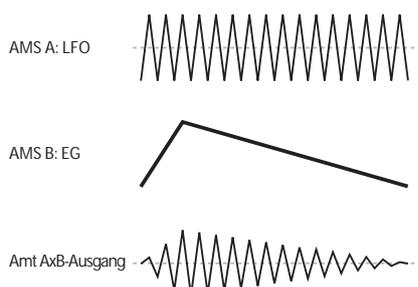
Beispiel für „AMS Mixer A+B“



‘Skalieren’ einer AMS-Quelle mit einer anderen

Wenn Sie für „Mixer Type“ die Einstellung „Amt A x B“ wählen, multipliziert der Mixer das AMS B-Signal mit jenem von AMS A. Damit kann die LFO1-Intensität z.B. vom „Filter EG“ vorgegeben werden. Anderes Beispiel: Regeln der „Pitch EG“-Intensität mit dem Ribbon.

Beispiel für „AMS Mixer Amt Ax B“



‘Smoothing’

Mit dem „Smoothing Mixer Type“-Parameter können abrupte Sprünge eines AMS-Eingangssignals ausgegült und in fast stufenlose Übergänge umgewandelt werden. Die Attack (Einsatz) und das Decay (Abfallen) können übrigens separat geglättet werden.

Je kleiner der Wert, desto subtiler wird die Glättung, was z.B. den Aftertouch etwas geschmeidiger erscheinen lässt. Große Werte erzeugen fast einen „Auto-Fade“-Effekt, bei dem schnelle Bewegungen viel gemächlicher ablaufen.

Mit „Smoothing“ kann man zudem die „Gestalt“ der programmierbaren Modulationsquellen (LFOs und EGs) abwandeln und so aus einem „Blipp“ eine Hüllkurve machen:

„AMS Mixer Smoothing“-Beispiele

Ursprünglicher AMS A: „Smoothing“ mit langer Attack und kurzem Release:



„Smoothing“ mit kurzer Attack und kurzem Release:



Weitere ‘AMS Mixer’-Funktionen

Es gibt noch weitere Mixertypen, darunter „Offset“, „Shape“ und „Quantize“, mit denen man noch ganz andere Spielchen veranstalten kann.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „6-1: OSC1 AMS Mix1“ auf S. 70 im Referenzhandbuch.

Tipps für die AMS-Verwendung

Bei der Einstellung der Alternativmodulation sollten Sie sich immer überlegen, welcher Effekt erzeugt werden soll, welcher Modulationstyp zur Realisierung dieses Effekts gewählt und welcher Oszillator-, Filter- oder Verstärkerparameter angesteuert werden muss.

Wählen Sie danach eine Quelle („AMS“) und bestimmen Sie, wie stark sie den Parameter beeinflussen darf („Intensity“). Wenn Sie nach diesem Verfahren vorgehen, erzielen Sie jederzeit den gewünschten Effekt.

Beispiel: Um einen Gitarrenklang per Joystick mit Rückkopplung zu versehen, könnten Sie den Joystick z.B. der Filterfrequenz und Resonanz zuordnen.

‘Controller Setup’-Seite

Für alle Programs lassen sich die Funktionen der REALTIME CONTROL-Fader 5-8 sowie der Taster SW1 und SW2 KYBD-61/73/88 auf der Seite „Prog P1: Basic/DT/Ctrls- Controllers Setup“ frei definieren.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Definieren der Funktionen für die Taster SW1 und SW2“ auf S. 198.

Beeinflussen der Tonhöhe

Pitch Bend

Die Parameter „**JS (+X)**“ und „**JS(-X)**“ legen das Intervall der Tonhöhenbeugung fest, die auftritt, wenn Sie den Joystick nach links/rechts auslenken bzw. Pitch Bend-Befehle senden. Bei „+12“ kann die Tonhöhe um maximal eine Oktave nach oben gebeugt werden. Wählen Sie „-12“, so kann die Tonhöhe um maximal eine Oktave nach unten gebeugt werden.

„**Ribbon**“ verweist auf das maximale Tonhöhenintervall, das mit Steuerbefehl CC16 erzielt werden kann. Dieser Befehl wird beispielsweise vom Ribbon Controller oder einem externen MIDI-Gerät gesendet. „+12“ bedeutet, dass die Tonhöhe angehoben wird, wenn Sie den Finger auf dem Ribbon nach rechts bewegen. Bewegen Sie den Finger ganz nach links, so wird die Tonhöhe um eine Oktave abgesenkt.



Erzeugen von Vibrato

Vibrato erzeugt man am effektivsten mit einem LFO.

Mit „**LFO1 Int.**“ und „**LFO2 Int.**“ bestimmen Sie, wie stark der gewählte LFO die Tonhöhe beeinflusst. Der Wert „+12.00“ bedeutet, dass die Tonhöhe um ± 1 Oktave angehoben und abgesenkt werden kann.

„**JS+Y Int**“ bestimmt die Vibrato-Intensität des LFOs, die beim „Wegdrücken“ des Joysticks erzielt wird.

„**Intensity**“ (AMS Intensity) bestimmt die Intensität des LFO-Vibratos bei Betätigen einer AMS (Alternate Modulation-Quelle). Wurde als „**LFO1 AMS**“ beispielsweise „**After Touch**“ definiert (und haben Sie einen geeigneten „**Intensity**“-Wert eingestellt), so tritt Vibrato auf, wenn Sie die angeschlagenen Tasten noch weiter hinunter drücken bzw. wenn via MIDI Aftertouch-Befehle empfangen werden.

Pitch EG

Wenn Sie für „**Intensity**“ den Wert „+12.00“ wählen, kann die Hüllkurve der „Pitch EG“-Seite die Tonhöhe um maximal ± 1 Oktave ändern.

Um die leichten Tonhöhenschwankungen zu simulieren, die beim Anschlagen einer Saite bzw. beim Anblasen von Blasinstrumenten auftreten, wählen Sie in der Einschwingphase (Attack) der Hüllkurve einen kleinen Wert.

Portamento

Diese Funktion bewirkt, dass beim Anschlagen einer Taste, ohne die zuvor angeschlagene loszulassen, ein allmählicher Übergang zwischen den beiden Tonhöhen erzeugt wird.

Mit dem „**Time**“-Parameter bestimmen Sie die Übergangsgeschwindigkeit. Je größer der Parameterwert, desto länger dauert der Übergang. Wählen Sie hier „**000**“, so erfolgt der Übergang sofort.

Das Portamento kann man auch mit dem SW1- oder SW2-Taster ausschalten, wenn man ihm die „**Porta.SW CC65**“-Funktion zuordnet.

Verwendung der Filter

Mit einem Filter können Sie bestimmte Frequenzbereiche eines Klangs anheben oder abschwächen.

Die Klangfarbe hängt in hohem Maße von den Filtereinstellungen ab.

Die wichtigsten Parameter (Zuordnung, Typ, Eckfrequenz) befinden sich auf der „P3-1: Filter1 or P3-2: Filter2“-Seite.

Filter-Routing

Pro Oszillator stehen zwei Filter zur Verfügung: „A“ und „B“. Mit „**Filter Routing**“ bestimmen Sie, ob ein Filter oder beide verwendet werden. In letzterem Fall können Sie zudem einstellen, wie sie miteinander verbunden sind.

„**Single**“ bedeutet, dass nur Filter „A“ zur Verfügung steht. Es weist 2 Pole und eine Steilheit von 12dB/Oktave (6dB für „Band Pass“ und „Band Reject“ auf).

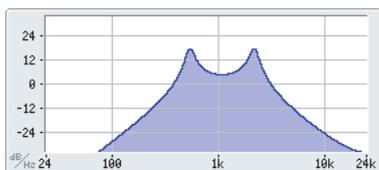
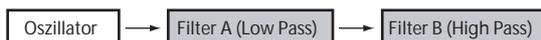
Bei „**Serial**“ kommen Filter „A“ und „B“ zum Einsatz. Der Oszillator ist mit Filter „A“ verbunden, dessen Ausgabe dann an Filter „B“ angelegt wird.

Bei „**Parallel**“ kommen ebenfalls Filter „A“ und „B“ zum Einsatz. Der Oszillator ist mit beiden Filtern verbunden, deren Ausgabe hinterher summiert wird.

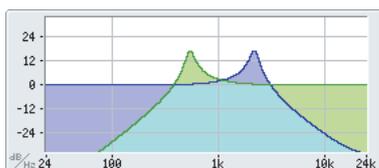
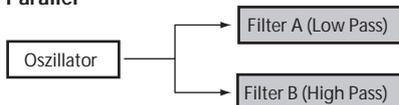
„**24dB(4Pole)**“ bedeutet, dass die beiden Filter miteinander kombiniert werden. Dieses Filter weist 4 Pole und eine Steilheit von 24dB/Oktave (12dB für „Band Pass“ und „Band Reject“ auf). Im Vergleich zu „Single“ arbeitet dieses Filter weitaus steiler und weist ein „delikateres“ Resonanzverhalten auf. Diesen Filtertyp trifft man auf vielen Analog-Synthesizern an.

Serielles und paralleles Routing

Serial



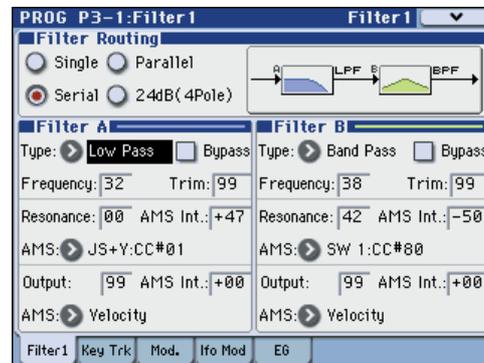
Parallel



Filtertyp

Mit der Wahl des Filtertyps geben Sie den Frequenzbereich vor, der bearbeitet wird. Bei Anwahl des „Serial“- oder „Parallel“-Routings kann (und muss) der Typ für beide Filter („A“ und „B“) eingestellt werden.

Die Wahl des Filtertyps hat einen gewaltigen Einfluss auf die Klangfarbe.



Low Pass (12dB/Okt): Hiermit werden Frequenzen über dem „Frequency“-Wert gefiltert. „Low Pass“ ist die am häufigsten verwendete Filtercharakteristik und macht das bearbeitete Signal dumpfer.

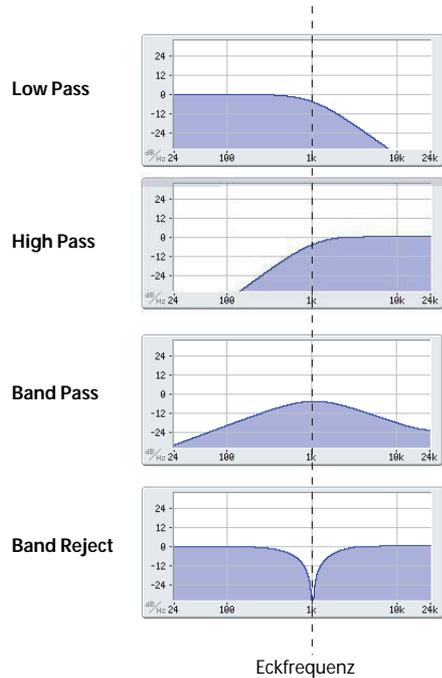
High Pass (12dB/Okt): Hiermit werden Frequenzen unter dem „Frequency“-Wert gefiltert. Damit macht man ein Signal „dünn“.

Band Pass (6dB/Okt): Hiermit werden die Frequenzen oberhalb und unterhalb des Grenzwertes gefiltert. Nur der Bereich in der Nähe des „Frequency“-Werts bleibt unbehelligt. Die genaue Wirkung dieses Typs richtet sich entscheidend nach der „Frequency“-Einstellung und dem Frequenzgehalt des bearbeiteten Multisamples.

Wählen Sie einen kleinen Resonanzwert, um einen „Telefon“- oder „Grammophon“-Sound zu erzielen. Mit höheren Resonanzwerten erzeugen Sie relativ „näselnde“ Klangfarben.

Band Reject (6dB/Okt): Dieses Filter, das anderswo auch „Notch“ genannt wird, bearbeitet nur den Bereich um den „Frequency“-Wert. Wenn Sie die Filterfrequenz mit einem LFO modulieren, entsteht ein Phaser-ähnlicher Effekt.

Filtertypen und 'Frequency'-Werte



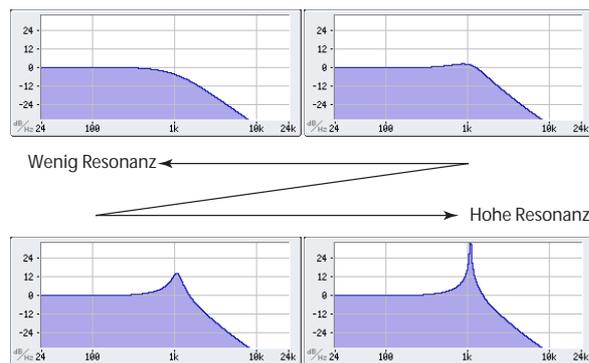
Resonanz

Mit „Resonanz“ können die Frequenzen um den „Frequency“-Wert extra hervorgehoben werden (siehe Abbildung).

Stellen Sie diesen Parameter auf „0“, wenn keine Frequenz hervorgehoben werden soll.

Relativ dezente Werte beeinflussen die Klangfarbe des Filters und erzeugen einen „synthetischeren“ Charakter. Bei Anwahl eines hohen „Resonance“-Werts tritt ein Pfeifton auf, den man „Selbstoszillation“ nennt.

Die Resonanzintensität kann sich nach der Tonhöhe der gespielten Noten richten. Siehe „Key Follow“ auf S. 50 im Referenzhandbuch.



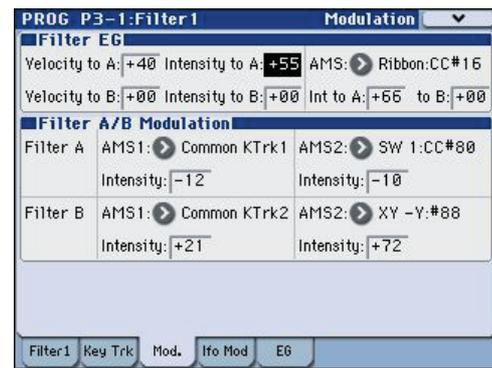
Modulieren der Filter

Mit der Filterhüllkurve, den LFOs, dem „Keyboard Tracking“ und dahingehend definierten Spielhilfen kann der „Frequency“-Wert beeinflusst werden. Damit lässt sich ein Sound überaus „interessant“ gestalten.

Filter EG

Der „Filter EG“ ist eine Hüllkurve, mit der man nicht nur das Filter, sondern auch andere Parameter beeinflussen kann. Die Hüllkurve wird auf der „EG“-Registerseite programmiert. Welchen Einfluss sie genau auf

das Filter haben soll, müssen Sie auf der „Filter1/2-Modulation“-Seite einstellen.



Mit „Intensity to A“ und „Intensity to B“ legen Sie fest, wie stark die Hüllkurve die Frequenz von Filter „A“ und „B“ beeinflussen soll – und zwar vor allen anderen Modulatoren.

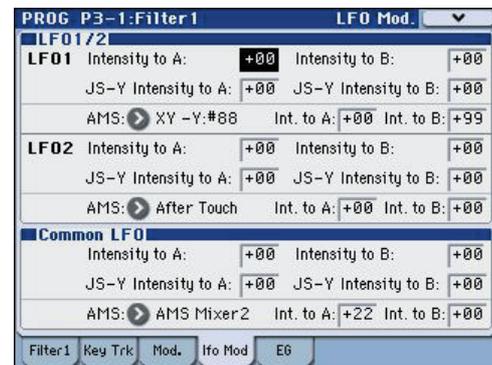
„Velocity to A“ und „Velocity to B“ bestimmen, wie stark man den EG über den Anschlag beeinflussen darf.

Mit „AMS“ ordnen Sie dem „Filter EG“ (für „A“ und „B“) eine AMS-Modulationsquelle zu. Die AMS-Quelle gilt zwar für beide Filter, jedoch kann man die Intensität für beide separat einstellen („Into A“, „to B“).

LFO-Modulation

Das Filter kann mit LFO1, LFO2 und dem „Common LFO“ beeinflusst werden. Eine Anwendungsmöglichkeit für die LFO-Modulation des Filters ist die Erzeugung von „Auto Wah“-Effekten.

Auf der Seite „Filter1/2- LFO Mod.“ können folgende Parameter (für jeden LFO separat) eingestellt werden:



Mit „Intensity to A“ und „Intensity to B“ bestimmen Sie, wie intensiv ein LFO die Klangfarbe beeinflussen kann.

Mit „JS-Y Intensity to A“ und „JS-Y Intensity to B“ regeln Sie den Einfluss, den Sie mit dem Joystick der KYBD-61/73/88 bzw. mit CC02-Befehlen auf die Modulationsintensität des LFOs ausüben können.

Mit „AMS“ ordnen Sie dem LFO (für Filter „A“ und „B“) eine AMS-Modulationsquelle zu. Die AMS-Quelle gilt zwar für beide Filter, jedoch kann man die Intensität für beide separat einstellen.

Beispiel: Wenn Sie „AMS“ auf „After Touch“ stellen, können Sie per Aftertouch einen „Auto-Wah“-Effekt erzeugen.

Notenskalierung

Die meisten akustischen Instrumente klingen in höheren Lagen immer brillanter. Das kann man erzielen, indem mit dem „Keyboard Track“-Parameter (Notenskalierung) den „Frequency“-Wert eines Tiefpassfilters bei zunehmender Tonhöhe immer weiter ansteigen lässt. In der Regel benötigt man zumindest eine Idee „Keyboard Track“, um eine natürliche Filteransprache zu erzielen.

Die Notenskalierung des M3 kann jedoch weitaus detaillierter programmiert werden und erlaubt z.B. das Aufteilen der Filteransprache in bis zu vier Tastaturzonen. Sie können z.B....

- Dafür sorgen, dass die Filterfrequenz in der Mitte sehr schnell ansteigt und sich in höheren Lagen viel gemächlicher oder überhaupt nicht ändert.
- Die Filterfrequenz im Bass zusehends anheben.
- Abrupte Änderungen ab einer bestimmten Taste programmieren, um Split-ähnliche Effekte zu erzielen.

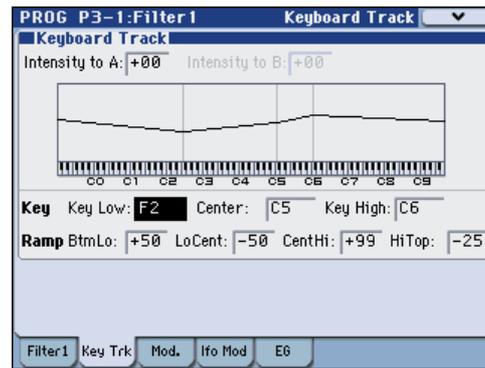
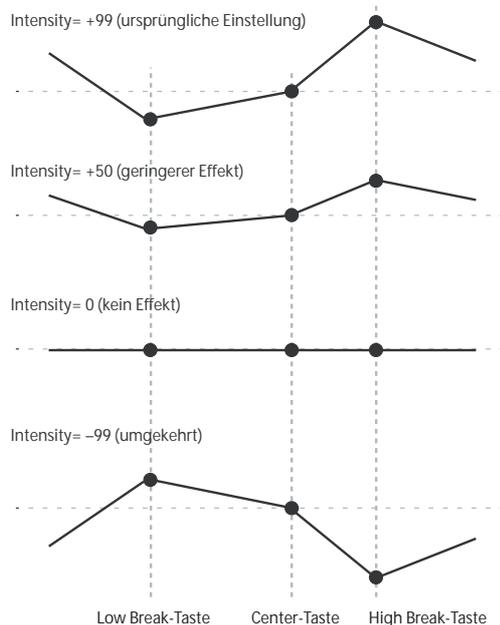
Funktionsweise von 'Keyboard Track': 'Key' und 'Ramp'

Die Notenskalierung erstreckt sich über vier „Rampen“ zwischen fünf Tasten (die als Eck-/Übergangspunkte fungieren). „Bottom“ und „Top“ vertreten die tiefste und höchste Note des MIDI-Tonumfangs. Die übrigen drei Punkte („Low Break“, „Center“ und „High Break“) können Sie hingegen selbst wählen.

Mit den vier „Ramp“-Werten bestimmen Sie, wie schnell sich die Einstellung zwischen zwei Punkten jeweils ändern soll. Wenn Sie „Low-Center“ z.B. auf „0“ stellen, ändert sich die Einstellung zwischen „Low Break“ und „Center“ nicht.

Denken Sie einfach an eine Saloon-Tür, die jedoch in der Mitte aufgehängt ist. Die „Center“-Taste (wo sich das Scharnier befindet) vertritt den „Nullpunkt“, wo keinerlei Skalierung auftritt. Die beiden Türflügel klappen also von hier aus auf und erzeugen so abweichende Änderungen im Bass und im Diskant.

'Keyboard Track'-Gestalt und 'Intensity'



Mit „Intensity to A“ und „Intensity to B“ bestimmen Sie, wie stark diese Notenskalierung Filter „A“ und „B“ beeinflusst. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „3-1-2: Keyboard Track“ auf S. 49 im Referenzhandbuch.

AMS-Modulation

Außer mit dem EG, den LFOs und der „Keyboard Track“-Funktion kann man die Filter noch mit zwei AMS-Quellen beeinflussen. So können Sie z.B. den Ribbon Controller zum Ändern der Klangfarbe verwenden.

Verwendung der 'Amp'-Sektion

Die Verstärkersektion deckt die Bereiche Lautstärke, Stereoposition und „Drive“-Schaltung ab.

Die Lautstärke lässt sich mit dem „Amp EG“, LFO 1/2, der „Keyboard Track“-Funktion, Anschlagwerten und AMS-Quellen beeinflussen.

Jeder Oszillator verfügt über eine separate „Amp“-Sektion: „Amp1“ für OSC1 und „Amp2“ für OSC2.

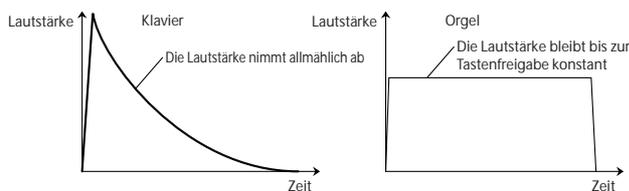
Was bedeutet überhaupt 'Amp'?

Die meisten Signale weisen einen typischen Lautstärkeverlauf auf.

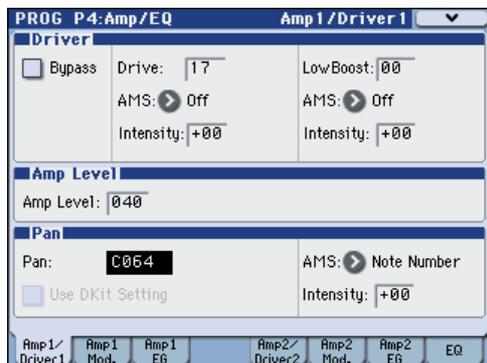
Die Lautstärkehüllkurve eines Klaviers beispielsweise beginnt mit einem hohen Pegel, der nach und nach abnimmt.

Bei einer Orgel hingegen bleibt der Pegel bis zur Tastenfreigabe konstant.

Die Lautstärke von Streich- oder Blasinstrumenten kann im Klangverlauf variiert werden (z.B. durch unterschiedlichen Bogen- oder Blasdruck).



Panorama



Panorama

Mit dem „Pan“-Parameter kann die Stereoposition des Klangs ganz am Ende der Bearbeitungskette eingestellt werden.

Oftmals werden Sie sich wohl für „C064“ entscheiden, weil sich das Signal dann in der Mitte des Stereobildes befindet.

Wenn Sie „Oscillator Mode“ auf „Double“ stellen, können Sie hier einen Stereo-Effekt erzielen, indem Sie „Amp1/Driver 1 Pan“= L001 und „Amp2/Driver2 Pan“= R127 einstellen. OSC1 befindet sich dann hart links und OSC2 ganz rechts.

„Random“ bedeutet, dass jede auf dem M3 angeschlagene Note eine andere Stereoposition verwendet.

Pan AMS und Intensity

Mit „Intensity“ bestimmen Sie, wie stark die Stereoposition (Pan) mit einer AMS-Quelle moduliert werden kann.

Haben Sie für „AMS“ beispielsweise die Einstellung „Note Number“ gewählt, so ändert sich die Stereoposition abhängig von der Tonhöhe der angeschlagenen Tasten. Haben Sie „LFO1“ oder „2“ gewählt, so „schwingt“ die Stereoposition zwischen beiden Kanälen hin und her („Auto Pan“). Andere Einstellungen wiederum erlauben die Änderung der Stereoposition über eine Spielhilfe oder andere Modulationsquelle.

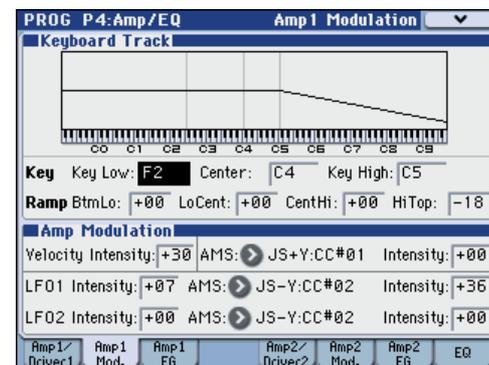
Pan - Use DKit Setting

„Use DKit Setting“ wird nur verwendet, wenn „Oscillator Mode“ = Drums.

Wenn Sie dieses Kästchen **markieren**, verwendet das Program die für die einzelnen Schlagzeugklänge programmierten Pan-Einstellungen des angesprochenen Drumkits. Ist das Kästchen hingegen **nicht markiert**, so gilt die hier eingestellte Stereoposition für alle Schlagzeug-Instrumente.

Die vorprogrammierten und GM-Drumkits verwenden samt und sonders die individuelle Stereoverteilung des Kits. In der Regel sollte dieses Kästchen nämlich **markiert** sein.

'Amp'-Modulation



Die Lautstärke kann mit dem „Amp Level“-Parameter eingestellt werden. Man kann sie aber noch ausgiebig modulieren:

Keyboard Track

Hiermit bestimmen Sie, dass sich die Lautstärke z.T. nach der Tonhöhe der gespielten Noten richten soll.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Notenskalierung“ auf S. 60.

Amp Modulation

Der Parameter „Velocity Intensity“ bestimmt bei den meisten Programs, ob die Lautstärke bei schwach angeschlagenen Tasten abgesenkt und bei starkem Anschlag angehoben wird. Mit „Amp Modulation“ bestimmen Sie, wie stark dieser Effekt ist.

Normalerweise werden für „Amp Modulation“ **positive (+)** Werte eingestellt. Je größer der Wert, desto größer ist der Lautstärkeunterschied zwischen schwach und stark angeschlagenen Tasten.

LFO1/2

Hier bestimmen Sie, wie die LFOs zyklische Lautstärkeänderungen erzeugen (Tremolo).

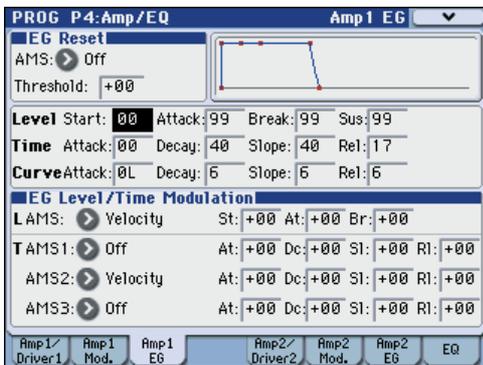
Dabei wird die Lautstärke von dem/den LFO(s) beeinflusst, bei denen Sie einen Wert ungleich „0“ für den Parameter „LFO1 Intensity“ oder „LFO2 Intensity“ wählen.

Mit „Intensity (AMS Intensity)“ bestimmen Sie, wie weit der Tremolo-Effekt des LFOs bei Verwendung eines „AMS“ intensiviert wird (LFO1 AMS, LFO2 AMS).

Wenn Sie als „AMS“ (alternativen Modulator) z.B. „JS-Y: CC #02“ wählen, können Sie die Tremolo-Intensität mit dem Joystick der KYBD-61/73/88 bzw. mit Steuerbefehl CC02 steuern.

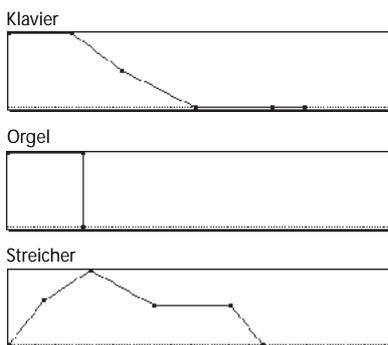
Amp EG

Mit den „Amp EG“-Parametern können Sie einstellen, wie sich die Lautstärke der Noten nach und nach ändert.



Alle Signale haben nämlich eine typischen „Lautstärkeverlauf“, der den Klang erkennbar macht.

Umgekehrt kann man die Erkennung eines Signals erschweren, indem man einem Orgelklang z.B. die „Amp EG“-Einstellung einer Streicherfläche verpasst.



Drive

Mit der „Drive“-Schaltung können Sie das Signal mit einer Sättigung oder gar schweren Verzerrung versehen und es entsprechend knackiger/bratiger daherkommen lassen. Im Gegensatz zu einem herkömmlichen Overdrive-Effekt bearbeitet die „Drive“-Schaltung jede Stimme separat, so dass sich der Charakter nicht nach der Anzahl der gespielten Noten richtet.

Die Verzerrung (bzw. den „Crunch“) können Sie mit den Parametern „Drive“ und „Low Boost“ einstellen.

Mit „Drive“ bestimmen Sie den „Biss“ des Effekts. Kleine Werte erzeugen eine milde Übersteuerung, während höhere Werte die Bratfraktion bedienen.

Oftmals gewinnt der Sound noch etwas hinzu, wenn man außer „Drive“ auch „Low Boost“ einstellt.

Achtung: Selbst wenn „Drive“ auf „0“ gestellt wird, beeinflusst diese Schaltung noch die Klangfarbe. Wenn der Sound so sauber wie gekocht sein soll, müssen Sie „Bypass“ aktivieren.

„Low Boost“ ist im Grunde ein Bass-EQ, mit dem man den Grundcharakter des Sounds beeinflussen kann. Welche Frequenzen der EQ beeinflusst, richtet sich jeweils nach der „Drive“-Einstellung.

Je größer der Wert, desto stärker wird der Bass angehoben, was dem „Drive“-Effekt noch zusätzliche Power verleiht.

X-Y-Steuerparameter

Hinweise zum Aktivieren der X-Y-Steuerung und der Aufzeichnung von „X-Y Motions“ finden Sie unter „X-Y-Steuerung“ auf S. 43.

Was lässt sich per X-Y-Funktion steuern?

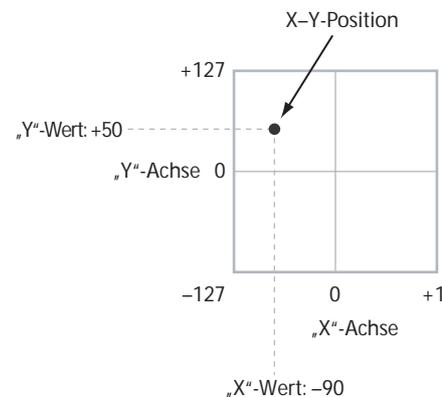
Oftmals beschränkt sich die Modulation auf die Verwendung einer einzigen Spielhilfe (z.B. eines Schiebereglers). In einer Extremposition jener Spielhilfe tritt keine Modulation auf – in der anderen ist die Modulation hingegen maximal.

Die X-Y-Steuerung funktioniert anders. Hier kann man sich nämlich entlang einer zweidimensionalen Ebene (links/rechts und auf/ab) bewegen.

Die gewählte Position befindet sich immer an einer Kreuzung zwischen zwei Linien: „X“-Achse (links/rechts) und „Y“-Achse (auf/ab).

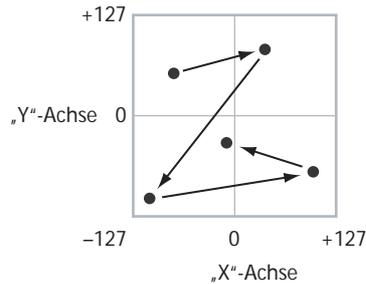
Die X-Y-Position umfasst nicht einen Wert (wie bei einer herkömmlichen Spielhilfe), sondern zwei („X“ und „Y“). Siehe folgende Abbildung

X-Y-Position: „X“- & „Y“-Wert



Die Position kann einerseits mit Fingerbewegungen („X-Y Mode“) und andererseits automatisiert („X-Y Motion“) geändert werden:

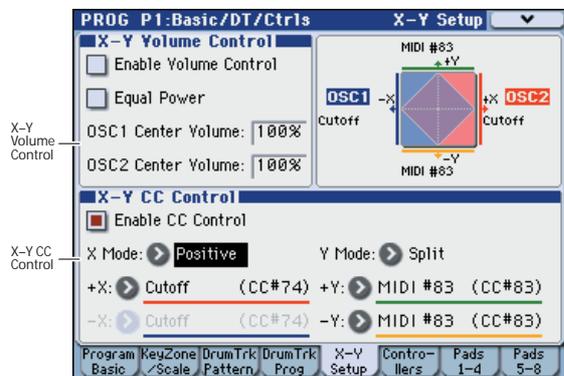
Verschiebung der X-Y-Position mit einer „X-Y Motion“



Lautstärke- und CC-Beeinflussung

Die X-Y-Steuerung kann für zwei Dinge verwendet werden: Man kann das Lautstärkeverhältnis der beiden Oszillatoren im Program-Modus (oder gleich aller 16 Programs im Combination-Modus) ändern.

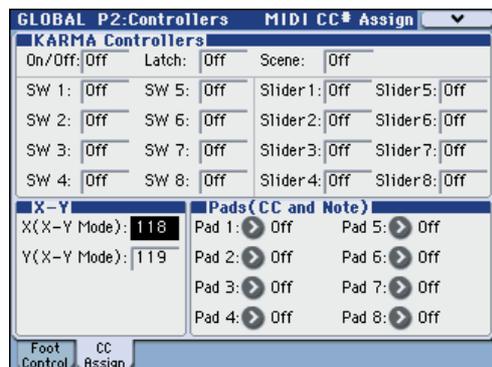
Andererseits kann man auch MIDI-Steuerbefehle (CC) verwenden, mit denen sich dann andere Program- oder Effektparameter beeinflussen lassen.



X-Y-Steuerung und MIDI

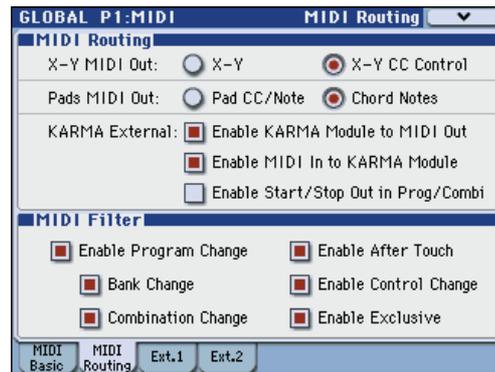
Die X-Y-Funktionen können auf zwei Arten mit MIDI-Daten „spielen“: über den „X-Y Mode“ und mit „X-Y CC Control“.

Im „X-Y Mode“ werden MIDI-Befehle gesendet und empfangen: ein Befehl für „X“- und ein weiterer für die „Y“-Achse. Im Global-Modus können Sie den beiden Achsen beliebige CC-Nummern zuordnen. Laut Vorgabe verwendet die „X“-Achse CC118, während die „Y“-Achse CC119 gebraucht. Der „X-Y Mode“ (oder die „X-Y Motion“) und die zugeordneten MIDI-Steuerbefehle werden zum Festlegen der X-Y-Position verwendet.



„X-Y CC Control“ hingegen wird von der X-Y-Position selbst. In der Regel wird so etwas nur für interne Program- und Effektparameter verwendet. Bei Bedarf gibt es aber einen Global-Parameter, mit dem Sie dafür

sorgen können, dass die erzeugten CC-Werte auch zur MIDI-Außenwelt übertragen werden.



'KARMA'-Einstellungen

Die KARMA-Funktion wertet die auf der Tastatur oder via MIDI IN empfangene Notenbefehle aus und strickt daraus Phrasen und Pattern (z.B. Gitarren-Riffs, Klavierläufe, Schlagzeugparts usw.). Mit den KARMA-Fadern und -Tastern können die erzeugten Phrasen dann noch verbogen werden.

Viele Programs und Combinations des M3 verwenden die KARMA-Funktion für typische Phrasen und Spieltechniken der jeweils simulierten Instrumente.

Alles Weitere zur KARMA-Funktion finden Sie auf S. 163.

Einstellungen der 'Drum Track'-Funktion

Beim Spielen eines Programs kann der M3 eine passende Schlagzeugbegleitung mit hochwertigen Klängen erzeugen.

Oftmals inspirieren einen die „Drum Track“-Pattern sogar zu neuen musikalischen Einfällen.

Alles Weitere zur „Drum Track“-Funktion finden Sie auf S. 185.

Effekte

Da die Effekte in einem separaten Kapitel behandelt werden, wollen wir uns hier auf das Wichtigste beschränken.

Insert-Effekte

Bei Bedarf können Sie die Oszillatoren oder das gesamte Program mit bis zu 5 in Serie geschalteten Insert-Effekten bearbeiten. Hier gibt es so gut wie alles: Verzerrung, Kompressor, Chorus, Hall u.v.a. Die Ausgänge der Insert-Effekte können entweder an die Buchsen (MAIN) L/MONO & R oder an eine beliebige INDIVIDUAL-Buchse angelegt werden.

IFX1-4 kann man bei Bedarf so genannte „Doppelslot-Effekte“ (154: St.Mltband Limiter – 170: Early Reflections) zuordnen. Den verbleibenden Prozessor kann man dann noch mit einem einfachen Effekt belegen, so dass insgesamt 3 Effekte zur Verfügung stehen. Allerdings kann man sich auch mit einem Doppelslot-Algorithmus begnügen, um über insgesamt 4 Effekte zu verfügen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Insert-Effekte“ auf S. 155.

Master-Effekte

Es gibt zwei Master-Effekte, die über die Send-Wege „1“ und „2“ angesprochen werden können. Die Master-Effekte eignen sich für eher allgemeine Dinge wie Hall oder Delay. Wenn Sie hier einen Doppelslot-Effekt verwenden, steht nur Master-Prozessor „1“ zur Verfügung. (Bei Verwendung eines Doppelslot-Effekts ist Master-Prozessor „2“ nicht mehr verfügbar.)

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Master-Effekte“ auf S. 157.

Total-Effekt

Der „Total“-Effekt erlaubt die Bearbeitung der an den MAIN L/R-Ausgängen anliegenden Signale. Einen Total-Effekt werden Sie in der Regel zum „Abrunden“ des Sounds verwenden. Die wahrscheinlichsten Effektkandidaten sind hier Kompressor, Limiter und EQ.

Es können alle Typen außer Doppelslot-Effekte genutzt werden.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Total-Effekt“ auf S. 157.

Automatischer Import eines Programs in den Sequencer-Modus

Mit der „Auto Song Setup“-Funktion können Sie die Einstellungen des aktuellen Programs/der Combination zu einem Song-Speicher kopieren und den M3 sofort aufnahmebereit machen.

Wenn Sie also bei Verwendung eines Programs (oder einer Combination) auf einen Lauf oder eine Song-Idee stoßen, den/die Sie sofort festhalten möchten, verlieren Sie keine wertvolle Zeit. Das geht so:

- 1. Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster betätigen.**

Es erscheint das „Setup to Record“-Dialogfenster mit der Frage „Are you sure?“.

- 2. Drücken Sie [OK].**

Damit wechseln Sie in den Sequencer-Modus und aktivieren die Aufnahmebereitschaft.

- 3. Drücken Sie den START/STOP-Taster, um die Aufnahme zu starten.**

Laut Vorgabe wird Ihr Spiel auf MIDI-Spur 01 aufgezeichnet. Die „Drum Track“-Begleitung wird bei Bedarf auf Spur 10 aufgenommen.

Spielen und Editieren von Combinations

Über die Combinations des M3

Combinations erlauben die Verwendung von maximal 16 Programs in verschiedenen Split- und Layer-Kombinationen.

Jede Combination enthält 16 Timbres. Jedes Timbre spricht ein Program an und bietet Parameter zum Einstellen der Tastaturzone und des Anschlagbereichs, des Mixers, des MIDI-Kanals und der Filter für Spielhilfen usw.

Spielen einer Combination

Anwahl von Combinations

Combinations können auf mehrere Arten angewählt werden. Jede hat ihre Vor- und Nachteile:

- Verwendung von „Combination Select“ und der den VALUE-Bedienelemente
Aktivieren Sie „Combination Select“ und wählen Sie mit den VALUE-Bedienelementen eine Combination.
- Verwendung des „Bank/Combination Select“-Menüs
Drücken Sie den [Combination Select]-Listenpfeil im Display und wählen Sie einen Speicher einer bestimmten Bank.
- Verwendung des „Category/Combination Select“-Menüs
Drücken Sie den „Category Select“-Listenpfeil im Display und wählen Sie einen Speicher einer Kategorie (z.B. „ein Klavier“ oder „ein Schlagzeug“).
- Außerdem kann die Combination-Anwahl über einen Fußtaster erfolgen, damit Sie beide Hände zum Spielen frei behalten (praktisch für den Live-Einsatz).
- Combinations lassen sich ferner via MIDI wählen. Dafür kann ein MIDI-Sequencer oder eine andere Steuerquelle verwendet werden.

Siehe weiter unten.

Auch Combinations können bis zu 5 Insert-Effekte, 2 Master- und 1 Total-Effekt ansprechen, so dass der Sound jederzeit stimmen müsste.

In diesem Kapitel wollen wir uns den Einsatzbereich und die Möglichkeiten der Combinations aus nächster Nähe anschauen.

Anwahl von Programs mit „Combination Select“ und den VALUE-Bedienelementen

1. Drücken Sie den MODE COMBI-Taster. (Die Diode leuchtet.)
(Die Anordnung der Taster entnehmen Sie bitte der Abbildung unten.)

Damit rufen Sie den Combination-Modus auf.

2. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play- Program T01-08“.

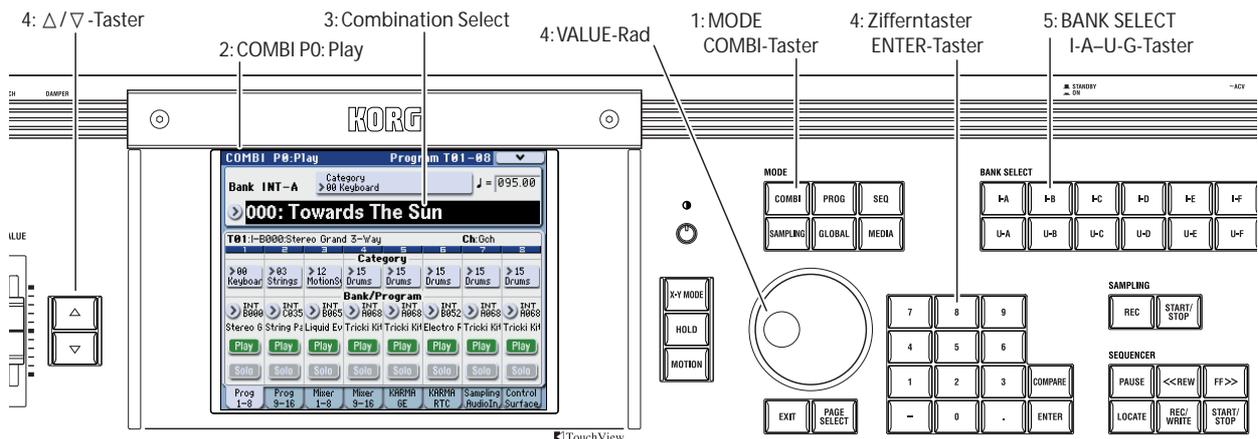
Diese Angabe finden Sie in der obersten Display-Zeile.



Wenn momentan eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster so oft drücken, bis die Seite „Combi P0: Play- Program T01-08“ erscheint.

3. Aktivieren Sie „Combination Select“.

Drücken Sie „Combination Select“ bei Bedarf im Display.



4. Wählen Sie den gewünschten Speicher.

Programs können mit folgenden Bedienelementen aufgerufen werden:

- Verwenden Sie die Taster Δ und ∇ .
- Drehen Sie am VALUE-Rad.
- Geben Sie mit den Zifferntastern 0–9 die Nummer ein und bestätigen Sie mit dem ENTER-Taster.

5. Wählen Sie mit den Tastern BANK SELECT I-A–U-G eine andere Bank.

Der gedrückte Banktaster leuchtet und links im Display erscheint die neue Bankadresse.

Wenn Sie z.B. Bank INT-B verwenden möchten, müssen Sie den BANK SELECT I-B-Taster drücken. Der I-B-Taster leuchtet und oben links im Display erscheint der Name von Bank INT-B.

Vorhören der Sounds

Am besten spielen Sie während der Klangwahl auf dem KYBD-61/73/88 oder dem MIDI-Keyboard, um die angewählten Klänge zu beurteilen. Sie können den Sound aber auch mit den Pads des M3-M anspielen.

Vorstellung: Combination-Bänke

Der M3 enthält 384 vorprogrammierte Combinations, die GM2-kompatibel sind. Selbstverständlich können Sie auch selbst Klänge programmieren und optionale Klangbibliotheken nachladen. Insgesamt stehen 1792 Combination-Speicher zur Verfügung.

Die Combinations sind in 14 Bänke unterteilt (siehe unten).

Inhalt der Combination-Bänke

Bank	Combi.-Nr.	Erklärung
INT-A...C	000...127	Werks-Combinations.
INT-D...G, USER-A...G	000...127	Initialisierte Combinations.

Alles Weitere zu den Werks-Combinations finden Sie in der „Voice Name List“ auf der beiliegenden CD-ROM.

Anwahl im „Bank/Combination Select“-Menü

Bei Bedarf kann die benötigte Combination auch über eine nach Bänken sortierte Liste gewählt werden.

- Drücken Sie den [Combination Select]-Listenpfeil, um die Übersicht zu öffnen und treffen Sie Ihre Wahl.

Die Arbeitsweise entspricht jener unter „Anwahl von Programs im „Bank/Program Select“-Menü“ auf S. 38. Siehe also dort.

„Bank/Combination Select“-Menü



Anwahl im „Category/Combination Select“-Menü

Combinations lassen sich auch über Klangkategorien wie „Keyboard“, „Organ“, „Bass“ und „Drums“ wählen.

Ab Werk sind die vorbereiteten Combinations in 16 Kategorien und mehrere untergeordnete Gruppen unterteilt. Außerdem gibt es 2 Kategorien, die „User 16“ und „User 17“ heißen. Deren Namen können Sie aber ändern.

- Drücken Sie den [Category Select]-Listenpfeil, um die Übersicht zu öffnen und treffen Sie Ihre Wahl.

Die Arbeitsweise entspricht jener unter „Anwahl von Programs im ‘Category/Program Select’-Menü“ auf S. 39. Siehe also dort.

„Category/Combination Select“-Menü



Anwahl einer Combination per Fuß

Combinations kann man auch mit einem Fußtaster anwählen, der zu diesem Zweck an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse angeschlossen werden muss. Mit dem Fußtaster kann man entweder die jeweils vorangehenden oder nachfolgenden Combinations wählen. So behalten Sie besonders live die Hände zum Spielen frei.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Program-Anwahl mit einem Fußtaster“ auf S. 39.

Combination-Anwahl via MIDI

Die Speicher lassen sich ferner via MIDI wählen. Dafür kann ein MIDI-Sequenzer oder eine andere Steuerquelle verwendet werden, den/die Sie mit dem M3 verbinden. Wenn Sie auch Bankwechselbefehle (CC00 & 32) senden, haben Sie Zugriff auf alle 14 Combination-Bänke.

Das beiliegende „M3 Plug-In Editor“-Programm kann als Plug-In im Audio- oder Sequenzerprogramm installiert werden. Vorteil: Damit lassen sich die Programs und Combinations des M3 komfortabel über eine Liste anwählen. Wie man das macht, erfahren Sie im „M3 Editor/Plug-In Editor Manual“-Dokument (PDF).

Anwahl des MIDI-Empfangs- und Übertragungskanal

Mit Programmwechselbefehlen, die der M3 auf dem Global-Kanal empfängt, können Combinations angewählt werden.

Dafür muss man dann jedoch den Parameter „Global P1: MIDI- MIDI Routing **Combination Change**“ markieren. Solange er nicht markiert ist, dienen MIDI-Programmwechsel ausschließlich zum Aufrufen anderer Programs für die Timbres.

Ab Werk verwendet der Global-Kanal die Nummer „1“. Unter „MIDI-Einstellungen für den M3“ auf S. 131 wird erklärt, wie man diese Einstellung ändert.

Um den Timbres via MIDI andere Programs zuzuordnen, müssen Sie die betreffenden MIDI-Befehle auf dem Kanal des gewünschten Timbres senden („**MIDI Channel**“-Parameter auf der Seite „Combi P3: Timbre Param- MIDI“). Wenn auf dem MIDI-Kanal eines Timbres ein Programmwechsel empfangen wird und die „**Status**“-Einstellung jenes Timbres „INT“ lautet, wählt es das entsprechende Program. Bedenken Sie jedoch, dass man hierfür „**Program Change**“ der Seite „Combi P5-1: MIDI Filter1-1“ aktivieren muss.

Was mit den auf dem Global-Kanal empfangenen Programmwechseln geschieht, richtet sich nach dem Parameter „**Combination Change**“ der Seite „Global P1: MIDI- MIDI Routing“.

Bankanwahl-Befehle

Mit Bankwechselbefehlen (CC0= höherwertiges Byte, CC32= niederwertiges Byte) können Sie andere Bänke wählen. Diese Einstellung muss mit „**Bank Map**“ (Seite „Global P0: Basic Setup- System Preference“) aktiviert werden. (Siehe S. 358 im RH.)

MIDI-Filtereinstellungen

Mit den MIDI-Filtern können u.a. bestimmen Sie, ob Programm- und Bankwechselbefehle gesendet und empfangen werden. Diese Einstellung muss auf der Seite „Global P1: MIDI- MIDI Routing“ gewählt werden. (Siehe S. 367 im RH.)

Verwendung der KARMA- und 'Drum Track'-Funktion

Die KARMA-Funktion wertet die auf der Tastatur oder via MIDI IN empfangene Notenbefehle aus und strickt daraus Phrasen und Pattern (z.B. Gitarren-Riffs, Klavierläufe, Schlagzeugparts usw.). Mit den KARMA-Fadern und -Tastern können die erzeugten Phrasen dann noch verbogen werden.

Alles Weitere zur KARMA-Funktion finden Sie auf S. 163.

Die „Drum Track“-Funktion dient zum Abspielen von Schlagzeugparts, welche die hochwertigen „Drum“-Programms des M3 ansprechen. Selbstverständlich können die KARMA-Phrasen simultan und synchron zu den „Drum Track“-Pattern genutzt werden.

Alles Weitere zur „Drum Track“-Funktion finden Sie auf S. 185.

Verwendung der Spielhilfen

Der M3 bietet eine Steuersektion mit Fadern und Tastern, eine X-Y-Steuerung und Pads, mit denen man den Klang auf unterschiedliche Arten beeinflussen kann.

Beim Spielen auf der M3 KYBD-61/73/88-Tastatur können Sie die Noten mit dem Joystick, dem Ribbon Controller und den SW1/SW2-Tastern beeinflussen.

Siehe auch die Erläuterungen im Zusammenhang mit den Programs: „Verwendung der Spielhilfen“ auf S. 41.

Grundlegendes zum Editieren einer Combination

Die werksseitig vorbereiteten Combinations des M3 können abgewandelt und zu neuen Combinations umfunktioniert werden. Sie könnten aber auch alles selbst programmieren und dafür eine initialisierte Combination verwenden.

Die Seite „Combi P0: Play“ enthält mehrere grundlegende Parameter, mit denen man bereits signifikante Änderungen erzielen kann – die detaillierteren Parameter brauchen also nur von Sound-Tüftlern bemüht zu werden. Zum Editieren können Sie die Taster und Fader der Steuersektion verwenden.

- In der „Category/Program Select“-Liste können Sie die Programs nach Kategorien wählen.
- Außerdem können Sie Programmwechselbefehle von einem externen MIDI-Gerät senden. (Siehe „Combination-Anwahl via MIDI“ auf S. 67.)

Achtung: „“ wird nur angezeigt, wenn Sie eine optionale EXB-RADIAS eingebaut haben.

Andere Programs für eine Combination wählen

Bereits durch die Anwahl anderer Programs für die Timbres 1–16 können Sie den Charakter einer Combination drastisch ändern.

Achtung: MIDI-Programmwechsel funktionieren nur für Timbres, deren „Status“ auf „INT“ gestellt wurde.

Anwahl von Programs mit den Bedienelementen und über das Display

Um den Timbres andere Programs zuzuordnen:

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play– Program T01–08/T09–16“.

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Programs die Timbres 1–16 ansprechen und welchen „Play/Mute“- oder „Solo“-Status sie verwenden.



2. Mit folgenden Verfahren kann man den Timbres Programs zuordnen.

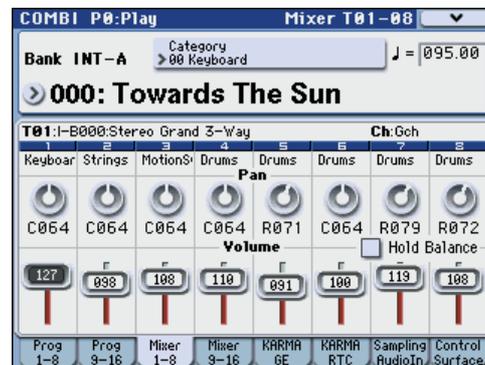
- Wählen Sie „Program Select“, geben Sie mit den Zifferntastern 0–9 die Program-Nummer ein und bestätigen Sie mit dem ENTER-Taster.
- Wählen Sie „Program Select“ und verwenden Sie das VALUE-Rad, den VALUE-Regler oder die Taster Δ/∇ .
- Solange der „Program Select“-Parameter gewählt ist, können Sie mit den Tastern BANK I-A-U-G die gewünschte Program-Bank wählen. (Bei Anwahl von „Timbre Program Select“ leuchtet die BANK-Tasterdiode der Bank, in der sich das dem Timbre zugeordnete Program befindet.)
- Bei Bedarf kann das benötigte Program auch über eine nach Bänken sortierte „Bank/Program Select“-Liste gewählt werden.

Nachbessern der 'Mischung'

Lautstärke der Timbres

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play– Mixer T01–08“.

Hier werden die Lautstärke, Stereoposition und die Program-Zuordnung von 8 Timbres angezeigt.



2. Wählen Sie das „Volume“-Fader-Symbol von Timbre 1.

Stellen Sie mit Δ/∇ , dem VALUE-Regler oder über das Zehntertastenfeld die gewünschte Lautstärke ein.

Wenn Sie „Hold Balance“ markieren, ändert sich beim Verschieben eines Fader-Symbols auch die Lautstärke der übrigen Timbres. Die Balance der Timbres 1–16 bleibt folglich erhalten. Das ist praktisch, wenn alle Timbres zu leise oder zu laut sind.

Achtung: Die Lautstärke der Timbres kann mit den Fadern der Steuersektion eingestellt werden. (Siehe „Lautstärke der Timbres“ auf S. 68.)

Stereoposition der Timbres

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play– Mixer T01–08“.
2. Wählen Sie das „Pan“-Reglersymbol von Timbre 1 und ändern Sie die Einstellung.

Die Pan-Einstellung der Timbres baut immer auf die Stereoposition des angesprochenen Programs auf. So bedeutet „C064“, dass die Stereoposition der Program-Oszillatoren übernommen wird. Bei anderen Pan-Werten des Timbres wird das Panoramaverhältnis der Oszillatoren ebenfalls beibehalten, allerdings wird es entsprechend weiter nach links oder rechts verschoben. Der Wert „L001“ vertritt die Stereoposition „hart links“, während „R127“ der „Hart Rechts“-Einstellung entspricht.

Schnelle Editierung mit den Fadern und Tastern

Zahlreiche Parameter können bereits mit der Steuersektion editiert werden.

So können Sie z.B. die Lautstärke und Filterfrequenz der Timbres ändern. Außerdem können Sie die Effekte ein-/ausschalten, ihre Intensität ändern und die KARMA-Phrasen beeinflussen.

Hier wird gezeigt, wie man die Lautstärke sowie den „Mute“- und „Solo“-Status der Timbres ändert. Die übrigen Editierfunktionen werden weiter unten vorgestellt.

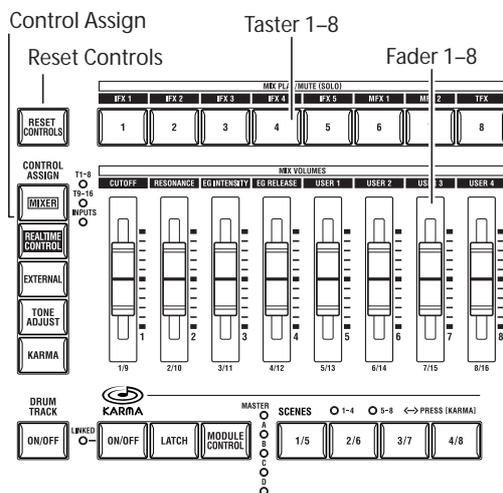
- „Verwendung von ‘Realtime Control’ zum Editieren der Sounds und Effekte“ auf S. 48
- „Editieren von Programs über ‘Tone Adjust’“ auf S. 75

Lautstärke, ‘Mute’- und ‘Solo’-Status der Timbres

Zum Mischen von jeweils acht Timbres kann auch die Steuersektion verwendet werden.

1. Drücken Sie den MIXER-Taster im CONTROL ASSIGN-Feld, damit die T1–8-Diode leuchtet.

Dieser Taster bietet 3 Dioden: T1–8, T9–16 und INPUT. Sie sind den Timbres 1–8 bzw. 9–16 und den Audio-Eingängen zugeordnet.



2. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play– Control Surface“.

Diese Seite zeigt die Einstellungen der Steuersektion an. Da die Zuordnungen und die exakten Werte angezeigt werden, raten wir, diese Seite vor Ändern der Einstellungen aufzurufen.

Achtung: Die Funktion der Steuersektion richtet sich nicht nach der angezeigten Seite.

3. Mit den Fadern 1–8 können Sie die Lautstärke der Timbres 1–8 einstellen.

4. Solange der „Timbre Play/Mute“-Bereich angezeigt wird, dienen die Taster 1–8 zum Einstellen des „Play/Mute“-Status’ der Timbres 1–8.

5. Wählen Sie den Menübefehl „Panel-SW Solo Mode“.

Das Menü verschwindet und die „Timbre Play/Mute“-Anzeige ändert sich zu „Timbre Solo“.

Zum Umschalten zwischen „Timbre Play/Mute“ und „Timbre Solo“ können Sie auch den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie Zifferntaster „1“ betätigen.

6. Solange der „Timbre Solo“-Bereich angezeigt wird, dienen die Taster 1–8 zum Einstellen des „Solo“-Status’ der Timbres 1–8.

Achtung: Der „Solo“-Status gilt sowohl für die Timbres als auch für die Audio-Eingänge.

Speichern der editierten Combination

Wenn ein Sound zu Ihrer Zufriedenheit abgewandelt ist, möchten Sie ihn wahrscheinlich speichern. Wie man die Einstellungen speichert, erfahren Sie unter „Speichern Ihrer Änderungen“ auf S. 50 und „Interne Speicherung“ auf S. 139.

Detaillierte Editierung von Combinations

Die Bänke A, B und C des M3 enthalten werksseitig programmierte Combinations. Diese können Sie editieren. Sie können aber auch eine initialisierte Combination verwenden und völlig neue Combis programmieren.

Neue Combinations können sowohl Werks- als auch selbst erstellte Programs ansprechen. Ein angesprochenes Program, das Sie gerade im Program-Modus editieren, wird auch innerhalb der Combination in seiner editierten Fassung abgespielt.

Vorstellung der Editierseiten

„P0: Play“ ist der Name der Seite, auf der man Combinations spielen und mit der Steuersektion elementare Klangparameter sowie die KARMA-Einstellungen ändern kann. Die übrigen Seiten bieten ein weitaus detaillierteres Parameterangebot.

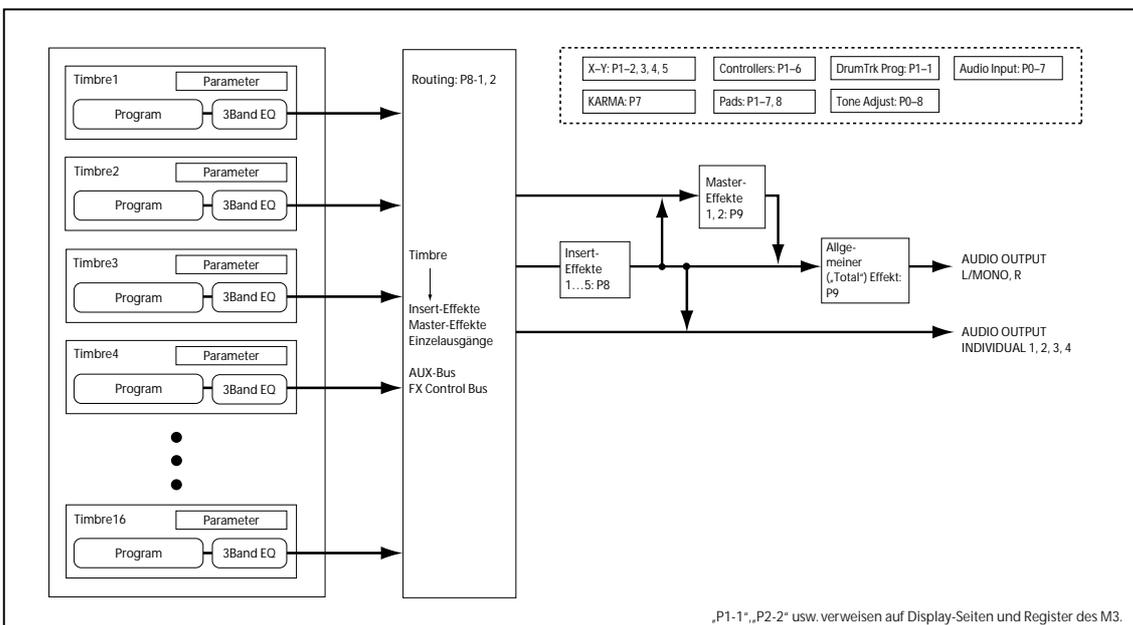
Seitenstruktur des Combination-Modus'

	Seite	Wichtigste Aspekte
PLAY	P0: Play	Anwahl und Spielen von Combinations. Program-Anwahl für die Timbres. Pan- und Lautstärke der Timbres. Einfache KARMA-Editierung. Einstellungen für die Audio-Eingänge und das „Resampling“. Editieren mit der Steuersektion.

	Seite	Wichtigste Aspekte
EDIT	P1: DT/XY/Ctrls	Einstellungen der „Drum Track“-Funktion. X-Y-Steuerparameter. Funktionen von SW1, 2 und des Reglers. Notenzuordnung und Anschlagverhalten der Pads.
	P2: EQ/Option	Einstellen des EQs der einzelnen Timbres. Einstellungen der optionalen EXB-RADIAS.
	P3: Timbre Param	Parameter der einzelnen Timbres (MIDI-Kanal, OSC-Anwahl, Tonhöhe usw.)
	P4: Zone/Delay	Ober- und Untergrenze des Noten- und Anschlagbereichs. („Key Zone“ und „Velocity Zone“) Verzögerung zwischen dem Notenbeginn und der Klangwiedergabe.
	P5-1: MIDI Filter 1 P5-2: MIDI Filter 2	„1“ MIDI-Filter (Übertragung/Empfang) „2“ MIDI-Filter (Übertragung/Empfang)
KARMA	P7-1: KARMA1 GE Setup	Allgemeine KARMA-Einstellungen.
	P7-2: KARMA2 Module	Einstellungen der einzelnen KARMA-Module.
	P7-3: KARMA3 GE RTP	Einstellungen der KARMA GE-Echtzeitparameter.
	P7-4: KARMA4 Perf	KARMA-Parameter für den Live-Einsatz.
EFFECT	P8-1: IFX Route1/1-5	Ausgangsbusse der Oszillatoren und Master-Effektanteil. Routing, Anwahl und Einstellungen der Insert-Effekte.
	P8-2: IFX Route2	Busanwahl für die Oszillatorausgabe. 'Common FX LFO 1, 2'-Parameter.
	P9: MFX/TFX	Routing, Anwahl und Einstellungen der Master-Effekte. Anwahl und Einstellungen des Total-Effekts.

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 22.

Combination-Struktur und entsprechende Seiten



Auch im Combination-Modus kann man sampeln und „resampeln“. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Sampeln im Program-, Combination- und Sequencer-Modus“ auf S. 122.

Da die Effekte des M3 zum Bearbeiten der über die Audio-Eingänge empfangenen Signale verwendet werden können, sind die Gestaltungsmöglichkeiten schier unbegrenzt. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung der Effekte in Combinations und Songs“ auf S. 158.

Ein paar Ansätze für Editierarbeiten

Beginnen Sie nach Möglichkeit mit der Program-Zuordnung der Timbres (Seite „P0: Play-Program T01-08 or T09-16“). (Bedenken Sie, dass man nicht immer alle 16 Timbres verwenden muss!)

Stellen Sie danach die Tastaturzonen oder Anschlagbereiche sowie eventuelle „Layer“ (Überlagerungen) und „Crossfades“ ein. Das kann auf der Seite „P4: Zone/Delay-Keyboard Zones“ erledigt werden.

Stellen Sie dann die Lautstärke der Timbres ein („Program Select/Mixer“-Register) und fügen Sie eventuell weitere Timbres hinzu.

Schmecken Sie das Ergebnis mit den Insert-, Master- und/oder dem Total-Effekt ab (Seiten „P8: IFX“ und „P9: MFX/TFX“). Bei Bedarf können übrigens ganz andere Effekte verwendet werden als jene, welche die Programs im Program-Modus ansprechen.

Ganz zuletzt können Sie dann die KARMA-Parameter („P7: KARMA“-Seite) und Spielhilfen („P1: DT/XY/Ctrls“) einstellen.

Solo schalten der Timbres

Mit der „Solo“-Funktion der Steuersektion können Sie ein Timbre solo schalten, um es separat beurteilen zu können. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Lautstärke, 'Mute'- und 'Solo'-Status der Timbres“ auf S. 69.

'COMPARE'

Beim Editieren von Klängen kann man mit dem COMPARE-Taster wieder die gespeicherte (ursprüngliche) Version aufrufen.

1. Drücken Sie den COMPARE-Taster (seine Diode leuchtet).

Jetzt werden wieder die zuletzt gespeicherten Einstellungen verwendet.

2. Drücken Sie COMPARE noch einmal, um wieder die editierte Fassung zu hören.

Achtung: Wenn Sie eine Einstellung ändern, während die COMPARE-Diode leuchtet, erlischt sie. Die vorige editierte Fassung kann dann nicht wiederhergestellt werden.

Zurückstellen einzelner Bedienelemente

Mit dem RESET CONTROLS-Taster können einzelne Fader und Taster wieder zurückgestellt werden. (Siehe S. 43.)

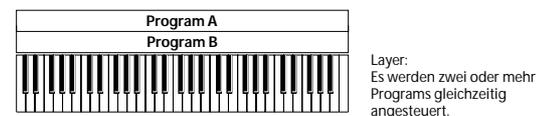
'Layer', 'Split' und 'Velocity Switch'

Innerhalb einer Combination kann der Tonumfang der Programs auf bestimmte Tastaturbereiche oder Anschlagwerte beschränkt werden.

So lassen sich anhand mehrerer Programs folgende Dinge erzielen: „Layer“, „Splits“ und „Velocity Switch“-Anordnungen. Innerhalb einer Combination können diese Spielchen sogar gleichzeitig verwendet werden.

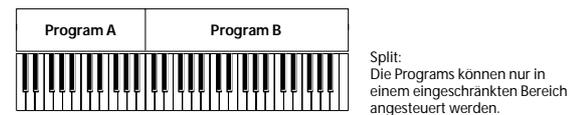
Layer

Mit „Layer“ ist gemeint, dass zwei oder mehr Programs gleichzeitig angesteuert werden.



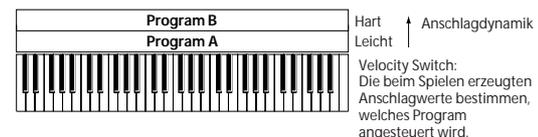
Split

Der Begriff „Split“ verweist auf den Umstand, dass die Programs in einem eingeschränkten (meist komplexeren) Bereich angesteuert werden.

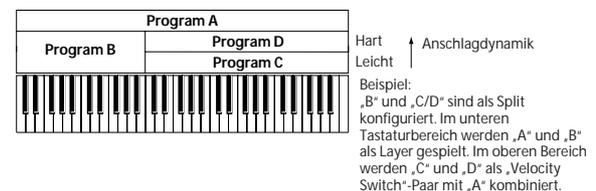


Velocity Switch

Ein „Velocity Switch“ bezeichnet Einstellungen, bei denen je nach Anschlagwert unterschiedliche Programs angesteuert werden.



Im Combination-Modus des M3 können Sie jedem der 16 Timbres ein anderes Program zuordnen und dann mit Hilfe der oben beschriebenen Methoden komplexe Konfigurationen erstellen.



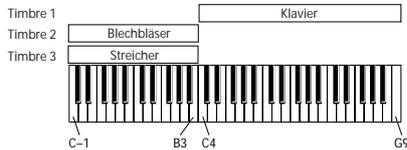
Ferner können Sie Ausblendcharakteristika für Tastatur- und Anschlagbereich festlegen. Dann entstehen fließende Übergänge an den Rändern der Zonen. Daraus ergeben sich Überblendungen zwischen Tastatur- und Anschlagbereichen („Crossfades“).



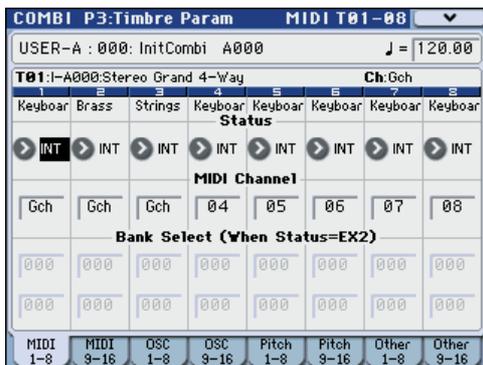
Programmieren von 'Splits' und 'Layern'

'Splits' und 'Layer'

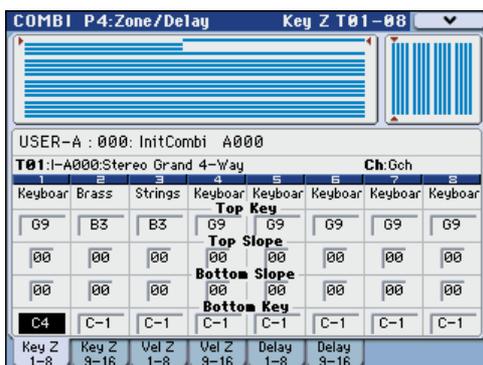
Programmieren wir doch einfach mal eine Combination, die sowohl das „Split“- als auch das „Layer“-Verfahren verwendet:



1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play- Program T01-08“.
2. Ordnen Sie Timbre 1 einen Klavierklang, Timbre 2 einen „Brass“-Klang und Timbre 3 einen Streicherklang zu.
3. Wechseln Sie zur Seite „P3: Timbre Param- MIDI T01-08“.
4. Stellen Sie „Status“ der Timbres 1-3 auf „INT“ und „MIDI Channel“ auf „Gch“ (Global-Kanal).



5. Wechseln Sie zur Seite „P4: Zone/Delay- Key Z T01-08“.
6. Stellen Sie „Top Key“ von Timbre 1 auf „G9“ und „Bottom Key“ auf „C4“.



Diese Werte können Sie auch eingeben, indem Sie ENTER gedrückt halten, während Sie die entsprechende Klaviertaste drücken.

7. Wählen Sie für Timbre 2 und 3 „Top Key“ = B3 und „Bottom Key“ = C-1.

Fließende Übergänge ('Slopes')

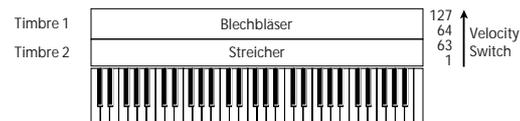
Statt mit „harten“ (d.h. abrupten) Splits zu arbeiten, können Sie mit den „Slope“-Parametern fließende Übergänge programmieren.

Im Beispiel oben könnten Sie „Bottom Key“ von Timbre 1 z.B. auf „G3“ und „Top Key“ von Timbre 2 auf „G4“ stellen, um eine partielle Überlagerung zu erzielen.

Wenn Sie „Bottom Slope“ von Timbre 1 danach auf „12“ und „Top Slope“ von Timbre 2 ebenfalls auf „12“ stellen, ändert sich der Klang ganz allmählich (fließender Übergang).

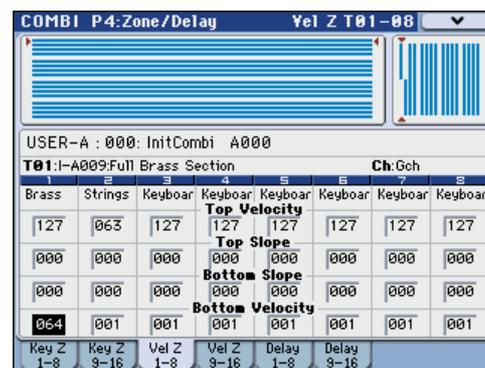
Arbeiten mit Anschlagumschaltungen

Sehen wir uns nun an, wie man einen (einfachen) „Velocity Switch“ programmiert:



1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play- Program T01-08“.
2. Ordnen Sie Timbre 1 einen „Brass“-Klang und Timbre 2 einen Streicherklang zu.
3. Wechseln Sie zur Seite „P3: Timbre Param- MIDI T01-08“.
4. Stellen Sie „Status“ der Timbres 1 und 2 auf „INT“ und „MIDI Channel“ auf „Gch“ (Global-Kanal).
5. Wechseln Sie zur Seite „P4: Zone/Delay- Vel Z T01-08“.
6. Stellen Sie „Top Velocity“ von Timbre 1 auf „127“ und „Bottom Velocity“ auf „64“.

Anschlagwerte können Sie auch eingeben, indem Sie ENTER gedrückt halten, während Sie die entsprechende Klaviertaste drücken.



7. Wählen Sie für Timbre 2 „Top Velocity“ = 63 und „Bottom Velocity“ = 1.

Fließende Übergänge ('Velocity Slopes')

Wie die „Slope“-Parameter der Tastaturzonen (siehe oben) können diese Parameter zum Erzielen fließender Anschlag-Übergänge verwendet werden.

Im Beispiel oben können Sie die Anschlagbereiche der beiden Timbres z.B. so einstellen, dass eine geringfügige Überlagerung auftritt. Stellen Sie „Top Slope“ und „Bottom Slope“ anschließend so ein, dass die Umschaltung allmählich (statt abrupt zwischen den Notennummern „63“ und „64“) erfolgt.

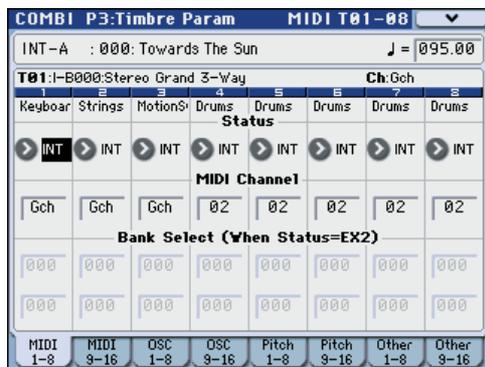
MIDI-Parameter

'Timbre Parameters MIDI'-Seite

Status

Dieser Parameter bestimmt, welchen Klangerzeuger (extern/MIDI bzw. keiner) das betreffende Timbre anspricht. Um ein internes Program anzusteuern, müssen Sie „INT“ wählen.

Haben Sie „Off“, „EXT“ oder „EX2“ gewählt, so steuert das Timbre die interne Klangerzeugung nicht an. Mit „Off“ wird ein Timbre ganz ausgeschaltet. Die Einstellungen „EXT“ und „EX2“ bedeuten, dass das Timbre einen externen Klangerzeuger ansteuert.



Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Status“ auf S. 149 im RH.

Bank Select (when Status=EX2)

Wenn Sie „Status“ auf „EX2“ stellen, regelt dieser Parameter, wie die MIDI-Bankwechselbefehle für die Bankanwahl auf externen Instrumenten gehandhabt werden.

MIDI Channel

Timbres, die Sie über die Tastatur des M3 ansteuern möchten, müssen auf dem Global-Kanal empfangen. Alles, was Sie auf der Tastatur spielen, wird nämlich auf dem Global-Kanal übertragen. Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel „Gch“. „Gch“ ist eine kluge Wahl, weil Sie den Global-Kanal danach beliebig ändern können, ohne befürchten zu müssen, dass Sie den Empfangskanal der Timbres neu einstellen müssen.

 Bestimmte Werks-Combinations enthalten Timbres, die von der KARMA-Funktion angesteuert werden und daher einen anderen MIDI-Kanal als „Gch“ verwenden. Solche Timbres spielen nur, solange die KARMA-Funktion läuft, was durchaus praktisch sein kann.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „KARMA-Einstellungen im Combination-Modus“ auf S. 176. Achten Sie besonders auf die Hinweise bezüglich der MIDI-Kanäle und der KARMA-Zuordnungen.

MIDI-Filtereinstellungen

Mit „MIDI Filter“ können Sie für jeden MIDI-Datentyp festlegen, ob er gesendet und empfangen wird oder nicht. **Markierte** Kästchen bezeichnen Datentypen, die gesendet und empfangen werden.



Die MIDI-Filter haben aber keinen Einfluss auf den Status der betreffenden Funktionen. Sie besagen lediglich, ob solche Funktionen MIDI-Befehle senden – oder eben nicht.

Beispiel: Wenn die Portamentofunktion aktiv ist, werden die auf dem M3 gespielten Noten selbst dann mit Portamento versehen, wenn „Portamento SW CC65“ nicht markiert ist.

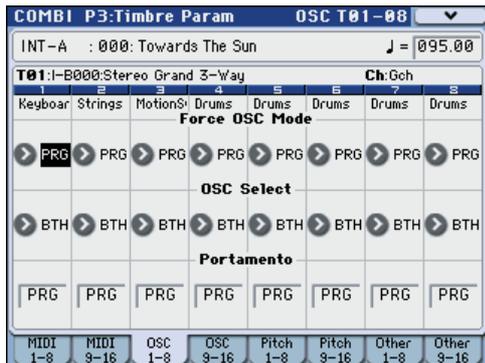
Anderes Beispiel: Sie haben für Timbre 1 einen Bassklang und für Timbre 2 ein Klavier gewählt und einen Split eingestellt. Wenn nur der Klavierklang (Timbre 2) auf die Befehle des Dämpferpedals reagieren soll, müssen Sie folgende Einstellung vornehmen:

1. **Wechseln Sie zur Seite „P5-1: MIDI Filter1-1 T01-08“.**
2. **Deselektieren Sie das Kästchen „Enable Damper“ von Timbre 1.**
3. **Markieren Sie das Kästchen „Enable Damper“ von Timbre 2.**

Programs für eine Combination 'fit machen'

Oftmals klingt eine Combination noch besser, wenn man hier und da noch ein wenig an den angesprochenen Programs feilt. Wenn man solche Änderungen im Combination-Modus vornimmt, gelten Sie nur dort – d.h. das zu Grunde liegende Program bleibt wie es ist.

Timbre-Parameter: OSC



Force OSC Mode

Wählen Sie hier „PRG“, wenn das Program „1 : 1“ übernommen werden soll.

Wenn Sie aber möchten, dass ein an sich polyphones Program monophon verwendet wird, wählen Sie hier „MN (Mono)“ oder „LGT (Legato)“. Umgekehrt können Sie auch „Poly“ selektieren, wenn ein monophones Program polyphon gespielt werden soll.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Force OSC Mode“ auf S. 150 im Referenzhandbuch.

OSC Select

In der Regel werden Sie hier wohl „BTH“ (beide) wählen.

Wenn ein Timbre ein Program anspricht, das auf „Oscillator Mode“= Double gestellt wurde und nur einer seiner Oszillatoren (OSC1 oder OSC2) benötigt wird, wählen Sie entweder „OSC1“ oder „OSC2“.

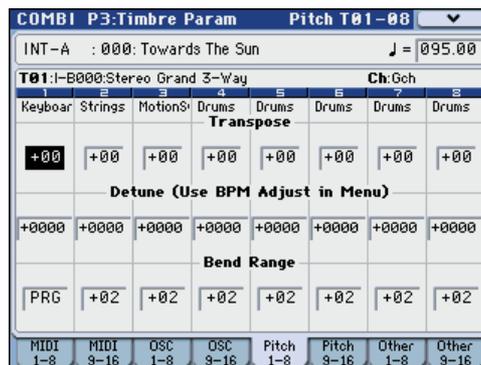
Portamento

In der Regel werden Sie hier wohl „PRG“ wählen.

Wenn das Program Portamento verwendet, das Sie im Combination-Modus nicht brauchen, müssen Sie hier „Off“ wählen.

Wenn umgekehrt das Portamento wohl aktiv sein oder eine andere Portamentozeit verwendet werden soll, wählen Sie hier den entsprechenden Wert (001–127). Der Portamento-Effekt ändert sich dann entsprechend.

Timbre-Parameter: Pitch



Transpose, Detune (BPM Adjust)

Hier stellen Sie die Grundtonhöhe des Timbres ein.

- Wenn Sie in einer Layer-Combination zwei oder mehr Timbres das gleiche Program zuordnen, können Sie sie mit „Transpose“ bis zu eine Oktave höher oder tiefer transponieren und mit „Detune“ leichte Verstimmungen programmieren, um Schwebungen zu erzeugen, die den Sound fetter machen.
- In einer „Split“-Combination können Sie die Tonhöhe der Timbres der beiden Zonen mit „Transpose“ in Halbtonschritten erhöhen oder verringern.
- Um die Tonhöhe eines Drum-Programs zu ändern, verwenden Sie den Parameter „Detune“. Wenn Sie hier nämlich einen „Transpose“-Wert einstellen, ändert sich die Zuordnung der Schlagzeugklänge zu den Notennummern.

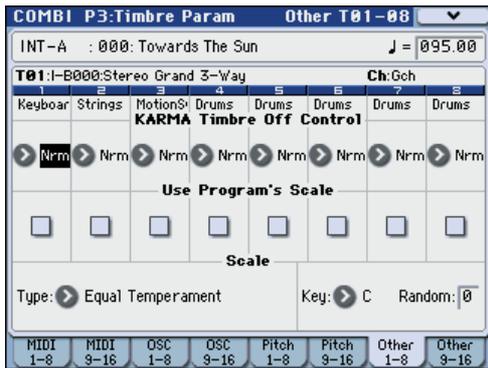
Anpassen des Tempos (BPM) von Multisamples oder Samples des Sampling-Modus'

Wenn ein Program, das einem Timbre zugeordnet ist, selbst erstellte (oder im Media-Modus geladene) Multisamples bzw. Samples enthält, kann man einen anderen BPM-Wert einstellen, indem man den Menübefehl „Detune BPM Adjust“ verwendet. Dann ändert sich aber nicht nur das Tempo, sondern auch die Tonhöhe.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Detune BPM Adjust“ auf S. 188 im Referenzhandbuch.

Use Program's Scale, Scale

Hier können Sie dem gewählten Timbre eine andere Stimmung (Skala) zuordnen. Wenn Sie „Use Program's Scale“ markieren, verwendet das Timbre die Programstimmung. Timbres, deren Kästchen nicht markiert ist, verwenden hingegen die „Scale“-Tonleiter.

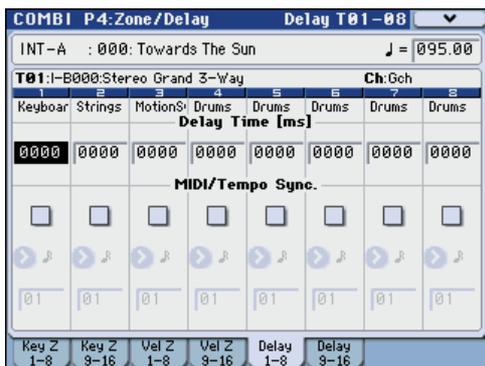


Delay

Hiermit sorgen Sie für eine Verzögerung des gewählten Timbres beim Anschlagen einer Taste. Damit lassen sich interessante Effekte (z.B. anschwellende Sounds) erzielen.

Die Verzögerung kann entweder als Zeit- (ms) oder als Notenwert (im Verhältnis zum eingestellten Tempo) definiert werden.

Wenn Sie „Delay“ auf „Key Off“ stellen, wird das betreffende Timbre erst gestartet, wenn Sie eine Taste wieder loslassen.



3. Wählen Sie das Timbre, an dessen Program Sie feilen möchten.

4. Stellen Sie die benötigten Parameterwerte ein.

Sie können hier übrigens nicht nur die angebotenen Parameter editieren, sondern den „Tone Adjust“-Parametern auch andere Bedienelemente zuordnen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Tone Adjust“ auf S. 49.

Editieren von Programs über 'Tone Adjust'

Dank der „Tone Adjust“-Funktion können Sie änderungsbedürftige Programs direkt auf der Combination-Ebene abwandeln. Derartige Änderungen haben keinen Einfluss auf das angesprochene Program selbst oder andere Combinations, die jenes Program verwenden. Zum Editieren eines Programs mit „Tone Adjust“:

- 1. Drücken Sie den Taster CONTROL ASSIGN TONE ADJUST (seine Diode leuchtet).**
- 2. Wechseln Sie zur Seite „P0: Play- Control Surface“.**

Diese Seite enthält eine grafische Darstellung der Steuersektion. Beim „Tone Adjust“-Einsatz erweist sie sich als besonders praktisch, weil sie Sie über die Parameterzuordnungen, Werte usw. informiert.

Effekte

Da die Effekte in einem separaten Kapitel behandelt werden, wollen wir uns hier auf das Wichtigste beschränken.

Insert-Effekte

Bei Bedarf können Sie die Oszillatoren oder das gesamte Program mit bis zu 5 in Serie geschalteten Insert-Effekten bearbeiten. Hier gibt es so gut wie alles: Verzerrung, Kompressor, Chorus, Hall u.v.a. Die Ausgänge der Insert-Effekte können entweder an die Buchsen (MAIN) L/MONO & R oder an eine beliebige INDIVIDUAL-Buchse angelegt werden.

IFX1-4 kann man bei Bedarf so genannte „Doppelslot-Effekte“ (154: St.Mltband Limiter – 170: Early Reflections) zuordnen. Den verbleibenden Prozessor kann man dann noch mit einem einfachen Effekt belegen, so dass insgesamt 3 Effekte zur Verfügung stehen. Allerdings kann man sich auch mit einem Doppelslot-Algorithmus begnügen, um über insgesamt 4 Effekte zu verfügen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Insert-Effekte“ auf S. 155.

Master-Effekte

Es gibt zwei Master-Effekte, die über die Send-Wege „1“ und „2“ angesprochen werden können. Sie eignen sich vornehmlich für allgemeine Verzerrungen wie Hall und Delay. Doppelslot-Effekte kann man nur Master-Effekt „1“ zuordnen. (Bei Verwendung eines Doppelslot-Effekts ist Master-Prozessor „2“ nicht mehr verfügbar.)

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Master-Effekte“ auf S. 157.

Total-Effekt

Der „Total“-Effekt erlaubt die Bearbeitung der an den MAIN L/R-Ausgängen anliegenden Signale. Einen Total-Effekt werden Sie in der Regel zum „Abrunden“ des Sounds verwenden. Die wahrscheinlichsten Effektkandidaten sind hier Kompressor, Limiter und EQ.

Es können auch andere Typen als Doppelslot-Effekte genutzt werden.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Total-Effekt“ auf S. 157.

Automatischer Import einer Combination in den Sequencer-Modus

„Auto Song Setup“ sorgt für eine automatische Einstellung der Song-Parameter anhand der momentan gewählten Combination.

Wenn Sie bei Verwendung eines Programs (oder einer Combination) auf einen Lauf oder eine Song-Idee stoßen, den/die Sie sofort festhalten möchten, können Sie den betreffenden Sound zu einem Song kopieren.

Halten Sie den **ENTER**-Taster gedrückt, während Sie den **SEQUENCER REC/WRITE**-Taster betätigen. Es erscheint das „**Setup to Record**“-Dialogfenster mit der Frage „Are you sure?“. Drücken Sie [OK]. Damit wechseln Sie in den Sequencer-Modus und aktivieren die Aufnahmebereitschaft. Drücken Sie den **START/STOP**-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Aufzeichnen von Songs (Sequencer-Modus)

Vorstellung

Über den Sequencer des M3

Der Sequencer des M3 bietet 16 MIDI-Spuren, 128 Song-Speicher und ein Fassungsvermögen von 210.000 MIDI-Ereignissen.

Auf die 16 MIDI-Spuren können Sie MIDI-Daten aufzeichnen, die dann die interne Klangzerzeugung und/oder externe Instrumente ansteuern. Eine „Master“-Spur für Tempodaten usw. ist ebenfalls vorhanden.

Der M3 ist mit einer „In-Track Sampling“-Funktion ausgestattet, die nicht nur Audiosignale sampelt, sondern auch gleich Notenbefehle erzeugt, welche die „im Fluge“ erstellten Samples auslösen.

Außerdem können Sie ein handelsübliches USB-kompatibles CD-R/RW-Laufwerk anschließen und Ihre fertigen Songs auf Audio-CDs brennen. (Siehe S. 127 und S. 150.)

Dieser Umstand wird nur noch von so praktischen Funktionen wie „In-Track Sampling“, „Time Stretch/Slice“, KARMA sowie den absolut studiotauglichen Effekten des M3 übertroffen, die auch live eine gute Figur machen.

⚠ Wenn Sie das Instrument ausschalten, gehen die im Sequencer-Modus vorgenommenen Einstellungen, die Song-Daten und User-Pattern verloren. Wenn Sie diese Daten nicht verlieren möchten, müssen Sie sie auf einem externen USB-Datenträger sichern, bevor Sie das Instrument ausschalten. Sie können aber auch einen MIDI-Datendump ausführen, um die Daten mit einem externen MIDI-Datenspeichergerät usw. zu archivieren.

Wenn Sie die Einstellungen eines Songs (zugewiesene Programs, Spur- und Effektparameter, KARMA-Einstellungen usw.) als Song-Vorlage

sichern möchten, wählen Sie den Menübefehl „Save Template Song“.

Nach dem Einschalten enthält der M3 keinerlei Song-Daten. Wenn Sie also einen Song mit dem Sequencer abspielen möchten, müssen Sie ihn zunächst laden oder aber einen umgekehrten MIDI-Datendump ausführen. Siehe auch „Laden von Daten“ auf S. 145 und „Receiving SysEx data dumps“ auf S. 385 im Referenzhandbuch.

Aufbau des Sequencer-Modus'

Der Sequencer-Modus ist folgendermaßen gegliedert:

Songs

Ein Song umfasst die MIDI-Spuren 1–16, eine Master-Spur, Song-Parameter wie den Song-Namen, die X-Y-, KARMA-, „Drum Track“-, Effekt- und RPPR-Parameter sowie 100 User-Pattern.

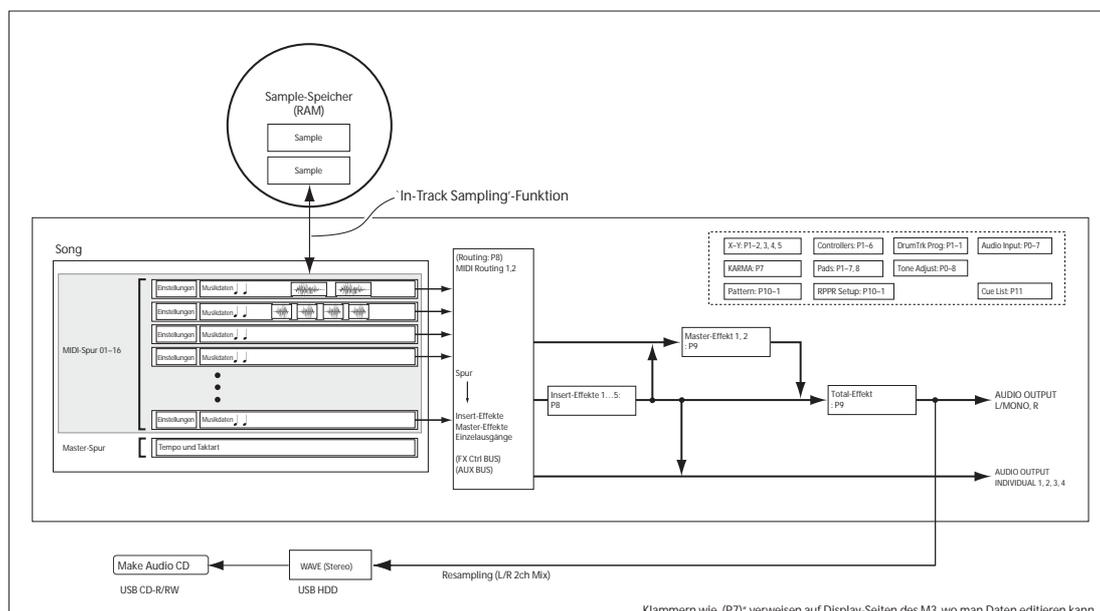
Intern kann der M3 maximal 128 Songs puffern.

Die MIDI-Spuren 1–16 enthalten „Setup“-Einstellungen, die sich jeweils am Beginn befinden – und natürlich Musikdaten. Die Master-Spur kümmert sich um das Tempo und Taktartwechsel.

Einstellungs- und Musikdaten

Jeder Song umfasst die MIDI-Spuren 1–16, eine Master-Spur, Song-Parameter wie den Song-Namen, die X-Y-, KARMA-, „Drum Track“-, Effekt- und RPPR-Parameter sowie 100 User-Pattern.

Intern kann der M3 bis zu 128 Songs puffern.



Klammern wie „(P7)“ verweisen auf Display-Seiten des M3, wo man Daten editieren kann.

Die MIDI-Spuren 1–16 enthalten einerseits „Spurparameter“ mit den anfänglichen Klangeinstellungen und andererseits „Musikdaten“, mit denen die Noten und damit verknüpften Daten gemeint sind. Die Master-Spur kümmert sich um das Tempo und Taktartwechsel.

MIDI-Spuren 1–16

‘Setup’-Parameter

Bank/Program No.*, Play/Rec/Mute, Pan*, Volume*
Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, EQ (Bypass, Input Trim, Low Gain, Mid Frequency, Mid Gain, High Gain) Status, MIDI Channel, Bank Select (Wenn „Status“= EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Use Program's Scale, Delay (Mode, Time, Base Note, Times), KARMA Track On/Off Control, MIDI Filter, Keyboard Zones, Velocity Zones, Track Name, IFX/Indiv.Out Bus, FX Control Bus, AUX Bus, Send1 (MFX1)*, Send2 (MFX2)*, Drum Kit IFX Patch, X–Y Volume, X–Y CC, Enable RADIAS

Musikdaten

Note-An/Aus
Programm- und Bankwechsel
Pitch Bend
Aftertouch (Poly After)
Steuerbefehle (CC)
Pattern No.
SysEx-Daten

‘Master’-Spur

‘Setup’-Parameter/Musikdaten

Taktart*, Tempo*

* Wenn Sie diese Daten während der Echtzeitaufnahme ändern, werden sie als Musikdaten aufgezeichnet. Dadurch können die Starteinstellungen im Verlauf der Wiedergabe geändert werden.

** Diese Musikdaten (MIDI RPN-Daten) erlauben die Änderung der anfänglichen Einstellungen im Verlauf der Wiedergabe.

Andere Parameter: Einstellungsänderungen können übrigens in Echtzeit (als SysEx-Daten) aufgezeichnet werden, womit sich z.B. abgedrehte „Filter-Sweeps“ automatisieren lassen. Will heißen: Die Spureinstellungen dürfen sich im Laufe eines Songs ändern.

Weitere Hinweise zu den Steuer- und RPN-Befehlen finden Sie unter „Control change“ auf S. 616 und „Using RPN (Registered Parameter Numbers)“ auf S. 620 im Referenzhandbuch.

Hinweise zu SysEx-Befehlen finden Sie unter „About system exclusive messages“ auf S. 621 im Referenzhandbuch.

Aufnehmen und Editieren von Songs

Die Song-Daten werden auf „Spuren“ aufgenommen. MIDI-Daten lassen sich mit zwei Verfahren einspielen: In Echtzeit oder schrittweise. Für die Echtzeitaufnahme stehen 6 Modi zur Verfügung.

MIDI-Spuren können mit den „Event Edit“- und „Track Edit“-Funktionen (z.B. „Create Control Data“ zum Einfügen von Pitch Bend-, Aftertouch- und CC-Befehlen) editiert werden.

Pattern

Es gibt zwei Pattern-Typen: Preset- und User-Pattern.

Preset-Pattern: Diese Pattern sind für Schlagzeugbegleitungen gedacht, befinden sich im internen Speicher und lassen sich in jedem beliebigen Song verwenden.

User-Pattern: Für jeden Song lassen sich maximal 100 User-Pattern erstellen. Wenn Sie ein solches Pattern in einem anderen Song benötigen, können Sie es mit den Utility-Menübefehlen „Copy Pattern“ und „Copy From Song“ zu einem anderen Pattern kopieren. Die Länge der Pattern wird in Takten festgelegt.

Jedes Pattern beinhaltet Musikdaten für eine Spur. Man kann also keine Pattern programmieren, die Daten für mehrere Spuren enthalten.

Solche Pattern kann man von einer MIDI-Spur aus auflösen („Put to Track“-Befehl) oder zu dieser kopieren („Copy to Track“). Alternativ können Sie die Pattern mit der RPPR-Funktion eines Songs verwenden.

Zusammenhang zwischen Sequenzer- und ‘Drum Track’-Pattern

Die Pattern der „Drum Track“-Funktion, die beim Spielen eines Programs oder einer Combination zur Verfügung stehen, sind folgendermaßen mit den Pattern des Sequencer-Modus’ verknüpft.

Die Preset-Pattern stehen für beide Bereiche zur Verfügung – also auch für die „Drum Track“-Funktion.

User-Pattern kann die „Drum Track“-Funktion nicht direkt ansprechen. Allerdings können Sie sie in „Drum Track“-Pattern umwandeln und dann mit Ihren Programs und Combinations verwenden. Ein gewandeltes User-Pattern wird intern gespeichert und beim Ausschalten des Instruments nicht gelöscht.

Cue List

Eine „Cue List“ erlaubt die Wiedergabe mehrerer Songs in einer festgelegten Reihenfolge. Der M3 bietet 20 Cue List“-Speicher. In jeder Liste können Sie maximal 99 Songs miteinander verknüpfen und die Anzahl der Wiederholungen pro Song eingeben.

Mit dem Menübefehl „Convert to Song“ können Sie zwei oder mehr Songs einer Cue List zu einem Song (Sequenzerdaten) wandeln.

Die Cue List kann beispielsweise für die Erstellung einer Begleitung genutzt werden, die Sie dann als neuen Song „exportieren“ und eventuell mit weiteren (Solo-)Parts ergänzen.

Seitenstruktur des Sequencer-Modus'

	Seite	Wichtigste Aspekte
PLAY	P0-1: Play/REC	Song-Anwahl, Wiedergabe und Aufnahme. Program-Zuordnung für die einzelnen Spuren. Pan, Lautstärke usw. der Spuren. Wiedergabeschleifen für die Spuren. Einstellungen für die Audio-Eingänge und das „Resampling“. Anwahl des Aufnahmeverfahrens.
	P0-2: Play/REC Control	Einfache KARMA-Editierung. Editieren mit der Steuersektion.
EDIT	P1: DT/XY/Ctrls	Einstellungen der „Drum Track“-Funktion. X-Y-Steuerparameter. Funktionen von SW1, 2 und des Reglers Notenzuordnung und Anschlagverhalten der Pads.
	P2: EQ/Option	Einstellen des EQs der einzelnen Spuren. Einstellungen der optionalen EXB-RADIAS.
	P3: Track Param	Parameter der einzelnen Spuren (MIDI-Kanal, Oszillatoranwahl, Tonhöhe usw.)
	P4: Zone/Delay	Ober- und Untergrenze des Noten- und Anschlagbereichs. („Key Zone“ und „Velocity Zone“) Verzögerung zwischen dem Notenbeginn und der Klangwiedergabe.
	P5-1: MIDI Filter1	„1“ MIDI-Filter (Übertragung/Empfang).
	P5-2: MIDI Filter2	„2“ MIDI-Filter (Übertragung/Empfang).
	P6: Track Edit	„Step“-Aufzeichnung. Aufzeichnen von Ereignissen. Kopieren, Löschen und andere Spuränderungen.
KARMA	P7-1: KARMA1 GE Setup	Allgemeine KARMA-Einstellungen.
	P7-2: KARMA2 Module	Einstellungen der einzelnen KARMA-Module.
	P7-3: KARMA3 GE RTP	Einstellungen der KARMA GE-Echtzeitparameter.
	P7-4: KARMA4 Perf	KARMA-Parameter für den Live-Einsatz.
EFFECT	P8-1: IFX-Routing1	Ausgangsbuse der Oszillatoren und Master-Effektanteil. Routing, Anwahl und Einstellungen der Insert-Effekte.
	P8-2: IFX-Routing2	Busanwahl für die Oszillatorausgabe. „Common FX LFO 1, 2“-Parameter.
	P9: MFX/TFX	Routing, Anwahl und Einstellungen der Master-Effekte. Anwahl und Einstellungen des Total-Effekts.
PATTERN&CUE	P10: Pattern/RPPR	Aufnahme und Editierung von Pattern. „RPPR“-Parameter. Umwandeln von Pattern in „Drum Track“-Pattern.
	P11: Cue List	„Cue List“-Einstellungen. Programmieren der Song-Wiedergabereihenfolge. Umwandlung der Liste in einen Song.

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 22.

Die MIDI-Kanäle der einzelnen Spuren können unter „MIDI Channel“ (Seite „P3: Track Param– MIDI T01–08/T09–16“) eingestellt werden.

Auch im Sequencer-Modus kann man sampeln und „resampeln“. Alles Weitere hierzu finden Sie unter

„Sampeln im Program-, Combination- und Sequencer-Modus“ auf S. 122.

Da die Effekte des M3 auch zum Bearbeiten der über die Audio-Eingänge empfangenen Signale verwendet werden können, sind die Gestaltungsmöglichkeiten schier unbegrenzt.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung der Effekte in Combinations und Songs“ auf S. 158.

Abspielen von Songs

Wiedergabe

Bevor man einen Song mit dem Sequencer des M3 abspielen kann, muss man ihn erstmal laden.

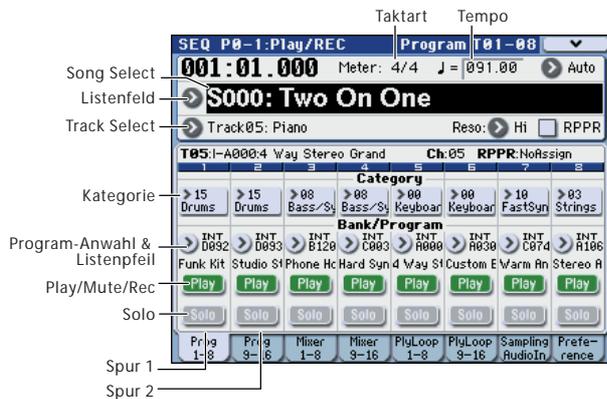
Einfachheitshalber wollen wir hier die Demodaten verwenden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Anhören der Demosongs“ auf S. 5.

1. Drücken Sie den **MODE SEQ**-Taster, um in den **Sequencer-Modus zu wechseln**.

Nun erscheint die Seite „P0-1: Play/REC- Program T01-08“ oder „T09-16“. Wenn diese Seite nicht angezeigt wird, müssen Sie den **EXIT**-Taster wiederholt drücken.

2. Wählen Sie mit „Song Select“ den Song, den Sie abspielen möchten.

Sie können auch den [Song Select]-Listenpfeil drücken und die Liste für die Anwahl verwenden.



3. Drücken Sie den **SEQUENCER START/STOP**-Taster.

Der in Schritt 2 gewählte Song wird abgespielt.

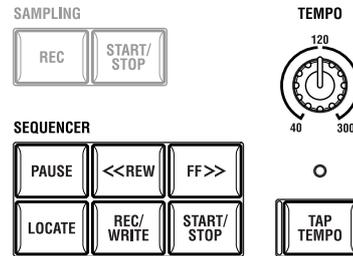
Mit **SEQUENCER START/STOP** kann die Song-Wiedergabe nur gestartet werden, solange die „P10: Pattern/RPPR“-Seite nicht angezeigt wird. Drücken Sie den Taster, während die „P10: Pattern/RPPR“-Seite angezeigt wird, so beginnt nämlich die Pattern-Wiedergabe. (Im Bereich „P11: Cue List“ werden die Songs der Cue List abgespielt.)

4. Drücken Sie den **SEQUENCER START/STOP**-Taster noch einmal, um die Wiedergabe anzuhalten.

Wenn Sie dann wieder **START/STOP** betätigen, wird die Wiedergabe ab der erreichten Stelle fortgesetzt.

- Mit dem **LOCATE**-Taster können Sie eine gepuferte Position anfahren.
- Mit dem **PAUSE**-Taster kann die Wiedergabe zeitweilig angehalten werden. Drücken Sie den **PAUSE**-Taster noch einmal, um die Wiedergabe fortzusetzen.
- Mit dem **<<REW**- und **FF>>**-Taster können Sie zurück- bzw. vorspulen. Das funktioniert sowohl bei laufender als auch bei angehaltener Wiedergabe.
Die Spulgeschwindigkeit kann im „**FF/REW SPEED**“-Menü gewählt werden.

- Das Tempo kann mit dem **TEMPO**-Regler oder durch wiederholtes Drücken des **TAP TEMPO**-Tasters eingestellt werden.



Anhören ganz bestimmter Spuren („Mute/Solo“-Funktionen)

Der M3 bietet eine „Mute“-Funktion, mit der man zeitweilig nicht benötigte MIDI-Spuren (1-16) oder Audio-Eingangskanäle (1, 2, S/P DIF L, R) stummschalten kann. Mit der „Solo“-Funktion hingegen können Sie sich die gewählte Spur separat anhören. Diese Funktionen können auf mehrere Arten verwendet werden. Beispiel: Es können Spuren aktiviert oder deaktiviert werden, deren Rhythmik Sie während der Aufnahme weiterer Parts eventuell aus dem Konzept bringt. Sehen wir uns „Mute“ und „Solo“ einmal in der Praxis an.

Tipp: Den „Play/Rec/Mute“- und „Solo On/Off“-Status können Sie auch mit den Bedienelementen der Steuersektion einstellen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Lautstärke, 'Mute'- und 'Solo'-Status der Spuren“ auf S. 82.

1. Wählen Sie mit „Song Select“ den Song, den Sie abspielen möchten.
2. Drücken Sie den **SEQUENCER START/STOP**-Taster.

3. Drücken Sie **„Play/Rec/Mute“** von Spur 1.

Statt „Play“ wird für diese Spur jetzt „Mute“ angezeigt. Spur 1 wird also nicht mehr abgespielt. Bei Bedarf können Sie noch weitere Spuren stummschalten und später wieder aktivieren.

Drücken Sie **„Play/Rec/Mute“** von Spur 2. Die Anzeige für Spur 2 ändert sich ebenfalls und auch jene Daten werden nicht mehr abgespielt. Um die Stummschaltung aufzuheben, müssen Sie **„Play/Rec/Mute“** noch einmal drücken.



4. Drücken Sie **„Solo On/Off“** von Spur 1.

Nun wird für Spur 1 „Solo“ angezeigt. Jetzt hören Sie nur noch diese Spur. Frei nach den musikalischen Gepflogenheiten nennt man dies „Solo“.

Die Stummschaltung und Solo können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wenn Sie beide aktivieren, hat „Solo“ Vorrang.

Drücken Sie **„Solo On/Off“** von Spur 2.

Die Anzeige ändert sich, und Spur 1 & 2 werden abgespielt.

„Solo On“ gilt für alle MIDI-Spuren (1–16) und Audio-Eingangskanäle (1, 2, S/P DIF L, R).

Wenn Sie also (wie in diesem Beispiel) die MIDI-Spuren 1 und 2 solo schalten, werden die MIDI-Spuren 3–16 und die Audio-Eingänge (1, 2, S/P DIF L, R) stummgeschaltet.



5. Um die Solo-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie „Solo On/Off“ noch einmal drücken. Drücken Sie „Solo On/Off“ von MIDI-Spur 1 und 2.

Die Anzeige ändert sich, und Spur 1 & 2 sind stummgeschaltet. Wenn die „Solo“-Funktion aller Spuren ausgeschaltet ist, gelten wieder die „Play/Rec/Mute“-Einstellungen.

Exclusive Solo

Normalerweise wird die „Solo“-Funktion mit dem „Exclusive Solo Off“-Status verwendet, was also bedeutet, dass mehrere Spuren gleichzeitig solo geschaltet werden können (wie im Beispiel oben). Wenn Sie „Exclusive Solo“ hingegen aktivieren, kann sich nur jeweils eine Spur im Solo-Modus befinden, was oftmals praktischer ist.

Mit dem „Exclusive Solo“-Menübefehl können Sie die bevorzugte „Solo“-Variante wählen.

Exclusive Solo Off: Es können mehrere Spuren gleichzeitig solo geschaltet werden. Mit den [Solo On/Off]-Buttons können Sie die gewünschten Spuren abwechselnd in die Solo-Orgie einbinden und davon ausschließen.

Exclusive Solo On: Bei Aktivieren eines [Solo On/Off]-Buttons wird nur die entsprechende Spur solo geschaltet.

Die „SOLO“-Einstellung wird beim Speichern des Songs nicht berücksichtigt.

Tipp: „Exclusive Solo“ kann man auch aktivieren/ausschalten, indem man den ENTER-Taster gedrückt hält, während man Zifferntaster 2 betätigt.

Einstellungen der ‘LOCATE’-Funktion

Mit dem LOCATE-Taster können Sie eine zuvor gepufferte Position anfahren. Anfangs handelt es sich hierbei um „001:01.000“.

Mit dem Menübefehl „Set Location“ können Sie jedoch eine beliebige andere Position puffern. Das geht noch schneller, wenn Sie an der gewünschten Stelle den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie den LOCATE-Taster betätigen.

Bei Anwahl eines anderen Songs wird „LOCATE“ automatisch auf „001:01.000“ gestellt.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Set Location (Set Location for Locate Key)“ auf S. 272 im Referenzhandbuch.

Schleifenwiedergabe

Während der Aufnahme und Wiedergabe kann man die gewünschten Spuren in einer Schleife abspielen lassen.

Markieren Sie „Track Play Loop“ (Seite „P0-1: Play/REC- Play Loop T01-08“ oder „T09-16“) für alle MIDI-Spuren, die geschleift werden sollen. Wählen Sie mit „Loop Start Measure“ und „Loop End Measure“ die zu wiederholende Passage.

Wenn Sie „Play Intro“ markieren, werden die Takte vor der Schleife „zum Eingrooven“ abgespielt.



Starten Sie die Wiedergabe nach Anwahl der unten abgebildeten Einstellungen ab Takt 1, so werden die gewählten Takte folgendermaßen abgespielt.

Takte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Spur 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Spur 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Wenn „Play Intro“ nicht markiert ist, werden die gewählten Takte so abgespielt...

Takte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Spur 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Spur 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

‘SEQ Mode’-Parameter des Global-Modus’

Im SEQ-Modus verwenden Sie wahrscheinlich meistens den internen Sequenzer, die interne Klangerzeugung und eventuell externe Module. Allerdings kann der „SEQ Mode“ auch als multitimbrales Modul missbraucht und zum Abspielen mehrerer Parts einer externen Sequenz verwendet werden. (Den Combination-Modus verwendet man in der Regel, wenn der M3 als Masterkeyboard fungiert.)

Mit dem „Track MIDI Out“-Parameter der Seite „Global P1: MIDI- MIDI Basic“ können Sie dafür sorgen, dass sich der interne Sequenzer in beiden Fällen erwartungsgemäß verhält.

Wählen Sie „Master“, wenn Sie den Sequenzer des M3 zum Ansteuern externer MIDI-Instrumente verwenden und den Sequencer-Modus als Masterkeyboard mit 16 Zonen missbrauchen möchten. Wenn Sie in diesem Modus auf dem M3 andere Songs wählen, senden Spuren mit „EXT“- oder „BTH“-„Status“ ihre MIDI-Einstellungen (Programmwechsel usw.) und „konfigurieren“ so die externen Geräte.

Wählen Sie „External-Sequencer“, um den M3 als multitimbralen Klangerzeuger zu verwenden, der dann von einem externen Sequencer aus angesteuert werden muss. Wenn Sie dann auf dem M3 andere Songs wählen, senden selbst Spuren mit „EXT“- oder „BTH“-„Status“ keine MIDI-Einstellungsdaten mehr. Das hat den Vorteil, dass man die „MIDI Echo/Thru“-Funktion des Sequenzers nicht auszuschalten braucht. Ohne diese Sperre würden nämlich alle Spuren, die denselben MIDI-Kanal verwenden, hinterher auch dieselben Einstellungen (Programs usw.) verwenden.

Arbeiten mit den Fadern und Tastern

Zahlreiche Parameter können mit der Steuersektion beeinflusst werden. Diese Echtzeiteingriffe sind sowohl während der Wiedergabe als auch bei der Aufnahme möglich.

So können Sie z.B. die Lautstärke und Filterfrequenz der Spuren ändern. Außerdem können Sie die Effekte ein-/ausschalten, ihre Intensität ändern und die KARMA-Phrasen beeinflussen.

Hier wird gezeigt, wie man die Lautstärke sowie den „Mute“- und „Solo“-Status der Spuren ändert. Die übrigen Editierfunktionen werden weiter unten vorgestellt.

Die Echtzeitsteuerung im Sequencer-Modus bezieht sich immer auf die momentan mit „Track Select“ gewählte Spur.



„Tone Adjust“ bezieht sich immer auf die mit „Track“ gewählte Spur.



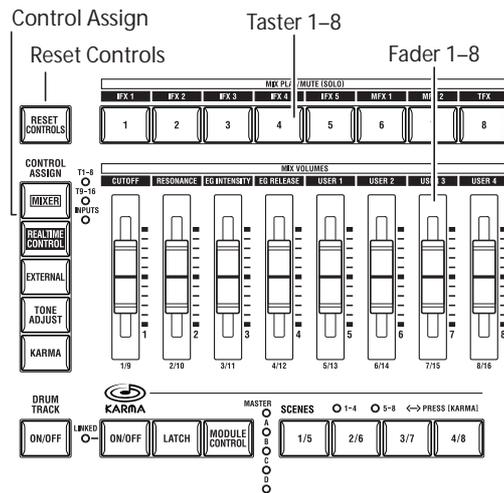
- „Verwendung von ‘Realtime Control’ zum Editieren der Sounds und Effekte“ auf S. 48
- „Editieren von Programs über ‘Tone Adjust’“ auf S. 75

Lautstärke, ‘Mute’- und ‘Solo’-Status der Spuren

Zum Mischen von jeweils acht Spuren kann auch die Steuersektion verwendet werden.

1. Drücken Sie den MIXER-Taster im CONTROL ASSIGN-Feld, damit die T1-8-Diode leuchtet.

Dieser Taster bietet zwei Dioden: T1-8, T9-16 und INPUT. Sie sind den Spuren 1-8 bzw. 9-16 und den Audio-Eingängen zugeordnet.



2. Wechseln Sie zur Seite „Seq P0-2: Play/REC- Control Surface“.

Diese Seite zeigt die Einstellungen der Steuersektion an. Da die Zuordnungen und die exakten Werte angezeigt werden, raten wir, diese Seite vor Ändern der Einstellungen aufzurufen.

Achtung: Die Funktion der Steuersektion richtet sich nicht nach der angezeigten Seite.

3. Mit den Fadern 1-8 können Sie die Lautstärke der Spuren 1-8 einstellen.
4. Solange der „Track Play/Mute“-Bereich angezeigt wird, dienen die Taster 1-8 zum Einstellen des „Play/Mute“-Status’ der Spuren 1-8.
5. Wählen Sie den Menübefehl „Panel-SW Solo Mode“.

Das Menü verschwindet und die „Track Play/Mute“-Anzeige ändert sich zu „Track Solo“.

Zum Umschalten zwischen „Track Play/Mute“ und „Track Solo“ können Sie auch den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie Zifferntaster „1“ betätigen.

6. Solange der „Track Solo“-Bereich angezeigt wird, dienen die Taster 1-8 zum Einstellen des „Solo“-Status’ der Spuren 1-8.

MIDI-Aufnahmen

Vorbereitungen für die Aufnahme

- ▲** Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, müssen Sie im Global-Modus den Speicherschutz („Memory Protect“) aufheben. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Memory Protect“ auf S. 142.

Anlegen eines Songs

Das nachfolgende Beispiel funktioniert nur, wenn man zuerst einen neuen Song anlegt.

1. Drücken Sie den **MODE SEQ**-Taster, um in den **Sequencer-Modus** zu wechseln.
2. Wählen Sie „Song Select“ (z.B. auf der Seite „P0-1: Play/REC- Program T01-08“).

Sie können auch den „Song Select“-Listenpfeil drücken und die Liste für die Anwahl verwenden.



3. Wählen Sie mit dem Zehnertastenfeld den Speicher, für den Sie einen neuen Song anlegen möchten und drücken Sie den **ENTER**-Taster. (Drücken Sie für dieses Beispiel den 1- und **ENTER**-Taster.) Es erscheint ein Dialogfenster.

Wenn Sie das „Song No.“-Dialogfenster mit dem „Song Select“-Listenfeld aufgerufen haben, müssen Sie die gewünschte Nummer antippen.



4. Stellen Sie für „Set Length“ die voraussichtliche Song-Länge ein und drücken Sie den **[OK]**-Button. Diese Taktanzahl kann aber jederzeit geändert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Set Song Length“ auf S. 281 im Referenzhandbuch.
5. Drücken Sie den **[OK]**-Button, um einen neuen Song anzulegen.

Tip: Wenn Sie möchten, können Sie statt des **[OK]**-Buttons auch den **ENTER**-Taster verwenden.

Spurparameter

Da wir einen neuen Song aufnehmen möchten, wollen wir uns zunächst anschauen, wie man den Spuren Programs zuordnet, ihren Pegel usw. einstellt.

1. Ordnen Sie den Spuren die benötigten Programs zu.

Verwenden Sie „Program Select“, um jeder MIDI-Spur das gewünschte Program zuzuordnen.

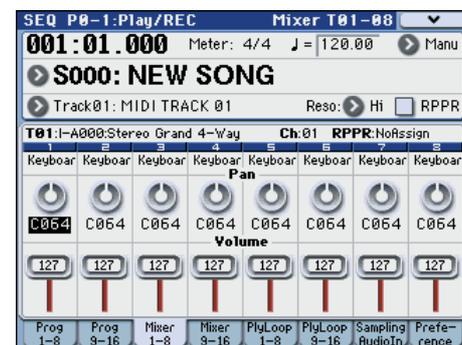
Mit dem **[Category]**-Listenpfeil können Sie Programs nach Kategorien wählen.

Es können auch Einstellungen mehrerer Programs, Combinations (z.B. Effekte) KARMA-Module, „Tone Adjust“-Parameter usw. kopiert werden. (Siehe S. 64 und S. 74.)

2. Wählen Sie die änderungsbedürftige Spur mit „Track Select“. Das hat den Vorteil, dass Sie das momentan gewählte Program anspielen und beurteilen können.

3. Stellen Sie die Lautstärke und die Stereoposition der Spuren ein.

Drücken Sie das „Mixer 1-8“- oder „Mixer 9-16“-Register, um zur Seite „Mixer T01-08“ bzw. „Mixer T09-16“ zu wechseln.



- Mit „Pan“ kann die Stereoposition der Spuren eingestellt werden. „Volume“ dient zum Einstellen der Lautstärke.

4. Wählen Sie den Klangerzeuger und ordnen Sie den Spuren die gewünschten MIDI-Kanäle zu.

Drücken Sie den **PAGE SELECT**-Taster, um „Seq Page Select“ zu wählen und betätigen Sie „P3 Track Param“. Die „P3: Track Param“-Seite erscheint. Drücken Sie das „MIDI 1-8“- oder „MIDI 9-16“-Register, um zur Seite „MIDI T01-08“ bzw. „MIDI T09-16“ zu wechseln.



- Mit „**Status**“ können Sie für jede Spur einstellen, ob sie die interne Klangerzeugung oder einen externen Klangerzeuger ansprechen soll.

Wenn Sie den M3 als 16-fach multitimbralen Klangerzeuger nutzen möchten, müssen Sie „INT“ oder „BTH“ wählen.

INT: Die MIDI-Spur steuert die interne Klangerzeugung des M3 an. Beim Spielen auf der Tastatur und bei Verwendung der Spielhilfen des M3 wird die mit „**Track Select**“ gewählte Spur angesteuert. Es werden aber keine MIDI-Daten zur Außenwelt gesendet.

EXT, EX2, BTH: Die MIDI-Spur sendet über die MIDI OUT-Buchse MIDI-Daten zu einem externen Klangerzeuger. Beim Spielen auf der Tastatur und bei Verwendung der Spielhilfen des M3 sendet die mit „**Track Select**“ gewählte Spur MIDI-Daten. (Allerdings geben die externen Instrumente die Noten nur wieder, wenn sie auf dem Kanal empfangen, den Sie den als „EXT“, „EX2“ oder „BTH“ definierten Spuren mit „**MIDI Channel**“ zugeordnet haben.)

Wenn Sie „**Status**“ auf „BTH“ stellen, steuert die betreffende Spur sowohl den internen, als auch einen externen Klangerzeuger an.

- Mit „**MIDI Channel**“ können Sie den Spuren MIDI-Kanäle zuordnen.
In der Regel werden Sie für den „**MIDI Channel**“-Parameter der einzelnen Spuren wohl unterschiedliche Nummern (1–16) wählen. Spuren, die denselben MIDI-Kanal verwenden, werden nämlich immer simultan angesteuert.

5. Stellen Sie die Effekte ein.

Die Effektparameter finden auf den Seiten „P8: IFX“ und „P9: MFX/TFX“.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung der Effekte in Combinations und Songs“ auf S. 158.

6. Stellen Sie das Tempo und die Taktart ein.

- Das Tempo kann entweder mit dem TEMPO-Regler oder durch wiederholtes Drücken des TAP TEMPO-Tasters eingestellt werden. Sie können aber auch den „**♩ (Tempo)**“-Parameter der „P0-1: Play/REC-Program T01-08“- oder einer vergleichbaren Seite wählen und das Tempo mit den VALUE-Bedienelementen einstellen. Stellen Sie „**Tempo Mode**“ auf „Manual“.
- Nun muss die Taktart eingestellt werden. Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man die Taktart über das „Meter“-Feld einstellt. Die Taktart muss Starten der ersten Aufnahme eingestellt werden.
 - a) Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster und stellen Sie „Meter“ auf „**/**“.
 - b) Drücken Sie „**/**“ (wird invertiert dargestellt) und stellen Sie mit den VALUE-Bedienelementen die Taktart ein.
 - c) Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Aufnahme zu starten. Nach dem Einzähler (bei Erreichen der Position „0001:01:000“ müssen Sie SEQUENCER START/STOP erneut drücken, um die Aufnahme anzuhalten. Damit hätten Sie die Taktart auf die Master-Spur aufgezeichnet. Wenn Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster bereits während des Einzählers erneut drücken, wird die Taktart nicht aufgezeichnet.

7. Stellen Sie den „REC Resolution“-Parameter ein.

Während der Echtzeitaufnahme bestimmt dieser Parameter, wie eventuelle Timing-Schwankungen korrigiert werden. Diese Quantisierung gilt übrigens auch für die Aufzeichnung von Automationsdaten auf eine Audiospur (Zuvor aufgenommene Daten werden jedoch nicht mehr korrigiert.)

Sagen wir, Sie nehmen Achtelnoten auf, deren Timing nicht ganz richtig ist (Abbildung 1). Wenn Sie „**REC Resolution**“ auf „♩“ stellen, wird das Timing automatisch wie in Teil 2 gezeigt korrigiert. Stellen Sie „**REC Resolution**“ hingegen auf „Hi“, so ändert sich (fast) nichts an Ihrem Timing.



8. Stellen Sie eventuell noch andere Dinge ein.

Sie könnten nun noch die KARMA-Funktion („P7: KARMA“), die MIDI-Filter („P5: MIDI Filter/Zone“) usw. einstellen. (Siehe „KARMA-Einstellungen im Sequencer-Modus“ auf S. 180.)

Eventuell möchten Sie den Sound per „Tone Adjust“ noch etwas abwandeln. (Siehe S. 82.)

Nun müssten die Rahmenbedingungen so weit „stehen“.

Speichern der Song-Einstellungen

Die soeben vorgenommenen Einstellungen können als Vorlage („Template“) gespeichert und jederzeit wieder als Ausgangspunkt verwendet werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Save Template Song (Save as User Template Song)“ auf S. 272 im Referenzhandbuch.

Song-Vorlagen

Die Arbeit mit einer Song-Vorlage hat den Vorteil, dass Sie sofort mit geeigneten Vorgaben für ein bestimmtes Musikgenre beginnen können. Sie könnten einer Spur sogar ein Schlagzeug-Pattern zuordnen, das dann ebenfalls sofort Gewehr bei Fuß steht.

1. Drücken Sie den Menüpfel der Seite „P0-1: Play/REC“ und wählen Sie „Load Template Song“.

Es erscheint ein Dialogfenster.



2. Wählen Sie im „From“-Feld den Namen der Vorlage, die Sie laden möchten.

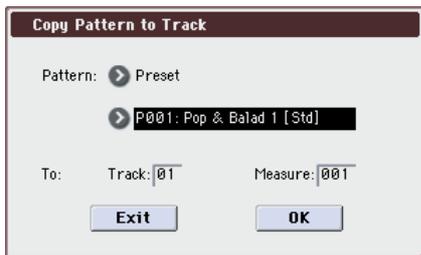
3. Wenn Sie „Copy Pattern to Track too?“ ankreuzen, erscheint nach Ausführen des „Load Template Song“-Befehls ein Dialogfenster, mit dem ein Pattern kopiert werden kann.

Wenn das Kästchen nicht markiert ist, wird nur die in Schritt 2 gewählte Song-Vorlage geladen.

4. Drücken Sie den [OK]-Button, um die Vorlage zu laden. Betätigen Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Bei Ausführen dieses Befehls werden alle Einstellungen bis auf „MIDI Track Loop“ und die RPPR-Parameter kopiert.

Wenn Sie diesen Befehl ausführen, nachdem Sie „Copy Pattern to Track too?“ (siehe Schritt 3) aktiviert haben, erscheint das „Copy Pattern To Track“-Dialogfenster.



Der Inhalt dieses Fensters entspricht jenem des „Copy To Track“-Menübefehls (Seite „P10: Pattern/RPPR-Pattern Edit“).

5. Wählen Sie mit „Pattern“ das Pattern, das Sie kopieren möchten.

Mit dem SEQUENCER START/STOP-Taster können Sie das gewählte Pattern abspielen.

Wählen Sie mit „To Track“ die Zielspur.

Wählen Sie mit „Measure“ den Takt der Zielspur, ab dem die Kopie eingefügt werden soll.

Hinter dem Name der 522 Werks-Pattern wird erwähnt, für welche Musikrichtung der betreffende Schlagzeugpart gedacht ist.

Dank der Schlagzeugspur (die ein Werks-Pattern anspricht) verfügen Sie sofort über einen rhythmischen Rückhalt.

6. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

Wenn Sie diesen Befehl ausführen, erhöht sich der „Measure“-Wert automatisch um die Länge des eingefügten Pattern. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt noch weitere Pattern (oder dasselbe noch einmal) kopieren. Drücken Sie den [Exit]-Button, wenn Sie fertig sind.

Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten

Wenn alle Vorbereitungen getroffen sind (siehe „Vorbereitungen für die Aufnahme“), können Sie sich an die Aufnahme machen.

Bei diesem Aufnahmeverfahren werden Ihr Spiel auf der Tastatur und die Bedienung der Spielhilfen (z.B. des Joysticks) in Echtzeit aufgezeichnet. Diese Methode wird in der Regel zum Bespielen einer Spur angewandt. Daher nennt man sie auch oft „Einzelspuraufnahme“.

Das Gegenstück hierzu sind „Mehrspuraufnahmen“, d.h. das Bespielen mehrerer Spuren gleichzeitig. Diese Methode bietet sich beispielsweise für Aufnahmen mit der „Drum Track“- , „RPPR“- oder „KARMA“-Funktion an, wenn Sie Pattern auf mehrere Kanälen aufzeichnen oder mehrere Spuren eines externen Sequenzers zum Sequencer des M3 überspielen möchten.

Einstellungen für die Aufnahme

Wählen Sie mit „Recording Setup“ (Seite „P0-1: Play/REC-Preference“) das gewünschte Aufnahmeverfahren.



Overwrite

Mit dieser Methode werden zuvor auf der Spur vorhandene Musikdaten von den neu aufgezeichneten Daten ersetzt. Wenn Sie diese Methode bei einer bereits bespielten Spur verwenden, wird die vorige Version gelöscht.

Dies ist der normale Echtzeit-Aufnahmebetrieb. In diesem Modus aufgezeichnete Daten können später mit anderen Verfahren oder durch Event-Bearbeitung abgewandelt bzw. ergänzt werden.

1. Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.
2. Stellen Sie „Recording Setup“ auf „Overwrite“.



3. Geben Sie mit „Location“ an, wo die Aufnahme beginnen soll.
4. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und danach den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Wenn Sie nichts an den „Metronome Setup“-Einstellungen geändert haben, wird nun zwei Takte eingezählt. Danach beginnt die Aufnahme. Spielen Sie auf der Tastatur und verwenden Sie die Spielhilfen, um den Part aufzunehmen.

5. Drücken Sie am Ende des Laufes oder Parts den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Aufnahme hält an und der Sequencer kehrt zurück zu der Stelle, an der Sie die Aufnahme gestartet haben. Wenn Sie den PAUSE-Taster (statt SEQUENCER START/STOP) drücken, wird die Aufnahme nur unterbrochen. Drücken Sie PAUSE noch einmal, um die Aufnahme danach fortzusetzen. Drücken Sie am Ende des Songs den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

Overdub

Bei dieser Methode werden aufgezeichnete Daten zu den vorhandenen hinzugefügt.

Eventuell nachträglich aufgenommene Daten werden also zu den zuvor aufgezeichneten hinzugefügt.

Dieses Verfahren eignet sich besonders zum Hinzufügen von Steuerdaten, für die Ergänzung des Schlagzeugparts und die Aufnahme von Tempoänderungen auf die Master-Spur. Die vorhandenen Daten werden nicht gelöscht.

1. Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.
2. Stellen Sie „Recording Setup“ auf „Overdub“.



3. Für die weiteren Bedienvorgänge, siehe die Schritte 3–5 unter „Overwrite“.

Manual Punch-In

Während der Wiedergabe eines Songs können Sie an der gewünschten Stelle den SEQUENCER REC/WRITE-Taster oder einen angeschlossenen Fußtaster betätigen, um die Aufnahme dort zu starten bzw. deaktivieren. Bei diesem Verfahren werden die ursprünglich in jenem Bereich vorhandenen Daten überschrieben.

1. Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.
2. Stellen Sie „Recording Setup“ auf „Manual Punch In“.



3. Wählen Sie mit „Location“ eine Position, die sich etwas vor der Stelle befindet, ab der Sie aufnehmen möchten.
4. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Wiedergabe beginnt.

5. Drücken Sie an der Stelle, wo die Aufnahme beginnen soll, den SEQUENCER REC/WRITE-Taster.

Die Aufnahme wird aktiviert. Spielen Sie auf der Tastatur und verwenden Sie die Spielhilfen (z.B. den Joystick).

6. Drücken Sie am Ende des Songs den SEQUENCER REC/WRITE-Taster.

Die Aufnahme wird deaktiviert (die Wiedergabe läuft aber noch weiter).

Achtung: Statt den SEQUENCER REC/WRITE-Taster (siehe die Schritte 5 und 6) zu drücken, können Sie auch einen an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse angeschlossenen Fußtaster verwenden.

Stellen Sie „Foot Switch Assign“ (Seite „Global P2: Controllers“) auf „Song Punch In/Out“. (Siehe „Definieren der zuweisbaren Fußtaster-/Pedalfunktion“ auf S. 132.)

7. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Wiedergabe hält an und Sie kehren zurück zu der Stelle, an der die Aufnahme gestartet wurde (siehe Schritt 3).

Auto Punch-In

Hier müssen Sie zunächst den Bereich selektieren, der neu aufgenommen werden soll. Die Aufnahme beginnt automatisch ab der gewählten Position. Bei diesem Verfahren werden die ursprünglich in jenem Bereich vorhandenen Daten überschrieben.

1. Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.
2. Stellen Sie „Recording Setup“ auf „Auto Punch In“.



3. Legen Sie mit „M (Auto Punch In Start Measure)“, „M (Auto Punch In End Measure)“ den Bereich fest, der aufgenommen werden soll.

Beispiel: wenn Sie „M005–M008“ wählen, beginnt die Aufnahme in Takt 5 und endet in Takt 8.

4. Wählen Sie mit „Location“ eine Position, die sich etwas vor der Stelle befindet, ab der Sie aufnehmen möchten.
5. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und danach den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Wiedergabe beginnt.

Bei Erreichen der unter Schritt 3 eingegebenen Position wird die Aufnahme aktiviert. Spielen Sie auf der Klaviatur und verwenden Sie die Spielhilfen (z.B. den Joystick). Bei Erreichen der unter Schritt 3 eingegebenen Endposition wird die Aufnahme deaktiviert. (Die Wiedergabe läuft aber noch weiter.)

6. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Wiedergabe hält an und der Sequencer kehrt zurück zur Position von Schritt 4.

Loop All Tracks

Mit diesem Verfahren können Sie in mehreren Durchgängen aufnehmen.

Der selektierte Bereich wird wiederholt. Das eignet sich besonders zum Aufnehmen von Schlagzeugparts usw.

Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.

1. Stellen Sie „Recording Setup“ auf „Loop All Tracks“.
2. Wenn Sie „Multi REC“ markiert haben, steht „Loop All Tracks“ nicht zur Verfügung.



3. Legen Sie mit „M (Loop Start Measure)“, „M (Loop End Measure)“ den Bereich fest, der aufgenommen werden soll.

Wenn Sie z.B. „M004–M008“ einstellen, werden die Takte 4 bis 8 fortwährend wiederholt (geschleift). Alles, was Sie bei diesen Durchgängen spielen, wird aufgezeichnet.

4. Wählen Sie mit „Location“ eine Position, die sich etwas vor der Stelle befindet, ab der Sie aufnehmen möchten.
5. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und danach den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Wiedergabe beginnt. Bei Erreichen der unter Schritt 3 eingegebenen Position wird die Aufnahme aktiviert. Spielen Sie auf der Tastatur und verwenden Sie die Spielhilfen (z.B. den Joystick).

Bei Erreichen des zweiten Taktes (siehe Schritt 3), springt der Sequencer automatisch zum ersten (Start) Takt und setzt die Aufnahme fort.

6. Alle Daten, die Sie während der verschiedenen Durchgänge erzeugen, werden aufgezeichnet.

Bei Bedarf können Sie überschüssige Noten auch löschen.

Halten Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster während der Loop-Aufnahme gedrückt, um alle Daten in jenem Bereich der gewählten Spur zu löschen.

Markieren Sie „Remove Data“, wenn nur ein bestimmter Datentyp gelöscht werden darf. Wenn Sie während der Loop-Aufnahme die Taste der unerwünschten Note drücken, werden alle Ereignisse jener Notenummer in dem Bereich gelöscht, wo Sie die Taste gedrückt halten.

Auch Pitch Bend-Daten können durch Auslenken des Joysticks entlang der „X“-Achse (horizontal) gelöscht werden. Aftertouch-Daten werden gelöscht, solange Sie eine Taste weiter hinunterdrücken.

Wenn Sie alle überschüssigen Daten gelöscht haben, müssen Sie „Remove Data“ wieder deselektieren.

7. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Wiedergabe wird angehalten und der Sequencer kehrt zurück zur unter Schritt 4 gewählten Position.

Wenn Sie „Loop All Tracks“ aktiviert haben, wird auch die Wiedergabe geschleift.

Multi (Mehrspuraufnahmen)

Bei der Mehrspuraufnahme können Sie gleichzeitig auf mehrere Spuren aufzeichnen, die jedoch separate MIDI-Kanäle verwenden.

1. Nehmen Sie die benötigten „Recording Setup“-Einstellungen vor.

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: „Overwrite“, „Overdub“, „Manual Punch In“ und „Auto Punch In“.

2. Markieren Sie „Multi REC“ im „Recording Setup“-Bereich.



3. Wählen Sie mit „Location“ den Takt, wo die Aufnahme beginnen soll.
4. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster.
5. Stellen Sie „Play/Rec/Mute“ aller Spuren, die Sie bespielen möchten, auf „Rec“.
6. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Wenn Sie noch nichts an den „Metronome Setup“-Einstellungen geändert haben, wird nun zwei Takte eingezählt. Danach beginnt die Aufnahme. Spielen Sie auf der Tastatur und verwenden Sie die Spielhilfen, die „KARMA“- und/oder die „RPPR“-Funktion.

7. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Wiedergabe hält an und der Sequencer kehrt zurück zur Position von Schritt 3.

Beispiel einer Echtzeitaufnahme

In diesem Beispiel ordnen wir Spur 01 ein „Drum“-Programm zu und spielen damit einen eintaktigen Groove ein.



1. Legen Sie einen neuen Song an und ordnen Sie Spur 01 ein „Drum“-Programm zu.

Wählen Sie Spur 01 für „Track Select“ und spielen Sie ein paar Noten, um zu überprüfen, ob die Schlagzeugklänge angesprochen werden. (Siehe S. 83.)

2. Wechseln Sie zur Seite „P0-1: Play/REC-Preference“. Stellen Sie „Loop All Tracks“ (unter „Recording Setup“) auf „M001–M001“.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Loop All Tracks“ auf S. 87.

Diese Einstellung bedeutet, dass Takt 1 während der Aufnahme fortwährend wiederholt wird. Eventuell nachträglich aufgenommene Daten werden zu den zuvor aufgezeichneten hinzugefügt.

3. Stellen Sie „REC Resolution“ auf „♩“. (Siehe S. 84.)
4. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und danach den START/STOP-Taster.

Das Metronom zählt zwei Takte ein. Danach beginnt die Aufnahme.

5. Nehmen Sie mit der Taste C3 die Bassdrum auf (siehe die Abbildung oben).
6. Spielen Sie danach mit der Taste E3 die Snare und mit F#3 die HiHat ein.
7. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.
8. Hören Sie sich Ihren Schlagzeug-Groove jetzt an. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster. Drücken Sie START/STOP noch einmal, um die Wiedergabe anzuhalten.
9. Wenn Ihnen das Ergebnis missfällt, können Sie mit dem COMPARE-Taster die vorige Version wiederherstellen und einen neuen Versuch starten (siehe Schritt 4 und folgende).

Achtung: Vergessen Sie nicht, „Recording Setup“ (Seite „P0-1: Play/REC- Preference“) wieder auf „Overwrite“ zu stellen.

Wechseln Sie zur Seite „P0-1: Play/REC- Play Loop T01-08“ und markieren Sie „Track Play Loop“ für MIDI-Spur 01. Stellen Sie „Loop Start Measure“ und „Loop End Measure“ anschließend auf „001“. Das bedeutet, dass MIDI-Spur 01 während der Wiedergabe wiederholt wird.

Schrittweise Aufnahme

Mit „Step“ (Schrittaufnahme) ist das Verfahren gemeint, bei dem man die Dauer und anschlagwerte der Noten in aller Ruhe festlegen kann. Der Rhythmus, in dem die Tasten gedrückt werden, ist hier unerheblich.

Mit dem Rest- und Tie-Button im Dialogfenster können Sie Pausen und Bindebögen „eingeben“.

Das Step-Verfahren eignet sich für ein überaus exaktes („mechanisches“) Timing von Phrasen bzw. für die Eingabe von Sachen, die man unmöglich in Echtzeit spielen kann.

Beispiel einer Step-Aufnahme

In diesem Beispiel ordnen wir Spur 02 einen Bassklang zu und spielen damit einen zweitaktigen Lauf ein.



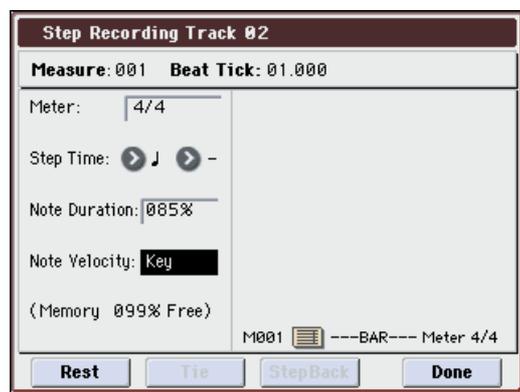
1. Ordnen Sie Spur 02 einen Bassklang zu. Wählen Sie mit „Track Select“ Spur 02 und spielen Sie ein paar Noten, um zu überprüfen, ob der Bass „schön kommt“.
2. Wechseln Sie zur Seite „P6: Track Edit- Track Edit“.
3. Stellen Sie „From Measure“ auf „001“.

Das bedeutet, dass die Step-Eingabe ab Takt 1 beginnt.



4. Drücken Sie den Menüpfel und wählen Sie den Befehl „MIDI Step Recording“.

Es erscheint ein Dialogfenster.



5. Stellen Sie „Step Time“ mit „Select“ auf den kürzesten Notenwert, den Sie eingeben möchten.

Die erste C3-Note muss eine „♩.“ (punktierter Achtel) sein.

Drücken Sie also das „♩.“-Optionsfeld.

Der Einstellbereich der Notenwerte lautet „.“ (ganze Note)–„♩.“ (1/32.).

Punktierter Noten kann man mit dem „.“-Feld erzeugen.

Mit „3“ erzeugen Sie Triolen. Wenn sich die Länge der gewählten Note nicht ändern soll, müssen Sie „.“ wählen.

„Note Duration“ verweist auf die tatsächliche Länge der Noten. Diese braucht nicht unbedingt mit der Schrittgröße übereinzustimmen. Dieser Parameter erlaubt die Erzeugung von Staccato- oder gebundenen Noten. Hier brauchen Sie diesen Wert nicht zu ändern.

„Note Velocity“ verweist auf den Anschlagwert. Je größer dieser Wert, desto lauter wird die betreffende Note. Wählen Sie hier „Key“.

Wenn Sie statt eines Wertes „Key“ wählen, werden die Anschlagwerte der gedrückten Tasten übernommen.

6. Drücken Sie die Taste der ersten Note (C3) und geben Sie sie wieder frei.

Die eingegebenen Daten werden als numerische Werte angezeigt. „Measure 001 Beat Tick 01.000“ oben rechts ändert sich zu „Measure 001 Beat Tick 01.360“. Wenn Sie nun wieder eine Taste drücken, wird die betreffende Note an jener Position eingegeben.

7. Siehe die Schritte 5 und 6 zum Eingeben der übrigen Noten. (Das erste C3 ist bereits „im Kasten“.)

Außer mit dem Verfahren der Schritte 5 und 6 kann man auch folgendermaßen vorgehen.

- Drücken Sie den [Rest]-Button, um eine Pause einzugeben. Der Sequenzer springt jetzt einfach einen Schritt („Step Time“) vor, ohne eine Note einzugeben.
- Um unterschiedliche Notenwerte einzugeben, müssen Sie den „Step Time“-Wert jeweils ändern, bevor Sie die betreffenden Noten auf der Tastatur spielen. Wenn Sie aber die Dauer einer Note (mittels Bogen) ändern möchten, müssen Sie den [Tie]-Button drücken. Dann wird die zuvor eingegebene Note um den aktuellen „Step Time“-Wert verlängert.
- Um eine eingegebene Note oder Pause wieder zu löschen, drücken Sie den [Step Back]-Button. Die zuvor eingegebene Note wird gelöscht.
- Um Akkorde einzugeben, müssen Sie die betreffenden Tasten zeitgleich drücken oder zumindest die erste Taste so lange halten, bis Sie alle anderen Tasten betätigt haben. So lassen sich auch überaus komplexe Akkorde eingeben.
- Wenn Sie zuerst hören möchten, ob Sie sogleich die richtige Note treffen werden, drücken Sie den PAUSE-Taster. Alles, was Sie nun auf der Tastatur spielen, ist zwar hörbar, wird aber nicht aufgezeichnet. Drücken Sie den PAUSE-Taster noch einmal, um wieder Noten eingeben zu können.

Note	Step Time: Wählen	Step Time: .3 -	Taste/But- ton	Measure/ Beat Tick
C3		.	C3-Taste	001 / 01.000
G3		-	G3-Taste	001 / 01.360
γ		-	[Rest]-Button	001 / 02.000
C4		-	C4-Taste	001 / 02.240
γ̇		-	[Rest]-Button	001 / 02.360
C4		-	C4-Taste	001 / 03.120
D3		-	D3-Taste	001 / 03.240
Eb3		-	Eb3-Taste	001 / 04.000
E3		-	E3-Taste	001 / 04.240
F3		-	F3-Taste	002 / 01.000
γ		-	[Rest]-Button	002 / 01.120
C3		-	C3-Taste	002 / 01.360
γ		-	[Rest]-Button	002 / 02.000
F2		-	F2-Taste	002 / 02.240
Bindebogen		-	[Tie]-Button	002 / 03.000
F2		-	F2-Taste	002 / 03.240
γ̇		-	[Rest]-Button	002 / 03.360
A2		-	A2-Taste	002 / 04.000
A3		-	A3-Taste	002 / 04.240
γ̇		-	[Rest]-Button	002 / 04.360

8. Wenn Sie alle Noten eingegeben haben, drücken Sie den [Done]-Button.

Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Wiedergabe zu starten.

Wechseln Sie zur Seite „P0: Play/REC– Play Loop T01–08“ und markieren Sie „Track Play Loop“ für MIDI-Spur 02. Stellen Sie „Loop Start Measure“ anschließend auf „001“ und „Loop End Measure“ auf „002“. MIDI-Spur 02 wiederholt nun in einer Tour die Takte 1–2.

9. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, können Sie mit dem COMPARE-Taster die vorige Version wiederherstellen und einen neuen Versuch starten (siehe Schritt 4 und folgende).

- ⚠ Bedenken Sie, dass bei Verwendung des Step-Verfahrens alle Daten der gewählten Spur, die sich hinter dem Beginn der neu eingegebenen Passage befinden, gelöscht werden. Wenn Sie also irgendwo in der Mitte der Spur anfangen zu „stepen“, geht der Rest jener Spur flöten.

Wenn Sie einen bereits eingespielten Part mit weiteren Noten anreichern möchten, sollten Sie dafür eine noch freie Spur wählen und die Daten nach der Eingabe mit dem Menübefehl „Move Measure“ oder „Copy Measure“ zur richtigen Spur kopieren. Siehe auch „Copy Measure“ auf S. 284 im Referenzhandbuch und „Move Measure“ auf S. 284 im Referenzhandbuch.

Zum Editieren oder Hinzufügen von Noten können Sie auch die „Event Edit“-Funktion verwenden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Event Edit“ auf S. 280 im Referenzhandbuch.

Anderes Aufnahmeverfahren

Aufnahme unter Verwendung des aktuellen Programs/der aktuellen Combination

Die Einstellungen einer Combination oder eines Programs können kurz und schmerzlos zu einem Song kopiert werden.

Wenn Sie sich momentan im Program- oder Combination-Modus befinden, können Sie die Einstellungen mit „Auto Song Setup“ zu einem neuen Song-Speicher kopieren und sofort damit aufnehmen. Mit den Menübefehlen „Copy From Combi“ und „Copy From Program“ erzielen Sie übrigens ein ähnliches Ergebnis.

‘Auto Song Setup’-Funktion

Hier wollen wir zeigen, wie man „Auto Song Setup“ im Combination-Modus verwendet.

1. Aktivieren Sie den Combination-Modus.
2. Falls Sie bestimmte Parameter der Seite „Combi P0: Play-Program T01-08“ editiert haben...

(Lautstärke, Pan, Effekt-Routings, KARMA-Einstellungen usw.), müssen Sie sie zuerst mit „Update Combination“ oder „Write Combination“ speichern.

3. Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster betätigen.

Es erscheint das „Setup to Record“-Dialogfenster.

4. Drücken Sie den [OK]-Button, um den „Auto Song Setup“-Befehl auszuführen.

Der M3 wechselt automatisch in den Sequencer-Modus, wählt einen neuen Song und übernimmt die Combination-Einstellungen. Diese Funktion wählt immer den ersten noch freien Song-Speicher.

5. Die Aufnahmebereitschaft wird automatisch aktiviert. Außerdem fängt das Metronom an zu zählen. Dafür werden die Einstellungen der Seite „P0-1: Play/REC-Preference“ verwendet.
6. Drücken Sie SEQUENCER START/STOP, um die Echtzeitaufnahme zu starten.

Drücken Sie den START/STOP-Taster am Ende des Songs erneut.

Combination-Parameter, die automatisch übernommen werden

Es werden exakt dieselben Einstellungen übernommen wie bei Verwendung des Menübefehls „Copy From Combi“. Außerdem werden die Parameter des Dialogfensters folgendermaßen eingestellt:

- „IFXs“, „MFXs“ und „TFX“ markiert
- „Multi REC Standby“ markiert

Program-Parameter, die automatisch übernommen werden

Es werden exakt dieselben Einstellungen übernommen wie bei Verwendung des Menübefehls „Copy From Program“. Außerdem werden die Parameter des Dialogfensters folgendermaßen eingestellt:

- „IFXs“, „MFXs“ und „TFX“ markiert
- „KARMA“ markiert
- „To“ = MIDI-Spur 01
- „KARMA Module“ wird auf „A“ gestellt
- „with Drum Track“ wird auf Spur auf „10“ gestellt.
- „RADIAS Vocoder“ markiert

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Copy from Program“ auf S. 273 im Referenzhandbuch.

Einstellungen im Sequencer-Modus (Copy From Combination/Copy From Program)

Mit den Menübefehlen „Copy From Combi“ und „Copy From Program“ des Sequencer-Modus können Sie ebenfalls einen Song vorbereiten, der die Einstellungen einer Combination bzw. eines Programs übernimmt. In diesem Beispiel wollen wir zeigen, wie man eine Combination „importiert“.

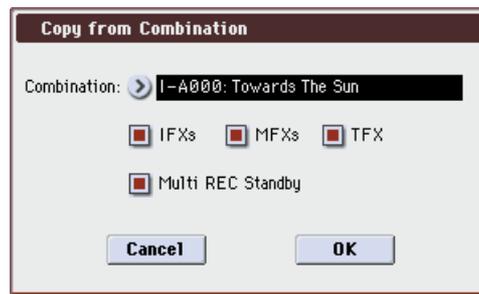
Achtung: Stellen Sie den Global-Kanal („MIDI Channel“-Parameter, Seite „Global P1: MIDI- MIDI Basic“) auf „01“.

1. Legen Sie einen neuen Song an.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Anlegen eines Songs“ auf S. 83.

2. Wählen Sie den Menübefehl „Copy From Combi“.

Es erscheint ein Dialogfenster.



Wählen Sie das Program bzw. die Combination, dessen/deren Einstellungen kopiert werden sollen.

Da wir hier auch die Effekteinstellungen der Combination kopieren möchten, müssen Sie „IFXs“, „MFXs“ und „TFX“ markieren.

Markieren Sie „Multi REC Standby“. Der „Status“ aller MIDI-Spuren, bei der die Aufnahme der Timbres eine Rolle spielen, wird automatisch auf „REC“ gestellt.

Drücken Sie den [OK]-Button, um die Kopie auszuführen.

Bedenken Sie, dass die „Play/Rec/Mute“-Einstellung der Spuren bei Ausführen dieses Befehls geändert wird. Das „Multi REC“-Kästchen wird angekreuzt.

3. Starten Sie die Aufnahme.

Drücken Sie den LOCATE-Taster, um zur Position „001:01.000“ zu springen.

Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und danach den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Achtung: Wenn Sie bereits während des Einzählers eine Taste drücken, beginnen das „Drum Track“-Pattern und die KARMA-Phrase zeitgleich mit dem Song und werden also aufgenommen. Nehmen Sie Ihr Spiel auf.

4. Drücken Sie am Ende des Stückes den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Wenn Sie sich während der Aufnahme verspielt haben oder das Ganze noch einmal einspielen möchten, können Sie den COMPARE-Taster drücken, um den vorigen Zustand wiederherzustellen. (Bei Aktivieren von Compare wird das „Multi REC“-Kästchen deselektiert. Sie müssen es also von Hand wieder markieren.)

Mehrspuraufnahme der 'Drum Track'- und KARMA-Wiedergabe

Der Mehrspurmodus eignet sich u.a. für die Aufzeichnung der von der „Drum Track“- und „KARMA“-Funktion erzeugten Parts. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „KARMA-Einstellungen im Sequencer-Modus“ auf S. 180.

Mehrspuraufnahme der 'RPPR'-Wiedergabe

Der Mehrspurmodus eignet sich auch für die Aufzeichnung der von der „RPPR“-Funktion erzeugten Parts. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung von 'RPPR' (Realtime Pattern Play/Record)“ auf S. 97.

Aufnahmen mehrerer Spuren eines externen Sequenzers

1. Verbinden Sie die MIDI IN-Buchse des M3 mit der MIDI OUT-Buchse des Sequenzers.

Wenn das noch nicht geschehen ist, müssen Sie beide Geräte zuerst ausschalten und anschließend die Verbindung herstellen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „MIDI applications“ auf S. 614 im Referenzhandbuch.

2. Stellen Sie „MIDI Clock“ (Seite „Global P1: MIDI- MIDI Basic“) auf „External MIDI“. Das bedeutet, dass der M3 zum MIDI-Takt des externen Sequenzers synchron läuft.

Markieren Sie bei Bedarf „Receive Ext. Realtime Commands“.



3. Legen Sie einen neuen Song an und markieren Sie „Multi REC“ („P0-1: Play/REC- Preference“-Seite). Stellen Sie „Recording Setup“ auf „Overwrite“.



4. Drücken Sie „Play/Rec/Mute“ der Spuren, auf die Sie aufnehmen möchten (um dafür „REC“ zu wählen).

Wählen Sie „Play“ oder „Mute“ für Spuren, die nicht bespielt werden dürfen.

Tip: „Play/Rec/Mute“ kann man auch über die Steuersektion sowie auf der Seite „P0-2: Play/REC- Control Surface“ einstellen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Arbeiten mit den Fadern und Tastern“ auf S. 82.



5. Ordnen Sie den Spuren mit „MIDI Channel“ (Seite „P3: Track Param- MIDI T01-08“ oder „T09-16“) die gewünschten MIDI-Kanäle zu.

Sorgen Sie dafür, dass das externe MIDI-Gerät auf den Kanälen sendet, die Sie den M3-Spuren zugeordnet haben. Jede M3-Spur nimmt die Daten des ihr zugeordneten MIDI-Kanals auf.

Stellen Sie „Status“ auf „INT“ oder „BTH“.

6. Drücken Sie den LOCATE-Taster, um zur Position „001:01.000“ zu springen.

7. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

8. Starten Sie den MIDI-Sequencer.

Der Sequencer des M3 empfängt das Startsignal des externen Sequenzers und startet die Aufnahme.

9. Halten Sie den MIDI-Sequencer am Ende des Songs an.

Der Sequencer des M3 hält bei Empfang des entsprechenden Stopp-Befehls ebenfalls an. Sie können die Aufnahme jedoch auch anhalten/abbrechen, indem Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster des M3 drücken.

Hören Sie sich die neue Sequenz an:

10. Stellen Sie „MIDI Clock“ (Seite „Global P1: MIDI- MIDI Basic“) auf „Internal“.

Stellen Sie „Tempo Mode“ auf „Auto“ (Seite „Seq P0-1: Play/REC- Program T01-08“).

Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Wiedergabe zu starten.

Achtung: Wenn bei der Wiedergabe nicht die richtigen Sounds verwendet werden, können Sie das Problem beheben, indem Sie den Menübefehl „Event Edit“ (P6: Track Edit) aufrufen und die Programmwechsel („Program Change“) ändern.

Aufzeichnen von SysEx-Befehlen

Es können auch SysEx-Befehle eines externen MIDI-Geräts und intern erzeugte „Parameter Change“-Befehle aufgezeichnet werden (in Echtzeit).

Während der Wiedergabe sorgen solche SysEx-Befehle dann dafür, dass die Echtzeitänderungen reproduziert werden – die Befehle können sogar zu externen Klangerzeugern übertragen werden.

Achtung: Mit dem „Put Effect Setting to Track“-Befehl können Sie an den gewünschten Stellen einen SysEx-Befehl einbauen, der die Einstellungen eines Insert-, Master- oder Total-Effekts ändert, was also einem „Szenenwechsel“ gleichkommt.

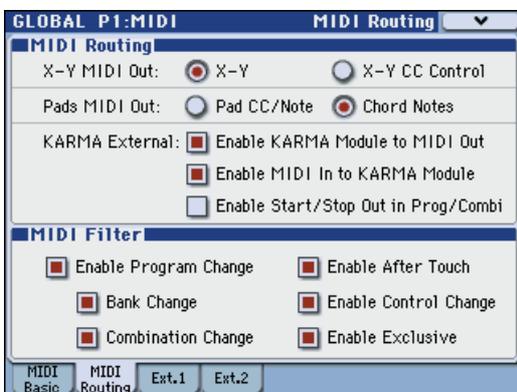
MIDI GM-, XG- und GS-Befehle können zwar ebenfalls aufgezeichnet werden, allerdings führt die Klangerzeugung des M3 sie nicht aus.

Aufzeichnen interner „Parameter Change“-Befehle

SysEx-Befehle lassen sich für die Automation der M3-Effekte und Program-Parameter nutzen.

Das wollen wir an einem Beispiel ausprobieren: Nehmen Sie eine kurze Phrase auf Spur 1 auf, aktivieren Sie dafür einen Insert-Effekt und starten Sie die Aufnahme auf eine andere Spur. Während der Aufnahme sollten Sie die Effektparameter editieren.

Achtung: SysEx-Befehle können nur aufgezeichnet werden, wenn man „Enable Exclusive“ (Global P1: MIDI- MIDI Routing) markiert. Wechseln Sie also in den Global-Modus und markieren Sie diesen Parameter.



1. Ordnen Sie Spur 1 das gewünschte Program zu und schleifen Sie IFX1 ein. Nehmen Sie eine Phrase von ±16 Takten auf.

- Ordnen Sie Spur 01 mit „Program Select“ (P0-1: Play/REC- Program T01-08) das gewünschte Program zu.

- Wechseln Sie zur Seite „P8-1: IFX- Routing1 T01-08“ und stellen Sie „Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)“ von Spur 01 auf „IFX1“. Springen Sie zur Seite „P8-1: IFX- Insert FX Setup“ und ordnen Sie IFX1 einen Effekt zu.

- Wählen Sie mit „Track Select“ Spur 01. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und den START/STOP-Taster und nehmen Sie eine Phrase von ±16 Takten auf.

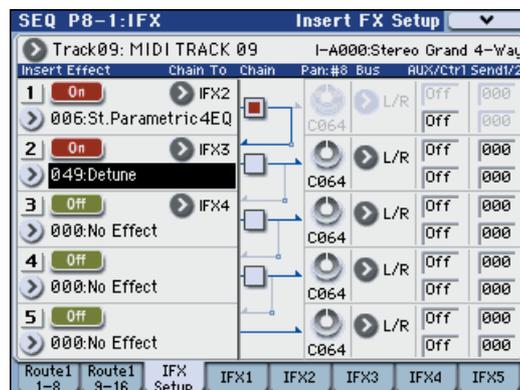
2. Wählen Sie mit „Track Select“ Spur 09 und zeichnen Sie die Parameteränderungen auf.

Achtung: Für dieses Beispiel sollten Sie eine unbespielte Spur verwenden. Wenn die Daten auf eine bereits bespielte Spur aufgezeichnet werden sollen, müssen Sie den „Recording Setup“-Parameter (P0-1: Play/REC- Preference) auf „Overdub“ stellen.



- Wählen Sie mit „Track Select“ Spur 09. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und START/STOP-Taster, um die Aufnahme zu starten.
- Ändern Sie bei laufender Aufnahme die Parameterwerte, deren Echtzeitänderungen Sie aufzeichnen möchten.

Ordnen Sie IFX1 auf der Seite „P8-1: IFX- Insert FX Setup“ einen anderen Effekt zu und editieren Sie seine Einstellungen bzw. wechseln Sie zur Seite „P0-2: Play/REC- Control Surface“ und verwenden Sie die „Tone Adjust“-Bedienelemente.



Achtung: Hinweise zu den Effektparametern, die in Echtzeit aufgezeichnet werden können, finden Sie unter „System Exclusive events supported in Sequencer mode“ auf S. 295 im Referenzhandbuch.

3. Halten Sie die Aufnahme wieder an.

Achtung: SysEx-Befehle werden immer auf die mit „Track Select“ gewählte Spur aufgezeichnet. In diesem Beispiel handelt es sich bekanntlich um Spur 9.

Achtung: In der „Event Edit“-Übersicht der aufgezeichneten Ereignisse können Sie verfolgen, wo sich die SysEx-Befehle befinden. SysEx-Befehle sind am „EXCL“-Eintrag erkenntlich.

Um sich die Ereignisse anschauen zu können, müssen Sie zur Seite „P6: Track Edit– Track Edit“ wechseln und den „MIDI Event Edit“-Menübefehl aufrufen. Markieren Sie „Exclusive“ im „Set Event Filters“-Dialogfenster und drücken Sie den [OK]-Button.

▲ SysEx-Befehle kann man nicht zu anderen Befehlen umfunktionieren. Umgekehrt kann man aus anderen Befehlstypen keine SysEx-Daten machen.

4. Wenn Sie während der Wiedergabe die Seite aufrufen, auf der sich der beeinflusste Parameter befindet (z.B. P8-1: IFX) können Sie die Wertänderung auch optisch verfolgen.

SysEx-Befehle, die in Echtzeit aufgezeichnet werden können

Folgende SysEx-Befehle können in Echtzeit aufgezeichnet werden:

- SysEx-Befehle, die von einem externen MIDI-Gerät empfangen werden
- „Parameter Change“-Befehle des Sequencer-Modus' (siehe „System Exclusive events supported in Sequencer mode“ auf S. 295 im Referenzhandbuch)
- Der Universal SysEx-Befehl „Master Volume“, sofern er von einem Pedal oder einem Regler erzeugt wird

Verwendung der Steuersektion zum Aufzeichnen von Pan-, EQ-, Lautstärke- und „Tone Adjust“-Änderungen

Während der Echtzeitaufnahmen können Sie mit den Bedienelementen der Steuersektion Pan-, EQ-, Lautstärke- und „Tone Adjust“-Änderungen aufzeichnen, die später abgespielt werden.

Um die Einstellungen mehrerer Spuren zu ändern, müssen Sie die Mehrspuraufnahme aktivieren.

Achtung: Einstellungsänderungen der Steuersektion erzeugen CC- oder SysEx-Befehle. Diese Daten werden nur aufgezeichnet, wenn „Global P1: MIDI– MIDI Routing Enable Control Change“ und „Enable Exclusive“ markiert sind. Wechseln Sie also in den Global-Modus und markieren Sie diese Parameter.

Achtung: Mit „Param. MIDI Out“ können Sie angeben, ob beim Editieren von „Pan“ (CC10), „Volume“ (CC07) oder „Send 1/2“ (CC93 und CC91) Steuer- bzw. SysEx-Befehle gesendet werden sollen.

Das funktioniert allerdings nur, wenn Sie auch „Enable Control Change“ und/oder „Enable Exclusive“ (Global P1: MIDI– MIDI Routing) markieren.

Aufzeichnen eines Pattern

Aufnehmen und Editieren von Pattern

Pattern lassen sich mit zwei Verfahren einspielen: In Echtzeit oder schrittweise. Bei der Echtzeit-Aufnahme ist die Schleifenfunktion („Loop“) jederzeit aktiv.

Mit den „Event Edit“-Funktionen können vorhandene Daten abgewandelt und neue Daten eingefügt werden. Bei Bedarf können Sie bestimmte Passagen einer MIDI-Spur zu einem Pattern umfunktionieren. Der betreffende Menübefehl heißt „Get From Track“. Umgekehrt lassen sich die Daten eines Pattern mit „Put to Track“ oder „Copy to Track“ in einer MIDI-Spur verwenden (entweder als Verweis oder als Datenkopie).

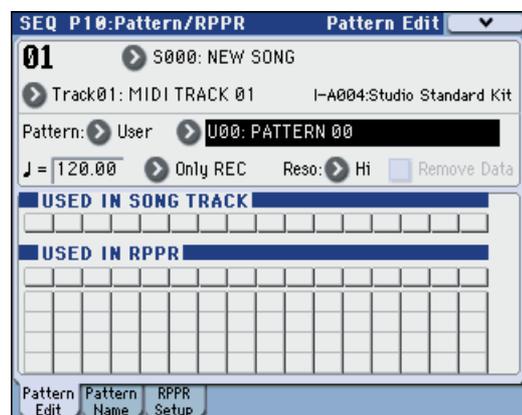
Echtzeitaufzeichnung von Pattern

Sehen wir uns nun an, wie man im Echtzeitverfahren Pattern aufnimmt. User-Pattern können ebenfalls über die „RPPR“-Funktion angesprochen werden (und verhalten sich wie Preset-Pattern). Man kann entweder mit Verweisen („Place“) arbeiten oder die Pattern-Daten „physisch“ zur gewünschten Spur kopieren. Umgekehrt lassen sich auch Spurdaten zu einem Pattern kopieren.

Mit dem Menübefehl „Convert to Drum Trk Pattern“ können Sie ein Pattern ferner in ein „Drum Track“-Pattern umwandeln. (Siehe „Pattern“ auf S. 96.)

Wenn Sie ein Pattern in Echtzeit aufnehmen, wird es mit der zuvor eingegebenen Anzahl von Takten in einer Endlosschleife wiedergegeben, so dass Sie nach und nach alle notwendigen Daten aufzeichnen können.

1. Legen Sie einen neuen Song an (siehe „Vorbereitungen für die Aufnahme“ auf S. 83) und ordnen Sie der Spur das Program zu, das von dem Pattern angesprochen werden soll.
2. Wechseln Sie zur Seite „P10: Pattern/RPPR– Pattern Edit“.



3. Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, die Sie für die Pattern-Aufzeichnung verwenden möchten.

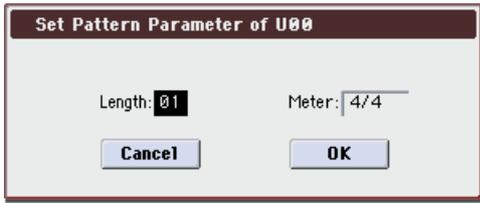
Das Pattern verwendet das Program sowie die übrigen Einstellungen der selektierten Spur.

4. Stellen Sie „Pattern (Pattern Bank)“ auf „User“ und „Pattern Select“ auf „U00“.

Alle Songs weisen die User-Speicher U00–U99 auf.

5. Wählen Sie den Menübefehl „Pattern Parameter“.

Es erscheint ein Dialogfenster.



6. Wählen Sie unter „Length“ die Länge des Pattern in Takten (hier „04“ Takte). Mit „Meter“ wählen Sie die Taktart (hier 4/4). Drücken Sie den [OK]-Button.

7. Stellen Sie bei Bedarf den „REC Resolution“-Parameter ein, um die Daten bereits während der Aufnahme zu quantisieren.

8. Starten Sie die Echtzeitaufnahme.

Das Aufnahmeverfahren entspricht exakt dem von „Loop All Tracks“. (Siehe „Loop All Tracks“ auf S. 87.)

Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und danach den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Nach dem Einzähler beginnt die Aufnahme. Spielen Sie auf der Tastatur und bedienen Sie den Joystick sowie die anderen Spielhilfen.

Wenn das Ende des Pattern erreicht ist, wird wieder zur Startposition gesprungen und die Aufnahme wird fortgesetzt. So können Sie alle notwendigen Musikdaten nach und nach eingeben.

9. Während der Aufnahme eines Pattern können Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster betätigen oder das Kästchen „Remove Data“ markieren, um unerwünschte Daten zu löschen.

Siehe Schritt 6 unter „Loop All Tracks“ auf S. 87.

10. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

Wenn Sie sich verspielen oder nicht ganz zufrieden sind, drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Aufnahme anzuhalten. Betätigen Sie danach den COMPARE-Taster. Fahren Sie anschließend fort mit Schritt 8.

Steuerbefehl	Neutralwert
Resonance (CC71)	64 (Mitte)
EG Release Time (CC72)	64 (Mitte)
EG Attack Time (CC73)	64 (Mitte)
LPF-Frequenz (CC74)	64 (Mitte)
EG Decay Time (CC75)	64 (Mitte)
LFO1-Geschwindigkeit (CC76)	64 (Mitte)
LFO1-Intensität (Tonh.) (CC77)	64 (Mitte)
LFO1 Delay (CC78)	64 (Mitte)
Filter EG Intensity (CC79)	64 (Mitte)
SW1-Modulation (CC80)	00 (Null)
SW2-Modulation (CC81)	00 (Null)
Kanal-Aftertouch	00 (Null)
Pitch Bender	00 (Null)

Verwendung der KARMA-Funktion für die Pattern-Aufnahme

Wenn die KARMA-Funktion der mit „Track Select“ gewählten Spur zugeordnet ist, können Sie die KARMA-Wiedergabe innerhalb des Pattern aufzeichnen.

Steuerbefehle (CC) und Pattern

☛ Wenn ein Pattern auch Steuerbefehle (CC) enthalten soll, müssen Sie dafür sorgen, dass diese am Ende des Pattern wieder auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt werden, um „Hänger“ während des Einsatzes solcher Pattern in einem Song oder mit der RPPR-Funktion zu vermeiden. Allerdings werden folgende Befehle am Ende eines Pattern sowie bei Anhalten der RPPR-Funktion automatisch zurückgestellt:

Steuerbefehl	Neutralwert
Modulation 1 (CC01)	00 (Null)
Modulation 2 (CC02)	00 (Null)
Expression (CC11)	127 (max.)
Ribbon (CC16)	64 (Mitte)
Hold/Dämpfer (CC64)	00 (Null)
Sostenuto (CC66)	00 (Null)
Soft (CC67)	00 (Null)
EG Sustain (CC70)	64 (Mitte)

Song-Editierung

Songs können auf mehrere Arten editiert werden. Dafür stehen folgende Funktionsbereiche zur Verfügung.

Song

Delete Song: Hiermit löschen Sie den gewählten Song. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Delete Song“ auf S. 271 im Referenzhandbuch.

Copy From Song: Mit diesem Befehl können Sie Parameter und Musikdaten eines anderen Songs zum aktuell gewählten Song kopieren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Copy From Song“ auf S. 271 im Referenzhandbuch.

FF/REW Speed: Hiermit können Sie die Spulgeschwindigkeit bei Verwendung des FF- und REW-Tasters einstellen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „FF/REW Speed“ auf S. 272 im Referenzhandbuch.

GM Initialize: Dient zum Senden eines „GM System On“-Befehls im Sequencer-Modus, mit dem alle MIDI-Spuren den GM-Vorgaben entsprechend initialisiert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „GM Initialize“ auf S. 273 im Referenzhandbuch.

Set Song Length: Hiermit können Sie die Dauer des gewählten Songs ändern. Dabei ändert sich die Länge der Master-Spur (und folglich auch die Anzahl der abgespielten Takte). Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Set Song Length“ auf S. 281 im Referenzhandbuch.

Spuren

Step Recording: Hiermit können Sie die Dauer und Anschlagwerte in numerischer Form ändern sowie MIDI-Daten einfügen und die Tonhöhe über die Tastatur eingeben. Mit dem [Rest]- und [Tie]-Button können Sie Pausen und Bindebögen „eingeben“. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Step Recording“ auf S. 279 im Referenzhandbuch.

Event Edit: Hier können Sie einzelne MIDI-Ereignisse editieren. Siehe „Event Edit“ auf S. 280 im Referenzhandbuch.

Erase Track: Mit diesem Befehl können Sie den gewählten Spurbereich löschen. Die Master-Spur kann nie allein gelöscht werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Erase Track“ auf S. 281 im Referenzhandbuch.

Copy Track: Mit diesem Befehl können die aufgezeichneten Daten einer Spur zu einer anderen kopiert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Copy Track“ auf S. 281 im Referenzhandbuch.

Bounce Track: Mit diesem Befehl können Sie Musikdaten zweier Spuren miteinander kombinieren. Alle Musikdaten der „Quelle“ werden gelöscht. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Bounce Track“ auf S. 281 im Referenzhandbuch.

Erase Measure: Mit diesem Befehl können Sie den gewählten Datentyp im gewünschten Spurbereich löschen. Der „Erase Measure“-Befehl erlaubt auch die Anwahl des unerwünschten Datentyps. Im Gegensatz zu „Delete Measure“ hat „Erase Measure“ keinen Ein-

fluss auf die Position der nachfolgenden Takte (die also nicht vorgezogen werden). Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Erase Measure“ auf S. 282 im Referenzhandbuch.

Delete Measure: Mit diesem Befehl können überflüssige Takte gelöscht werden. Bei Ausführen von „Delete Measure“ rücken die hinter dem entfernten Ausschnitt befindlichen Daten entsprechend weiter vor (zum Song-Beginn). Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Delete Measure“ auf S. 282 im Referenzhandbuch.

Insert Measure: Mit diesem Befehl können fehlende Takte eingefügt werden. Bei Ausführen von „Insert Measure“ werden Musikdaten hinter dem eingefügten Ausschnitt entsprechend weiter zum Spurende verschoben. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Insert Measure“ auf S. 283 im Referenzhandbuch.

Repeat Measure: Mit diesem Befehl kann eine bestimmte Passage mehrmals eingefügt werden. Bei Ausführen des „Repeat Measure“-Befehls werden die Daten hinter der „To End of Measure“-Position eingefügt. Die Daten hinter dem neuen Ausschnitt rücken entsprechend weiter zum Song-Ende. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Repeat Measure“ auf S. 283 im Referenzhandbuch.

Copy Measure: Mit diesem Befehl können die gewählten Takte („From“) zum Beginn der mit „To“ gewählten Position kopiert werden. Der „Copy Measure“-Befehl überschreibt die Daten im Zielbereich. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Copy Measure“ auf S. 284 im Referenzhandbuch.

Move Measure: Mit diesem Befehl können Sie die gewählten Takte zu einer anderen Stelle verschieben. Bei Ausführen des „Move Measure“-Befehls schließen die Daten hinter dem verschobenen Ausschnitt die „Lücke“. Die Daten hinter der Stelle, wo der Ausschnitt eingefügt wird, rücken entsprechend weiter nach hinten. Es bleibt also kein „Loch“ – und es geht auch nichts verloren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Move Measure“ auf S. 284 im Referenzhandbuch.

Create Control Data: Mit diesem Befehl können Sie im gewählten Spurbereich Daten (Steuerbefehle, Aftertouch, Pitch Bend oder Tempoänderungen der Master-Spur) anlegen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Create Control Data“ auf S. 284 im Referenzhandbuch.

Erase Control Data: Mit diesem Befehl können Sie im gewählten Bereich Steuerbefehle, Aftertouch-, Pitch Bend- und Tempodaten löschen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Erase Control Data“ auf S. 285 im Referenzhandbuch.

Quantize: Mit diesem Befehl kann das Timing der gewählten MIDI-Daten (Notenbefehle, Steuerbefehle, Aftertouch, Pitch Bend, Programmwechsel usw.) korrigiert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Quantize“ auf S. 285 im Referenzhandbuch.

Shift/Erase Note: Mit diesem Befehl verschieben oder löschen Sie bestimmte MIDI-Notennummern innerhalb des gewählten Taktbereichs. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Shift/Erase Note“ auf S. 286 im Referenzhandbuch.

Modify Velocity: Hiermit können Sie die Anschlagwerte der Noten im gewählten Gebiet anhand einer Kurve ändern. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Modify Velocity“ auf S. 287 im Referenzhandbuch.

Pattern

Step Recording (Loop Type): Hier können Sie im Schrittverfahren (Step) Pattern aufnehmen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Step Recording (Loop Type)“ auf S. 289 im Referenzhandbuch.

Event Edit: Hiermit können Sie einzelne Ereignisse eines Pattern ändern. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Event Edit“ auf S. 289 im Referenzhandbuch.

Pattern Parameter: Mit diesem Befehl können die Länge (Taktanzahl) und Taktart des gewählten Pattern eingestellt werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Pattern Parameter“ auf S. 289 im Referenzhandbuch.

Erase Pattern: Mit diesem Befehl können die Daten des gewählten Pattern gelöscht werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Erase Pattern“ auf S. 290 im Referenzhandbuch.

Copy Pattern: Mit diesem Befehl können die Einstellungen und Musikdaten eines Pattern zu einem anderen kopiert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Copy Pattern“ auf S. 290 im Referenzhandbuch.

Bounce Pattern: Mit diesem Befehl können Sie Musikdaten zweier Pattern miteinander kombinieren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Bounce Pattern“ auf S. 290 im Referenzhandbuch.

Get From Track: Hiermit können Sie einen MIDI-Spurauszug zu einem Pattern umfunktionieren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Get From Track“ auf S. 290 im Referenzhandbuch.

Put To Track: Mit diesem Befehl können Sie in einer MIDI-Spur einen Verweis auf ein Pattern anlegen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Put To Track“ auf S. 290 im Referenzhandbuch.

Copy To Track: Mit diesem Befehl können die Musikdaten eines bestimmten Pattern zu einer Spur kopiert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Copy To Track“ auf S. 291 im Referenzhandbuch.

Convert to Drum Trk Pattern: Wandelt das gewählte Pattern in ein „Drum Track“-Pattern um. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Convert to Drum Trk Pattern“ auf S. 291 im Referenzhandbuch.

Load Drum Track Pattern: Lädt die Daten des gewählten „Drum Track“-Pattern in das User-Pattern. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Load Drum Track Pattern“ auf S. 292 im Referenzhandbuch.

Verwendung von 'RPPR' (Realtime Pattern Play/Record)

Nachfolgend wird gezeigt, wie „RPPR“-Einstellungen vorgenommen werden und wie man diese Funktion während der Aufnahme und Wiedergabe verwendet.

Anlegen von 'RPPR'-Daten

1. Legen Sie einen neuen Song an und ordnen Sie MIDI-Spur 1 ein „Drum“-Program zu.
2. Wechseln Sie zur Seite „P10: Pattern/RPPR- RPPR Setup“. Auf dieser Seite wird die RPPR-Funktion automatisch aktiviert.
3. Wählen Sie die Taste, der Sie ein Pattern zuordnen möchten.
4. Wählen Sie „C#2“.

Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie die gewünschte Klaviaturtaste betätigen.

Achtung: Die Taste C2 und alle darunter liegenden Tasten dienen zum anhalten der Pattern-Wiedergabe und können nicht belegt werden.

5. Markieren Sie das „Assign“-Kästchen von „C#2“.
6. Stellen Sie „Pattern Bank“ auf „Preset“ und „Pattern Select“ auf „P00“.
7. Stellen Sie „Track“ auf „Track01“.

Das Pattern wird mit dem Program und den Einstellungen der hier gewählten Spur wiedergegeben.



8. Ordnen Sie nun auch den anderen Tasten Pattern zu.

Wählen Sie „KEY“ und drücken Sie den Δ-Taster, um „D2“ zu wählen.

9. Drücken Sie den [Revert]-Button.

Die Parameter „Assign“, „Pattern Bank“, „Pattern Select“ und „Track“ übernehmen automatisch die zuvor gemachten Einstellungen (siehe die Schritte 5–7).

10. Wählen Sie „Pattern Select“ und drücken Sie den Δ-Taster, um „P01“ zu wählen.

„Revert“ hat den Vorteil, dass man die zuvor durchgeführten Einstellungen übernehmen kann, so dass man für neue Tastenbelegungen nur einige wenige Dinge zu ändern braucht.



- Ordnen Sie anhand der oben erwähnten Vorgehensweise noch weitere Pattern zu (P03 und folgende).

11. Drücken Sie die Taste „C#2“.

Jetzt wird das zugeordnete Pattern abgespielt.

12. Geben Sie die Taste „C#2“ wieder frei und drücken Sie stattdessen „D2“.

Jetzt hören Sie das jener Taste zugeordnete Pattern. Die Wiedergabe wird auch von den Parametern „Sync“ und „Mode“ beeinflusst.

13. Stellen Sie „KEY“ auf „C#2“ und „Sync“ auf „Measure“. Nehmen Sie diese Einstellung auch für die Taste „D2“ vor (siehe die Abbildung oben).

Drücken Sie abwechselnd diese beiden Tasten. Die Pattern verhalten sich nun etwas anders.

Bei Anwahl von „Measure“ werden die Pattern immer in Takteinheiten abgearbeitet. Folglich wird das nachfolgend ausgelöste Pattern erst am Beginn des folgenden Taktes gestartet.

Wenn Sie den „Mode“-Parameter auf „Once“ stellen, wird das betreffende Pattern ein Mal komplett abgespielt. Wie lange Sie die zugeordnete Taste gedrückt halten, ist unerheblich.

- Um die Pattern-Wiedergabe anzuhalten, müssen Sie die Taste(n) des/der ausgelösten Pattern entweder noch einmal drücken oder die Taste „C2“ (oder eine tiefere Taste) betätigen.

Hinweise zu den Parametern „Sync“, „Mode“ und „Shift“ finden Sie auf S. 267 im RH.

- Die Tastenzuordnungen werden auch in der Tastaturgrafik im Display angezeigt.
- Tasten, denen Sie kein Pattern zuordnen, fungieren nach wie vor als „Musiktasten“. Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, die abgespielt werden soll. Sie können beispielsweise den Tasten C#2–B2 verschiedene Bass- und Drum-Pattern zuordnen und dann mit den Tasten ab dem C3 aufwärts in Echtzeit Soli dazu spielen. Am besten ordnen Sie die gewünschten RPPR-Pattern immer einer festgelegten (und nur selten benötigten) Zone zu.

RPPR-Wiedergabe

Nachfolgend wird erklärt, wie Sie die RPPR-Funktion zur Wiedergabe auf der Seite „P0-1: Play/REC- Program T01-08“ verwenden können.

1. Wechseln Sie zur Seite „P0-1: Play/REC- Program T01-08“.



2. Markieren Sie das Kästchen „RPPR“.

Dadurch schalten Sie die RPPR-Funktion ein. Dieser Status wird für jeden Song separat gespeichert.

3. Spielen Sie jetzt auf der Tastatur. Die Pattern werden den RPPR-Einstellungen entsprechend wiedergegeben.

Wenn Sie die RPPR-Funktion via MIDI auslösen möchten, müssen Sie den MIDI-Kanal der unter „Track Select“ gewählten Spur verwenden.

- Pattern, deren „Sync“-Parameter die Einstellung „Beat“ oder „Measure“ hat, laufen zum Wiedergabetempo des ersten Pattern synchron.
- Die Wiedergabe von Pattern, deren „Sync“-Parameter die Einstellung „Beat, Measure“ oder „SEQ“ hat, synchronisiert sich zum Wiedergabetempo des Songs. Allerdings darf der Tastendruck nie später als eine 1/32-Note hinter dem gewünschten Einsatzpunkt erfolgen, weil der Beginn sonst so lange zu schnell abgespielt wird, bis das Pattern die „richtige“ Stelle erreicht hat.

4. Um die RPPR-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie das „RPPR“-Kästchen demarkieren.

RPPR-Wiedergabe während der Song-Wiedergabe

RPPR-Pattern können synchron zu einem Song gestartet werden und laufen.

Pattern, deren „Sync“-Parameter auf „SEQ“ gestellt wird, laufen zum Wiedergabetempo des Songs synchron. (Siehe „Sync“ auf S. 215 im Referenzhandbuch.) Starten Sie die Song-Wiedergabe und drücken Sie die definierten Tasten. Die RPPR-Wiedergabe läuft nun synchron zum Song-Tempo.

- ⚡ Wenn Sie während der Song-Wiedergabe <<REW oder FF>> drücken, geht die Pattern-Synchronisation mit dem Song verloren.

Achtung: Wenn Sie möchten, dass die Wiedergabe von RPPR-Pattern zeitgleich mit dem Song anfängt, empfehlen wir, am Anfang des Songs einen Leertakt einzufügen (der keinerlei Musikdaten enthält).

Achtung: Ist die Song-Wiedergabe angehalten, so synchronisiert sich das Pattern zum Tempo der KARMA-Funktion.

Echtzeitaufnahme des RPPR-Spiels

Die Verwendung der RPPR-Funktion kann man in Echtzeit aufzeichnen.

Wenn Sie nur eine Spur verwenden (z.B. MIDI-Spur 01), müssen Sie mit „Track Select“ die gewünschte Spur wählen und „Multi REC“ ausschalten.

Sie können auch bei Verwendung der RPPR-Funktion auf mehrere Spuren gleichzeitig aufnehmen, wenn Sie mit „Track Select“ eine andere Spur wählen und die Daten dafür ebenfalls aufzeichnen.

Wählen Sie das Mehrspurverfahren, um mehrere Spuren, darunter die RPPR-Funktion, aufzunehmen.

Achtung: Das Pattern wird dann in Form von Musikdaten auf die Spur aufgezeichnet, die von der RPPR-Funktion angesprochen wird.

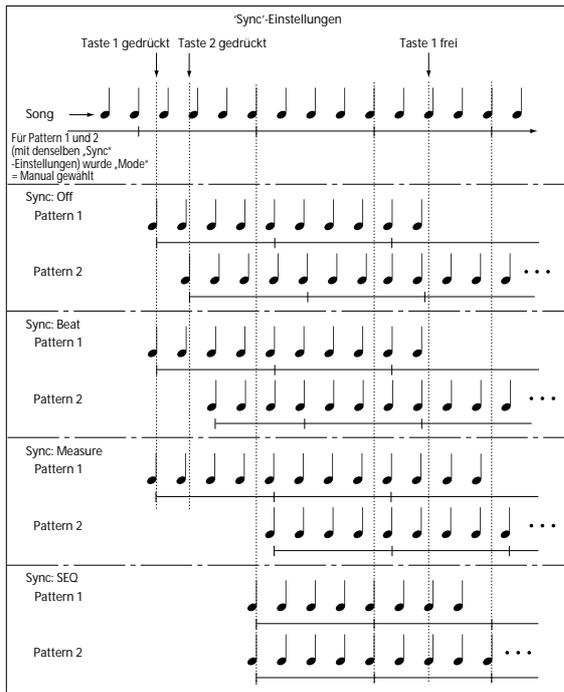
Sehen wir uns einmal an, wie man die RPPR-Verwendung und einen auf der Tastatur gespielten Part gleichzeitig aufnimmt. Wechseln Sie zur Seite „P0-1: Play/REC- Program T01-08“. Ordnen Sie Spur 1 ein Schlagzeug- und Spur 2 ein Bass-Program zu.

1. Belegen Sie mehrere Tasten ab dem C#2 mit Pre-Set-Pattern.

Markieren Sie „Assign“ von C#2 und stellen Sie „Pattern Bank“ auf „Preset“. Wählen Sie mit „Pattern Select“ das gewünschte Pattern. Wählen Sie MIDI-Spur 1 (T01) für „Track Name“ (d.h. das Schlagzeug-Program).

2. Stellen Sie „Sync“ für jedes RPPR-Pattern auf „SEQ“.

Die Einstellung „SEQ“ bedeutet, dass die RPPR-Wiedergabe immer synchron zum Sequencer-Tempo läuft.



3. Wechseln Sie zur Seite „P0-1: Play/REC- Program T01-08“.
4. Markieren Sie „RPPR“ und wählen Sie mit „Track Select“ MIDI-Spur „02“.

Wenn die RPPR-Funktion aktiv ist, beginnt die Pattern-Wiedergabe selbst, wenn Sie für „Track Select“ die „falsche“ Spur gewählt haben.

Tasten, denen kein Pattern zugeordnet wurde, fungieren nach wie vor als „Musiktasten“. Damit steuern Sie dann das Program an, das der gewählten MIDI-Spur zugeordnet ist.



5. Da wir die Wiedergabe der RPPR-Funktion sowie die Daten der über die Tastatur angesteuerten Spur aufnehmen möchten, müssen Sie „Multi REC“ ankreuzen. (Siehe S. 87)

Achtung: Wenn Sie „Recording Setup“ auf „Loop All Tracks“ stellen, kann „Multi REC“ nicht gewählt werden. Stellen Sie „Recording Setup“ auf „Overwrite“.

6. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
7. Stellen Sie „Play/Rec/Mute“ der MIDI-Spuren, auf die Sie aufnehmen möchten (1, 2), auf „REC“.

Für Spuren, die nicht bespielt werden dürfen, müssen Sie „Play“ oder „Mute“ wählen.

8. Drücken Sie den LOCATE-Taster, um zur Position „001:01.000“ zu springen.
9. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster und danach eine Klaviaturtaste, der ein RPPR-Pattern zugeordnet ist.

Wenn Sie bereits während des Einzählers eine „RPPR-Note“ spielen, beginnt die Pattern-Wiedergabe zeitgleich mit dem Song und wird also aufgenommen.

Nehmen Sie die RPPR-Wiedergabe und Ihr Live-Spiel auf.

- Die Noten der ausgelösten RPPR-Pattern werden eventuell zeitlich etwas versetzt. Das können Sie aber korrigieren, indem Sie „REC Resolution“ auf einen anderen Wert als „Hi“ stellen.

10. Drücken Sie am Ende des Stücks den SEQUENCER START/STOP-Taster.

Die Aufnahme wird angehalten und der Sequencer kehrt zurück zu der Stelle, wo sie gestartet wurde.

Wenn Sie sich während der Aufnahme verspielt haben oder das Ganze noch einmal einspielen möchten, können Sie die „Compare“-Funktion verwenden (drücken Sie den COMPARE-Taster), um den vorigen Zustand wiederherzustellen.

11. Um danach auf andere Spuren aufnehmen zu können, müssen Sie „Multi REC“ (siehe Schritt 5) oder „RPPR“ (siehe Schritt 4) wieder demarkieren.

Sampeln im Sequencer-Modus

Auch im Sequencer-Modus ist eine Sampling-Funktion belegt, die überaus praktisch sein kann. Unten werden die wichtigsten Anwendungsbereiche erwähnt. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Sampeln im Programm-, Combination- und Sequencer-Modus“ auf S. 122.

- Im Sequencer-Modus können ebenfalls Multisamples abgespielt werden, wenn man sie einem Programm zuordnet. Über die „Time Slice“-Funktion des Sampling-Modus lassen sich Grooves und andere rhythmische Samples in ihre Einzelteile zerlegen. Der größte Vorteil dieses Verfahrens ist, dass das Tempo jener Grooves usw. variierbar wird, während sich ihre Tonhöhe nicht ändert. Sie können sogar die Notenummern der „Auslöser“ und/oder ihr Timing ändern, um aus den Loop-Einzelteilen einen völlig neuen Groove zu basteln. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Time Slice“ auf S. 343 im Referenzhandbuch.
- Die „In-Track Sampling“-Funktion erzeugt beim Sampeln automatisch die notwendigen Notendaten, so dass alle Samples während der Wiedergabe im richtigen Moment getriggert werden.
- Fertige Sequenzen können gesampelt, als WAVE-Datei gespeichert und im Media-Modus auf Audio-CD gebrannt werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „In-Track Sampling“ auf S. 126.

Einstellungen für das Sampeln/Resampeln

Mit dem Menübefehl „**Auto Sampling Setup**“ können Sie alle zum Sampeln/Resampeln („In-Track Sampling“-Verfahren) bzw. für die Erstellung einer 2-Spur-Audiodatei (die dann auf CD gebrannt wird) notwendigen Einstellungen vornehmen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Tip: Auto Song Setup“ auf S. 192 im Referenzhandbuch.

- **Initialize:** Alle Sampling-Parameter werden auf die Werksvorgaben zurückgestellt.
- **Resample SEQ Play:** Es wird alles für das Sampeln Ihres Spiels auf der Tastatur im Sequencer-Modus vorbereitet.
- **In-Track Sampling:** Hiermit werden automatisch die optimalen Parameterwerte zum Sampeln von externen Audiosignalen vorgenommen („In-Track Sampling“).
- **2ch Mix to Media:** Einstellungen für das „Resampeln“ eines kompletten Songs zwecks Erstellung einer WAVE-Stereodatei auf einem externen USB-Datenträger. (Nach Anlegen der WAVE-Datei können Sie zur Seite „Make Audio CD“ des Media-Modus gehen, um die Datei auf eine Audio-CD zu brennen. Dafür benötigen Sie ein USB-kompatibles CD-R/RW-Laufwerk.)

Programmieren einer 'Cue List' (Wiedergabeliste)

Eine Cue List erlaubt die Wiedergabe mehrerer Songs in einer festgelegten Reihenfolge. Wenn Sie beispielsweise für jeden Teil eines Songs (Intro, Melodie A, Melodie B, Bridge und Schluss) einen eigenen Song erstellen, können Sie über die Wiedergabeliste die Reihenfolge und die Anzahl der Wiederholungen für jeden dieser Songs festlegen.

Diese Funktion lässt sich auch zu „Jukebox“-Zwecken nutzen, weil sie die Song-Wiedergabe in der gewünschten Reihenfolge erlaubt.

Schritt	Song	Wiederholung
01	S000: Intro	02
02	S001: A	02
03	S002: B	01
04	S003: Chorus	02
05	S001: A	02
06	S002: B	01
07	S003: Chorus	02
08	S001: A (Solo)	01
09	S003: Chorus	03
10	S004: Ending	02

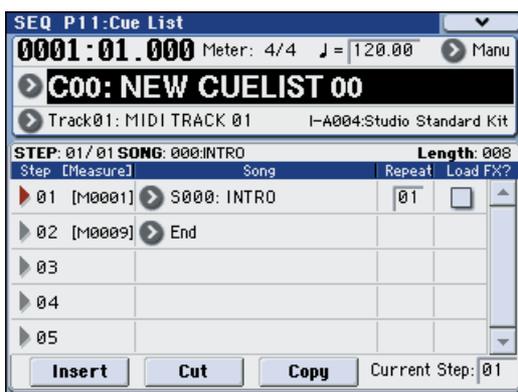
Intro	Intro	A	A	B	Chorus
Chorus	A	A	B	Chorus	Chorus
A(Solo)	Chorus	Chorus	Chorus	Ending	Ending

Anlegen einer Cue List

Jeden Eintrag einer Cue List nennt man einen „Schritt“ (oder „Step“). Schritte enthalten Verweise auf einen Song-Speicher und die Anzahl der Wiederholungen. Sagen wir, Sie haben die Songs „S000: INTRO, S001: VERSE“ und „S002: CHORUS“ angelegt. Hier wollen wir eine Cue List anlegen, welche die Einzelteile zu einem Ganzen kombiniert.

1. Wechseln Sie zur Seite „Seq P11: Cue List“.

Als Voreinstellung werden für Schritt („Step“) 01 der Song „S000“ und als Schritt 02 „End“ gewählt.



2. Geben Sie in der „Step“-Spalte einen Song ein.

Wählen Sie „Song“ von Schritt 02 und drücken Sie den [Insert]-Button. Schritt 02 enthält nun ebenfalls einen Song-Verweis. Wählen Sie mit den VALUE-Bedienelementen „S001: VERSE“.

Wählen Sie danach „Song“ von Schritt 03 und drücken Sie den [Insert]-Button. Wählen Sie hier „S002: CHORUS“.

Mit dem [Cut]-Button können Sie den gerade gewählten Schritt löschen. Dieser kann dann mit dem [Insert]-Button an anderer Stelle eingefügt werden.

Mit dem [Copy]-Button können Sie den aktuell gewählten Schritt kopieren. Dieser kann dann mit dem [Insert]-Button an anderer Stelle eingefügt werden.

3. Wählen Sie für den letzten Schritt die Einstellung „End“.

Wenn Sie dort „Continue to Step01“ einstellen, wird die Cue List wiederholt abgespielt.

4. Über „Repeat“ können Sie für jeden Schritt einstellen, wie oft der zugeordnete Song abgespielt werden soll. Stellen Sie „Step 02 S001: VERSE“ auf „02“.

5. Geben Sie an, ob auch die Effekteinstellungen der den Schritten zugeordneten Songs verwendet werden sollen. Wenn Sie das tatsächlich möchten, müssen Sie das „FX“-Kästchen markieren.

In diesem Beispiel (wie auch in anderen Cue Lists) sollten Sie „FX“ nur für Schritt 01 markieren, damit die Effekte zumindest anfangs geladen werden.

6. Mit der Einstellung „Auto“ für „Tempo Mode“ sorgen Sie dafür, dass jeder Song-Schritt der Cue List mit dem Tempo des zugeordneten Songs abgespielt wird.

Wählen Sie „Manu“, so muss das Tempo mit „J“ eingestellt werden.



7. Wenn Sie beim Zuordnen/Einstellen den SEQUENCER START/STOP-Taster drücken, wird der dem „Current Step“ zugeordnete Song abgespielt.



- **Step:** Der Pfeil zeigt jeweils den Schritt an, der gerade abgespielt wird. „▶“ verweist auf den momentan gewählten Schritt („Step“). Wenn Sie bei angehaltener Wiedergabe unter „Current Step“

einen anderen Schritt wählen, ändert sich die Display-Anzeige.

- **M******: Verweist auf den Takt, in dem der Schritt beginnt.
- **Meter**: Hier wird die aktuelle Taktart angezeigt. Diese kann nicht geändert werden.
- Der Name der Cue List kann mit dem Menübefehl „**Rename Cue List**“ eingegeben werden.
- Wenn Sie jetzt auf der Tastatur spielen, hören Sie das Program der gewählten Spur („**Track Select**“). Wenn Sie nacheinander mehrere Schritte (und also Songs) anwählen, kann es vorkommen, dass Sie jeweils ein anderes Program ansteuern.

Wenn die Wiedergabe zwischen zwei Schritten kurz ungleichmäßig wird

Wenn die Songs unterschiedliche Effekteinstellungen verwenden, kann es zu Verzögerungen bei den Übergängen in der Wiedergabeliste kommen. Außerdem erfolgt die Wiedergabe zu Beginn des nächsten Song u.U. etwas ruckartig. In solchen Fällen sollten Sie die Cue List mit „**Convert to Song**“ in einen Song umwandeln. Dann erfolgen die (ehemaligen) Übergänge nämlich nahtlos.

Wenn die einzelnen Songs unterschiedliche Effekteinstellungen verwenden, sollten Sie „FX“ von Schritt 01 markieren, um überzeugendere Übergänge zu erzielen. Dann werden alle Effekteinstellungen vor Beginn der Wiedergabe vorgenommen und es gibt keine Umschaltverzögerungen, wenn die Wiedergabe der Liste gestartet bzw. wenn zwischen einzelnen Songs gewechselt wird. Obwohl man die Effekttypen dann nicht ändern kann, können Sie die Effekte innerhalb der Wiedergabeliste trotzdem mit Hilfe der dynamischen Effektmodulation oder mit MIDI-Steuerbefehlen (CC) beeinflussen. Sie können z.B. bei einigen Songs den Hallanteil erhöhen, die Geschwindigkeit des LFOs ändern usw. Diese Vorgehensweise wird für das Zusammensetzen einer Komposition anhand einer Wiedergabeliste empfohlen.

Wenn Sie den Menübefehl „**Convert to Song**“ ausführen, werden die Effekteinstellungen von Schritt („Step“) 01 für den gesamten neuen Song übernommen.

Selbst wenn „FX“ nicht markiert ist, kann es bisweilen zu Verzögerungen bei den Übergängen in der Wiedergabeliste kommen. Weiterhin ist es denkbar, dass die Übergänge nicht immer rhythmisch stimmig sind. Dann können Sie die Musikdaten des Songs editieren oder die Wiedergabeliste in einen Song konvertieren. Wenn Sie die Liste mit dem Befehl „**Convert to Song**“ in einen Song umwandeln, treten keinerlei Verzögerungen bei den Übergängen zwischen den einzelnen Teilen mehr auf, und die Musikdaten werden rhythmisch korrekt wiedergegeben.

Vorbereiten mehrerer Songs für den Einsatz in einer Cue List

Bei Verwendung unterschiedlicher Songs in einer Cue List sollten Sie die Einstellungen (Programs und Parameter der Spuren, Effekte usw.) eines Songs (z.B. S000) über den Menübefehl „**Copy From Song**“ („Seq 1.1“ usw.) zu den übrigen Songs kopieren. Das sorgt für eine homogenere Wiedergabe.



- ⚠ Wenn die fertige Cue List in einen Song umgewandelt wird, werden die Spureinstellungen (Program, Stereoposition, Lautstärke usw.) der einzelnen Schritte in Daten umgewandelt, die abgespielt werden können und dann das gewünschte Ergebnis bewirken. Bedenken Sie jedoch, dass die einzelnen Parts der verschiedenen Song-Teile nach Möglichkeit immer dieselben MIDI-Kanäle verwenden sollten, da das Ergebnis sonst nicht vorhersehbar ist.

Verwendung eines Fußtasters für die Schritt-anwahl

Bei Bedarf kann man die Schritte per Fußtaster anwählen.

Wenn Sie „**Repeat**“ auf „**FS**“ stellen, kann ein an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse angeschlossener Fußtaster zum Unterbrechen der Wiedergabewiederholung verwendet werden. Stellen Sie „**Foot Switch Assign**“ (Seite „Global P2: Controllers“) auf „Cue Repeat Control“.

Umwandeln einer Cue List in einen Song

Obwohl es nicht möglich ist, zusätzliche Daten auf Spuren einer Wiedergabeliste aufzuzeichnen, können Sie die Wiedergabeliste in einen Song umwandeln und anschließend Soli sowie weitere zusätzliche Daten auf freie Spuren aufzeichnen. Sie müssen eine Wiedergabeliste außerdem in einen Song umwandeln, wenn Sie sie als SMF-Datei (Standard MIDI File) sichern möchten.

1. Wählen Sie den Menübefehl „Convert to Song“.

Es erscheint ein Dialogfenster.

2. Wählen Sie unter „To Song“ die Nummer des Ziel-Songs für die konvertierten Daten.

Der Name der Cue List wird automatisch als Song-Name für die konvertierten Daten übernommen. (Alles Weitere zum „Convert to Song“-Befehl finden Sie unter „Convert to Song (Convert Cue List to Song)“ auf S. 292 im Referenzhandbuch.)

Es kann auch ein neuer Song-Speicher als Ziel für die gewandelte Fassung gewählt werden. Der Parameter „Set Length“ braucht für diesen Song nicht eingestellt zu werden, weil die Anzahl der Takte hinterher automatisch jener des erzeugten Songs entspricht. Drücken Sie den [OK]-Button, um das „Convert Cue List“-Dialogfenster aufzurufen.



3. Drücken Sie den [OK]-Button.

Die Cue List wird in einen Song umgewandelt. Wechseln Sie zur Seite „P0-1: Play/REC“ und wählen Sie den als Ziel definierten Song-Speicher. Kontrollieren Sie das Ergebnis der Wandlung.



Speichern des Songs

Hier wird erklärt, wie man einen Song auf einem handelsüblichen USB-Datenträger sichert, der zu diesem Zweck mit dem USB A-Port verbunden wird.

Entscheiden Sie sich so oft es geht für das „Save All“-Verfahren, damit bei der späteren Wiedergabe keine Daten fehlen.

⚠ Wenn Sie das Instrument ausschalten, werden alle Daten und Einstellungen des Sequencer-Modus' (darunter auch die Songs und User-Pattern) gelöscht.

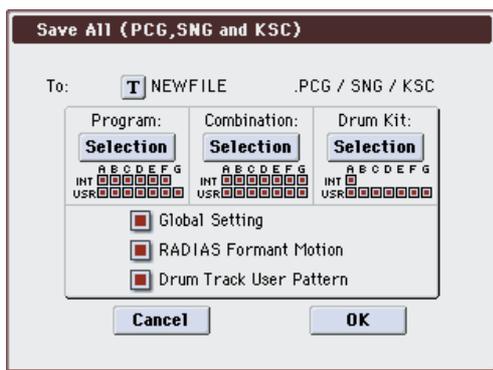
Zum Speichern Ihrer Änderungen verfahren Sie folgendermaßen:

1. **Bereiten Sie einen Datenträger mit einer ausreichenden Kapazität vor.** („Vorbereiten des Datenträgers“)
2. **Drücken Sie den MODE MEDIA-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.**
3. **Drücken Sie das „Save“-Register, um zur „Media-Save“-Seite zu springen.**
4. **Wählen Sie mit „Media Select“ den Zielspeicherbereich.**
5. **Wenn der Datenträger mehrere Ordner enthält, müssen Sie jetzt den Ordner wählen, wo die Daten untergebracht werden sollen.**

Drücken Sie den [Open]-Button, um zu einer niedrigeren Hierarchiestufe zu wechseln. Mit dem [Up]-Button können Sie zur übergeordneten Stufe zurückkehren.

Um einen neuen Ordner anzulegen, müssen Sie zuerst zu der Ebene gehen, auf der er sich befinden soll und anschließend den Utility-Menübefehl „Create Directory“ verwenden.

6. **Drücken Sie den Menüpfel und wählen Sie „Save All“.** „Save All“ bedeutet, dass alle Dateien („PCG“, „SNG“ und „KSC“) gespeichert werden.



7. **Drücken Sie das Texteingabefeld und geben Sie den Daten einen Namen.**
8. **Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.**
9. **Nach dem Sichern der Daten wird der Name der neu angelegten Datei auf der „Save“-Seite angezeigt.**

Das Instrument verwendet folgende Dateitypen:

.PCG-Datei

Alle Programs, Combinations, Drumkits, „Formant Motions“ des RADIAS, selbst erstellte „Drum Track“-Pattern und Global-Parameter des internen Speichers.

.SNG-Datei

Song- und Cue List-Daten sowie User-Pattern

.KSC-Datei

Diese Datei enthält nur eine Liste der verwendeten Multisamples und Samples.

Ordner

Die in der „.KSC“-Datei erwähnten Multisamples („.KMP“-Dateien) und Samples („.KSF“) werden in einem separaten Ordner gespeichert.

Wenn die Daten auf dem Datenträger gesichert sind, erscheint wieder die „Save“-Seite.

Die Dauer des Sicherungsvorgangs richtet sich nach dem Umfang der zu speichernden Daten.

Wenn der Datenträger bereits eine Datei desselben Namens enthält, werden Sie gefragt, ob sie überschrieben werden darf. Drücken Sie den [OK]-Button, um die alten Daten zu überschreiben. Wenn die alten Daten nicht überschrieben werden dürfen, müssen Sie den [Cancel]-Button drücken, zu Schritt 6 zurückkehren, in Schritt 7 einen anderen Namen wählen und die Daten erneut speichern.

Speichern einer Song-Vorlage

Wenn Sie die Einstellungen eines Songs (zugewiesene Programs, Spur- und Effektparameter, KARMA-Einstellungen usw.) als Song-Vorlage sichern möchten, wählen Sie den Menübefehl „Save Template Song“.

Hinweise und Vorstellung anderer Sequencer-Funktionen

Sequenzformate des M3

Der Sequencer des M3 unterstützt sowohl das M3- als auch das Standard MIDI File-Format.

Bei Bedarf können Sie vom einen Format zum anderen konvertieren, indem Sie die geladenen Daten einfach in jeweils anderen Format sichern.

Siehe auch „Save to Standard MIDI File“ auf S. 411 im Referenzhandbuch und „Save SEQ“ auf S. 410 im Referenzhandbuch.

M3-Format

Das M3-Sequenzformat enthält alle Daten, die der M3 für eine „1 : 1“-Wiedergabe benötigt.

SMF-Songs (Standard MIDI Files)

Sie können auch Standard MIDI Files („SMF“) laden und speichern, um die Kompatibilität mit anderen Sequenzern zu gewährleisten. SMF-Dateien enthalten aber nicht alle M3-spezifischen Daten.

Verwendung von GM-, XG- und GS-SysEx-Daten

Der M3 kann SysEx-, XG- und GS-Daten aufzeichnen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „System Exclusive events supported in Sequencer mode“ auf S. 295 im Referenzhandbuch.

 Eventuell aufgenommene GM-, XG- und GS-SysEx-Daten beeinflussen den M3 während der Wiedergabe nicht.

Über die 'Compare'-Funktion

Wenn Sie eine Echtzeit- oder Step-Aufnahme ausgeführt oder eine Spur editiert haben, können Sie mit der Compare-Funktion die alte Version mit der neuen vergleichen.

Wenn Sie bei leuchtendem COMPARE-Taster etwas ändern, erlischt er. Die aktuellen Einstellungen gelten dann als „vorige Version“ (und werden verwendet, wenn der COMPARE-Taster aus ist). Die zuvor gültigen Editierungen sind dann futsch.

Wann steht 'Compare' zur Verfügung?

Generell gilt, dass der Originalzustand von Event-Daten der MIDI- Spuren bzw. Pattern nicht wiederhergestellt werden kann.

Die Compare-Funktion ist nur während der Song-Editierung verfügbar (d.h. wenn Sie einen Menübefehl ausführen).

- Aufnahme auf eine MIDI-Spur
- Track Edit
Alle Befehle bis auf die Menübefehle „**Memory Status**“, „**Panel-SWSolo Mode On**“, „**Exclusive Solo**“, „**FF/REW Speed**“ und „**Set Location**“ (Seite „P6: Track Edit- Track Edit“).
- Aufnahme von Pattern
- Pattern Edit
Alle Befehle bis auf die Menübefehle „**Memory Status**“, „**Panel-SWSolo Mode On**“, „**Exclusive Solo**“, „**Convert to Drum Trk Pattern**“, „**Erase Drum Track Pattern**“ und „**FF/REW Speed**“ (Seite „P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit“).
- Song Edit
Die Seiten P0-P5: Menübefehle „**Delete Song**“ und „**Copy From Song**“

'Compare' nach dem Sampeln

Die „Compare“-Funktion steht auch für Multisamples und Samples zur Verfügung, die erstellt werden, während „**Convert to**“ markiert ist (siehe „Select Bank & Sample No.“ (S. 275 im RH)). Wenn der Sampling-Vorgang also missglückt, können Sie ihn mit COMPARE rückgängig machen, wobei dann auch die unerwünschten Samples wieder gelöscht werden.

 Das Program, das bei diesem Vorgang angelegt wird, kann jedoch nicht zurückgestellt werden und fristet fortan also ein unausgefülltes Dasein.

Bedienschritte, für welche die 'Compare'-Funktion nicht verfügbar ist

- Editieren der Song-Parameter
- Alle Menübefehle, die unter „Wann steht 'Compare' zur Verfügung?“ oben nicht erwähnt werden.

Memory Protect

Bevor Sie eine Spur oder ein Pattern aufzeichnen bzw. Musikdaten editieren können, müssen Sie im Global-Modus den Speicherschutz deaktivieren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speicherschutz (‘Memory Protect’)“ auf S. 130.

Apropos MIDI

Spurstatus

Sie können für jede Spur einstellen, ob sie die M3-Klangerzeugung oder einen externen Klangerzeuger ansprechen soll.

Wenn „**Status**“ (Seite „P2- MIDI“) auf „INT“ oder „BTH“ gestellt wurde, werden die auf der Tastatur und mit den Spielhilfen erzeugten Befehle zur internen Klangerzeugung des M3 übertragen.

Wenn „**Status**“ hingegen auf „EXT“, „EX2“ oder „BTH“ gestellt wurde, werden die auf der Tastatur des M3 und mit den Spielhilfen erzeugten Befehle zu einem externen Klangerzeuger übertragen. (Allerdings geben die externen Instrumente die Noten nur wieder, wenn sie auf dem Kanal („**MIDI Channel**“) der Spuren empfangen, denen Sie den Status „EXT“, „EX2“ oder „BTH“ zugeordnet haben.)

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Status							
▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ Off	▶ INT	▶ EXT	▶ EX2
MIDI Channel							
01	02	03	04	05	06	07	08
Bank Select (When Status=EX2)							
000	000	000	000	000	000	000	000
000	000	000	000	000	000	000	001

Wenn Sie den Sequencer-Modus als 16-fach multitimbralen Klangerzeuger verwenden möchten, wählen Sie als Status „INT“ oder „BTH“.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Status“ auf S. 226 im Referenzhandbuch.

Synchronisieren des Sequenzers zu einem externen MIDI-Gerät

Das Aufnahme- und Wiedergabetempo des M3-Sequenzers kann zu einem externen MIDI-Gerät wie beispielsweise einem Sequencer oder einem Drumcomputer synchronisiert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Synchronizing the playback of the KARMA function, Drum Track function or sequencer“ auf S. 622 im Referenzhandbuch.

Samplern ('Open Sampling'-System)

Vorstellung der Sampling-Funktionen

Über das Sampeln

Der M3 enthält das von Korg entwickelte „Open Sampling“-System, das nicht nur im Sampling-Modus zur Verfügung steht, sondern auch im Program-, Combination- und Sequencer-Modus (mit optimierten Sonderfunktionen).

- Die an die Buchsen AUDIO INPUT oder S/P DIF IN angelegten Audiosignale können im 48kHz/16-Bit-Format und sogar in Stereo aufgezeichnet werden. Analog-Signale werden beim Sampling-Vorgang in digitale Daten umgewandelt. Die Digital-Signale verlassen die digitale Ebene hingegen zu keiner Zeit.

Achtung: Nach Einbau einer optionalen EXB-FW können Sie außerdem die vom „M3 Plug-In Editor“ (auf dem Computer) empfangenen Audiosignale sampeln. Wie man das macht, erfahren Sie im „M3 Editor/Plug-In Editor Manual“-Dokument (PDF).

- Auch Echtzeitänderungen der Filter-, Effekt-, KARMA- und Sequenzereinstellungen können (als Ergebnis) gesampelt werden.
- Bei Bedarf können Sie ferner Audiosignale einer CD importieren (das nennen wir „rippen“).

Für die erwähnten Sampling/Resampling-Vorgänge kann entweder der RAM-Speicher des M3 oder ein externer USB-Datenträger (Festplatte usw.; an USB A anschließen) als Arbeitsspeicher verwendet werden.

Puffern der Sample-Daten im RAM-Speicher bzw. Ablage auf einem USB-Datenträger

Verwendung des RAM-Speichers zum Sampeln

Wenn Sie ein neu angelegtes Multisample und seine Samples als „Rohstoff“ für ein EDS-Program oder Drumkit verwenden möchten, sollten Sie den internen RAM-Speicher als Puffer wählen.

Ab Werk beträgt die RAM-Kapazität des M3 64MB. Sie können sie aber mit einer optionalen EXB-M256 um weitere 256MB vergrößern. Bedenken Sie, dass 512 Byte der RAM-Kapazität (64MB) vom System beansprucht werden und daher nicht zum Sampeln zur Verfügung stehen.

Die genaue Sample-Dauer richtet sich folgendermaßen nach der freien RAM-Kapazität:

Freier RAM-Speicher und ungefähre Sample-Dauer

Freier RAM	Ungefähre Sampling-Dauer (min : sec)	
	Mono	Stereo
64MB	11:39	5:49
256MB	46:36	23:18

- Die Multisample- und Sample-Daten im RAM-Speicher werden bei Ausschalten des Instrumentes wieder gelöscht. Diese müssen Sie also extern sichern, bevor Sie das Instrument ausschalten. Nach dem Einschalten enthält der Arbeitsspeicher (RAM) weder Multisample- noch Sample-Daten. Vor dem Editieren oder der Wiedergabe müssen Sie also Daten laden.

Installieren einer optionalen EXB-M256

Die EXB-M256 ist eine Speicherplatine mit einer Kapazität von 256MB (Megabyte).

Im Sampling-Modus steht nach dem Einbau auch die RAM2-Bank zur Verfügung. In der Tabelle oben sehen, wie sich die Verfügbarkeit der RAM2-Bank auf die Sampling-Dauer auswirkt.

Zusätzlich können Sie Samples unterschiedlicher Formate laden (KORG, WAVE, AIFF, AKAI (S1000/S3000), SoundFont 2.0) und mit PCM-Wellenformen einer optionalen USB-Erweiterung arbeiten.

Hinweise zur Installation der EXB-M256 finden Sie unter „Technische Daten und Sonderzubehör“ auf S. 225.

Sample-Speicherung auf einem USB-Datenträger

Wenn Sie als Sample-Arbeitsspeicher einen USB-Datenträger (z.B. eine Festplatte) wählen, den Sie mit dem USB A-Port des M3 verbinden, werden Ihre Samples als WAVE-Dateien gespeichert.

Solche WAVE-Dateien lassen sich später in den RAM-Speicher laden und zu Programs verwursten, was aber etwas umständlicher ist. Vorrangiger Zweck der Erstellung von WAVE-Dateien beim Sampeln ist vielmehr das anschließende Brennen einer Audio-CD mit einem USB-kompatiblen CD-R/RW-Brenner (optional). Hierfür wird übrigens ein stinknormales WAVE-Format verwendet, das man auch zum Computer übertragen und dort weiterverarbeiten kann.

Sie können maximal 80 Minuten lang sampeln (Mono oder Stereo, d.h. ±440MB bzw. ±879MB erzeugen).

Sampling-Funktionen der einzelnen Modi

Sampling-Modus

1. Die über die AUDIO INPUT-Buchsen empfangenen Analog-Signale werden auf die Digital-Ebene gehievt und dann gesampelt.

Bei Bedarf können die Signale sogar mit Effekt gesampelt werden.

2. Über die S/P DIF-Buchse können Digital-Signale empfangen und dann ebenfalls (ohne Wandlung) gesampelt werden.

Bei Bedarf können die Signale sogar mit Effekt gesampelt werden. Der S/P DIF-Ein- und -Ausgang unterstützen die Sampling-Frequenz 48kHz.

Achtung: Wenn Sie eine optionale EXB-FW einbauen, können auch über FireWire empfangene Audiodaten gesampelt werden.

3. Sie können Audiosignale einer CD sampeln, die sich in einem CD-R/RW-Laufwerk befindet, das Sie mit dem USB A-Port verbunden haben (das nennt man „rippen“).
4. Auch Samples können mit Effekten bearbeitet und in dieser Form erneut aufgezeichnet werden („Resampling“).

Hierfür können Sie entweder den „Auto“- (automatische Hinzufügung des gewählten Effekts) oder „Manual“-Modus (Sie müssen das mit Effekt versehene Sample selbst auslösen) wählen.

5. Die Wellenform eines Samples kann im Display angezeigt und dort ausgiebig editiert werden. Außerdem stehen Menübefehle und Funktionen wie „Loop“, „Time Slice“ und „Time Stretch“ zur Verfügung.

Program-, Combination- und Sequencer-Modus

1. Beim Sampeln Ihres eigenen Spiels stehen alle Funktionen (Filter, Effekte, KARMA-Funktion, Sequenzer usw.) Gewehr bei Fuß.
2. Sie können externe Audiosignale, die mit den Eingängen des M3 verbunden sind, sampeln (siehe „Sampling-Modus“ 1 und 2 oben).

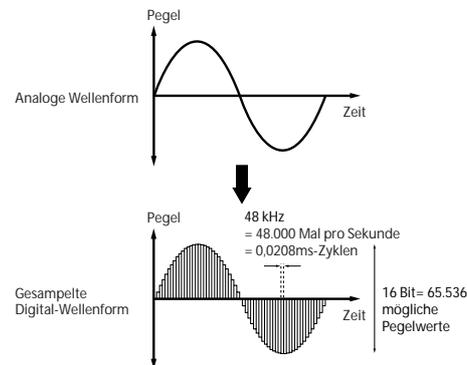
Bei Bedarf können Sie externe Audio-Signale auch mit den von Ihnen auf dem M3 erzeugten Signalen kombinieren und das Ergebnis sampeln. Wenn Sie immer noch nicht zufrieden sind, können Sie den Sequenzer usw. aufspielen lassen, während Sie nur externe Audio-Signale sampeln.

3. Im Sequencer-Modus erzeugt eine Funktion beim Sampeln automatisch die notwendigen Notendaten für die Auslösung der Phrasen, so dass alle Samples während der Wiedergabe zeitrichtig getriggert werden.

Das erlaubt z.B. das Sampeln eines Gesangs- oder Gitarrenparts, während Sie sich vom Sequenzer begleiten lassen. Für diesen Vorgang haben wir uns einen netten Namen ausgedacht: „In-Track Sampling“.

Sampling-Frequenz und Wortbreite

Wie nachfolgend gezeigt, wird beim Sampeln in zeitlich festgelegten Intervallen der Pegel des Analogsignals ausgelesen und digital im Speicher abgelegt.



Diese Intervalle nennt man die „Sampling-Frequenz“. Eine Sampling-Frequenz von 48kHz bedeutet, dass pro Sekunde 48.000 „Muster“ erstellt werden. Das Intervall beträgt also $1 \text{ (Sekunde)} / 48.000 = \pm 0,00002083 \text{ (Sekunden)} = \pm 0,02083 \text{ms (Millisekunden)}$.

Je höher die Sampling-Frequenz, desto genauer wird das eingehende Analog-Signal im Speicher abgebildet. Jeder Pegel wird „gemessen“ und in digitale Daten gewandelt. Die Genauigkeit dieser Wandlung wird von der „Wortbreite“ (Auflösung) bestimmt. Bei diesem Prozess wird also ein Analog-Signal mit unendlich feiner Auflösung in ein Digital-Signal mit einer relativ begrenzten Auflösung umgewandelt. Bei einer Wortbreite von 16 Bit wird jeder Pegel in 65.536 (2-hoch-16) Schritten dargestellt.

Je größer die Wortbreite, desto genauer wird das eingehende Analog-Signal im Speicher abgebildet.

48kHz bei 16 Bit entsprechen der Qualität von Audiogeräten wie z.B. DAT-Recordern. CDs verwenden eine Sampling-Frequenz von 44.1kHz und eine Wortbreite von 16 Bit, also eine etwas niedrigere Sampling-Frequenz.

Aufbau des Sampling-Modus'

Hier wird beschrieben, wie der Sampling-Modus des M3 aufgebaut ist. (Siehe die Abbildung unten.)

Samples und Multisamples

Samples

Daten, die aufgezeichnet oder in den internen Speicher geladen werden, bezeichnet man als „Samples“. Samples bestehen zum einen aus Audiodaten (Wellenform) und zum anderen aus Parametern, die bestimmen, wie sie wiedergegeben werden (z.B. Start- und End-Adresse oder Loop-Startpunkt). Samples können Multisamples und Drumkits zugeordnet werden.

Der M3 kann maximal 4000 Samples im internen Speicher beherbergen.

Der M3 kann ein und dieselbe Wellenform in mehreren Samples verwenden. So lassen sich mehrere Samples erstellen, die zwar auf die gleiche Wellenform zugreifen, aber unterschiedliche Wiedergabeparameter aufweisen. Nehmen wir einmal an, Sie haben eine Stimme

aufgezeichnet, die „Eins-Zwei-Drei“ sagt. Diese Wellenform lässt sich in beispielsweise drei Samples aufteilen: Das erste Sample gibt „Eins-Zwei-Drei“ wieder, das zweite „Eins-Zwei“ und das dritte „Zwei-Drei“.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Copy“ auf S. 337 im Referenzhandbuch.

Multisamples

Multisamples verteilen mehrere Samples über die Tastatur. Ein überaus simples (und rein utopisches) Gitarren-Multisample verwendet z.B. nur sechs Samples – eines je Saite.

Jedes Sample wird einem „Index“ zugeordnet, der den Bereich, in dem das Sample gespielt wird, die Original-Tonhöhe, die Stimmung, den Pegel usw. beschreibt.

Multisamples können bis zu 128 Indizes enthalten.

Verwendung von Multisamples

Wenn Sie ein Instrument mit großem Tonumfang (z.B. ein Klavier) sampeln, würde die Verwendung eines einzigen Samples über den gesamten Bereich unnatürlich klingen. Aus diesem Grund sollten Sie mehrere Samples jenes Instruments mit unterschiedlichen Tonhöhen aufzeichnen und dann über den Tonumfang verteilen.

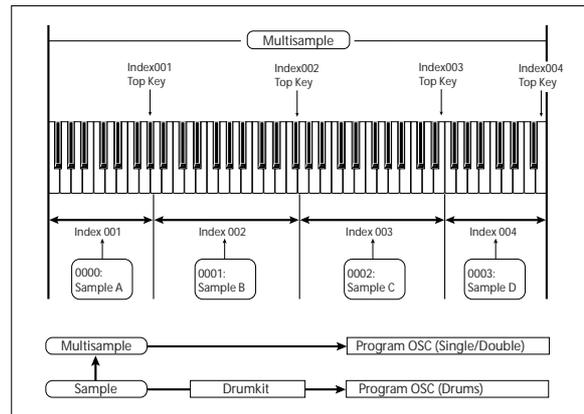
Die Instrumentenklänge im internen Speicher des M3 wurden auf diese Weise erstellt. Sie könnten beispielsweise ein Sample je Oktave erstellen und diese Samples dann je einem Index (Tastaturbereich) zuordnen.

Sie können Multisamples auch zum Verteilen mehrerer musikalischer Phrasen oder Drum-Loops über die Tastatur verwenden und diese dann beliebig ansteuern/auslösen. Jeder Taste und jedem Pad kann eine andere Phrase zugeordnet werden. Sie können die Phrasen aber auch in Oktavschritten zuordnen, um in unterschiedlichen Tonlagen zu spielen.

Der interne Speicher des M3 fasst maximal 1000 Samples.

Sie können ein Multisample als Oszillator eines Programs verwenden und als Program spielen. In einer Combination können Sie das dann mit Preset-Programs kombinieren und in einem Song verwenden. Auch die KARMA-Funktion steht zur Verfügung, was für interessante klangliche Ergebnisse gut ist (bei-

spielsweise könnte KARMA Sound-Effekte oder Sprach-Samples automatisch ansteuern).



Compare

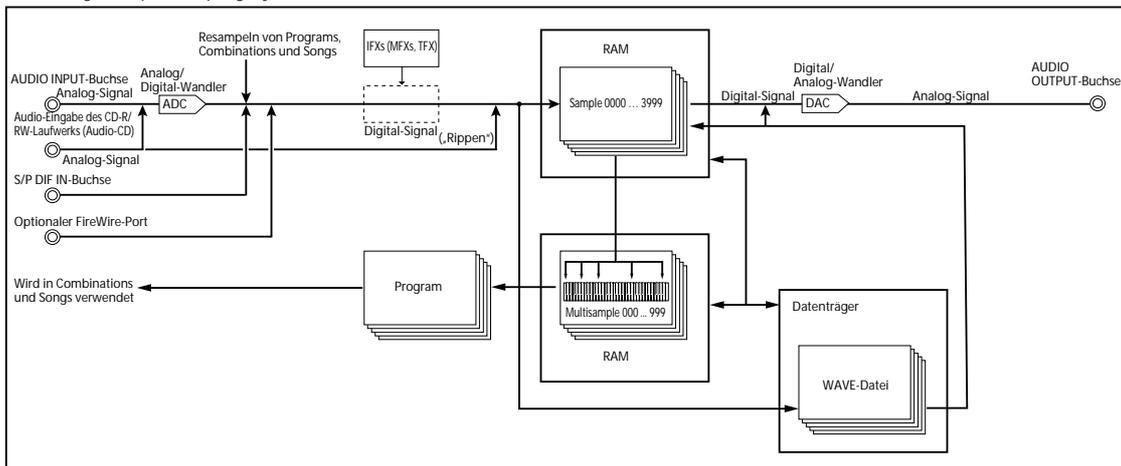
Im Sampling-Modus gibt es keine „Compare“-Funktion, mit der Sie noch einmal die nicht editierte Fassung aufrufen können.

Wenn Sie also auch die nicht editierte Fassung eines Samples oder Multisamples später noch brauchen, müssen Sie es mit „Copy Sample“ oder „Copy MS“ kopieren und dann die Kopie editieren. Siehe auch „Copy Sample“ auf S. 330 im Referenzhandbuch und „Copy MS (Copy Multisample)“ auf S. 332 im Referenzhandbuch.

Bestimmte Menübefehle der Seiten „Sample Edit“ und „Loop Edit“ können Sie auch ausführen, ohne „Overwrite“ zu markieren. Dann wird das Original-Material nicht überschrieben.

Sampling

Vorstellung des 'Open Sampling'-Systems



Sampeln und Editieren im Sampling-Modus

Im Sampling-Modus können Sie Samples erstellen und diese bzw. zuvor geladene Daten editieren (sogar WAVE- und AIFF-Dateien können bearbeitet werden). Samples lassen sich den Indizes eines Multisamples zuordnen, was eine zonenabhängige Ansteuerung unterschiedlicher Samples ermöglicht.

Seitenstruktur des Sampling-Modus'

	Seite	Wichtigste Aspekte
RECORD	P0: Recording	Aufnahme von Samples. Wählen des gewünschten Sample- oder Multi-sample-Speichers, Einstellen der Aufnahmeparameter, AUDIO INPUT-Einstellungen und Kontrolle der verbleibenden Speicherkapazität.
	P1: Sample Edit	Sampeln, Editieren der Wellenform usw. eigener oder im Media-Modus geladener Samples.
EDIT	P2: Loop Edit	Einstellen der Wiedergabeparameter (Beginn, Schleife, Ende, Schleife an/aus, umgekehrte Wiedergabe). Bearbeitungen wie „Time Slice“ und „Time Stretch“.
	P3: Multisample	Editieren von Multisamples. Editieren der Einstellungen: Sample-Zuordnungen, Zonen und Original-Tonhöhe.
CONTROLLER & AUDIO CD	P4: Controllers Setup	Definieren der Spielhilfen.
	P5: Audio CD	Wiedergabe und „Rippen“ einer Audio-CD.
EFFECT	P8: IFX	Ausgangsbusse und Master-Effektanteil. Routing, Anwahl und Einstellungen der Insert-Effekte.
	P9: MFX/TFX	Routing, Anwahl und Einstellungen der Master-Effekte. Anwahl und Einstellungen des Total-Effekts.

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 22.

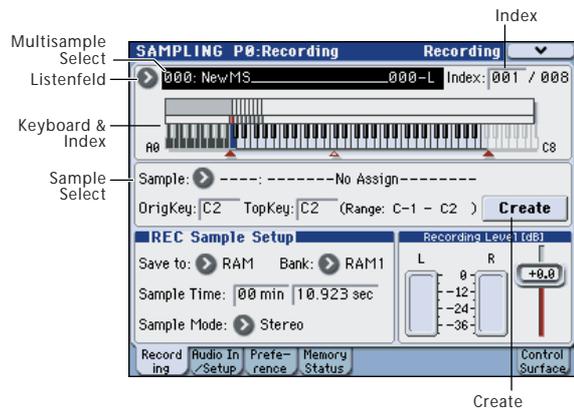
Im Sampling-Modus kann man auf den Seiten P0–P9 sampeln, indem man den SAMPLING REC- und START/STOP-Taster drückt. Alles, was mit der Aufnahme zu tun hat, muss unter „P0: Recording“ eingestellt werden. Jene Parameter gelten auch für die anderen Seiten.

Auf allen Seiten kann man das gewählte Sample oder Multisample abspielen, indem man die zugeordneten Tasten drückt. So können Sie sofort beurteilen, ob Ihre Änderungen in die richtige Richtung gehen.

Erstellen von Indizes für Multisamples und Zuweisung von Samples – P0: Recording

Nachfolgend wird erläutert, wie Sie Indizes für ein Multisample erstellen und dann jedem Index ein Sample zuordnen.

1. Drücken Sie den MODE SAMPLING-Taster, um in den Sampling-Modus zu wechseln.
2. Wechseln Sie zur Seite „P0: Recording– Recording“.



3. Wählen Sie „Multisample Select“ und legen Sie ein neues Multisample an.

Um ein neues Multisample anzulegen, müssen Sie den [Multisample Select]-Listenpfeil drücken. Drücken Sie nun eine „Multisample No.“ in der Übersicht, für die noch kein Name angezeigt wird. Sie können den Speicher auch mit den Zifferntastern 0–9 sowie ENTER wählen.

Es erscheint ein Dialogfenster.



Um ein Stereo-Multisample anzulegen, müssen Sie das „Stereo“-Kästchen markieren und den [OK]-Button drücken.

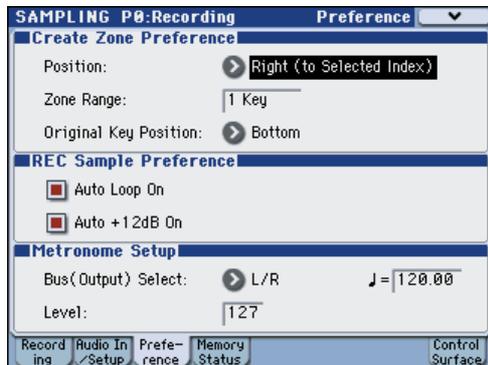
Brauchen Sie ein Mono-Multisample, so darf das „Stereo“-Kästchen bei Drücken des [OK]-Buttons nicht markiert sein.

4. Drücken Sie den [Create]-Button, um einen Index anzulegen.

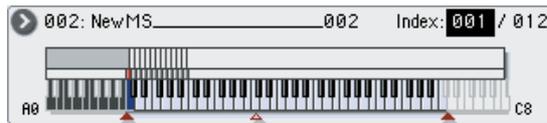
Beim Einschalten wird „Index“ auf „001/008“ gestellt. Das bedeutet, dass es 8 Indizes gibt und dass der erste Index momentan gewählt ist.

Drücken Sie den [Create]-Button wiederholt. Bei jedem Drücken wird ein neuer Index angelegt. Die Klaviaturlinien zeigen den Notenbereich sowie die Note der Original-Tonhöhe an. Der hervorgehobene Bereich bezieht sich jeweils auf den gewählten Index.

Achtung: Der mit dem [Create]-Button angelegte Index verwendet die „Create Zone Preference“-Vorgaben der Seite „P0: Recording- Preference“. (Diese Einstellung kann man auch auf der Seite „P3: Multisample Edit“ vornehmen.)



Nach dem Einschalten werden folgende Einstellungen verwendet: „Position“ = Right (to selected index), „Zone Range“ = 1 Keys und „Original Key Position“ = Bottom. Das bedeutet, dass neue Indizes folgendermaßen angelegt werden. Dieser Ansatz ist praktisch, wenn Sie gleich mehrere Ausschnitte einer Phrase oder Loop sampeln möchten.



Wenn Sie „Zone Range“ auf „12 Keys“ stellen, wird für jede Oktave ein neuer Index angelegt.



5. Wählen Sie „Index“.

Um einen „Index“ zu wählen, können Sie ENTER gedrückt halten, während Sie eine Klaviertaste oder ein Pad drücken. Wählen Sie hier „001“.

6. Ordnen Sie dem „Index“ ein Sample zu.

Wenn Sie zuvor bereits gesampelt haben, was also bedeutet, dass der RAM-Speicher schon mehrere Samples enthält, können Sie mit „Sample (Sample Select)“ den benötigten Sample-Speicher wählen.

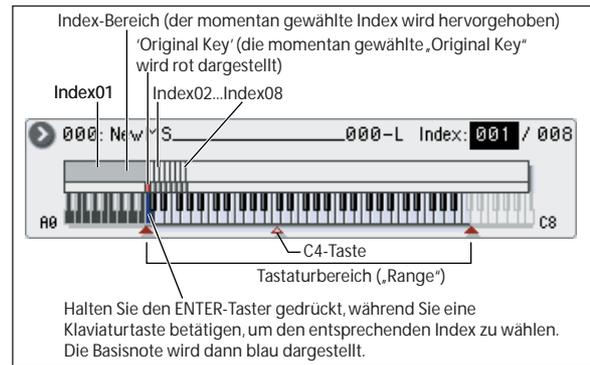
Um ein neues Samples anzulegen, können Sie sofort weiter machen.

Das Sample wird automatisch dem in Schritt 5 gewählten Index zugeordnet.

Wenn Sie jetzt eine Taste im Bereich des gewählten Index drücken, wird das Sample abgespielt.

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um auch den übrigen Indizes Samples zuzuordnen.

Bei Bedarf können Sie Anzahl und Reihenfolge der Indizes im Multisample, die Zonen der einzelnen Indizes und die Original-Tonhöhe später noch editieren. (Siehe „Editieren von Multisamples – P3: Multisample Edit“ auf S. 119.)



Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie eine Klaviertaste betätigen, um den entsprechenden Index zu wählen. Die Basisnote wird dann blau dargestellt.

Anlegen mehrerer Samples

In den oben als Beispiel erwähnten Bedienschritten haben wir mehrere Indizes angelegt (wiederholtes Drücken des [Create]-Buttons) und jedem „Index“ dann ein Sample zugeordnet.

Alternativ hierzu können Sie jedoch einen Index anlegen, dafür ein Sample erstellen und dann die folgenden beiden Schritte wiederholen.

1. Drücken Sie den [Create]-Button, um einen Index anzulegen.

2. Nehmen Sie ein Sample auf.

Jenes Sample wird automatisch dem unter Schritt 1 angelegten Index zugeordnet.

3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2.

So können sehr schnell komplette Multisamples erstellt werden.

Sample-Belegung der Pads

Laut Vorgabe entsprechen die Pads 1–8 den Noten C2–G2.

Beispiel: Die „Index“-Vorgabe („001/008“) stellt „Original Key“ und „Top Key“ auf „C2“. Das Sample kann also mit der Taste C2 gestartet werden. Alternativ hierzu können Sie jedoch auch Pad 1 drücken.

Wenn Sie jetzt „Index“ 002–008 Samples zuordnen, können letztere mit den Tasten C#2–G2 bzw. den Pads 2–8 gestartet werden.

Im Sampling-Modus ist die Wiedergabe niemals anschlagdynamisch (selbst, wenn Sie PAD MODE auf „VELOCITY SENSITIVE“ gestellt haben).

Sie können den Pads aber auch andere Notennummern zuordnen.

Diese Einstellungen müssen auf der Seite „Pads 5–8 Setup“ oder „Sampling P4: Controllers– Pads 1–4 Setup“ vorgenommen werden. In bestimmten Fällen ist es praktisch, den Pads Tonhöhen zuzuordnen, die Sie auf der Tastatur selten oder nie spielen. Um die Zuordnung zu ändern, müssen Sie das Feld der Notennummer wählen und anschließend ENTER gedrückt halten, während Sie die gewünschte Taste betätigen.



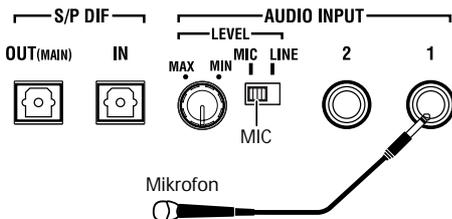
Grundlegendes Sampling-Verfahren

Sampeln Ihres Gesangs als 'One-Shot'-Aufnahme

In diesem Beispiel wollen wir das Mikrofon an die AUDIO INPUT 1-Buchse anschließen und den Gesang in Mono sampeln.

Anschließen eines Mikrofons und Einstellen des Eingangspiegels

1. Verbinden Sie ein Mikrofon mit der AUDIO INPUT 1-Buchse auf der Rückseite.
2. Stellen Sie den AUDIO INPUT MIC/LINE-Schalter in die MIC-Position und den LEVEL-Regler auf „MIN“. Schließen Sie das Mikrofon an und stellen Sie den LEVEL-Regler ungefähr in die Mitte.



Sample-Einstellungen

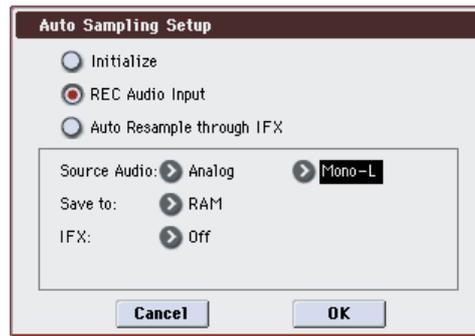
1. Wechseln Sie zur Seite „Sampling P0: Recording-Audio In/Setup“.

Drücken Sie den MODE SAMPLING-Taster, um in den Sampling-Modus zu wechseln. Rufen Sie die Seite „Sampling P0: Recording“ auf.

Wenn diese Seite nicht angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster so oft drücken, bis das wohl der Fall ist. Betätigen Sie anschließend das „Audio In/Setup“-Register.

2. Wählen Sie den Menübefehl „Auto Sampling Setup“. Das dazugehörige Dialogfenster erscheint.

„Auto Sampling Setup“ sorgt dafür, dass alle Parameter automatisch für den gewünschten Sampling-Vorgang eingestellt werden. Diese Einstellungen bilden einen guten Ausgangspunkt für die meisten Sampling-Vorgänge.



3. Wählen Sie „REC Audio Input“.

Hiermit wählen Sie geeignete Einstellungen zum Sampeln einer externen Signalquelle.

4. Stellen Sie „Source Audio“ auf „Analog“. Damit geben Sie an, dass Sie die an die Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 angeschlossene(n) Signalquelle(n) sampeln möchten.

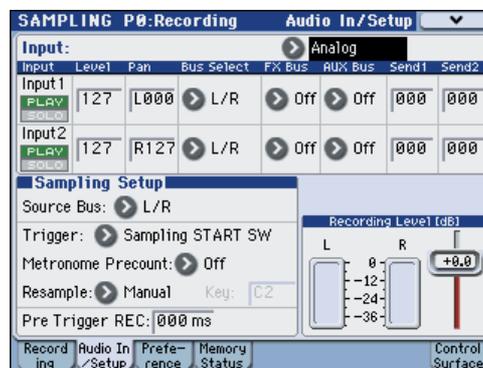
5. Stellen Sie „Mono-L/Mono-R/Stereo“ auf „Mono-L“. Das bedeutet, dass der „L“-Kanal (das an INPUT 1 anliegende Signal) in Mono gesampelt wird.

6. Wählen Sie im „Save to“-Feld „RAM“. Die Daten werden im Sample-Speicher (RAM) gepuffert.

7. Schalten Sie „IFX“ aus („Off“). Hiermit geben Sie an, dass beim Sampeln kein Insert-Effekt verwendet wird.

8. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

Jetzt liegen alle notwendigen Einstellungen vor.



Achtung: Überprüfen Sie die Einstellungen kurz.

Analog-Eingabe:

Input 1 **Level:** 127, **Pan:** L000
BUS Select: L/R

Angabe des Eingangspiegels der INPUT 1-Buchse, Stereoreposition und Anwahl des „L/R“-Busses als Ziel.

Source BUS: L/R

Die Signale des „L/R“-Busses werden gesampelt.

Trigger: Sampling START SW

Der Sampling-Vorgang beginnt bei Drücken des SAMPLING START/STOP-Tasters.

Recording Level: +0.0

Dies ist die Vorgabe für das Sampeln externer Signale.

Save to: RAM

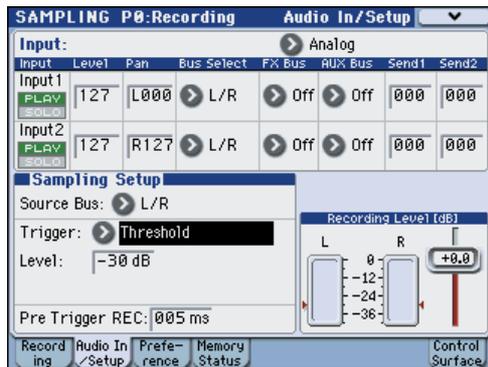
Das Sample wird im RAM gepuffert.

Sampling Mode: L-Mono

Das Signal des internen „L“-Kanals wird in Mono gesampelt.

9. Mit „Trigger“ bestimmen Sie, wie der Sampling-Vorgang ausgelöst werden soll. Wir entscheiden uns hier für eine automatische Auslösung, sobald der Signalpegel den festgelegten Wert überschreitet.

- Stellen Sie „Trigger“ auf „Threshold“ und „Level“ auf „-30dB“. Das Audiosignal muss also den Wert „-30dB“ erreichen, um den Vorgang auszulösen.
- Stellen Sie „Pre Trigger“ auf „005ms“. Die „Datenregistrierung“ beginnt etwas (5ms) vor dem Auslösungszeitpunkt, um sicherzustellen, dass der Einsatz erhalten bleibt.



Einstellen des Aufnahmepegels

1. Mit dem LEVEL-Regler auf der Rückseite können Sie den Pegel einstellen.

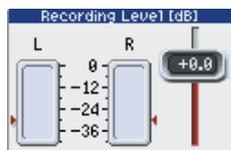
Wenn im Display jetzt „ADC OVERLOAD!“ (Überlastung des A/D-Wandlers) erscheint, müssen Sie den LEVEL-Regler weiter zu „MIN“ drehen.

Stellen Sie den Pegel so hoch wie möglich ein. Allerdings darf die „ADC OVERLOAD!“-Marke nicht erreicht werden.

2. Drücken Sie den SAMPLING REC-Taster.

Sprechen Sie in das Mikrofon. Das Meter zeigt den Pegel an, mit dem das Signal aufgenommen wird.

Wenn „CLIP!“ angezeigt wird, müssen Sie mit den VALUE-Bedienelementen die Einstellung des „Recording Level“-Fadersymbols verringern (also einen etwas kleineren Wert als „+0.0“ wählen).



3. Sobald alles wunschgemäß eingestellt ist, können Sie den SAMPLING REC-Taster drücken.

Aufnahme

1. Drücken Sie den SAMPLING REC-Taster.

Der M3 ist nun aufnahmebereit.

2. Sprechen Sie in das Mikrofon und beginnen Sie zu sprechen.

(Beispiel: „Das“)

Die Aufnahme beginnt automatisch, sobald der Pegel über dem „Level“-Wert -30dB liegt.

3. Drücken Sie am Ende der Silbe den SAMPLING START/STOP-Taster.

Damit wäre das Sample „im Kasten“. Das neue Sample ist bereits „Sample (Sample Select)“ zugeordnet.

Anhören des Ergebnisses

1. Laut Vorgabe wird das soeben erstellte Sample Index „001“ zugeordnet.

Drücken Sie die „OrigKey“-Klaviertaste (C2) von Index 001, um das Sample abzuspielen.

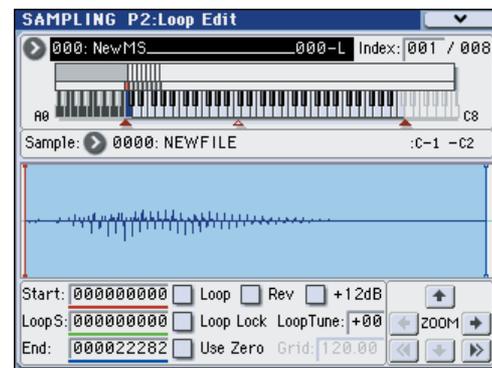
Sie können aber auch Pad 1 drücken.

Das Sample wird so lange in einer Schleife abgespielt, bis Sie die Taste bzw. das Pad wieder freigeben. Diese Schleifenfunktion brauchen wir aber nicht.

Ausschalten der 'Loop'-Funktion

1. Wechseln Sie zur Seite „P2: Loop Edit“.

Demarkieren Sie „Loop“. Das Sample wird selbst dann nur ein Mal abgespielt, wenn Sie die C2-Taste ganz lang gedrückt halten.



2. Gleich im Anschluss wollen wir dafür sorgen, dass auch die weiteren Samples nicht geschleift werden.

Wechseln Sie zur Seite „P0: Recording- Preference“. Demarkieren Sie „Auto Loop On“.

Solange „Auto Loop On“ markiert ist, wird das „Loop“-Kästchen für alle neuen Samples, die Sie aufnehmen, angekreuzt.

Weiter im Sample-Text

1. Springen Sie zur Seite „P0: Recording- Recording“, wählen Sie „Index“ und drücken Sie den Δ-Taster um „002“ zu wählen.

2. Drücken Sie den SAMPLING REC- und danach den SAMPLING START/STOP-Taster.

Sprechen Sie in das Mikrofon und beginnen Sie zu sprechen.

(Beispiel: „Sampeln“)

Drücken Sie am Ende der Silbe den SAMPLING START/STOP-Taster.

3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, um weitere Samples aufzunehmen.

(Beispiel: „mit“, „dem“, „M3“, „ist“, „kinderleicht“.)

Anhören des Ergebnisses

1. Drücken Sie die Tasten der Reihe nach.

Spielen Sie der Reihe nach alle Noten ab dem C2. Jetzt hören Sie der Reihe nach alle erstellten Samples.

(Beispiel: Wenn Sie die Tasten C2-F#2 schnell drücken, hören Sie „Das Sampeln mit dem M3 ist kinderleicht“.)

Das angelegte Multisample kann in einem Program oder in einer Combination verwendet werden. (Siehe „Umwandlung eines Multisamples in ein Program“ auf S. 120.)

Sampeln des S/P DIF-Eingangssignals

Das Sampeln eines über den S/P DIF-Eingang empfangenen Signals unterscheidet sich kaum vom Aufzeichnen analoger Signale. Um die über den S/P DIF-Eingang empfangenen Signale in Stereo zu sampeln, müssen Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Source Bus: S/P DIF IN L/R

Resample: Manual

Recording Level [dB]: wie gewünscht

Mode: Stereo

Wichtig: Die Verwendung des Digital-Ein-/Ausgangs klappt nur, wenn Sie den „System Clock“-Parameter des Global-Modus' ordnungsgemäß einstellen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „System Clock“ auf S. 359 im Referenzhandbuch.

Sampeln eines externen Audiosignals mit Insert-Effekten

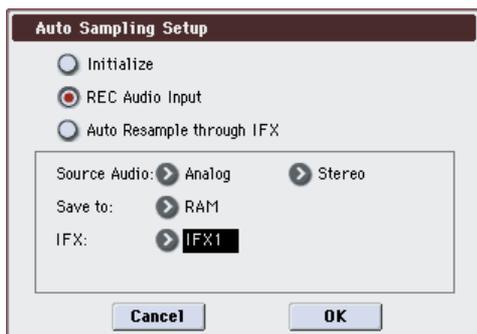
In diesem Beispiel wollen wir das Signal des an die AUDIO INPUT 1-Buchse angeschlossenen Mikrofons mit einem Effekt bearbeiten und in Stereo sampeln.

Anschließen eines Mikrofons und Einstellen des Eingangsspegels

1. Schließen Sie ein Mikrophon an die AUDIO INPUT 1-Buchse an und stellen Sie den Eingangsspiegel ein. (Siehe „Anschließen eines Mikrofons und Einstellen des Eingangsspegels“ auf S. 112.)

Nehmen Sie die zum Sampeln notwendigen Einstellungen vor

1. Wechseln Sie zur Seite „Sampling P0: Recording-Audio In/Setup“ und wählen Sie den Menübefehl „Auto Sampling Setup“, um das zugehörige Dialogfenster aufzurufen.



2. Wählen Sie „REC Audio Input“.

Hiermit wählen Sie geeignete Einstellungen zum Sampeln einer externen Signalquelle.

3. Stellen Sie „Source Audio“ auf „Analog“. Verweist auf ein Analog-Signal, das über die Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 empfangen und gesampelt wird.
4. Stellen Sie „Mono-L/Mono-R/Stereo“ auf „Stereo“. Jetzt werden die Signale der Buchsen INPUT 1, 2 (d.h. der interne „L“- und „R“-Kanal) in Stereo gesampelt.
5. Wählen Sie im „Save to“-Feld „RAM“. Die Daten werden im Sample-Speicher (RAM) gepuffert.
6. Stellen Sie „IFX“ auf „IFX1“. Hier wird also Insert-Effekt „1“ beim Sampeln verwendet.
7. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

Damit wäre alles bereit zum Sampeln.

Achtung: Schauen wir uns die Einstellungen noch einmal an.

Input 1 BUS Select: IFX1

Eingangsspiegel, Stereoposition und Zuordnung des INPUT 1-Signals zum „IFX1“-Bus.

Sampling Mode: Stereo

Die Signale der internen Kanäle „L“ und „R“ werden in Stereo gesampelt.

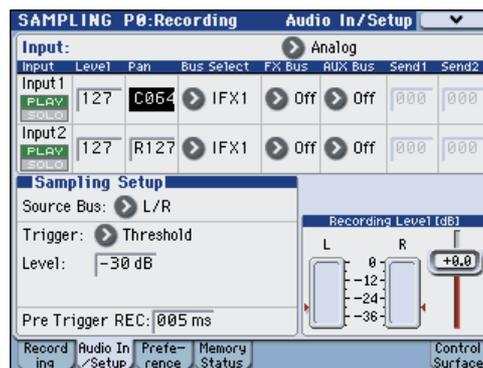
Die übrigen Einstellungen sind mit jenem von Schritt 8 unter „Sampeln Ihres Gesangs als 'One-Shot'-Aufnahme“ auf S. 112 identisch.

8. Ein paar Dinge wollen wir hier jedoch noch ändern.

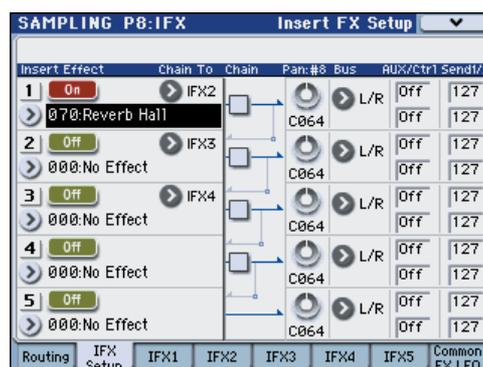
Stellen Sie „Input 1 Pan“ auf „C64“.

Das Eingangssignal befindet sich in der Mitte.

Nehmen Sie folgende Einstellungen vor: „Trigger“= Threshold, „Level“= -30dB und „Pre Trigger“= 005ms.



9. Wechseln Sie zur Seite „P8: IFX- Insert FX Setup“.



10. Wählen Sie „IFX1“ und drücken Sie 7, 0 sowie ENTER, um „070: Reverb Hall“ zu wählen.

Drücken Sie „IFX1 On/Off“, um diesen Parameter zu aktivieren.

11. Sprechen Sie in das Mikrophon und kontrollieren Sie, ob Ihre Stimme verhallt wird.

Die Effektparameter können bei Bedarf auf der „IFX1“-Seite editiert werden.

12. Stellen Sie „Bus“ am Ausgang von IFX1 auf „L/R“.

13. Wählen Sie auf der Seite „P0: Recording-Recording“ den „Index“-Parameter.

Drücken Sie den [Create]-Button, um einen neuen Index anzulegen.

Einstellen des Aufnahmepegels

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Einstellen des Aufnahmepegels“ auf S. 115.

Aufnahme

1. Drücken Sie den SAMPLING REC- und SAMPLING START/STOP-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

Sagen Sie das Wort, das gesampelt werden soll.

Die Aufnahme beginnt automatisch, sobald der Pegel über dem „Level“-Wert „-30dB“ liegt.

2. Drücken Sie den SAMPLING START/STOP-Taster, um den Sampling-Vorgang anzuhalten.

Anhören des Ergebnisses

1. Spielen Sie auf der Tastatur.

Drücken Sie die „OrigKey“-Taste, um die Original-Tonhöhe des Samples zu wählen.

Hinzufügen eines Insert-Effekts und Sampeln des Ergebnisses (‘Resample’)

Hier wollen wir ein bereits erstelltes Sample mit einem Insert-Effekt bearbeiten und das Ergebnis dann erneut sampeln. Der Name dieser Operation: „Resampling“.

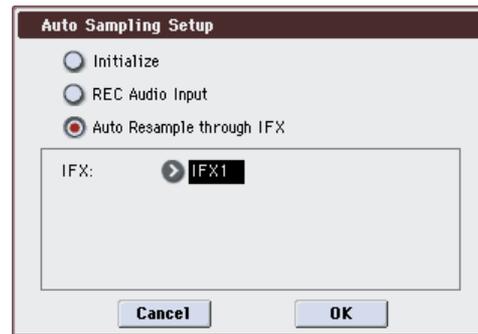
Automatisches „Resampling“

1. Wählen Sie auf der Seite „P0: Recording-Recording“ mit „Sample (Sample Select)“ das Sample, das Sie erneut sampeln möchten.

Unmittelbar nach dem Einschalten wird „Orig.Key“ = C2 verwendet.

2. Wählen Sie den Menübefehl „Auto Sampling Setup“. Es erscheint ein Dialogfenster.

3. Wählen Sie „Auto Resample through IFX“. Wählen Sie mit „IFX“ den gewünschten Effekt.

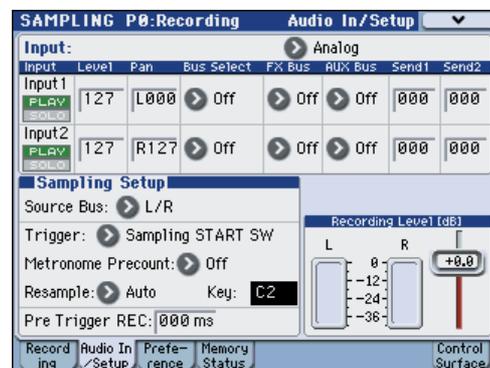


4. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

Damit wäre alles bereit zum Sampeln.

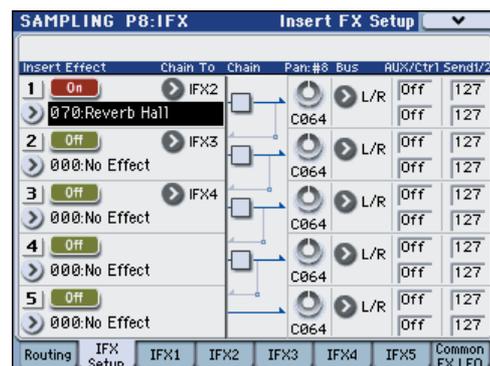
5. Wählen Sie mit „Key“ (Seite „P0: Recording-Audio In/Setup“) das Sample, das Sie erneut aufnehmen möchten.

In der Regel werden Sie sich wohl für die mit „Orig Key“ gewählte Note („Recording“-Seite) entscheiden.



6. Markieren Sie „Auto +12dB On“ auf der Seite „P0: Recording-Preference“.

7. Stellen Sie „IFX1“ (Seite „P8: IFX-Insert FX Setup“) auf „070: Reverb Hall“ und aktivieren Sie „IFX On/Off“.



Drücken Sie die „Key“-Taste und kontrollieren Sie, ob der Hall hörbar ist.

Stellen Sie „Bus“ am Ausgang von IFX1 auf „L/R“.

8. Drücken Sie den SAMPLING REC- und danach den SAMPLING START/STOP-Taster.

Das „Key“ zugeordnete Sample wird abgespielt und automatisch neu gesampelt.

Am Ende des Samples wird auch der Resampling-Vorgang angehalten.

Das neu angelegte Sample wird automatisch „Sample Select“ zugeordnet.

Achtung: Auf der Seite „P8: IFX- Routing“ des Sampling-Modus' wird der Parameter „**Bus (IFX/Output) Select**“ unmittelbar nach dem Sampeln wieder auf „L/R“ gestellt. Damit wird vermieden, dass ein mit Effekt neu erstelltes Sample während der Wiedergabe noch einmal mit diesem Effekt versehen wird (dann würde der Effekt doppelt verwendet).

Wenn Sie den Insert-Effekt auch für die Wiedergabe verwenden möchten, müssen Sie „IFX1“ also erneut selektieren.

Vorgaben von 'Auto Resample through IFX'

- P0: Recording- Audio In/Setup
INPUT1 Bus Select: Off
Die Signale der Buchsen INPUT 1, 2 und S/P DIF L/R werden nicht empfangen.
Source Bus: L/R
Die Signale des „L/R“-Busses werden gesampelt.
Trigger: Sampling START SW
Mit dem **SAMPLING REC**-Taster aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Um das Resampeln zu starten, müssen Sie den **SAMPLING START/STOP**-Taster drücken.
Resample: Auto
Das dem gewählten Index zugeordnete Sample wird automatisch erneut gesampelt.
Recording Level: 0.0
Das ist die Vorgabe für Resampling-Vorgänge.
- P0: Recording- Recording
Save to: RAM
Die Daten werden im RAM-Speicher gepuffert.
Sampling Mode: Stereo
Die Signale der internen „L/R“-Kanäle werden in Stereo gesampelt.
- P0: Recording- Preference
Auto +12dB On: On
Der „+12dB“-Parameter wird beim Sampeln automatisch aktiviert.
- P8: IFX- Routing
Bus Select IFX1
 Wenn Sie „Bus Select“ von „Off“ zu „L/R“ oder „IFX1-5“ ändern, kann es sein, dass die Signale der Buchsen AUDIO OUT L/MONO und R oder im Kopfhörer plötzlich grässlich laut sind.

Manuelles 'Resampling'

Statt automatisch zu resampeln („Auto“), können Sie auch die Signale sampeln, die beim Spielen auf der Tastatur erzeugt werden („Manual“).

- Wählen Sie mit „**Sample (Sample Select)**“ das Sample, das erneut gesampelt werden soll und stellen Sie „**Resample**“ auf „Manual“. Stellen Sie „**Trigger**“ auf „Note On“ und „**Sample Mode**“ auf „Stereo“. Stellen Sie außerdem „**Source Bus**“, „P8: IFX-Routing **Bus Select**“ und die Effekte ein. Drücken Sie anschließend den **SAMPLING REC**- und **START/STOP**-Taster. Wenn Sie jetzt eine Note auf der Tastatur spielen, beginnt der „Resampling“-Vorgang. Um den Vorgang vor Ende der Sample-Dauer zu beenden, müssen Sie den **SAMPLING START/STOP**-Taster drücken.

Editieren von Schleifen – P2: Loop Edit

Bei Bedarf können Sie die Stelle, ab der ein Sample geschleift wird, korrigieren. Auf der Seite „P2: Loop Edit“ bieten sich folgende Möglichkeiten.

- Sie können die Positionen „**Start**“, „**End**“ und „**Loop Start**“ einstellen, während Sie sich die Wellenform anschauen. Mit Funktionen wie „Zoom In/Out“, „Use Zero“ und „Grid“ editiert es sich wahrscheinlich komfortabler.
- Die Wiedergabeschleife kann ein-/ausgeschaltet werden, die Schleife lässt sich stimmen, das Sample kann lauter („+12dB“) und bei Bedarf sogar rückwärts („Reverse“) abgespielt werden.
- Die „Time Slice“-Funktion analysiert das gewählte Sample auf Attack-Impulse (Einsätze) und unterteilt es in entsprechend viele Einzel-Samples. Das eignet sich besonders zum „Zerschnippeln“ von Schlagzeug-Grooves. Dabei werden bei Bedarf im Sequencer-Modus automatisch Notenbefehle angelegt, mit denen die Sample-Einzelteile gestartet werden. Der größte Vorteil dieses Verfahrens ist, dass das Tempo jener Grooves usw. variierbar wird (ihre Tonhöhe ändert sich dabei nicht). Umgekehrt kann die Tonhöhe der Einzelklänge geändert werden, ohne das Tempo zu beeinflussen. (Diese Funktion ist auch für Stereo-Samples verfügbar.) (Siehe „Time Slice“ auf S. 343 im Referenzhandbuch.)
- „Time Stretch“ erlaubt das Ändern der Dauer eines Samples ohne Beeinflussung der Tonhöhe. Die „Time Stretch“-Funktion kann auf zwei Arten „wirken“: Im „Sustaining“- (geeignet für lang gehaltene Signale wie Gesang, Streicher usw.) oder „Slice“-Modus (für Loops und perkussive Signale wie Schlagzeug). (Diese Funktion ist auch für Stereo-Samples verfügbar.) (Siehe „Time Stretch“ auf S. 347 im Referenzhandbuch.)
- Bei Signalen mit klarer Tonhöhe (Streicher, Holzbläser usw.) klingt die Schleife („Loop“) oftmals unnatürlich bzw. holprig. Mit der „Crossfade Loop“-Funktion können Sie eventuelle Ungereimtheiten ausbügeln. (Siehe „Crossfade Loop“ auf S. 350 im Referenzhandbuch.)

'Loop'-Einstellungen

1. Wählen Sie das Sample, dessen Loop-Einstellungen Sie editieren möchten.

Wählen Sie das benötigte Sample mit „**Sample (Sample Select)**“ oder „**Index**“ (Seite „P2: Loop Edit“ bzw. „P0: Recording- Recording“).

-  Wenn Sie das Sample mit „**Sample (Sample Select)**“ wählen, ändert sich auch die Index-Zuordnung.

Loop

2. Verwenden Sie das „Loop“-Kästchen der Seite „P2: Loop Edit“ Seite, um die Schleife des Samples zu aktivieren oder auszuschalten.

Wenn das Kästchen angekreuzt ist, wird das Sample geschleift.

Die Schleife bewegt sich zwischen den in Schritt 3 eingestellten Punkten.

Loop On: Start→End→Loop Start→End→ (Loop Start→End wird wiederholt)

Loop Off: Start→End

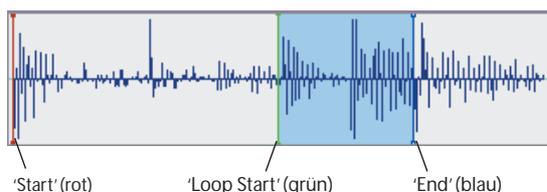


Dieses Sample können Sie abspielen, indem Sie eine Taste im Bereich des zugeordneten Index' drücken (der invertierte Bereich von „Keyboard & Index“).

Wenn Sie ein Sample mit der „Sample Mode“-Einstellung „Stereo“ gesampelt haben, werden beide Wellenformen angezeigt: Die obere vertritt den „L“-Kanal, die untere den „R“-Kanal.

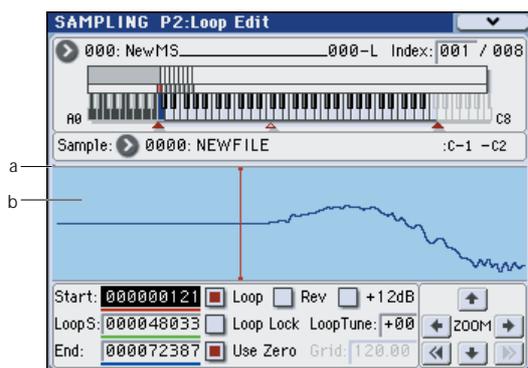
3. Geben Sie hier die gewünschte „Start“- und „End“-Adresse an. „Loop Start“ verweist auf die Position, ab der die Wellenform geschleift wird.

Wählen Sie „Start“ (hervorgehoben) und stellen Sie mit dem VALUE-Rad oder den VALUE-Bedienelementen die gewünschte Adresse ein. Die dazugehörige senkrechte Linie wird verschoben. Stellen Sie jetzt auch „Loop Start“ und „End“ ein. „Start“ in unserem Beispiel muss sich unmittelbar vor dem Beginn der Wellenform befinden. „LoopS (Loop Start)“ sollte vor der zweiten Wellenform liegen. „End“ können Sie frei einstellen.



ZOOM

4. Mit den [ZOOM]-Buttons können Sie heran- oder wegzoomen. Wenn z.B. „Start“ gewählt ist, bezieht sich die Zoom-Einstellung auf die Start-Adresse.



Gebiet „a“ zeigt an, wo sich der im „b“-Fenster gezeigte Ausschnitt befindet. Je weiter Sie heranzoomen, desto genauer wird ein immer kleinerer Ausschnitt angezeigt. Dieses System hilft Ihnen dann bestimmt bei der Orientierung. Stellen Sie mit den [Zoom]-Buttons die Darstellungsgröße im „b“-Bereich ein.

Use Zero

Wenn das Kästchen „Use Zero“ markiert ist, lassen sich nur Adressen selektieren, die sich an einem Null-durchgang befinden (d.h. Stellen, an denen der Pegel gleich Null ist). So können Sie schneller Stellen wählen, an denen keine Pegelsprünge (Knackser) auftreten.

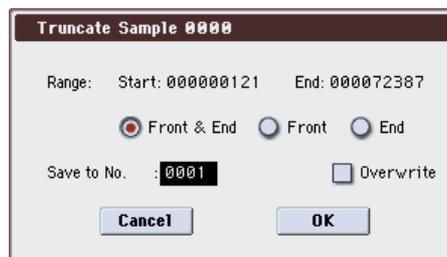
Truncate

5. Verwenden Sie bei Bedarf den Menübefehl „Truncate“, um die Daten vor der „Start“- bzw. „LoopS“- und hinter der „End“-Adresse zu entsorgen, wenn Sie diese nicht mehr brauchen.

Drücken Sie das „Front & End“-Optionsfeld.

In diesem Beispiel ändern wir nichts an den Parametern „Save to No.“ und „Overwrite“. Drücken Sie also sofort den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

Bei Ausführen dieses Befehls wird der zurechtgestutzte Sample-Rest automatisch einem Index zugeordnet.



In einigen Dialogfenstern, die bei Aufrufen eines Menübefehls angezeigt werden, gibt es einen „Save to No.“-Parameter, mit dem Sie die Nummer selektieren können, unter der das Sample gespeichert wird. Hier wird automatisch eine freie Speichernummer angezeigt. Ändern Sie diesen Eintrag also nur, wenn Sie genau wissen, weshalb das Sample woanders gespeichert werden soll. Wenn Sie „Overwrite“ im Dialogfenster markieren, werden die zuvor vorhandenen Daten von den bearbeiteten Daten überschrieben. Demarkieren Sie dieses Kästchen, wenn die Daten, welche die Grundlage der Bearbeitung bildeten, nicht überschrieben werden dürfen. Samples, die Sie nach der Bearbeitung nicht mehr benötigen, können Sie mit dem Menübefehl „Delete Sample“ löschen.

Sampling

Schleifeneinstellung anhand eines Rasters

Die Wellenform-Anzeige bietet eine Raster-Funktion („Grid“) zur Bestimmung von Auflösung und Tempo (BPM). Hiermit erzielen Sie oftmals schneller professionelle Loops.

Das Raster wird auch auf der Seite „P1: Sample Edit“ angezeigt und kann für Synchronisationszwecke genutzt werden.

1. Wählen Sie den „Grid“-Menübefehl.

Wählen Sie „On“. Stellen Sie den gewünschten „Resolution“-Wert ein.

Drücken Sie den [OK]-Button.



2. Stellen Sie mit „Grid“ („P2: Loop Edit“) das Tempo ein.



Das Raster beruht auf der gewählten Wiedergabetonhöhe der Basisnote (blau im „Keyboard & Index“-Bereich). Diese können Sie wählen, indem Sie den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie eine Note auf der Tastatur spielen.

Drücken Sie die Basisnote, um das Sample abzuspielen und betätigen Sie den TAP TEMPO-Taster im Vierteltakt. Damit aktivieren Sie „Tap Tempo“ und legen das Tempo fest.

3. Stellen Sie die „End“-Adresse so ein, dass sie sich exakt auf einer Rasterlinie befindet.

So sorgen Sie dafür, dass die Schleifenlänge dem BPM-Wert entspricht.

Wenn „Loop“ aktiv ist, beginnt das Raster bei „Loop Start“. Wenn „Loop“ nicht aktiv ist, beginnt das Raster bei „Start“.

4. Demarkieren Sie „Grid“, wenn Sie das Raster nicht mehr brauchen.

Editieren der Samples (Wellenformen) – P1: Sample Edit

Hier können die Wellenformdaten editiert werden.

Auf der Seite „P1: Sample Edit“ bieten sich folgende Möglichkeiten.

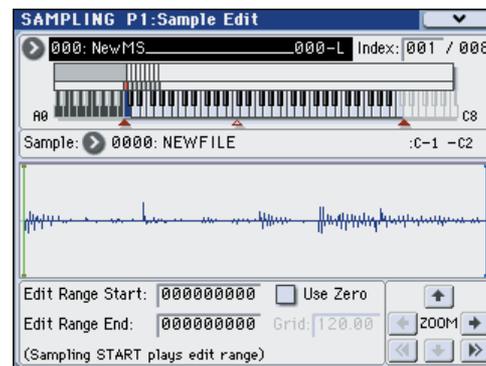
- Sie können die „Edit Range Start“- und „Edit Range End“-Position anhand der angezeigten Wellenform einstellen. Mit Funktionen wie „Zoom In/Out“, „Use Zero“ und „Grid“ können Sie die Wellenform effizienter editieren.
- Zum Editieren der Wellenformen stehen Befehle wie „Cut“, „Copy“, „Mix“, „Insert“, „Normalize“, „Volume Ramp“ und „Reverse“ zur Verfügung. (Siehe „Cut“ auf S. 337 im Referenzhandbuch.)
- Mit der „Rate Convert“-Funktion kann die Sampling-Frequenz auf 2/3–1/6 verringert werden, was herrlich „lohfai“ klingt. (Siehe „Rate Convert“ auf S. 340 im Referenzhandbuch.)
- Mit der „Link“-Funktion („Link: with crossfade“) können Sie zwei Samples zu einem kombinieren. Dank einer Überblendung („Crossfade“) wird bei Bedarf sogar ein natürlicher Übergang erzeugt. (Siehe „Link“ auf S. 341 im Referenzhandbuch.)

1. Wählen Sie das änderungsbedürftige Sample.

Wählen Sie das Sample mit „Sample (Sample Select)“ oder „Index“ (Seite „P1: Sample Edit“ oder „P0: Recording, Recording“).

⚠ Wenn Sie das Sample mit „Sample (Sample Select)“ wählen, ändert sich auch die Index-Zuordnung.

2. Wechseln Sie zur Seite „P1: Sample Edit“.

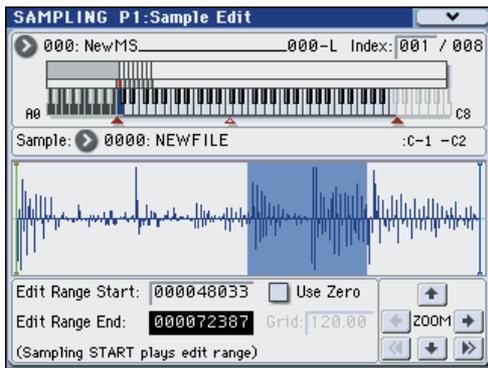


Jetzt wird die Wellenform des gewählten Samples angezeigt.

Wenn Sie ein Sample mit der „Sample Mode“-Einstellung „Stereo“ gesampelt haben, werden zwei Wellenformen angezeigt: „L“-Kanal oben und „R“-Kanal unten.

3. Geben Sie mit „Edit Range Start“ und „Edit Range End“ den Bereich an, innerhalb dessen das Sample editiert werden soll.

Der gewählte Bereich wird invertiert dargestellt.



Um sich die gewählte Passage anzuhören, müssen Sie den SAMPLING START/STOP-Taster drücken. Die Wiedergabe orientiert sich an der Tonhöhe der Basisnote (siehe die blaue Taste im Display). Die Basisnote können Sie wählen, indem Sie den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie eine Klaviertaste drücken.

Spielen Sie auf der Tastatur eine Note im Bereich des dem Sample zugeordneten Index' („Keyboard & Index“-Zone). Das Sample wird nun den Loop-Einstellungen entsprechend abgespielt.

Die Verwendung der ZOOM-Funktionen und des „Use Zero“-Kästchens ist mit der Arbeitsweise auf der Seite „P2: Loop Edit“ identisch.

4. Wählen Sie im Seitenmenü den benötigten Befehl. Stellen Sie alle Parameter wunschgemäß ein und betätigen Sie den [OK]-Button.

Alles Weitere zu den Editierfunktionen finden Sie unter „Sampling: Menu Command“ auf S. 329 im Referenzhandbuch.

Editieren von Multisamples – P3: Multisample Edit

Bei Multisamples kann man u.a. Indizes anlegen, löschen, kopieren oder einfügen und den Pegel sowie die Tonhöhe der von den Indizes angesprochenen Samples ändern.

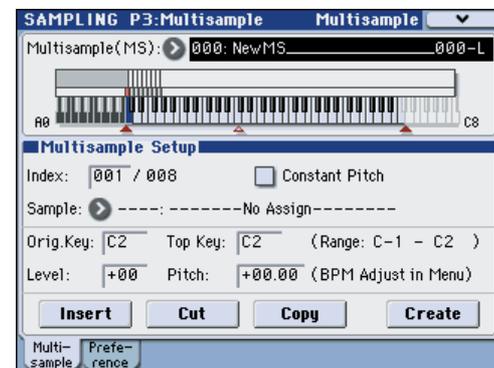
Die Editierparameter für Multisamples finden Sie auf der Seite „P3: Multisample“.

Ein paar grundlegende Sachen lassen sich zudem auf der Seite „P0: Recording– Recording“ einstellen.

Editieren der Indizes

Um die Anzahl oder Reihenfolge der Indizes zu ändern, verwenden Sie die Buttons [Insert], [Cut], [Copy] und [Create].

1. Wechseln Sie zur Seite „P3: Multisample Edit“.



2. Wählen Sie mit „Multisample (MS)“ das Multisample, das editiert werden soll.

3. Wählen Sie „Index“.

Hierfür können Sie auch die VALUE-Bedienelemente oder den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie eine Klaviertaste oder ein Pad betätigen.

4. Wählen Sie mit den Buttons den benötigten Befehl und editieren Sie das Multisample, indem Sie die Anzahl und Reihenfolge der Indizes ändern.

Um den gewählten Index zu löschen, drücken Sie den [Cut]-Button.

Der [Insert]-Button ist nur belegt, wenn man zuvor [Cut] oder [Copy] verwendet hat. Dann wird nämlich der kopierte bzw. ausgeschnittene Index eingefügt.

Der [Create]-Button hat die gleiche Funktion wie „Create“ der Seite „P0: Recording“ (siehe „Erstellen von Indizes für Multisamples und Zuweisung von Samples – P0: Recording“ auf S. 110).

Ändern der Index-Einstellungen

1. Nehmen Sie die Einstellungen der Schritte 1–3 unter „Editieren der Indizes“ vor.

2. Stellen Sie die Parameter des gewählten Index' ein.

- Wählen Sie mit „Sample“ ein Sample für diesen Index. Auch hier kann man also Samples wählen.

- Stellen Sie mit „**OrigKey**“ die Original-Tonhöhe des Samples ein.
- Mit „**Top Key**“ können Sie die Obergrenze des Index' ändern. Gleichzeitig ändert sich auch die Untergrenze des nachfolgenden Index'. „**Range**“ zeigt den mit „**Top Key**“ festgelegten Bereich an.
- Mit „**Level**“ stellen Sie den Wiedergabepegel des Samples ein. Hiermit können Sie dafür sorgen, dass alle Samples ungefähr die gleiche Lautstärke haben.
- Wenn Sie „**Constant Pitch**“ markieren, hören Sie beim Drücken einer beliebigen Taste immer die Original-Tonhöhe.
- Mit „**Pitch**“ können Sie die Tonhöhe des Samples (Index') ändern. Verwenden Sie den Menübefehl „**Pitch BPM Adjust**“, um das Loop-Intervall dem gewünschten Tempo entsprechend einzustellen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „**Pitch BPM Adjust**“ auf S. 351 im Referenzhandbuch.

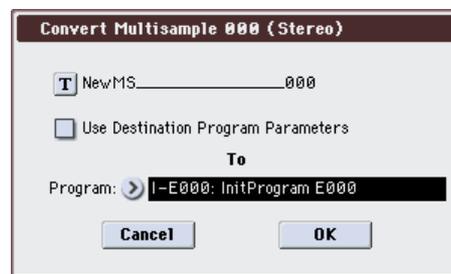
'Rippen' – P5: Audio CD

Mit einem an einen USB A-Port angeschlossenen CD-R/RW-Laufwerk können Daten einer Audio-CD „gerippt“ (auf der digitalen Ebene importiert) werden. Alles Weitere zu dieser Arbeitsweise finden Sie unter „**Destination**“ auf S. 351 im Referenzhandbuch.

Umwandlung eines Multi-samples in ein Program

Auf den Seiten „P0: Recording–P4: Controllers“, steht ein Menübefehl namens „**Convert MS To Program**“ zur Verfügung. Damit wird das Multisample in seinem gegenwärtigen Zustand in ein Program umgewandelt. Im Program-Modus können Sie dann die Filter, den Verstärker und die Effekte einstellen und das Ganze wie ein normales Program spielen. Ein solches Program lässt sich auch in einer Combination oder einem Song verwenden.

1. Wählen Sie mit „**Multisample Select (MS)**“ das Multisample, das zu einem Program verwurstet werden soll.
2. Wählen Sie „**Convert MS To Program**“, um das Dialogfenster zu öffnen.



3. Drücken Sie das Texteingabefeld und geben Sie dem Program einen Namen (maximal 24 Zeichen). Anfangs wird immer der Name des Multisamples vorgeschlagen.
4. „**Use Destination Program Parameters**“ nicht markiert:

Das Multisample des als Ziel gewählten Programs wird vom hier gewählten Multisample ersetzt. Alle anderen Parameter werden jedoch initialisiert. Das Program klingt also genau wie im Sampling-Modus.

Das aus der Wandlung hervorgehende Program verwendet den „**Oscillator Mode**“ (Prog P1) „**Single**“.

„**Use Destination Program Parameters**“ markiert: Das Multisample des als Ziel gewählten Programs wird durch das hier gewählte Multisample ersetzt. Alle anderen Parameter bleiben jedoch, wie sie sind. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Ihnen eigentlich nur die Wellenform eines Programs missfällt.

⚠ Bedenken Sie, dass bei Verwendung von „**Use Destination Program Parameters**“ folgendes notwendig ist:

Im Ziel-Program muss „**Oscillator Mode**“ auf „**Single**“ gestellt werden. Wenn das nicht der Fall ist, erscheint die Fehlermeldung „**Oscillator Mode conflicts**“. Ändern Sie dann die „**Oscillator Mode**“-Einstellung des Ziel-Programs.

5. Wählen Sie mit „**To Program**“ die Adresse des Ziel-Programs.

Wir empfehlen Bank USER-E als Zielbereich für Programs, die auf selbst gemachten Samples beruhen.

6. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

7. Drücken Sie den MODE PROGRAM-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln. Wählen Sie das gewandelte Program und probieren Sie es aus.

Achtung: Wenn Sie ein im Sampling-Modus erstelltes Multisample ohne Zutun des Menübefehls „**Convert MS to Program**“ in einem Program verwenden möchten, verfahren Sie folgendermaßen: Wechseln Sie zur Seite „Prog P2: OSC/Pitch- OSC1(2) Basic“ und stellen Sie „Multisample **Bank**“ von OSC1 (2) auf „RamM“ oder „RamS“. Dann wird das Multisample den aktuellen Program-Einstellungen entsprechend abgespielt.

Verwendung von Samples in Drumkits

Im Sampling-Modus erstellte Samples können auch einem Drumkit zugeordnet werden.

Springen Sie zur Seite „Global P5: Drum Kit- Sample Setup“ und stellen Sie den „Drumsample **Bank**“-Parameter auf „RamM“ oder „RamS“.

Speichern von Samples und Multisamples

Neu erstellte oder geänderte Multisamples bzw. Samples muss man intern oder auf einem USB-Datenträger sichern, wenn man Sie später noch braucht.

Im Sampling-Modus können Sie zum Speichern der Multisamples und Samples den Menübefehl „**Save Sample Data**“ (Seite „Media- Save“) verwenden. Wenn Ihre Programs oder Drumkits (die eventuell auch im Combination- oder Sequencer-Modus zum Einsatz kommen) auf Multisamples oder Samples basieren, empfehlen wir die Verwendung der „**Save All**“-Option, um beim Speichern keine wichtigen Daten zu vergessen.

Im Program-, Combination- und Sequencer-Modus sollten Sie sich ebenfalls für „**Save All**“ entscheiden.

 Bei Ausschalten des Instruments werden die Samples und Multisamples im RAM-Speicher wieder gelöscht. Samples, die auf einem externen Datenträger gesichert wurden (S. 142) bleiben jedoch erhalten. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Datenträger, die mit dem M3 verwendet werden können“ auf S. 224.

Sampeln im Program-, Combination- und Sequencer-Modus

Man kann nicht nur im Sampling-Modus, sondern auch im Program-, Combination- und Sequencer-Modus sampeln bzw. resampeln.

Auch Ihr Spiel mit dem/den gewählten Sounds kann direkt (d.h. auf der digitalen Ebene) gesampelt werden. Und das Schöne: Beim Sampeln Ihres eigenen Spiels stehen alle Funktionen des M3 (darunter Filter, Effekte und KARMA) Gewehr bei Fuß. Sie können sogar einen multitimbralen Song sampeln, der vom internen oder einem MIDI-Sequencer abgespielt wird.

Bei Bedarf können Sie externe Audio-Signale mit den von Ihnen auf dem M3 erzeugten Signalen kombinieren und das Ergebnis sampeln. Wenn Sie immer noch nicht zufrieden sind, können Sie den Sequencer oder die KARMA-Funktion des M3 aufspielen lassen, während Sie nur die externen Audio-Signale sampeln.

Im Sequencer-Modus werden beim Sampeln automatisch die notwendigen Notendaten für die Auslösung der Phrasen angelegt, so dass alle Samples während der Wiedergabe zeitrichtig getriggert werden. Das können Sie z.B. zum Aufnehmen eines Gesangs- oder Gitarrenparts verwenden.

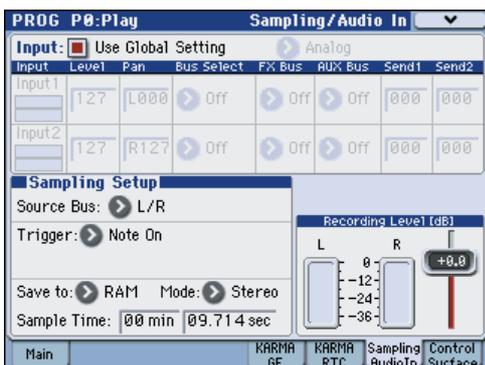
Das nennen wir „In-Track Sampling“.

Sampeln einer KARMA-Phrase

Die KARMA-Wiedergabe mit dem Sound des gewählten Programs oder der Combination sowie Ihr eigenes Spiel können ebenfalls gesampelt werden.

Im folgenden Beispiel wollen wir Ihnen zeigen, wie man eine KARMA-Phrase im Program-Modus sampelt. Im Combination- und Sequencer-Modus funktioniert dieses System ähnlich.

1. Drücken Sie den **MODE PROG**-Taster und wählen Sie das Program, das gesampelt werden soll.
2. Aktivieren Sie die **KARMA**-Funktion (der **KARMA ON/OFF**-Taster muss leuchten) und spielen Sie ein paar Noten, um zu überprüfen, ob auch etwas passiert.
3. Wechseln Sie zur Seite „**P0: Play-Sampling/Audio In**“.



4. Wenn „Use Global Setting“ markiert ist, ändern sich bei Verwendung des Menübefehls „Auto Sampling Setup“ die „Input“-Einstellungen des Global-Modus. Ist der Eintrag nicht markiert, so ändern sich die „Input“-Einstellungen des aktuellen Programs. Da die Einstellungen hier angezeigt werden, braucht der Eintrag nicht markiert zu sein.

5. Wählen Sie den Menübefehl „Auto Sampling Setup“, um das zugehörige Dialogfenster aufzurufen.

Die Sample-bezogenen Parameter werden jetzt automatisch auf die Vorgabewerte gestellt. Das ist z.B. praktisch, wenn Sie Ihr Spiel im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus sampeln oder aber das Program usw. als „Anhaltspunkt“ beim Sampeln einer externen Signalquelle verwenden möchten. Andererseits können Sie diesen Befehl auch zum Initialisieren der Einstellungen verwenden.

6. Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

Resample Program Play: On

Hiermit wählen Sie geeignete Einstellungen zum Sampeln des Programs.

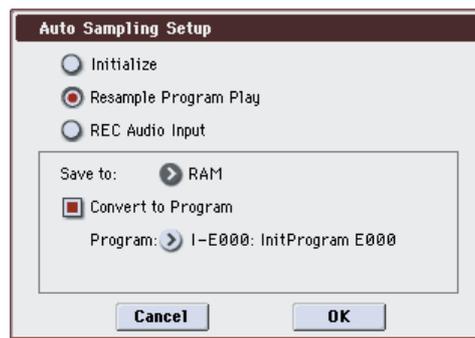
Save to: RAM

Das neue Sample befindet sich hinterher im RAM-Speicher.

Convert to Program: On

Program: wie gewünscht

Hiermit sorgen Sie dafür, dass ein erstelltes Sample sofort zu einem Program (siehe die „Program“-Adresse) verarbeitet wird.



7. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

Damit wäre alles bereit zum Sampeln.

Achtung: Schauen wir uns die Einstellungen noch einmal an.

Input

Alle Busse: Off

Hiermit schalten Sie alle Audio-Eingänge aus.

RECORDING LEVEL

Recording Level: 0.0

Das ist die Vorgabe für Resampling-Vorgänge.

Sampling Setup

Source Bus: L/R

Die Signale des „L/R“-Busses werden gesampelt.

Trigger: Note On

Der Sampling-Vorgang beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.

Save to: RAM

Das Sample wird im RAM-Speicher gepuffert.

Mode: Stereo

Die Signale der internen „L/R“-Kanäle werden in Stereo gesampelt.

8. Stellen Sie den Aufnahmepegel ein.

Drücken Sie den SAMPLING REC-Taster und stellen Sie mit dem „Recording Level“-Fadersymbol den Aufnahmepegel ein.

Aktivieren Sie die KARMA-Funktion, beginnen Sie zu spielen und stellen Sie „Recording Level“ mit dem VALUE-Regler so hoch wie möglich ein. Die „CLIP!“-Anzeige darf jedoch nie erscheinen.

Sobald alles wunschgemäß eingestellt ist, können Sie den SAMPLING REC-Taster drücken.

Schalten Sie die KARMA-Funktion durch Drücken des KARMA ON/OFF-Tasters aus.

9. Beginnen Sie zu sampeln.

Drücken Sie den KARMA ON/OFF-Taster, um diese Funktion einzuschalten.

Drücken Sie den SAMPLING REC-Taster.

Drücken Sie den SAMPLING START/STOP-Taster, um den M3 aufnahmebereit zu machen.

Spiele Sie auf der Tastatur.

Der Sampling-Vorgang beginnt bei der ersten gespielten Note.

Alle von Ihnen und dem Instrument erzeugten Signale werden nun aufgenommen.

Drücken Sie den SAMPLING START/STOP-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

10. Hören Sie sich das neue Sample an.

Wählen Sie den Speicher, in dem das neue Program gesichert wird.

Drücken Sie die Taste C2, um das neue Sample abzuhören.

Sampeln einer Gitarre bei laufender KARMA-Wiedergabe

Sehen wir uns jetzt an, wie man nur ein externes Audiosignal sampelt, während man sich von der KARMA-Funktion im Program-Modus begleiten lässt.

Die Arbeitsweise ist im Combination- und Sequencer-Modus ungefähr die gleiche.

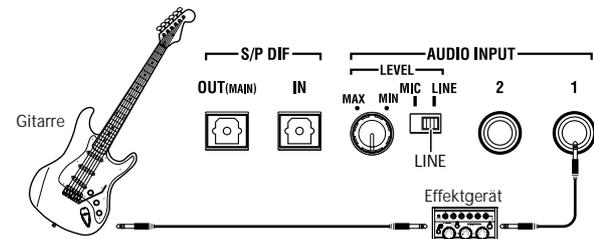
1. **Drücken Sie den MODE PROG-Taster und wählen Sie das Program, das Sie beim Sampeln als Begleitung hören möchten.**
2. **Aktivieren Sie die KARMA-Funktion (der KARMA ON/OFF-Taster muss leuchten) und spielen Sie ein paar Noten, um zu überprüfen, ob die Schlagzeugbegleitung läuft.**

Aktivieren Sie LATCH. Drücken Sie den LATCH-Taster, damit er leuchtet.

Stellen Sie das Tempo („J“) wunschgemäß ein.

3. **Schalten Sie die KARMA-Funktion durch Drücken des KARMA ON/OFF-Tasters aus.**
4. **Verbinden Sie die Gitarre mit der AUDIO INPUT 1-Buchse auf der Rückseite.**

Drücken Sie den AUDIO INPUT MIC/LINE-Taster (Anwahl der „LINE“-Einstellung) und stellen Sie den LEVEL-Regler ungefähr in die Mitte.



⚠ Eine Gitarre mit passiver Elektronik (ohne internen Vorverstärker) gibt ein Signal mit einer ungeeigneten Impedanz aus und kann nicht direkt gesampelt werden. Solche Gitarren müssen über den Umweg eines Effektpedals oder Vorverstärkers angeschlossen werden.

5. **Wechseln Sie zur Seite „P0: Play- Sampling/Audio In“.**
6. **Wenn „Use Global Setting“ markiert ist, ändern sich bei Verwendung des Menübefehls „Auto Sampling Setup“ die „Input“-Einstellungen des Global-Modus. Ist der Eintrag nicht markiert, so ändern sich die „Input“-Einstellungen des aktuellen Programs. Da die Einstellungen hier angezeigt werden, braucht der Eintrag nicht markiert zu sein.**
7. **Wählen Sie den Menübefehl „Auto Sampling Setup“, um das zugehörige Dialogfenster aufzurufen.**

8. Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

REC Audio Input: On

Einstellungen für das Sampeln einer externen Signalquelle mit Program-Begleitung.

Mono-L/Mono-R/Stereo: Mono-L

Wenn Sie eine analoge Signalquelle sampeln möchten, müssen Sie Eingang 1 mit L-MONO verbinden.

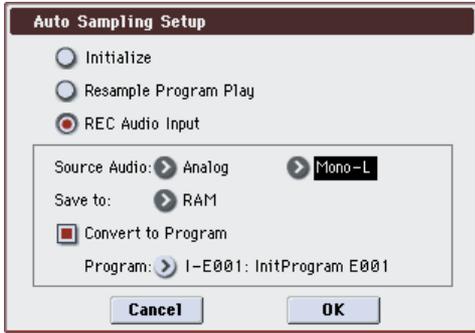
Save to: RAM

Das neue Sample befindet sich hinterher im RAM-Speicher.

Convert to Program: On

Program: wie gewünscht

Hiermit sorgen Sie dafür, dass ein erstelltes Sample sofort zu einem Program (siehe die „Program“-Adresse) verarbeitet wird.



9. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

Damit wäre alles bereit zum Sampeln.

Achtung: Schauen wir uns die Einstellungen noch einmal an.

Analog INPUT1

AUX Bus: 1/2

Andere Busse: Off

Das AUDIO INPUT 1-Signal wird an AUX-Bus 1/2 angelegt.

RECORDING LEVEL

Recording Level: 0.0

Das ist die Vorgabe für Resampling-Vorgänge.

Sampling Setup

Source Bus: L/R

Die Signale von AUX-Bus 1/2 werden gesampelt. Die Ausgabe der internen Klangerzeugung („L/R“-Bus) wird nicht gesampelt.

Trigger: Sampling START SW

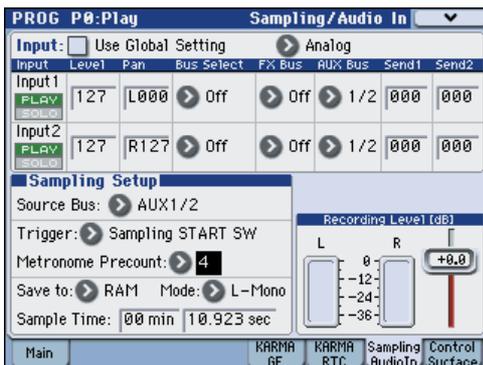
Drücken Sie den SAMPLING REC-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren. Drücken Sie den SAMPLING START/STOP-Taster, um den Sampling-Vorgang zu starten.

Save to: RAM

Das Sample befindet sich hinterher im RAM-Speicher.

Mode: L-Mono

Das Signal des internen „L“-Kanals wird in Mono gesampelt.



10. Einige dieser Einstellungen wollen wir ändern.

Metronome Precount: 4

Bei Drücken des SAMPLING REC- und SAMPLING START/STOP-Tasters zum Starten des Sampling-Vorgangs erklingt vor dem Aufnahmestart ein Einzähler. (Während der Aufnahme tickt das Metronom aber nicht.)

Eventuell müssen Sie auch die „Input Pan“-Einstellung ändern.

11. Spielen Sie auf der Gitarre und verwenden Sie die Lautstärke, die auch bei der Aufnahme gebraucht werden soll.

Wenn im Display nun „ADC OVERLOAD!“ (Überlastung des A/D-Wandlers) erscheint, müssen Sie den LEVEL-Regler weiter zu „MIN“ drehen.

Für eine optimale Signalqualität sollte der Pegel etwas unter der „ADC OVERLOAD!“-Schwelle liegen (d.h. es darf niemals zu Verzerrung kommen).

12. Drücken Sie den SAMPLING REC-Taster.

Spielen Sie auf der Gitarre und behalten Sie die Meter im Auge, um den Signalpegel der Gitarre zu überwachen.

Drücken Sie den KARMA ON/OFF-Taster, um diese Funktion zu aktivieren und spielen Sie auf der Tastatur, um den Groove auszulösen. Spielen Sie dann zum laufenden Groove auf der Gitarre.

Wenn „CLIP!“ angezeigt wird, müssen Sie mit den VALUE-Bedienelementen die Einstellung des „Recording Level“-Fadersymbols verringern (also einen etwas kleineren Wert als „+0.0“ wählen).

13. Wenn alles wunschgemäß eingestellt ist, können Sie den SAMPLING REC-Taster drücken.

Schalten Sie die KARMA-Funktion durch Drücken des KARMA ON/OFF-Tasters aus.

14. Drücken Sie den KARMA ON/OFF- und danach den SAMPLING REC-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

15. Drücken Sie den SAMPLING START/STOP-Taster, um die Aufnahme zu starten.

16. Drücken Sie am Ende des Parts den SAMPLING START/STOP-Taster.

17. Drücken Sie den KARMA ON/OFF-Taster, um diese Funktion auszuschalten.

18. Hören Sie sich das neue Sample an.

Wählen Sie den Speicher, in dem das neue Program gesichert wird.

Drücken Sie die Taste „C2“, um das neue Sample abzuspielen.

Sampeln der KARMA-Wiedergabe mitsamt der Gitarre

Sehen wir uns jetzt an, wie man sowohl ein externes Audiosignal als auch die Begleitung der KARMA-Funktion sampelt.

In diesem Beispiel spielt die KARMA-Funktion im Program-Modus eine Phrase, zu der wir Gitarre spielen (AUDIO INPUT-Buchse). Beide Parts sollen gesampelt werden.

Die Arbeitsweise ist im Combination- und Sequencer-Modus ungefähr die gleiche.

1. **Drücken Sie den MODE PROG-Taster und wählen Sie das Program, das gesampelt werden soll.**
2. **Aktivieren Sie die KARMA-Funktion (der KARMA ON/OFF-Taster muss leuchten) und spielen Sie ein paar Noten, um zu überprüfen, ob die Schlagzeugbegleitung läuft.**

Aktivieren Sie LATCH. Drücken Sie den LATCH-Taster, damit er leuchtet.

Stellen Sie das Tempo („♩“) wunschgemäß ein.

3. **Schalten Sie die KARMA-Funktion durch Drücken des KARMA ON/OFF-Tasters aus.**
4. **Verbinden Sie die Gitarre mit der AUDIO INPUT 1-Buchse auf der Rückseite.**

Siehe Schritt 4 weiter oben. (S. 123)

5. **Wechseln Sie zur Seite „P0: Play– Sampling/Audio In“.**
6. **Demarkieren Sie „Use Global Setting“.**
7. **In diesem Beispiel wollen wir alles selbst einstellen – also ohne „Auto Sampling Setup“.**

Dieses Beispiel ist ja eine Kombination der vorigen beiden, und so müssen mehrere „Auto Sampling Setup“-Vorgaben geändert werden.

Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

Audio-Eingang

Use Global Setting: Off

INPUT1

Bus Select: L/R

Pan: wie gewünscht

Level: 127

AUX Bus: Off

Das AUDIO INPUT 1-Signal wird an den „L/R“-Bus angelegt.

RECORDING LEVEL

Recording Level: 0.0

Das ist die Vorgabe für Resampling-Vorgänge.

Sampling Setup

Source Bus: L/R

Die Signale des L/R-Busses werden gesampelt.

Trigger: Sampling START SW

Drücken Sie den SAMPLING REC-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren. Drücken Sie den SAMPLING START/STOP-Taster, um den Sampling-Vorgang zu starten.

Metronome Precount: 4

Vor dem Aufnahmebeginn wird eingezählt (vier Schläge).

Save to: RAM

Das Sample befindet sich hinterher im RAM-Speicher.

Mode: Stereo

Die Signale der internen „L/R“-Kanäle werden in Stereo gesampelt.

8. **Stellen Sie zuerst die Lautstärkebalance zwischen der Gitarre und der erzeugten Schlagzeugphrase ein.**

Siehe die Schritte 11–17 weiter oben. (S. 124)

9. **Hören Sie sich das neue Sample an.**

Wenn Sie alle Beispiele bisher nachvollzogen haben, ist der Zielspeicher für das anzulegende Program bereits gewählt. Wählen Sie das Program und drücken Sie die Taste „C#2“, um das Sample abzuspielen.

Wenn Sie die „Convert to Program“-Option nicht verwendet haben, müssen Sie sich das Sample im Sampling-Modus anhören.

Wählen Sie das Sample mit „Sample (Sample Select)“ (Seite „Sampling P0: Recording– Recording“). Drücken Sie eine Taste des zugeordneten Index', um die Wiedergabe des Samples zu starten.

In-Track Sampling

Die „In-Track Sampling“-Funktion sampelt nicht nur Audiosignale, die Sie während der Song-Wiedergabe im Sequencer-Modus spielen, sondern erzeugt auch Notenbefehle. Dank solcher Notenbefehle werden die erstellten Samples dann jeweils im richtigen Moment abgespielt. Das entspricht im wesentlichen der Funktionsweise eines Sequenzerprogramms, mit dem man auch Audioparts aufnehmen kann.

Als Beispiel wollen wir zeigen, wie man das Signal einer Gitarre, die zu diesem Zweck mit der Buchse AUDIO INPUT 1 verbunden wurde, sampelt und als Audio-Gitarrenpart in eine Sequenz integriert.

1. Drücken Sie den **MODE SEQ**-Taster, um in den **Sequencer-Modus zu wechseln**.
2. Wählen Sie den Song, den Sie mit **Gitarrenphrasen anreichern möchten**.

Diesen Song können Sie entweder „eben mal schnell“ aufnehmen oder im Media-Modus von einem Datenträger laden.

3. Verbinden Sie die Gitarre mit der **AUDIO INPUT 1-Buchse auf der Rückseite**. (Siehe S. 123.)
4. Wechseln Sie zur Seite „**P0-1: Play/REC- Sampling/Audio In**“.
5. Deaktivieren Sie „**Input – Use Global Setting**“.
6. Wählen Sie den „**Auto Sampling Setup**“-Menübefehl.

Es erscheint ein Dialogfenster.

7. Wählen Sie „**In-Track Sampling**“.



8. Nehmen Sie folgende „**In-Track Sampling**“-Einstellungen vor:

Source Audio: Analog

Mono-L/Mono-R/Stereo: Mono-L

Wenn Sie eine analoge Signalquelle sampeln möchten, müssen Sie Eingang 1 mit L-MONO verbinden.

To: wie gewünscht

Die Spur, die für das „In-Track Sampling“ verwendet werden soll. Auf dieser Spur werden Note-An-Befehle angelegt, welche die Sample-Wiedergabe auslösen.

Program: wie gewünscht

Speicher, in dem das neue Program gesichert wird. Nach dem Sampeln wird automatisch ein Multisample angelegt. Das wird in ein Program gewandelt, welches seinerseits der gewählten Spur zugeordnet wird.

9. Drücken Sie den **[OK]**-Button, um den Befehl auszuführen.

Jetzt ist alles bereit für den großen „In-Track Sampling“-Moment.

Schauen wir uns die Einstellungen noch einmal an.

Audio-Eingang

INPUT1

Bus Select: Off

Pan: L000

Level: 127

AUX Bus: 1/2

Das AUDIO INPUT 1-Signal wird an den AUX-Bus angelegt.

RECORDING LEVEL

Recording Level: 0.0

Dies ist die Vorgabe für Sampling-Vorgänge.

Sampling Setup

Source Bus: AUX 1/2

Die Signale des AUX 1/2-Busses werden gesampelt.

Trigger: Sampling START SW

Drücken Sie den **SAMPLING REC**-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren. Drücken Sie den **SAMPLING START/STOP**-Taster, um den Sampling-Vorgang zu starten.

Save to: RAM

Das Sample befindet sich hinterher im RAM-Speicher.

Mode: L-Mono

Das Signal des internen „L“-Kanals wird in Mono gesampelt.

10. Für dieses Beispiel könnten Sie folgende Einstellungen wählen.

Pan: C64

Trigger: Threshold, **Threshold Level:** wie gewünscht

Sample Time: wie gewünscht

11. Spielen Sie auf der Gitarre und verwenden Sie die **Lautstärke, die auch bei der Aufnahme gebraucht werden soll**.

Wenn im Display jetzt „ADC OVERLOAD!“ (Überlastung des A/D-Wandlers) erscheint, müssen Sie den **LEVEL**-Regler weiter zu „MIN“ drehen.

Stellen Sie den Pegel so hoch wie möglich ein. Allerdings darf die „ADC OVERLOAD!“-Marke nicht erreicht werden.

12. Drücken Sie den **SAMPLING REC**-Taster.

Spieren Sie wieder auf der Gitarre und behalten Sie die Meter im Auge.

Wenn dort die Meldung „CLIP!“ erscheint, müssen Sie den „**Recording Level**“-Fader (unten rechts im Display) mit den **VALUE**-Bedienelementen auf einen kleineren Wert stellen (unterhalb „+0.0“).

13. Wenn alles wunschgemäß eingestellt ist, können Sie den **SAMPLING REC**-Taster drücken.

14. Drücken Sie den **SAMPLING REC**- und **SAMPLING START/STOP**-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

Drücken Sie den **LOCATE**-Taster, um zum Beginn des Songs zurückzukehren. Starten Sie die Wiedergabe mit dem **SEQUENCER START/STOP**-Taster.

Fangen Sie im richtigen Moment an, auf der Gitarre zu spielen.

Der Sampling-Vorgang beginnt, sobald der Gitarrenpegel über dem „**Threshold Level**“-Wert liegt.

15. Drücken Sie an der Stelle, wo der **Sampling-Vorgang enden soll**, den **SEQUENCER START/STOP**-Taster.

Der Sample-Vorgang und die Wiedergabe halten an.

Nach Verstreichen der „Sample Time“ wird der Vorgang automatisch beendet.

16. Springen Sie zurück zum Song-Beginn (LOCATE) und drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster. Jetzt wird außer der Sequenz auch das angelegte Sample abgespielt.

Hinweise zur Verwendung der „Compare“-Funktion mit „In-Track Sampling“ finden Sie unter „In-Track Sampling“ auf S. 126.

Sampeln eines Songs, um daraus eine WAVE-Datei zu machen

Hier wird gezeigt, wie man einen kompletten Song sampelt, um daraus eine WAVE-Stereodatei zu gewinnen. Diese wird auf einem USB-Datenträger (z.B. auf einer optionalen Festplatte) gesichert.

Fertige Songs kann man als WAVE-Stereodateien sichern, die man dann (mit dem internen USB-kompatiblen CD-R/RW-Laufwerk) auf eine Audio-CD brennt. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Brennen von Audio-CDs“ auf S. 150.

1. **Drücken Sie den MODE SEQ-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.**
2. **Wählen Sie den Song, den Sie als WAVE-Datei aufnehmen möchten.**

Diesen Song können Sie entweder „eben mal schnell“ aufnehmen oder im Media-Modus von einem Datenträger laden.

 Sie können maximal 80 Minuten lang sampeln (Mono oder Stereo, d.h. ±440MB bzw. ±879MB).

3. **Wechseln Sie zur Seite „Seq P0-1: Play/REC-Sampling/Audio In“.**
4. **Deaktivieren Sie „Audio Input – Use Global Setting“.**
5. **Wählen Sie den „Auto Sampling Setup“-Menübefehl.**

Es erscheint ein Dialogfenster.

6. **Wählen Sie „2ch Mix to Media“.**



7. **Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.**

Jetzt wäre alles für den Resampling-Vorgang der WAVE-Datei bereit.

Analog, S/P DIF, (FireWire)
Input 1, 2

Bus Select: Off

AUX Bus: Off

Die Signale der Buchsen INPUT 1, 2 und S/P DIF L, R werden nicht empfangen.

RECORDING LEVEL

Recording Level: 0.0

Das ist die Vorgabe für Resampling-Vorgänge.

Sampling Setup

Source Bus: L/R

Die Signale des „L/R“-Busses werden gesampelt.

Trigger: Sequencer START SW

Drücken Sie den SAMPLING REC- und START/STOP-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Save to: MEDIA

Die Datei wird jetzt an dem mit „Select Directory“ angegebenen Ort gespeichert.

Mode: Stereo

Die Signale der internen „L/R“-Kanäle werden in Stereo gesampelt.

8. Wählen Sie den Menübefehl „Select Directory“ und geben Sie an, wo die anzulegende WAVE-Datei gesichert werden soll.

Wählen Sie mit „Media Select“ und den Buttons [Open] und [Up] den Datenträger und Ordner, wo die WAVE-Datei gesichert werden soll.

Drücken Sie das Texteingabefeld und geben Sie der Datei einen Namen (maximal 6 Zeichen).

„Take No.“ muss markiert sein. Die Nummer rechts neben „Take No.“ wird auch am Ende des Namens verwendet.

Diese Nummer wird bei jedem neu erstellten Sample erhöht, womit sichergestellt wäre, dass kein einziges Sample aus Versehen überschrieben wird.

Bestätigen Sie die Einstellungen mit dem [Done]-Button. Das Dialogfenster verschwindet wieder.

9. Stellen Sie „Sample Time“ auf die gewünschte Sample-Länge.

Vorsichtshalber sollten Sie einen etwas größeren Wert als die tatsächlich benötigte Länge eingeben.

10. Stellen Sie den Aufnahmepegel ein.

- Drücken Sie den SAMPLING REC-Taster.

Achtung: Nach Drücken des SAMPLING REC-Tasters dauert es u.U. fast eine Minute, bis der M3 die Aufnahmebereitschaft aktiviert. Warten Sie, bis der SAMPLING REC-Taster blinkt. Der Grund: Es muss erstmal genügend Platz auf der Festplatte freigeschaufelt werden. Entnehmen Sie einen Datenträger während dieses Vorgangs auf keinen Fall. Sonst könnten Sie nämlich die Daten beschädigen.

- Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Song-Wiedergabe zu starten und behalten Sie die Meter im Auge. Eventuell muss der Aufnahmepegel noch einmal nachgebessert werden. Die Vorgabe lautet „0.0dB“. Wenn die Meter fast nichts anzeigen, müssen Sie den Pegel mit den VALUE-Bedienelementen so weit anheben, bis die „CLIP!“-Anzeige gerade nicht erscheint.
- Wenn alles ordnungsgemäß eingestellt ist, können Sie den SAMPLING REC-Taster drücken.
- Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Song-Wiedergabe anzuhalten. Drücken Sie dann den LOCATE-Taster.

11. Starten Sie den Sampling-Vorgang.

- Drücken Sie den SAMPLING REC- und SAMPLING START/STOP-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
- Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Song-Wiedergabe zu starten. Der Sampling-Vorgang wird ebenfalls ausgelöst.

12. Drücken Sie am Ende des Songs den SAMPLING START/STOP-Taster, um den Sampling-Vorgang anzuhalten.

13. Wählen Sie den Menübefehl „Select Directory“, um nachzuschauen, ob die WAVE-Datei angelegt wurde. Wählen Sie jene Datei und drücken Sie den SAMPLING START/STOP-Taster, um sich die Audio-Version anzuhören.

Einstellungen für den gesamten M3 (Global-Modus)

Aufbau des Global-Modus'

Der Global-Modus enthält Einstellungen, die den gesamten M3 betreffen, z.B. die Gesamtstimmung, die Transposition, das Ein-/Ausschalten der Effekte, den globalen MIDI-Kanal und die Synchronisation.

Außerdem können Sie hier Drumkits und Skalen programmieren, das Dämpferpedal einstellen, die Funktion des Fußtasters und Schwellpedals definieren sowie die Kategorienamen für Programs und Combinations und die KARMA GE-Einstellungen ändern.

Seitenstruktur des Global-Modus'

	Seite	Wichtigste Aspekte
GLOBAL-Parameter	P0: Basic Setup	Grundlegende allgemeine Einstellungen, darunter die Funktion der Audio-Eingänge außerhalb des Sampling-Modus' („Use Global Setting“).
	P1: MIDI	MIDI-Parameter des M3. 'External Mode'-Parameter.
	P2: Controllers	Definieren des Fußtasters und Schwellpedals, Einstellen des Dämpferpedals usw. Zuordnung der Steuerbefehle (CC) für die KARMA- und X-Y-Funktion sowie die Pads.
	P3: Scales	Eigene Stimmungsskalen. Es können bis zu 16 Oktavskalen und eine Skala für den gesamten Tonumfang programmiert werden.
	P4: Category	Editieren der Kategorienamen für Programs und Combinations.
DRUMKIT	P5: Drum Kit	Editieren der Drumkits.

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 22.

🔧 Im Global-Modus editierte Einstellungen gehen nach dem Ausschalten verloren, können aber gespeichert werden. Die Parameter des Global-Modus' lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: Einstellungen für Drumkits (Global P5), Einstellungen alle anderen Global-Einstellungen (Global P0–4). Für diese Parametergruppen sind separate Speicherbereiche vorgesehen. Außerdem können die Daten im Media-Modus auf externen Datenträgern gesichert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speichern der Global-Parameter oder User-Drumkits“ auf S. 141, „Sichern auf einem Datenträger (Media-Save)“ auf S. 142.

🔧 Im Global-Modus ist die Compare-Funktion, mit der Sie noch einmal die nicht editierte Fassung aufrufen können, nicht verfügbar.

'Global'-Einstellungen

Basic Setup

Auf der Seite Global P0: Basic Setup– Basic stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

Stimmen/Transposition

Mit „**Master Tune**“ kann die Gesamtstimmung eingestellt werden. Verwenden Sie diesen Parameter, um die Stimmung des M3 an jene akustischer Instrumente, einer CD, Kassette usw. anzugleichen. Die Stimmung kann um ± 50 Cent abgesenkt bzw. angehoben werden (100 Cent= 1 Halbton). Wenn Sie hier „0“ wählen, lautet die Stimmung des Kammertons „A“ = 440Hz.

Mit „**Key Transpose**“ können Sie die Tonhöhe in Halbtönen ändern. Ändern Sie diesen Parameter, wenn Sie den gewohnten Fingersatz beibehalten möchten, während der M3 die Noten in einer anderen

Tonart wiedergibt. Der Einstellbereich lautet ± 1 Oktave.

Einstellen des Anschlagverhaltens und der Aftertouch-Ansprache

Mit dem Anschlag und der Aftertouch-Funktion können die Lautstärke und die Klangfarbe in Echtzeit beeinflusst werden. Wenn sich das Instrument dabei nicht ganz wunschgemäß verhält, können Sie die Auswertung der Anschlag- und Aftertouch-Werte ändern. Dafür muss man eine andere Kurve wählen. Wählen Sie immer die Kurven, die Ihrer Spieltechnik am ehesten gerecht werden „Velocity Curve“ auf S. 356 im Referenzhandbuch.

Mit „**Velocity Curve**“ wählen Sie die Anschlag- und mit „**After Touch Curve**“ die Aftertouch-Kurve.

Umgehen der Effekte

Um die einzelnen Effektblöcke zu deaktivieren, müssen Sie folgende „Effect Global SW“-Kästchen markieren: „IFX 1-5 Off“, „MFX1&2 Off“ und „TFX Off“.

Die Insert- und Master-Effekte sowie der Total-Effekt können auch im Pulk umgangen werden. Diese Einstellung gilt für alle M3-Bereiche und Modi. Das ist aber eigentlich nur notwendig, wenn Sie die Effekte des M3 nicht verwenden dürfen, weil der Produzent den Chorus oder Hall des Studios (mit seinen eigenen Programmen) schöner findet.

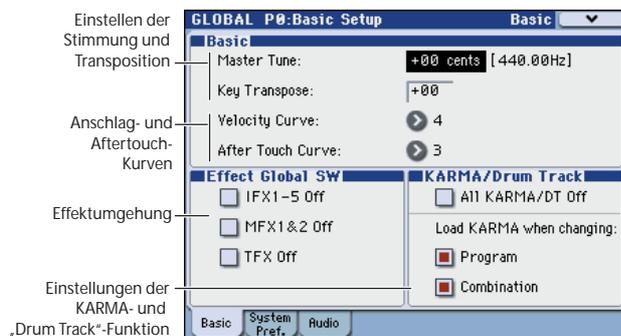
Verknüpfen der KARMA-Funktion mit den Programs und Combinations

Sie können bestimmen, ob bei Aufrufen eines Programs oder einer Combination die KARMA-Einstellungen übernommen oder die aktuellen KARMA-Einstellungen beibehalten werden.

Laut Vorgabe lädt der M3 die gespeicherten Einstellungen. Die Alternative sollten Sie wählen, wenn Sie beim Ausprobieren verschiedener Programs und Combinations immer dieselben KARMA-Einstellungen verwenden möchten.

Wenn das „Load KARMA Settings When Changing Program“- oder „Combination“-Kästchen markiert ist, verwenden die Programs und Combinations die für sie gespeicherten KARMA-Einstellungen.

Wenn Sie „All KARMA/DT Off“ markieren, sind weder die KARMA-, noch die „Drum Track“-Funktion verfügbar. Selbst beim Aktivieren des KARMA ON/OFF-Tasters steht die KARMA-Funktion dann nicht zur Verfügung.



Anhalten der 'Drum Track'-Funktion

Wenn „All KARMA/DT Off“ markiert ist, können die KARMA- und „Drum Track“-Funktion nicht verwendet werden. Selbst beim Aktivieren des DRUM TRACK ON/OFF-Tasters steht die „Drum Track“-Funktion dann nicht zur Verfügung.

System Preference

Auf der Seite „Global P0: Basic Setup- System Preference“ stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

Einstellungen für die Verwendung mehrerer digitaler Audiogeräte

Wenn Sie mehrere Geräte mit dem S/P DIF-Eingang verbinden möchten, muss eines den Digital-Takt vorgeben, dem die anderen als „Slaves“ folgen.

Wenn der M3 als Digital-Master fungieren soll, müssen Sie „System Clock“ auf „Internal“ stellen. Wenn der M3 als Digital-„Slave“ fungieren soll, müssen Sie „System Clock“ auf „S/P DIF“ stellen.

Aufrufen des zuletzt gewählten Modus' und der letzten Seite beim Einschalten

Welche Seite nach Einschalten des M3 aufgerufen wird, richtet sich nach der „Power On Mode“-Einstellung.

Wenn Sie „Power On Mode“ auf „Reset“ stellen (Vorgabe), ruft der M3 beim Einschalten die Seite „P0: Play“ des Combination-Modus' auf.

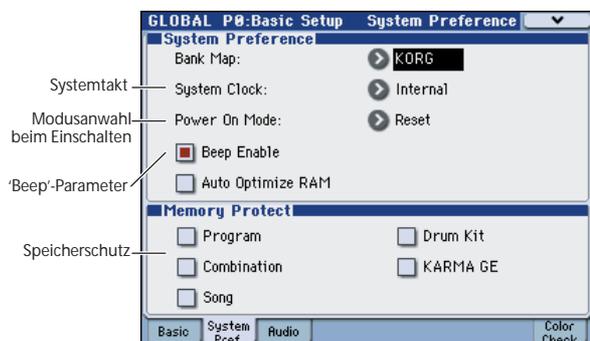
Wenn Sie „Power On Mode“ auf „Memorize“ stellen, merkt sich der M3 den Modus und die dort zuletzt verwendete Seite, und ruft sie beim erneuten Einschalten wieder auf.

Bestätigungssignal (Beep) beim Drücken des Displays

Wenn Sie „Beep Enable“ markieren, erklingt bei Drücken eines Feldes im LC-Display ein Piepton. Wenn Sie dieses Signal nicht so doll finden, müssen Sie das Kästchen demarkieren.

Speicherschutz ('Memory Protect')

Mit den Memory Protect-Kästchen können Sie die betreffenden Speicherbereiche sperren, so dass man dafür keinerlei Änderungen mehr vornehmen kann.



Audio-Eingabe

Einstellungen für die Audio-Eingänge im Program-, Combination- und Sequencer-Modus

Die Seite „Global P0: Basic Setup– Audio“ enthält Parameter, für alle Modi außer dem Sampling-Modus. Hier können Sie die Signalquelle für die analogen/digitalen Eingänge wählen sowie den Eingangspegel, den Bus und die Hinwegpegel zu den Master-Effekten einstellen.

Wenn Sie diese Einstellungen verwenden möchten, müssen Sie im betreffenden Modus „Use Global Setting“ wählen.

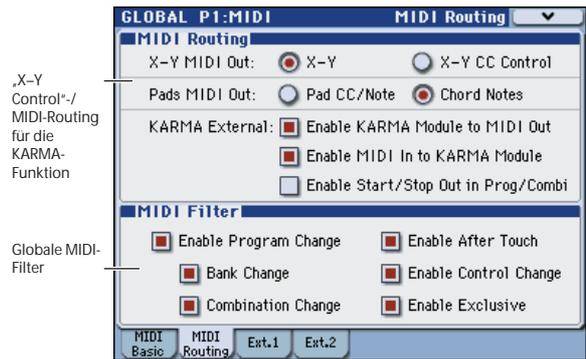
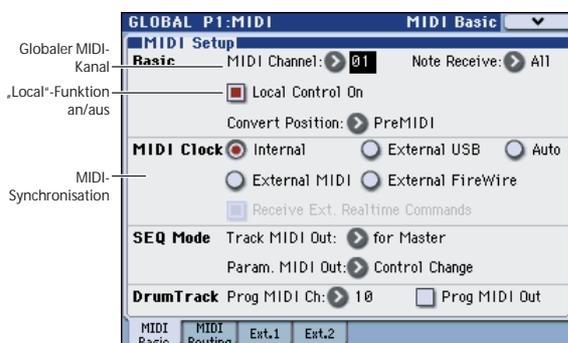


MIDI Basic/Routing

MIDI-Einstellungen für den M3

Die Seiten „Global P1: MIDI– MIDI Basic“ und „MIDI Routing“ enthalten MIDI-Einstellungen wie Global-Kanal, „Local“-Funktion, den MIDI-Taktgeber, das MIDI-Routing und MIDI-Filter.

Außerdem gibt es Menübefehle, mit denen man MIDI-Dumps senden kann. (Siehe S. 384 im RH.)



„X-Y Control“-/MIDI-Routing für die KARMA-Funktion

Globale MIDI-Filter

Fernbedienung

Der M3 erlaubt die Verwendung der Taster 1–8, Regler 1–8 und Pads 1–8 für die Fernbedienung externer MIDI-Geräte. Jedes dieser Bedienorgane kann einen Steuerbefehl (CC) auf einem frei wählbaren MIDI-Kanal senden.

Insgesamt gibt es 128 Einstellungssätze für die Fernbedienung.

Bei der Auslieferung enthält das Instrument bereits praktische „Set“-Belegungen. Es gibt z.B. einen Satz für die Fernbedienung der „KORG Legacy Collection“ (Software-Synthesizer). Andere Belegungen erlauben das Einstellen des Pegels und der Stereoposition von bekannten Audioprogrammen („DAW“).

Achtung: In dem „M3 External Setups“-Dokument (PDF) finden Sie die Steuerbefehlszuordnungen (CC) der Fernbedienungsschablonen sowie eine Auflistung der angesteuerten Parameter.

Verwendung der MIDI-Fernbedienung

Achtung: Der M3 erlaubt die Fernbedienung aller Geräte und Programme, die sich via MIDI steuern lassen. Das bedeutet aber auch, dass man ihm zunächst sagen muss, wofür man die Fernbedienung nutzen möchte.

1. Drücken Sie den Taster MODE PROG (seine Diode leuchtet).

In diesem Beispiel wollen wir im Program-Modus arbeiten. Sie können aber auch den Combination- oder Sequencer-Modus verwenden.

2. Drücken Sie den Taster CONTROL ASSIGN EXTERNAL (seine Diode leuchtet).

3. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play– Control Surface“.

Diese Seite zeigt die Einstellungen der Steuersektion an. Da die Zuordnungen und die exakten Werte angezeigt werden, raten wir, diese Seite vor Ändern der Einstellungen aufzurufen.

Achtung: Die Funktion der Steuersektion richtet sich hier nicht nach der angezeigten Seite.



4. Wählen Sie „Setup (Setup Select)“ und rufen Sie den für Ihren Einsatzbereich geeigneten Einstellungssatz auf.

Im unteren Fensterbereich werden die aktuellen Funktionen der Taster und Fader aufgelistet.

5. Verwenden Sie die Taster 1–8, Fader 1–8 und Pads 1–8, um die zugeordneten Steuerbefehle (CC) auf dem jeweils gewählten MIDI-Kanal zu senden.

Achtung: Die Tastatur und die Spielhilfen des M3 können ganz normal verwendet werden.

6. Wählen Sie mit „Program Select“ ein Program.

7. Drücken Sie den CONTROL ASSIGN EXTERNAL-Taster und verwenden Sie die Bedienelemente der Steuersektion.

Während der MIDI-Fernsteuerung ändern sich die internen Parametereinstellungen nicht.

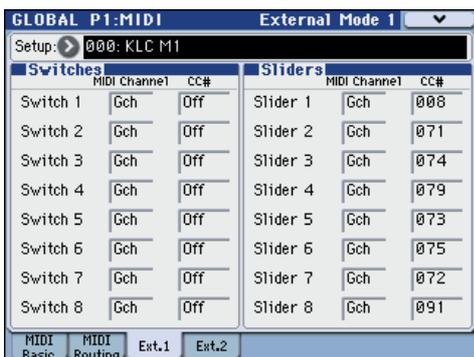
Die Fernbedienungsfunktionen der Steuersektion sind nicht mit den Programs oder Combinations verknüpft und ändern sich also nicht automatisch. Sie können also ohne Bedenken andere Speicher des M3 aufrufen, ohne die Reglerzuordnungen zu beeinflussen. Umgekehrt können Sie andere „Setups“ wählen, ohne befürchten zu müssen, dass der M3 dann auch einen anderen Speicher aufruft.

MIDI-Fernbedienung

Eigene Fernbedienungssätze können Sie im Global-Modus programmieren.

Im Global-Modus editierte Einstellungen gehen nach dem Ausschalten verloren, können aber gespeichert werden. Zum Speichern der Einstellungen müssen Sie „Write Global Setting“ (oder „Update Global Setup“) verwenden.

1. Drücken Sie den MODE GLOBAL-Taster, um in den Global-Modus zu wechseln.
2. Wechseln Sie zur Seite „Global P1: MIDI- External Mode 1“.



3. Wählen Sie mit „Setup (Setup Select)“ den Satz, dessen Funktionen Sie definieren möchten.
4. Wechseln Sie zur Seite „External Mode 1“ und definieren Sie die Funktionen der Taster 1–8 und Fader 1–8.

Mit „MIDI Channel“ wählen Sie den Kanal, auf dem der Fader oder Taster sendet.

Mit „CC#“ wählen Sie den gewünschten Steuerbefehl für den betreffenden Fader oder Taster.

5. Wechseln Sie zur Seite „Global P1: MIDI- External Mode 2“. Hier können Sie die Funktionen der Pads 1–8 wählen.

Mit „MIDI Channel“ wählen Sie den Kanal, auf dem das betreffende Pad sendet.

Mit „Note/CC#“ können Sie entweder eine Note oder einen Steuerbefehl wählen.

Mit „Fixed Velocity“ können Sie den Anschlagwert festlegen, der verwendet wird, wenn Sie den PAD MODE-Taster auf „FIXED VELOCITY“ stellen (dann senden die Pads den hier gewählten Anschlagwert).

Eingabe eines Namens

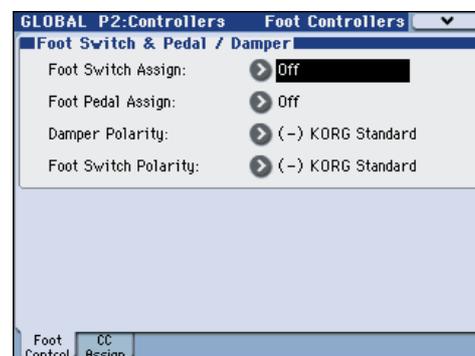
Am besten geben Sie dem „Setup“ einen aussagekräftigen Namen, damit Sie später noch wissen, für welchen Einsatzbereich es erstellt wurde.

Wählen Sie den Befehl „Rename External Setup“, um den Namen eingeben zu können. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Eingeben/Ändern von Namen“ auf S. 197.

Einstellungen für die Pedale und Spielhilfen

Auf der Seite Global P2: Controllers- Foot Controllers stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

Definieren der zuweisbaren Fußtaster-/Pedalfunktion



Assignable Switch

Mit „Foot Switch Assign“ können Sie einem optionalen Fußtaster (z.B. einem PS-1 von Korg), den Sie an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse anschließen, die gewünschte Funktion zuordnen.

- Verwenden Sie hierfür den Parameter „Foot Switch Assign“.

Es stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

- AMS (Alternativmodulation)
- Dynamische Effektmodulation
- Ein-/Ausschalten des Portamentos
- Steuern des Sostenuato-Effekts
- Leisepedal (Soft)
- Dämpferpedal
- Anwahl von Programs oder Combinations („Up/Down“).
- Value Inc/Dec
- Starten/Anhalten des Sequenzers
- Ein-/Aussteigen mit dem Sequenzer
- „Cue List“-Wiederholung
- Tap Tempo
- Steuern der KARMA-Funktion
- Ein-/Ausschalten der „Drum Track“-Funktion
- Aktivieren des X-Y-Modus' oder der „X-Y Motion“
- Funktionen der Spielhilfen (Joystick, Ribbon Controller usw., siehe „Foot Switch Assign“ auf S. 371 im Referenzhandbuch)

Assignable Pedal

Ferner können Sie die Funktion eines optionalen Schwellpedals (XVP-10 oder EXP-2) definieren, das mit dem ASSIGNABLE PEDAL-Anschluss auf der Rückseite verbunden ist.

- Verwenden Sie hierfür den Parameter „Foot Pedal Assign“.

Es stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

- Allgemeine Lautstärke (Master Volume)
- AMS (Alternativmodulation)
- Dynamische Effektmodulation
- Portamentogeschwindigkeit
- Expression (Lautstärke)
- Stereoposition hinter einem Insert-Effekt
- Panorama
- Lautstärke
- Hinwegpegel zu den Master-Effekten
- Gleiche Funktion wie eine andere Spielhilfe (Joystick, Ribbon Controller usw., siehe „Foot Pedal Assign“ auf S. 371 im Referenzhandbuch)

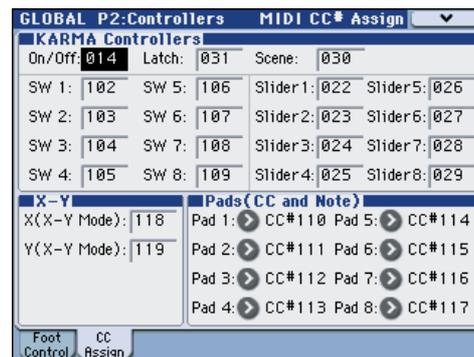
Achtung: Diese Funktion können Sie als Modulationsquelle für die alternative oder dynamische Effektmodulation verwenden und so Program- oder Effektparameter steuern. Dann müssen Sie „Foot Switch Assign“ auf „Foot SW (CC#82)“ und „Foot Pedal Assign“ auf „Foot Pedal (CC#04)“ stellen.

Zuordnung von CC-Nummern für die KARMA-Funktion, die X-Y-Achsen und die Pads

Auf der Seite „Global P2: Controllers– MIDI CC# Assign“ können Sie den Tastern und Fadern der KARMA-Funktion, den Pads 1–8 sowie der „X“- und „Y“-Achse der X-Y-Funktion MIDI-Steuerbefehle (CC) zuordnen. Den Pads 1–8 können wahlweise Steuerbefehle oder Notennummern zugeordnet werden.

In der Regel werden Sie wohl die Werksvorgaben verwenden. Wenn Sie sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufrufen möchten, müssen Sie den „Reset Con-

troller MIDI Assign“-Menübefehl mit der „Default Setting“-Einstellung ausführen.



Programmieren eigener Skalen

Programmieren einer Skala für ein Program usw.

Auf der „User Scale“-Seite können Sie Ihre eigenen Skalen (Stimmungen) erstellen. Es gibt 16 User-Skalen in Oktavbereichen und eine Skala („User All Note Scale“), bei der Sie die Tonhöhe aller 128 Noten einzeln einstellen können.

Durch Ändern der Tonhöhe aller gewünschten Noten im Bereich ± 99 Cent können Sie sie um maximal einen Halbton tiefer oder höher stimmen. So lassen sich auch orientalische Skalen usw. erzielen.

Die hier erstellten User-Skalen können Sie einem Program, den Timbres einer Combination oder den Spuren eines Songs zuordnen.

Die Skalen können auf folgenden Seiten gewählt werden.

Modus	Seite
Program	P1– Key Zone/Scale: Scale
Combination	P2– Other T01–08, T09–16: Scale, Use Program's Scale
Sequenzer	P3– Other T01–08, T09–16: Scale, Use Program's Scale

Hier wird gezeigt, wie man den Spuren im Sequencer-Modus die gewünschte Skala zuordnet.

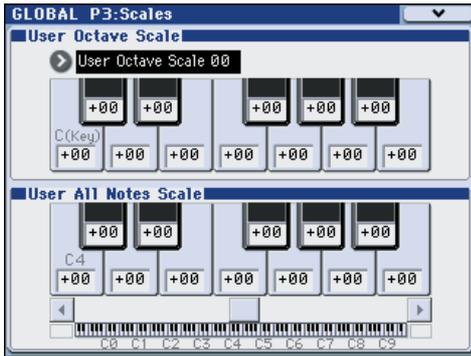
1. Programmieren Sie eine Oktav- oder Komplettskala.

Wenn Sie eine Oktavskala programmieren möchten, müssen Sie mit „User Octave Scale Select“ einen Speicher wählen.

2. Wählen Sie eine Taste und ändern Sie mit den VALUE-Bedienelementen die Tonhöhe jener Note. Der Einstellbereich (± 99) entspricht etwa einem Halbton unter bzw. über der normalen Tonhöhe.

Achtung: Die gewünschte Note kann man auch wählen, indem man den ENTER-Taster gedrückt hält, während man die betreffende Klaviaturtaste drückt.

Achtung: Bei Bedarf können Sie auch einfach eine vorprogrammierte Skala abwandeln, weil das schneller geht. Am besten verwenden Sie dann zunächst den „Copy Scale“-Menübefehl.



3. Drücken Sie den MODE SEQ-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.
4. Wechseln Sie zur Seite „Seq P3: Track Param-Other T01-08“ oder „T09-16“.
5. Wenn eine Spur die Skala des angesprochenen Programs übernehmen soll, müssen Sie „Use Program's Scale“ markieren.

Spuren, bei denen jenes Kästchen nicht markiert ist, verwenden die unter „Scale Type“ erwähnte Skala.

6. Wählen Sie mit „Type“ die Skala für den gesamten Song.



Editieren der Kategorienamen

Editieren der Kategorienamen für Programs, Combinations und die KARMA GE-Funktion

Auf den „Category Name“-Seiten können Sie die Namen der Program-, Combination- und KARMA-Kategorien und Subkategorien ändern. (Siehe „Global P4: Category“ auf S. 374 im Referenzhandbuch.)

Verwendung von Drumkits

Vorstellung der Drumkits

Was ist denn ein 'Drumkit'?

Ein Drumkit ordnet jeder Note/Taste ein anderes Schlagzeug-Sample zu. Drumkits bieten folgende Funktionen.

- Jede Note steuert bei Bedarf einen anderen Klang an.
- Den einzelnen Noten werden „Drumsamples“ (d.h. separate Schlagzeugklänge) zugeordnet. Die Drumsamples befinden sich in der Rom-, Ram- oder einer EX*-Bank.
- Samples, die Sie mit dem M3 erstellen oder im Media-Modus laden, befinden sich in der RAM-Bank und können ebenfalls verwendet werden.
- Jeder Notennummer können bis zu vier Drumsamples zugeordnet werden, die sich per Anschlag wählen lassen („Crossfades“ werden ebenfalls unterstützt).
- Für jede Notennummer können folgende Dinge eingestellt werden: Lautstärke, Filterfrequenz und Resonanz, „Attack“ und „Decay“ der Hüllkurve, Tonhöhe, „Drive“- und „Low Boost“-Effekt sowie Anhebung/Absenkung der im Program definierten EQ-Bänder.
Somit können Sie einige wenige Klänge mit „Drive“ anzerren und ihnen mit einer niedrigen Filterfrequenz einen „LoFi“-Touch verpassen, während die übrigen Sounds des Kits edel und fein wiedergegeben werden.
- Bei Bedarf kann jeder Notennummer ein anderer Insert-Effekt zugeordnet werden. Auch der Effektanteil („Send“) ist einstellbar. Das erlaubt z.B. die Bearbeitung einer Snare mit einem Kompressor.

Drumkits kann man nur Programs zuordnen, deren „**Oscillator Mode**“-Parameter auf „**Drums**“ gestellt wurde.

Achtung: Die EX*-Bänke stehen nur zur Verfügung, wenn Sie Drumsamples der optionalen EXB-USB-PCM-Serie geladen haben.

Speicherstruktur der Drumkits

Der M3 enthält 153 Drumkits, die in eine interne, eine „User“- und eine GM-Gruppe (General MIDI) unterteilt sind. Mit Ausnahme der Kits in der GM-Bank kann man alle Kits editieren.

Drumkit-Bänke

Nr. (Bank)	Inhalt
000(INT)...031(INT)	Preset-Drumkits des M3
032(U-A)...047(U-A) 048(U-B)...63(U-B) 064(U-C)...79(U-C) 080(U-D)...95(U-D) 096(U-E)...111(U-E) 112(U-F)...127(U-F) 128(U-G)...143(U-G)	User Drumkits
144(GM)...152(GM)	GM-Bank

Die GM-Bank enthält 9 Drumkits, die der „GM2-Map“ entsprechen. Die übrigen Drumkits verwenden hier und da jedoch abweichende Belegungen.

Drumkit-Programs und 'Oscillator Mode'

Mit dem „**Oscillator Mode**“-Parameter auf der Seite „Prog P1: Basic/DT/Ctrl- Program Basic“ muss man angeben, ob das betreffende Program ein Drumkit oder ein Multisample (für Streicher, Klavier usw.) ansteuern soll.

Diese Wahl beeinflusst die Möglichkeiten auf der Seite „Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic“. Wenn „**Oscillator Mode**“ = **Single** oder **Double**, kann man einem Oszillator bis zu vier Multisamples zuordnen und „Velocity Switches“ oder „Crossfades“ programmieren.

Wenn Sie „**Oscillator Mode**“ hingegen auf „**Drums**“ stellen, kann nur noch ein Drumkit gewählt werden. Die vier Anschlagbereiche und Layer gibt es dann zwar immer noch, jedoch muss man sie innerhalb des gewählten Drumkits programmieren (und dort speichern).

Editieren der Drumkits

Bevor Sie sich an die Editierarbeit machen...

Anwahl eines 'Drum'-Programms

Drumkits können im Global-Modus editiert werden. Im Global-Modus kann man das gewählte Kit auf die gleiche Art spielen wie innerhalb des Programs, der Combination oder des Songs, das/die/den Sie vor dem Wechsel in den Global-Modus gewählt haben.

Vor Aufrufen des Global-Modus' wählen Sie daher am besten ein Program, mit dem man „trommeln“ kann und das bereits geeignete Hüllkurven-, Effekteinstellungen usw. enthält. Wählen Sie über das [Program Category]-Listenfeld ein „Drum“-Program. Wahrscheinlich beginnen Sie immer im Program-Modus. Drücken Sie dort den [Category]-Listenpfeil, um das „Category/Program Select“-Menü aufzurufen und wählen Sie ein Program der „Drums“-Kategorie.

'OSC1/Basic Octave'-Parameter

Um beim Spielen auch die „richtigen“ Schlagzeugklänge zu treffen, müssen Sie den „Octave“-Parameter des Programs auf „+0 [8]“ stellen. Bei den vorprogrammierten „Drum“-Programs ist dies bereits der Fall. Vielleicht möchten Sie das aber gern nachprüfen...

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P2: OSC/Pitch-OSC1 Basic“.
2. Schauen Sie nach, ob „Oct (Octave)“ (ziemlich weit oben) auf „+0 [8]“ gestellt ist.

Lautet die Einstellung nicht „+0 [8]“, so stimmt die Zuordnung der Tasten zu den Klängen nicht mehr.

Deaktivieren Sie 'Memory Protect'

Bevor Sie sich ans Editieren machen, sollten Sie einen gezielten Blick auf den „Memory Protect“-Bereich der „Global P0: Basic Setup- System Preference“-Seite werfen. „Drum Kit“ darf nicht markiert sein, weil Sie sonst nichts ändern können.

Ein Drumkit wird eventuell mehrfach verwendet

Die Änderungen eines Drumkits gelten für alle Programs, die dieses Drumkit ansprechen. Um hinterher keine bösen Überraschungen zu erleben, sollten Sie ein Drumkit vor dem Editieren zu einem USER-Speicher kopieren.

Archivieren eines Drumkits

Im Global-Modus gibt es keine Compare-Funktion, mit der Sie noch einmal die nicht editierte Fassung aufrufen können. Daher raten wir, das gewünschte Drumkit vor dem Editieren zu einem anderen Speicher zu kopieren („Copy Drum Kit“).

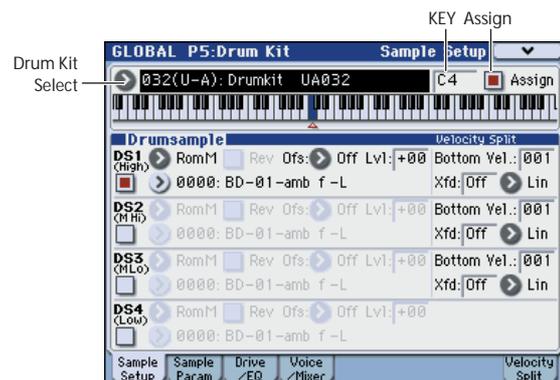
Anlegen eines Drumkits

Wählen Sie die Taste, der Sie ein Drumsample zuordnen möchten.

1. Wählen Sie das Program, das Sie als „Rahmen“ für die Editierung des Drumkits verwenden möchten.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Anwahl eines 'Drum'-Programms“ oben.

2. Drücken Sie den MODE GLOBAL-Taster, um in den Global-Modus zu wechseln.
3. Wechseln Sie zur Seite „Global P5: Drum Kit-Sample Setup“.



4. Wählen Sie mit „Drum Kit“ im oberen Bereich das Kit, das editiert werden soll.

Die GM Drumkits 144 (GM)–152 (GM) können hier nicht gewählt werden. (GM-Drumkits kann man weder editieren, noch überschreiben.) Um ein Kit der Gruppe 144 (GM)–152 (GM) als Basis zu verwenden, müssen Sie es zuerst mit „Copy Drum Kit“ zu einem RAM-Speicher 000 (INT)–143 (U-G) kopieren und dann jene Kopie ändern.

5. Wählen Sie mit „Key“ die Note, die editiert werden soll.

Die Anwahl der Note kann mit den VALUE-Bedienelementen (Fader, Rad, Zehnertastenfeld) oder durch Betätigen der gewünschten Taste, während man den ENTER-Taster gedrückt hält, erfolgen.

Die „Key“-Einstellung gilt für alle fünf „Drum Kit“-Seiten.

6. Geben Sie mit dem „Assign“-Kästchen an, ob die Note ihre eigenen Einstellungen oder jene der nächsthöheren Taste verwenden soll.

Wenn Sie „Assign“ markieren, verwendet die Note ihre eigenen Einstellungen. Das ist die Vorgabe.

Wenn Sie „Assign“ nicht markieren, verwendet die Note die Einstellungen der nächsthöheren Taste. Allerdings wird das angesprochene Drumsample entsprechend tiefer gespielt. Wie stark sich die Tonhöhe ändert, wird vom „Pitch Slope“-Parameter der Seite „Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Pitch“ vorgegeben.

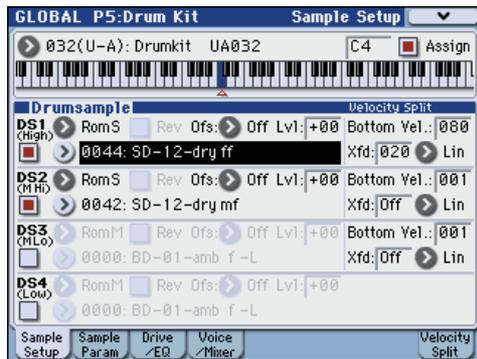
Das ist z.B. sinnvoll für Toms und Pauken, die unterschiedliche Noten spielen sollen.

Erstellen eines 'Crossfades'

Hier wollen wir einen relativ simplen „Velocity Crossfade“ zwischen zwei Stereo-Drumsamples programmieren.

1. Aktivieren Sie „DS1“ und „DS2“ ganz links.

Hierfür brauchen Sie nur den [On/Off]-Button zu drücken.



2. Stellen Sie „DS3“ und „DS4“ auf „Off“.

Die meisten Parameter jener Zeilen werden nun hellgrau dargestellt.

3. Wählen Sie „RomS“ als Bank für „DS1“ und „DS2“.

Es gibt drei Drumsample-Bänke: **ROM**, **RAM** und **EX***. Diese können wahlweise Mono- oder Stereo-Multisamples verwenden. Beispiel: Im Falle der „Rom“-Bank verweist „RomM“ auf Mono-Drumsamples und „RomS“ auf Stereo-Drumsamples. Stereo-Drumsamples beanspruchen doppelt so viele Polyphoniestimmen wie Mono-Drumsamples.

Mit **ROM**-Multisamples sind die werksseitig programmierten Sounds gemeint, die immer zur Verfügung stehen. Diese sind praktischerweise in Kategorien („Bass Drum“, „Snare“ usw.) unterteilt.

RAM-Drumsamples können Dateien der Formate AKAI, AIFF, WAV oder SoundFont 2.0 oder im Sampling-Modus erstellte Samples sein.

EX*-Drumsamples befinden sich auf EX-USB-PCM-Erweiterungen für den M3. Diese sind durchnummeriert. So wird statt „EX“ für die EX-USB-PCM01 „EX1“ verwendet. Es können nur momentan geladene EX*-Bänke gewählt werden.

4. Drücken Sie den [Drumsample]-Listenpfeil von „DS1“.

Es erscheint eine in Kategorien unterteilte Liste von Drumsamples. Mit den Registern links im Display können Sie bei Bedarf eine andere Kategorie wählen. Eine Übersicht der Drumsamples finden Sie in der „Voice Name List“.

5. Wählen Sie das benötigte Drumsample, indem Sie seinen Namen drücken.

6. Bestätigen Sie Ihre Anwahl mit dem [OK]-Button.

7. Wiederholen Sie diese Schritte für „DS2“.

Nach der Drumsample-Auswahl für DS1 und DS2 können wir uns an die Anschlagbereiche und „Crossfades“ machen.

8. Wechseln Sie zur Seite „P5: Drum Kit- Velocity Split“.

Folgende Parameter können zwar auch auf der Seite „Sample Setup“ eingestellt werden, aber die Grafik rechts wird Ihnen beim Programmieren so manchen Dienst erweisen.

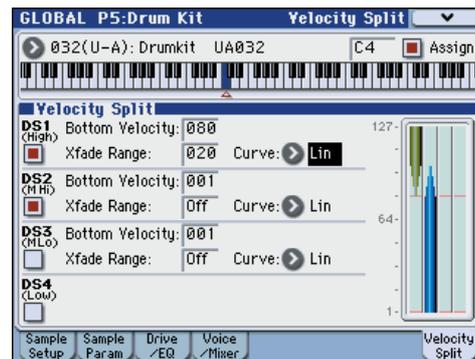
9. Stellen Sie „Bottom Velocity“ von DS2 auf „001“ und „Xfade Range“ auf „Off“.

10. Stellen Sie „Bottom Velocity“ von DS1 auf „80“.

DS2 wird jetzt nur bei relativ leichtem Anschlag (Werte bis „79“) abgespielt. Mit Anschlagwerten ab „80“ steuern Sie hingegen DS1 an.

11. Stellen Sie „Xfade Range“ von DS1 auf „20“ und „Curve“ auf „Linear“.

In der Grafik sehen Sie jetzt, dass die beiden Bereiche einander teilweise überlagern. So wird DS2 zwischen „80“ und „100“ allmählich ausgeblendet, während DS1 in jenem Bereich entsprechend eingeleuchtet wird. Der Übergang ist folglich fließend.



Abwandlung der angesprochenen Samples

1. Bei Bedarf können Sie jetzt die „Level“-Einstellung der beiden Drumsamples nachbessern.

Das ist vor allem beim Ausreizen der „Velocity Switch“- und „Crossfade“-Möglichkeiten wichtig.

2. Stellen Sie die Tonhöhe, die EG-Parameter und Filter ein.

Wechseln Sie zur Seite „P5: Drum Kit- Sample Parameter“.

Stellen Sie „Tune“, „Attack (Amp EG Attack)“, „Decay (Amp EG Decay)“, „Cutoff“ und „Resonance“ für jedes Drumsample ein.

3. Außerdem können Sie den „Drive“- und „Boost“-Parameter sowie den Equalizer des Drumsamples einstellen.

Wechseln Sie zur Seite „P5: Drum Kit- Drive/EQ“.

Stellen Sie „Drive“, „Low Boost“ und „3 Band EQ Gain [dB]“ für jedes Drumsample ein.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „5-2: Sample Parameters“ auf S. 378 im Referenzhandbuch.

4. Wiederholen Sie die Schritte unter „Wählen Sie die Taste, der Sie ein Drumsample zuordnen möchten.“ auf S. 136, um auch die Parameter der übrigen Noten einzustellen.

5. Bei Bedarf können die Einstellungen einer „Key“ mit dem „Copy Key Setup“-Befehl zu einer anderen Note kopiert werden.

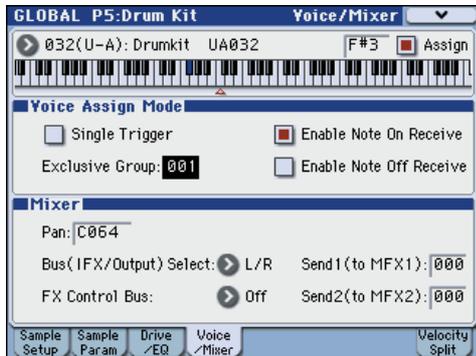
Arbeiten mit 'Exclusive Groups'

1. Wechseln Sie zur Seite „P5: Drum Kit- Voice/Mixer“.

2. Mit dem „Exclusive Groups“-Parameter sorgen Sie dafür, dass immer nur ein Sound einer Gruppe abgespielt wird (um z.B. Synchronschläge einer offenen und geschlossenen HiHat zu vermeiden).

Sagen wir, Sie haben eine offene und eine geschlossene HiHat derselben „Exklusivgruppe“ zugeordnet:

- Spielen Sie die offene HiHat.
- Drücken Sie, während sie noch ausklingt, die Taste der geschlossenen HiHat.
- Die offene HiHat wird sofort stummgeschaltet und Sie hören nur noch die geschlossene.



'Hold'

Der „Hold“-Parameter ist besonders bei „Drum“-Programs praktisch, weil alle Samples dann immer natürlich (d.h. bis zum bitteren Ende) ausklingen. Wie das genau funktioniert, richtet sich nach den Program- und Drumkit-Einstellungen.

Um „Hold“ zu aktivieren:

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P1: Basic/DT/Ctrl- Key Zone/Scale“.
 2. Markieren Sie das „Hold“-Kästchen im „Key Zone“-Feld.
- Diese „Hold“-Einstellung des Programs wird jetzt von den Drumkit-Noten übernommen – oder auch nicht. Daher...
3. Wechseln Sie zur Seite „Global P5: Drum Kit-Voice/Mixer“.
 4. Aktivieren Sie den „Enable Note Off Receive“-Parameter aller gewünschten Noten („Key“).

Wenn das Kästchen nicht markiert ist, greift die Haltefunktion.

Ist es wohl markiert, so wird das Sample nicht gehalten.

Wenn Sie den „Hold“-Parameter des Programs deaktivieren, hat die „Enable Note Off Receive“-Einstellung keinen Einfluss mehr auf die Haltedauer.

Effekte der einzelnen Noten

Drumkits besitzen einen eigenen Mixer. Daher können Sie jeder gewünschten Note einen Insert-Effekt zuordnen und ihren Hinwegpegel zu den Master-Effekten einstellen.

Um diese Flexibilität zu nutzen...

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P8: IFX- Routing“.
2. Markieren Sie das „Use DKit Setting“-Kästchen.

Wenn „Use DKit Setting“ aktiv ist, übernimmt das Program die „Bus Select“- und „Effects Send“-Einstellung der einzelnen Drumkit-Noten.

Wenn „Use DKit Setting“ hingegen nicht markiert ist, kümmert sich das Program um die Effektapplikationen des angesprochenen Drumkits.

3. Wechseln Sie zur Seite „Global P5: Drum Kit-Voice/Mixer“.

4. Stellen Sie mit „Bus (IFX/Output) Select“ die Insert-Effektzuordnung und das Ausgangs-Routing der Noten ein.

Bei Bedarf können bestimmte Noten mit einem separaten Insert-Effekt bearbeitet oder auf einen Einzelausgang geroutet UND an die Main L/R-Ausgänge angelegt werden.

So könnten Sie die Snare z.B. mit IFX1, die Bassdrum mit IFX2 bearbeiten und die übrigen Sounds an den L/R-Bus anlegen.

Tip: Bei den meisten vorprogrammierten Drumkits verwenden die Klänge immer dieselben „Bus (IFX/Output) Select“-Einstellungen (was aber je nach Gruppe verschieden ist).

Snares → IFX1
Bassdrums → IFX2
Andere → IFX3

5. „Send1 (to MFX1)“ und „Send2 (to MFX2)“ vertreten den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Stereoposition ('Pan') der einzelnen Noten

Um die Stereoposition der einzelnen Noten einzustellen...

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P4: Amp/EQ- Amp1/Driver1“.
2. Markieren Sie das „Use DKit Setting“-Kästchen im „Pan“-Feld.

Wenn „Use DKit Setting“ aktiv ist, übernimmt das Program die Pan-Einstellung der einzelnen Drumkit-Noten.

3. Wechseln Sie zur Seite „Global P5: Drum Kit-Voice/Mixer“.
4. Mit „Pan“ kann die Stereoposition der einzelnen Noten eingestellt werden.

Speichern von Drumkits

Wenn die Einstellungen (ansatzweise) „stehen“, sollten Sie sie so schnell wie möglich speichern.

- ⚡ Die Einstellungen des Global-Modus' ändern sich zwar nur, wenn man wieder etwas editiert, allerdings werden sie beim Ausschalten wieder gelöscht. Speichern Sie Ihre Einstellungen also mit „Write Drum Kits“ (der „Update Drum Kits“). Damit speichern Sie alle Drumkits.

Sichern von Daten

Datentypen, die gespeichert werden können

Die einzelnen Datentypen des M3 können intern, auf einem USB-Datenträger (Festplatte, Wechselplatte, CD-R/RW-Laufwerk) oder per Datendump gespeichert werden.

Interne Speicherung

Folgende Daten können intern gespeichert werden:

- **Programs**
Programs 000–127 der Bänke INT-A...F, USER-A...G (Bank INT-F ist nur verfügbar, wenn eine optionale EXB-RADIAS installiert ist).
- **Combinations**
Combinations 000–127 der Bänke INT-A...G, USER-A...G
- **'Global'-Einstellungen**
(Global P0: Basic Setup–P4: Category)
- **User Drumkits**
000(INT)...143(U-G)
- **Ihre eigenen „Drum Track“-Pattern**
U000...U999
(Siehe S. 185.)
- **Eigene Song-Vorlagen U00–U15**
Song-Einstellungen wie Name, Tempo, Spureinstellungen (S. 192 im RH), KARMA- und Effektparameter können intern gespeichert werden. Allerdings werden die Musikdaten der Song-Spuren und Pattern nicht gesichert. Wiedergabeparameter wie „Meter“, „Metronome“, „PLAY/MUTE“, „Track Play Loop“ (einschließlich Start/End-Takt) sowie die RPPR-Einstellungen werden ebenso wenig gespeichert. Diese Daten können mit dem Menübefehl „Save Template Song“ im Sequencer-Modus gesichert werden. Siehe „Save Template Song (Save as User Template Song)“ auf S. 272 im Referenzhandbuch.
- **Effektprogramme**
Die Parametereinstellungen der einzelnen Effekte können mit dem Menübefehl „Write FX Preset“ gespeichert werden.
- **Multisamples und Samples im RAM-Speicher**
können nicht intern gespeichert werden. Sichern Sie sie daher extern.
Wenn Sie das Instrument also aus- und wieder einschalten, klingen Programs oder Combinations, die solche Multisamples bzw. Samples im RAM-Speicher verwenden, bestenfalls anders als erwartet. So etwas betrifft Programs, Combinations, Drumkits und Multisamples.

Im Sequencer- und Sampling-Modus editierte Daten können nicht intern gespeichert werden. Sichern Sie sie also extern.

Über die Werks- und Preset-Daten

Mit „Werksdaten“ sind Daten gemeint, die sich ab Werk im internen Speicher der M3 befinden. Diese Daten (mit Ausnahme der Demosongs) können jedoch überschrieben werden, weil sie sich in den unter „Interne Speicherung“ erwähnten Speichern befinden. Diese Daten werden im Systembereich des M3 gesichert.

Solche Daten können mit dem Global-Menübefehl „Load Preload/Demo Data“ in den internen Speicher geladen werden.

Mit „Preset-Daten“ hingegen meinen wir werksseitig programmierte Einstellungen, die nicht überschrieben werden können. Hierzu gehören:

- GM Program-Bänke G, g(1)–g(9), g(d)
- Drum Kit-Vorlagen 144(GM)–152(GM)
- Song-Vorlagen P00–P15
- Preset-Pattern P000–P522

Speichern auf einer Festplatte, einer CD oder einem USB-Datenträger

Folgende Daten lassen sich auf Datenträgern sichern.

- **.PCG-Dateien:**
Programs, Combinations, Global-Parameter, Drumkits, „Formant Motions“ für den RADIAS (sofern Sie eine optionale EXB-RADIAS eingebaut haben) und „Drum Track“-Pattern. (Aber nur Daten, deren Kästchen man im „Save“-Dialogfenster markiert, werden auch wirklich gesichert.)
- **.SNG-Dateien:**
Songs und Cue Lists.
- **.KSC“, „.KMP“, „.KSF-Dateien:**
Liste der Samples und Multisamples (.KSC), Multisamples (.KMP) und Samples (.KSF).
- **.KCD-Datei:**
Dies sind Titellisten für Audio-CDs.
- **.EXL-Datei:**
SysEx-Daten, darunter auch solche, die der M3 von einem externen MIDI-Gerät empfangen hat („Data Filer“-Funktion).
- **.MID-Datei:**
Sichern der im Sequencer-Modus erstellten Songs als SMF-Dateien (Standard MIDI Files).
- **.WAV- und .AIF-Dateien:**
Samples können als WAVE- oder AIFF-Dateien gesichert („exportiert“) werden.

MIDI-Datendump

Die Einstellungsdaten des M3 können zu externen MIDI-Datenspeichergeräten usw. übertragen und dort archiviert werden.

Folgende Datentypen können als MIDI-Datendump zu einem externen Gerät übertragen und dort gespeichert werden:

- Programs, Combinations, Global-Parameter und Drumkits
- Songs und Cue Lists
- Ihre eigenen „Drum Track“-Pattern
- „RADIAS Formant Motions“ (nach Einbau einer optionalen EXB-RADIAS)

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Dump:“ auf S. 384 im Referenzhandbuch.

Interne Speicherung

Speichern eines Programs oder einer Combination

Beim Speichern werden die Program- bzw. Combination-Parameter intern gesichert. Wenn Sie die editierten Versionen auch nach Ausschalten des Instruments noch brauchen, müssen Sie sie speichern.

Es stehen zwei Speicherverfahren für Programs und Combinations zur Verfügung:

- ⚡ Vor dem Speichern muss man im Global-Modus den Schreibschutz („Memory Protect“) deaktivieren. (Siehe „Memory Protect“ auf S. 142.)
- ⚡ Eine Combination enthält niemals die Sounds der verwendeten Timbres, sondern nur Verweise auf die entsprechenden Programs. Wenn Sie ein Program editieren, das auch von einer Combination angesprochen wird, kann es also sein, dass Ihre Combination plötzlich ganz anders klingt.

‘Write’-Befehl der Menüseiten

1. Wählen Sie das Program bzw. die Combination, das/die Sie speichern möchten.
2. Wählen Sie den Menübefehl „Write Program“ oder „Write Combination“.

Es erscheint das „Write Program“- oder „Write Combination“-Dialogfenster.

Achtung: Sie können dieses Dialogfenster auch aufrufen, indem Sie bei gedrücktem ENTER-Taster Zifferntaster 0 betätigen. (Siehe „Kurzbefehle“ auf S. 200.)



Diese Abbildung zeigt den Program-Modus.

3. Schauen Sie sich den Program-/Combination-Namen in der obersten Zeile an (jene Daten werden gespeichert).
4. Wenn Sie den Namen des Programs/der Combination ändern möchten, drücken Sie das Texteingabefeld.

Es erscheint ein Dialogfenster für die Texteingabe. Geben Sie den Namen des Programs/der Combination ein. Siehe „Eingeben/Ändern von Namen“ auf S. 197. Drücken Sie nach Eingabe des Namens den [OK]-Button, um zum „Write Program“/„Write Combination“-Dialogfenster zurückzukehren.

5. Wählen Sie unter „Category“ eine passende Kategorie für das Program/die Combination.
6. Wählen Sie außerdem eine geeignete „Sub Category“.

Die Kategorie/Subkategorie einer Combination kann man auf folgenden Seiten für die Anwahl verwenden.

Prog P0: Play
„Category“

Combi P0: Play- Program T01-08, 09-16
„Category“

Seq P0-1: Play/REC- Program T01-08, 09-16
„Category“

Die Kategorie/Subkategorie eines Programs kann man auf folgenden Seiten für die Anwahl verwenden.

Combi P0: Play- Program T01-08, 09-16
„Category“

7. Wählen Sie unter „To“ den Speicher, wo das Program bzw. die Combination gesichert werden soll.

Verwenden Sie hierfür die VALUE-Bedienelemente oder BANK-Taster.

8. Drücken Sie den [OK]-Button, um den „Write“-Befehl auszuführen. Möchten Sie den Befehl doch nicht ausführen, dann müssen Sie den [Cancel]-Button drücken.

Nach Drücken des [OK]-Buttons erscheint die Rückfrage „Are you sure?“. Wenn Sie den [OK]-Button erneut drücken, werden die Daten gespeichert.

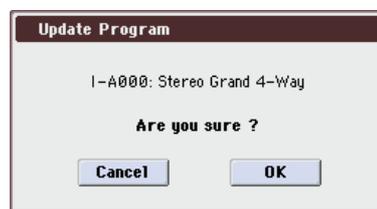
Der ENTER-Taster hat die gleiche Funktion wie der [OK]-Button. Der EXIT-Taster übernimmt die Funktion des [Cancel]-Buttons. Sie können also auch die frontseitigen Taster verwenden.

Speichern mit dem (SEQUENCER) REC/ WRITE-Taster

Diese Methode kann nur zum Sichern im aktuellen Program- bzw. Combination-Speicher verwendet werden.

1. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE-Taster.

Es erscheint folgendes „Update Program/Update Combination“-Dialogfenster.



Diese Abbildung zeigt den Program-Modus.

2. Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten zu speichern. Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Der ENTER-Taster hat die gleiche Funktion wie der [OK]-Button. Der EXIT-Taster übernimmt die Funktion des [Cancel]-Buttons. Sie können also auch die frontseitigen Taster verwenden.

Speichern bei aktiver 'X-Y MODE'-Funktion

Solange der „X-Y MODE“ aktiv ist, können keine Daten gespeichert werden. Wenn Sie nach Anwahl des „X-Y MODE“ trotzdem etwas speichern möchten, siehe „Speichern mit dem (SEQUENCER) REC/WRITE-Taster“.

- Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und danach den ENTER-Taster.

Speicherbare 'Tone Adjust'-Einstellungen

Es gibt drei „Tone Adjust“-Parametertypen: Das genaue Speicherverfahren richtet sich nach dem Parametertyp.

- **Absolute:** Dieser „Tone Adjust“-Typ beeinflusst nur jeweils einen Program-Parameter. Änderungen des Program-Parameters werden vom „Tone Adjust“-Pendant übernommen und umgekehrt. Wenn Sie also den einen editieren, ändert sich auch der andere. Dieser „Tone Adjust“-Typ arbeitet demnach „absolut“.
- **Relative:** Dieser „Tone Adjust“-Typ beeinflusst mindestens zwei Program-Parameter. „Filter/Amp EG Attack Time“ wirkt sich z.B. gleich auf sechs Program-Parameter aus. Der Wert eines relativen Parameters gibt an, wie stark die eigentlichen Program-Parameter „verbogen“ werden. Der Wert „0“ eines relativen Parameters (bzw. die Mittelstellung eines Faders) besagt infolgedessen, dass die verknüpften Parameterwerte nicht versetzt werden. Mit allen anderen Werten addieren bzw. subtrahieren Sie etwas zu/von den Parametereinstellungen.
- **Meta:** Dieser „Tone Adjust“-Parametertyp beeinflusst nur andere „Tone Adjust“-Parameter, also nicht direkt die Program-Parameter.

Wertänderungen absoluter und relativer „Tone Adjust“-Parameter werden folgendermaßen gespeichert.

Program-Modus:

- Die Werte der relativen „Tone Adjust“-Parameter werden beim Speichern in die Program-Parameter „hineingerechnet“. Die „Tone Adjust“-Parameter selbst werden wieder auf „0“ gestellt.
- Die Werte absoluter „Tone Adjust“-Parameter werden „original“ gespeichert (und liegen also auch nach dem erneuten Laden wieder vor).

Combination-Modus:

- Die Einstellungen relativer und absoluter „Tone Adjust“-Parameter werden als „Tone Adjust“- (Versatz)Werte für die einzelnen Timbres gespeichert.

Siehe hierzu „Tone Adjust“ auf S. 19, S. 135 und im Referenzhandbuch.

Über den Editierpuffer von Programs und Combinations

Wenn Sie auf der Seite „Prog P0: Play“ oder „Combi P0: Play“ einen Speicher wählen, werden die Daten des Programs bzw. der Combination zum so genannten „Editierpuffer“ des M3 kopiert.

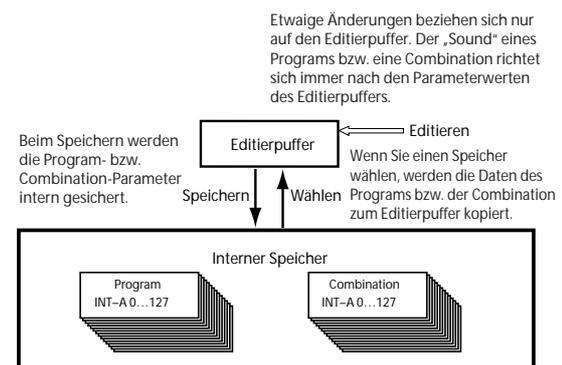
Änderungen, die Sie auf den Seiten des Program- oder Combination-Modus vornehmen, betreffen nur die Daten im Editierpuffer.

Wenn Sie diese Änderungen behalten möchten, müssen Sie sie mit „Write“ intern sichern.

Beim Ausführen dieses „Write“-Befehls werden die Daten des Editierpuffers unter der gewählten Program- oder Combination-Nummer der selektierten Bank gesichert.

Wenn Sie ein anderes Program bzw. eine andere Combination selektieren, ohne Ihre Änderungen zuvor zu speichern, werden die Daten des neu selektierten Programs bzw. der Combination zum Editierpuffer kopiert. Ihre Änderungen gehen dann verloren.

Achtung: Wenn Sie im Program- oder Combination-Modus den COMPARE-Taster betätigen, werden die gespeicherten Originaldaten vorübergehend zum Editierpuffer kopiert. So können Sie Ihre Änderungen mit der gespeicherten Originalversion vergleichen.



Speichern der Global-Parameter oder User-Drumkits

Im Global-Modus geänderte Einstellungen können ebenfalls intern gesichert werden. Hierfür stehen die Befehle „Write Global Setting“ und „Write User Drum Kits“ zur Verfügung. Wenn Sie sie nicht speichern, werden sie beim Ausschalten wieder gelöscht.

Global-Parameter oder User-Drumkits können auf zwei Arten gespeichert werden

Speichern mit einem Menübefehl

1. **Zum Speichern globaler Einstellungen (der Seiten Global P0-P4) müssen Sie den „Write Global Setting“-Befehl der Seiten „Global P0-P4“ verwenden.**

Achtung: Sie können dieses Dialogfenster auch aufrufen, indem Sie bei gedrücktem ENTER-Taster den Zifferntaster 0 betätigen. (Siehe „Kurzbefehle“ auf S. 200.)

Es erscheint das „Write Global Setting“-Dialogfenster.



Zum Speichern der Drumkit-Parameter (Einstellungen der Seiten Global P0–P4) müssen Sie den Menübefehl „Write Drum Kits“ der Seite Global P5 verwenden.

Es erscheint das „Write Drum Kits“-Dialogfenster.



2. Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten zu speichern. Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Nach Drücken des [OK]-Buttons erscheint die Rückfrage „Are you sure?“. Drücken Sie den [OK]-Button dann noch einmal, um die Daten tatsächlich zu speichern.

Speichern mit dem (SEQUENCER) REC/ WRITE-Taster

1. Springen Sie zu einer der folgenden Global-Seiten und drücken Sie den SEQUENCER REC/ WRITE-Taster.

Jetzt erscheint eines der folgenden Dialogfenster (je nach der Ausgangsseite).

P0–P4: Update Global Setting

P5: Update Drum Kits

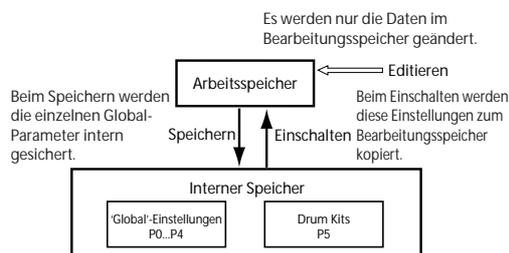
2. Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten zu speichern. Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Der Speicher im Global-Modus

Wenn Sie das Instrument einschalten, werden die Daten des Global-Modus' aus dem internen Speicher zum Global-Bereich kopiert. Daten, die Sie im Global-Modus editieren, werden im Editierpuffer geändert und müssen von Hand gespeichert werden.

Erst beim Speichern werden diese Einstellungen also definitiv geändert.

Wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne die Daten zuvor zu speichern, gehen die Änderungen verloren.



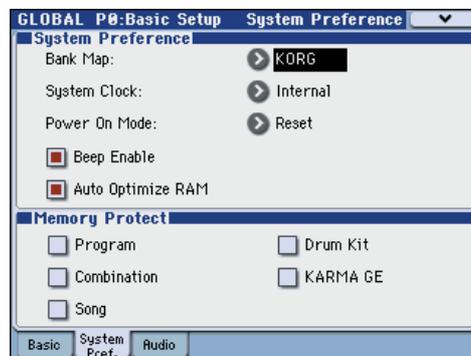
Memory Protect

Um das versehentliche Überschreiben von Programs, Combinations, Drumkits und KARMA GEs zu verhindern, bietet der M3 eine „Memory Protect“-Funktion, welche die interne Speicherung verhindert.

Bevor Sie editierte Daten speichern oder von einem Datenträger laden, müssen Sie wie nachfolgend beschrieben vorgehen, um den Speicherschutz (durch Demarkieren des betreffenden „Memory Protect“-Kästchens) zu deaktivieren.

Der Speicherschutz muss auch deaktiviert sein, wenn die oben aufgeführten Daten von einem Datenträger oder per MIDI-Datendump geladen werden – und vor Starten der Aufnahme im Sequencer-Modus.

1. Drücken Sie den MODE GLOBAL-Taster, um in den Global-Modus zu wechseln.
2. Wechseln Sie zur Seite „Global P0: Basic Setup-Basic“.



3. Deselektieren Sie das „Memory Protect“-Kästchen des Speicherbereichs, in dem Daten gesichert werden sollen.

Sichern auf einem Datenträger (Media-Save)

Hinweise zu Daten, die auf Datenträgern gesichert werden können, finden Sie unter „Datentypen, die gespeichert werden können“ auf S. 139.

- Song-Daten und Cue Lists (Sequencer-Modus des M3) sowie Multisamples und Samples können nicht intern gespeichert werden. Diese Daten werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten. Sie müssen folglich auf einem externen USB-Datenträger (Festplatte, Wechselplatte usw.) gesichert werden. Das sollten Sie mit allen Daten (Sounds usw.) tun, die Sie auf keinen Fall verlieren möchten. So etwas nennt man eine „Sicherheitskopie“ oder „Backup“.

Unterstützte Datenträger

USB-Datenträger

- **Festplatten**
- **Wechseldatenträger**
Es können MS-DOS-formatierte Festplatten und Wechseldatenträger mit FAT16- oder FAT32-System verwendet werden.

Verwaltbare Speicherkapazität:

FAT32: maximal 2 Terabyte= 2000 Gigabyte (GB)

FAT16: bis zu 4GB

- **CD-R/RW**
UDF wird unterstützt. UDF-formatierte CD-R/RWs können beschrieben und gelesen werden. (Siehe „CD-R/RW disks on the M3“ auf S. 634.)
CD-DAs (Audio) können gebrannt und gelesen werden. Daten im ISO9660 (Level 1)-Format werden gelesen.
- **Disketten**
MS-DOS-formatierte 3.5“-Disketten (2HD/2DD) können verwendet werden. Nach der Formatie-

rung lautet die Kapazität 1.44MB (18 Sektoren/Spur) für 2HDs bzw. 720KB (9 Sektoren/Spur) für 2DDs.

Weitere Hinweise zu den USB A-Ports finden Sie auf S. 33.

- Alle erwähnten Datenträger sind Sonderzubehör und müssen daher separat gekauft werden. (Siehe S. 224.)

Media Setup

Sehen wir uns nun an, wie man dafür sorgt, dass der M3 die vorhandenen Datenträger überhaupt erkennt.

Vorbereitung für die Verwendung eines USB-Datenträgers

1. Verbinden Sie einen USB A-Port des M3 mit dem USB-Port des externen Datenträgers (Fest- oder Wechselplatte, CD-R/RW usw.).

Achtung: Die USB A-Ports des M3 unterstützen das so genannte „Hot Plugging“. Das bedeutet, dass man die USB-Verbindung auch herstellen/lösen kann, wenn beide Geräte eingeschaltet sind. Allerdings funktioniert das nur, wenn auch der externe USB-Datenträger diese „heiße Stöpsel“ unterstützt.

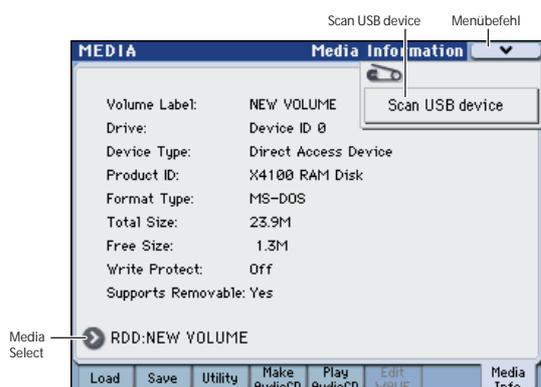
2. Schalten Sie den M3 ein.
3. Schalten Sie den USB-Datenträger ein und verbinden Sie ihn über ein USB-Kabel mit einem USB A-Port des M3.

Achtung: Hier gehen wir davon aus, dass der USB-Datenträger das so genannte „Hot Plugging“ unterstützt. Wenn das bei Ihnen nicht der Fall ist, müssen Sie die Verbindung herstellen, bevor Sie den Datenträger einschalten. Schalten Sie das Gerät danach ein.

- Schalten Sie den USB-Datenträger niemals aus bzw. lösen Sie niemals die Verbindung, solange der M3 noch Daten liest bzw. dort sichert, weil das die Daten beschädigen könnte.

4. Drücken Sie den MODE MEDIA-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.
5. Drücken Sie das „Media Info“-Register und führen Sie den „Scan USB Device“-Menübefehl aus.
6. Wählen Sie mit „Media Select“ den Datenträger.

Wenn Sie mit einem Wechseldatenträger arbeiten, müssen Sie ihn in das betreffende Laufwerk legen. Nach Entnahme eines USB-Datenträgers und Einlegen eines anderen müssen Sie das Display drücken, damit sich der M3 erkundigt, wer neu hinzugekommen ist. Sobald der Datenträger angemeldet ist, zeigt das Display Infos über ihn an.



7. Wenn der Datenträger noch nicht formatiert ist, müssen Sie das mit dem „Format“-Befehl nachholen.

Nicht formatierte Datenträger sind an der Meldung „Unformatted“ im „Media Select“-Feld erkenntlich. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Formatieren eines Datenträgers“ auf S. 148.

Arbeitsweise zum Sichern von Daten

In diesem Beispiel wollen wir mit „Save All“ alle Dateien („PCG“, „SNG“, „KSC“, „KMP“ und „KSF“) speichern.

Mit „Save All“ werden alle Programs, Combinations, Drumkits, Global-Parameter, „RADIAS Formant Motion“ (nach Einbau einer optionalen EXB-RADIAS) und selbst erstellte „Drum Track“-Pattern gespeichert. Auch die Songs und Cue Lists („SNG“-Dateien) sowie die Multisamples und Samples des Sampling-Modus („KSC“) werden gespeichert.

Dieses Verfahren ist nur für DOS-Ordner belegt.

- Für diese Datentypen benötigen Sie relativ viel Speicherkapazität. Eventuell müssen Sie also mehrere Datenträger desselben Typs bereithalten.

1. Bereiten Sie den Datenträger vor, auf dem Sie Ihre Daten sichern möchten. (Siehe „Media Setup“ auf S. 143.)
2. Drücken Sie den MODE MEDIA-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.
3. Wechseln Sie zur Seite „Media-Save“. Drücken Sie das „Save“-Register.
4. Wählen Sie mit „Media Select“ den Zieldatenträger.
5. Wenn der Datenträger mehrere Ordner enthält, müssen Sie jetzt den Ordner wählen, in dem die Daten untergebracht werden sollen.

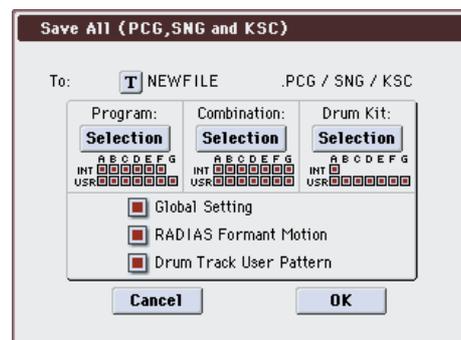
Drücken Sie den [Open]-Button, um zu einer niedrigeren Hierarchiestufe zu wechseln. Mit dem [Up]-Button kehren Sie zur übergeordneten Stufe zurück.

Achtung: Bei Verwendung von Datenträgern mit einer großen Kapazität sollten Sie sich prinzipiell ein Ordner-Konzept zurechtlegen, um die benötigten Daten schneller wiederzufinden.

Um einen neuen Ordner anzulegen, müssen Sie zuerst zu der Ebene gehen, auf der er sich befinden soll und anschließend den Utility-Menübefehl „Create Directory“ verwenden.

6. Drücken Sie den Menüpfel und wählen Sie „Save All“.

Es erscheint ein Dialogfenster. Der Inhalt des Fensters, die möglichen Einstellungen usw. hängen vom Datentyp ab, der gesichert werden soll.



7. Drücken Sie das Texteingabefeld und geben Sie einen Namen ein. (Siehe S. 197.)
8. Drücken Sie den [Selection]-Button, um das dahinter liegende Dialogfenster zu öffnen und demarkieren Sie alle Datentypen, die NICHT gesichert werden sollen.



Solange Sie nicht erklären können, warum man eine Option nicht wählen soll, raten wir, alle Datentypen zu sichern.

Drücken Sie den [OK]-Button, um das Dialogfenster zu schließen.

9. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

- Wenn die Daten auf einen Datenträger passen: Sobald die Daten auf dem Datenträger gesichert sind, erscheint wieder die „Save“-Seite.
- Wenn die Daten nicht auf einen Datenträger passen: Es erscheint das „No space available on medium“-Dialogfenster.



Drücken Sie den [OK]-Button, wenn die Daten über mehrere Datenträger verteilt werden dürfen. Wenn die Daten auf ein und demselben Datenträger gesichert werden sollen, müssen Sie den [Cancel]-Button drücken und den Vorgang mit einem geräumigeren Datenträger wiederholen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „If the data being saved does not fit on one volume of media“ auf S. 408 im Referenzhandbuch.

10. Nach dem Sichern der Daten wird der Name der neu angelegten Datei auf der „Save“-Seite angezeigt.

Das Instrument verwendet folgende Dateitypen:

- .PCG-Datei
- .SNG-Datei
- .KSC-Datei
- .KMP-Datei
- .KSF-Datei

Achtung: Die in der „.KSC“-Datei erwähnten Multisamples („.KMP“-Dateien) und Samples („.KSF“) werden in einem separaten „.KSC“-Ordner gesichert.

Vorsicht beim Speichern

Wenn der Datenträger bereits Dateien mit denselben Namen enthält

Ist auf dem Datenträger bereits eine Datei gleichen Namens vorhanden, so werden Sie gefragt, ob die alte Datei überschrieben werden darf. Wenn ja, betätigen Sie den [OK]-Button. Wenn Sie die alten Daten nicht überschreiben möchten, betätigen Sie den [Cancel]-Button und wiederholen den Vorgang ab Schritt 6. Geben Sie jedoch unter Schritt 7 einen anderen Namen ein.

Bitte beachten beim Speichern

- Wenn Sie mit den Befehlen „Save All“, „Save PCG & SNG“ und „Save PCG“ Combinations sichern, sollten Sie die zugehörigen Programs (sowie die Drumkits und „RADIAS Formant Motions“, die ggf. von diesen Programs angesprochen werden) ebenfalls speichern.

Gleichermaßen müssen Sie beim Sichern von Programs ggf. die zugehörigen Drumkits, alle „Drum Track“-Pattern und die „RADIAS Formant Motions“ sichern, die von den Programs angesprochen werden.

- Wenn Ihre Programs oder Drumkits auf Multisamples oder Samples basieren, die mit dem M3 erstellt wurden, empfehlen wir die Verwendung des „Save All“-Befehls, um nichts zu vergessen.

Wenn Sie „Save PCG“ oder „Save Sampling Data“ zum Sichern eines einzelnen Programs, Drumkits bzw. eines Multisamples oder Samples verwenden, sollten Sie diese Daten unter dem gleichen Dateinamen im selben Ordner sichern. Wenn Sie über „Load PCG“ eine Datei des Typs „.PCG“ laden, wird die „.KSC“-Datei gleichen Namens nämlich ebenfalls geladen, so dass alle notwendigen Multisamples/Samples automatisch vorhanden sind.

Dauer des Speichervorgangs

- Die Dauer des Speichervorgangs richtet sich nach dem Umfang der zu sichernden Daten.

Der M3 als Datenspeichergerät

Der M3 kann auch MIDI SysEx-Daten anderer Geräte empfangen. Die lassen sich dann auf einem Datenträger sichern (werden aber nicht ausgewertet). Das nennen wir hier die „Data Filer-Funktion. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Save Exclusive“ auf S. 411 im Referenzhandbuch.

Laden von Daten

Datentypen, die geladen werden können

Laden von einem Datenträger

Es können folgende Daten von einem Datenträger geladen werden:

- **.PCG-Datei:**
Alle Programs, Combinations, Drumkits, Global-Parameter, „RADIAS Formant Motions“ (nach Einbau einer optionalen EXB-RADIAS) und selbst erstellte „Drum Track“-Pattern.
- **.SNG-Datei:**
Song und Cue List
- **.KMP-Datei:**
„Korg Multisample“-Parameterdatei (KORG-Format)
- **.KSF-Datei:**
„Korg Sample File“ (KORG-Format)
- **.KSC-Datei:**
„Korg SScript“ (KORG-Format)
- **.AIF-Datei:** AIFF-Datei
- **.WAV-Datei:** WAVE-Datei
- **.SF2-Datei:** Sound Font-Datei
- Programs/Samples im .AKAI-Format
- **.KCD-Datei:**
Tracklist einer Audio-CD
- **.MID-Datei:**
Standard MIDI File (SMF)
- **.EXL-Datei:**
SysEx-Daten (MIDI)

Laden der Werksvorgaben und Demosongs

Bei Bedarf können Sie die Werksdaten und Demosongs in den internen Speicher des M3 laden. Unter „Laden der Werksdaten“ auf S. 201 wird die Arbeitsweise beschrieben.

- **Werksdaten:**
Programs, Combinations, Drumkits, Global-Parameter, „RADIAS Formant Motions“ (nach Einbau einer optionalen EXB-RADIAS)
- **Demosong-Daten**

Laden von einem Datenträger (Media-Load)

Laden aller Programs, Combinations und Drumkits

Hier wird gezeigt, wie man alle Daten einer „PCG“-Datei lädt, d.h. die Programs, Combinations, Drumkits, Global-Parameter und selbst erstellte „Drum Track“-Pattern.

⚠ Vergessen Sie vor dem Laden von Programs, Combinations, Songs und/oder Drumkits nicht, den betreffenden „Memory Protect“-Parameter (Global-Modus) zu deaktivieren. (Siehe „Memory Protect“ auf S. 142.)

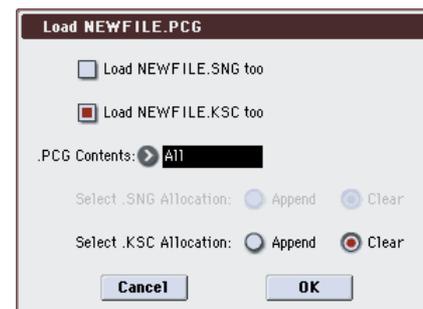
Achtung: Auf S. 142 finden Sie eine Übersicht der unterstützten Datenträger.

1. Bereiten Sie den Datenträger mit den gewünschten Daten vor. (Siehe „Media Setup“ auf S. 143.)
 2. Wechseln Sie zur Seite „Media-Load“. Drücken Sie das „Load“-Register.
 3. Drücken Sie den Eintrag der „PCG“-Datei mit den gewünschten Programs, Combinations usw. (der Name muss hervorgehoben werden).
- Wählen Sie mit „Media Select“ den Datenträger.
 - Drücken Sie den [Open]-Button, um zu einer niedrigeren Ordner-Hierarchiestufe zu wechseln. Mit dem [Up]-Button gehen Sie zur übergeordneten Stufe.



4. Drücken Sie den [Load]-Button. Sie können aber auch den „Load Selected“-Menübefehl wählen.

Es erscheint ein Dialogfenster.



5. Um auch Programs zu laden, die eigene Multisamples ansprechen, müssen Sie das Kästchen „Load *****.KSC too“ markieren.

Das bedeutet, dass bei Ausführen des Befehls nicht nur die „PCG“-Datei, sondern auch die zugehörige „KSC“-Datei geladen wird.

Mit „Select .KSC Allocation“ können Sie angeben, in welchen Speichern sich die geladenen Multisamples und Samples befinden sollen.

„Append“ bedeutet, dass die Daten in noch freien Speichern untergebracht werden. Es werden also keine Multisamples bzw. Samples im RAM-Speicher gelöscht.

„Clear“ bedeutet, dass die momentan im RAM-Speicher befindlichen Multisamples und Samples gelöscht und die Daten so geladen werden, wie sie gespeichert wurden.

6. Stellen Sie „PCG Contents“ auf „All“.

Bei Ausführen des Ladebefehls werden alle Daten der „PCG“-Datei geladen.

Achtung: Bei Bedarf können Sie auch nur eine bestimmte Program- oder Combination-Bank laden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „1) Load .PCG“ auf S. 399 im Referenzhandbuch.

7. Drücken Sie den [OK]-Button. Alle Daten der „PCG“-Datei werden in den internen M3-Speicher geladen.

⚠ Entnehmen Sie einen Datenträger niemals, solange noch Daten geladen werden.

Laden einzelner Bänke einer '.PCG'-Datei

Der M3 erlaubt das Laden aller oder aber gezielter Programs, Combinations, Drumkits, „RADIAS Formant Motions“ (nach Einbau einer optionalen EXB-RADIAS) und „Drum Track“-Pattern. Das ist z.B. praktisch, wenn Sie die Reihenfolge der Combinations dahingehend ändern möchten, dass sie exakt der Reihenfolge entspricht, in der die Combinations hinterher aufgerufen werden sollen.

⚠ Selbstverständlich kann man auch Programs „umordnen“, allerdings wirkt sich das auch auf die Combinations aus.

Sehen wir uns an, wie man eine ursprünglich in Bank INT-A befindliche Combination in den Speicher USER-A000 lädt.

1. Gehen Sie zum „Bank INT-A“-Ordner und wählen Sie die Combination, die geladen werden soll. („PCG“-Datei/Combinations/Bank INT-A/)

Gehen Sie wie folgt vor:

- Führen Sie die Schritte 1–3 unter „Laden aller Programs, Combinations und Drumkits“ auf S. 145 aus. Wählen Sie die „PCG“-Datei mit den Daten, die geladen werden sollen (wird invertiert dargestellt) und drücken Sie den [Open]-Button.
- Drücken Sie „Combinations“ (wird invertiert dargestellt) und den [Open]-Button.
- Drücken Sie „Bank INT-A“ (wird invertiert dargestellt) und den [Open]-Button.
- Sorgen Sie mit der Bildlaufleiste dafür, dass die gewünschte Combination angezeigt wird und drücken Sie sie (wird invertiert dargestellt).

Sie könnten hier auch eine beliebige Datei wählen, weil später noch ein Dialogfenster auftaucht, in dem man seine Wahl korrigieren kann.



Achtung: Bei Bedarf können Sie nun auf der Tastatur des M3 spielen, um zu ermitteln, ob Sie die richtige Combination gewählt haben. Das funktioniert aber nur bedingt, weil die Timbres hier noch intern gespeicherte Programs (statt jene der Datei) ansprechen.

2. Drücken Sie den [Load]-Button. Sie können aber auch den „Load Selected“-Menübefehl wählen.

Es erscheint ein Dialogfenster.



3. Wählen Sie über „Combination“ (obere Zeile) die zu ladende Combination und geben Sie mit „(To) Combination“ (untere Zeile) den internen Ziel-Speicher an. Wählen Sie hier „U-A000“.

Sie können aber auch den Listenpfeil drücken und den gewünschten Listeneintrag wählen oder aber mit den BANK SELECT- und Zifferntastern arbeiten.

4. Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten zu laden. Die gewählte Combination wird zum Speicher USER-A000 kopiert.

Laden von Songs für den Sequencer-Modus ('.SNG')

Hier wollen wir vormachen, wie man einen Song lädt. Sagen wir einfach, der Song spricht Programs an, die Sie selbst editiert haben und solche, die selbst erstellte Multisamples verwenden. Dann kann man am besten „alle Daten“ laden.

1. Führen Sie die Schritte 1–3 unter „Laden aller Programs, Combinations und Drumkits“ auf S. 145 aus. Wählen Sie die „SNG“-Datei mit den Daten, die geladen werden sollen (wird invertiert dargestellt).
2. Drücken Sie den [Load]-Button. Sie können aber auch den „Load Selected“-Menübefehl wählen.

Es erscheint ein Dialogfenster.



Achtung: Die Angaben im Dialogfenster richten sich nach dem momentan gewählten Datentyp.

3. Markieren Sie das Kästchen „Load *****.PCG too“.

Das bedeutet, dass bei Ausführen des Befehls nicht nur die „.SNG“-Datei, sondern auch die zugehörige „.PCG“-Datei geladen wird.

Markieren Sie das Kästchen „Load *****.KSC too“.

Das bedeutet, dass bei Ausführen des Befehls nicht nur die „.SNG“-Datei, sondern auch die zugehörige „.KSC“-Datei geladen wird.

Geben Sie mit „.PCG Contents“ an, welche Daten geladen werden sollen.

Wenn Sie alle Daten der „.PCG“-Datei laden möchten, müssen Sie „All“ wählen.

Wählen Sie mit „Select .SNG Allocation“ den Speicher, in dem der Song untergebracht werden soll.

Mit „Append“ sorgen Sie dafür, dass der Song im ersten Speicher hinter dem letzten belegten Song-Speicher untergebracht wird.

Mit „Clear“ löschen Sie alle Songs im internen Speicher. Neu geladene Songs werden in ihrem ursprünglichen Speicher untergebracht.

Mit „Select .KSC Allocation“ können Sie angeben, in welchen Speichern sich die geladenen Multisamples und Samples befinden sollen.

„Append“ bedeutet, dass die Daten zu noch freien Speicherplätzen kopiert werden, so dass bereits im RAM-Speicher befindliche Samples oder Multisamples nicht überschrieben werden.

„Clear“ bedeutet, dass zuerst alle im RAM-Speicher befindlichen Multisamples und Samples gelöscht werden. Die danach geladenen Daten befinden sich dann wieder in exakt denselben Speichern wie beim Sichern.

4. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

 Entnehmen Sie einen Datenträger niemals, solange noch Daten geladen werden.

Laden eines neuen M3-Betriebssystems

Das Betriebssystem des M3 kann aktualisiert werden. Auf der Korg-Webpage (<http://www.korg.com>) werden ab und zu neue Versionen zum Download angeboten, die Sie dann in Ihrem M3 installieren können. Weitere Hinweise hierzu finden Sie auf der Korg-Webpage und unter „Update System Software“ auf S. 384 im Referenzhandbuch.

Verwenden Sie den Menübefehl „Update System Software“ des Global-Modus' zum Laden des neuen Betriebssystems.

Media Utility

Kopieren & Löschen von Dateien, Formatieren von Datenträgern (Media-Utility)

Hier wird gezeigt, wie man Datenträger formatiert sowie das Datum und die Uhrzeit einstellt. Die übrigen „Media Utility“-Parameter werden unter „0-3: Utility Menu Command“ auf S. 412 im Referenzhandbuch vorgestellt.

Formatieren eines Datenträgers

Neue Datenträger bzw. solche, die Sie zuvor mit anderen Geräten verwendet haben, werden vom M3 nicht erkannt und müssen also formatiert werden.

Achtung: Vor dem Brennen von Audio-CDs braucht man eine CD-R/RW nicht zu formatieren.

⚠ Beim Formatieren werden alle auf dem Datenträger gesicherten Daten gelöscht. Auch die Partitionen, die ein Datenträger enthielt, gehen beim Formatieren verloren. Überlegen Sie sich also gut, ob solche Datenträger wirklich initialisiert werden dürfen.

⚠ Für die Formatierung ist der COMPARE-Taster nicht belegt. Es gibt also keinen Weg zurück.

1. Legen Sie den Datenträger in das Laufwerk. (Siehe „Media Setup“ auf S. 143.)
2. Wechseln Sie zur Seite „Media-Utility“. Drücken Sie das „Utility“-Register.
3. Wählen Sie mit „Media Select“ den Datenträger, der formatiert werden soll.
4. Drücken Sie im Menü „Format“, um das dazugehörige Dialogfenster zu öffnen.



5. Drücken Sie das Texteingabefeld von „Volume Label“, um das Eingabefenster zu öffnen und geben Sie den Namen ein.

Momentan wird noch der vorige Name des Datenträgers angezeigt. Wenn Sie einen nicht (DOS-)formatierten bzw. unbenannten Datenträger eingelegt haben, wird „NEW VOLUME“ angezeigt.

6. Wählen Sie das Initialisierungsverfahren.

Quick Format: Normalerweise reicht eine Formatierung mit „Quick Format“.

Wählen Sie diese Option, wenn der Datenträger bereits „physisch“ formatiert wurde oder um einen auf dem M3 UDF-formatierten Datenträger zu initialisieren. Da dann nur der Systembereich des Datenträgers formatiert zu werden braucht, geht dies viel schneller.

Full Format: Wählen Sie diese Option, wenn der Datenträger noch nicht „physisch“ formatiert wurde oder um eine CD-RW UDF-fähig zu machen.

Achtung: Datenträger, die bereits eine 512 Byte/Block-Einteilung aufweisen, brauchen nicht mit „Full Format“ formatiert zu werden. Dafür können Sie demnach „Quick Format“ wählen.

Achtung: „Full Format“ brauchen Sie in der Regel nur für CD-RWs, die noch nicht UDF-formatiert sind. Wenn die Fehlermeldung „Media not formatted“ erscheint, müssen Sie „Full Format“ verwenden.

„Full Format“ dauert bedeutend länger und richtet sich entscheidend nach der Kapazität des zu formatierenden Datenträgers.

7. Wählen Sie das benötigten Dateisystem:

Wählen Sie „FAT16“ für Datenträger mit einer Kapazität bis zu 4GB (z.B. CompactFlash-Karten). Für größere Speicherkapazitäten (bis 2 Terabyte) muss „FAT32“ gewählt werden.

Achtung: CompactFlash-Karten, Micro Drives usw. mit einer Kapazität bis 4GB werden immer mit dem FAT16-System formatiert.

8. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Datenträger zu formatieren bzw. den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Wenn Sie den [OK]-Button drücken, erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den [OK]-Button noch einmal, um den „Format“-Befehl auszuführen.

⚠ Wenn Sie eine CD-R/RW zuvor mit einem anderen Gerät verwendet haben, müssen Sie sie neu formatieren.

CD-R/RW-Rohlinge, die Sie zum Erstellen von Audio-CDs verwenden möchten, brauchen nicht formatiert zu werden.

⚠ Die Datenträger müssen immer mit dem M3 formatiert werden. Datenträger, die Sie nicht mit dem M3 formatieren, werden eventuell nicht ordnungsgemäß erkannt.

Einstellen des Datums und der Uhrzeit

Der M3 enthält eine Kalenderfunktion, die sich das Datum und die Uhrzeit merkt und automatisch aktualisiert, was beim Speichern eine Rolle spielt. Das Datum und die Uhrzeit kann man mit „Set Date/Time“ („Media Utility“-Seite) ändern.

Diese Einstellung müssen Sie nach dem Auspacken des M3 und nach jedem Auswechseln der Kalender-Pufferbatterie vornehmen.

1. Drücken Sie den MODE MEDIA-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.
2. Wechseln Sie zur Seite „Media-Utility“. Drücken Sie das „Utility“-Register.
3. Wählen Sie den Menübefehl „Set Date/Time“.

Es erscheint folgendes Dialogfenster.



4. Stellen Sie das Jahr, den Monat, den Tag, die Stunde, die Minuten und die Sekunden mit den VALUE-Bedienelementen ein.
5. Drücken Sie den [OK]-Button.

 Wenn die Pufferbatterie der Kalenderfunktion fast erschöpft ist, erscheint die Meldung „The clock battery voltage is low“ im Display. Wenn überhaupt kein Saft mehr vorhanden ist, wird der Kalender initialisiert und entspricht also nicht mehr den tatsächlichen Gegebenheiten.

Achtung: Diese Pufferbatterie können Sie übrigens selbst auswechseln. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Technische Daten und Sonderzubehör“ auf S. 225.

Brennen von Audio-CDs

Brennen und Abspielen einer Audio-CD (Media- Make Audio CD, Play Audio CD)

WAVE-Dateien, die Sie beim Sampeln im Sequencer-Modus auf einem externen Datenträger sichern (siehe S. 127), können in der gewünschten Reihenfolge auf eine Audio-CD gebrannt werden.

Achtung: Hierfür benötigen Sie einen handelsüblichen USB-kompatiblen CD-R/RW-Brenner.

Anschließen des USB-kompatiblen CD-R/RW-Brenners und USB-Datenträgers

1. Verbinden Sie den USB-Datenträger, der die benötigten WAVE-Dateien enthält, mit einem USB A-Port des M3.

Verbinden Sie den CD-R/RW-Brenner mit dem anderen USB A-Port des M3.

Achtung: Die USB A-Ports des M3 unterstützen das so genannte „Hot Plugging“. Das bedeutet, dass man die USB-Verbindung auch herstellen/lösen kann, wenn beide Geräte eingeschaltet sind. Allerdings funktioniert das nur, wenn auch der externe USB-Datenträger diese „heiße Stöpsel“ unterstützt.

2. Schalten Sie den M3 ein.
3. Schalten Sie den USB-Datenträger ein und verbinden Sie ihn über ein USB-Kabel mit einem USB A-Port des M3.

Achtung: Hier gehen wir davon aus, dass der USB-Datenträger das so genannte „Hot Plugging“ unterstützt. Wenn das bei Ihnen nicht der Fall ist, müssen Sie die Verbindung herstellen, bevor Sie den Datenträger einschalten.

- ☛ Schalten Sie den USB-Datenträger niemals aus bzw. lösen Sie niemals die Verbindung, solange der M3 noch Daten liest bzw. dort sichert, weil das die Daten beschädigen könnte.
4. Drücken Sie den MODE MEDIA-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.
 5. Drücken Sie das „Media Info“-Register und führen Sie den „Scan USB device“-Menübefehl aus.

Wenn Sie mit einem Wechseldatenträger arbeiten, müssen Sie ihn in das betreffende Laufwerk legen. Nach Entnahme eines USB-Datenträgers und Einlegen eines anderen müssen Sie das Display drücken, damit sich der M3 erkundigt, wer neu hinzugekommen ist. Sobald der Datenträger angemeldet ist, zeigt das Display Infos über ihn an.

- ☛ Schauen Sie nach, ob der USB-Datenträger mit den benötigten WAVE-Dateien und der USB-kompatible CD-R/RW-Brenner erkannt wurden.
- ☛ Eine WAVE-Datei kann nur auf eine CD-R/RW gebrannt werden, wenn der Datenträger, auf der sie sich befindet, mindestens noch über eine gleich große Restkapazität verfügt. Kontrollieren Sie also,

ob die Kapazität jenes Datenträgers noch mindestens so groß ist wie der Umfang der WAVE-Datei.

Brennen von Audio-CDs

1. Teil: 2ch Mix to Media

Wenn Sie mit Songs arbeiten, die im Sequencer-Modus erstellt wurden, müssen Sie sie erstmal als WAVE-Datei sampeln und auf einem handelsüblichen USB-Datenträger (Festplatte usw.) sichern.

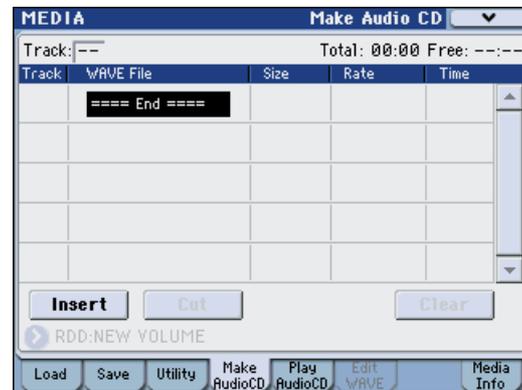
1. Wählen Sie im Sequencer-Modus den ersten Song, den Sie auf eine Audio-CD brennen möchten.
2. Wechseln Sie zur Seite „0-7: Sampling/Audio In“ und sampeln Sie den Song (um eine WAVE-Datei zu erstellen). Siehe „Sampeln eines Songs, um daraus eine WAVE-Datei zu machen“.
3. Wiederholen Sie die obigen Schritte für alle Songs, die Sie auf CD brennen möchten. Fahren Sie dann fort mit Teil 2.

2. Teil: Brennen der CD

1. Wechseln Sie zur Seite „Media- Make Audio CD“.

Drücken Sie das „Make Audio CD“-Register.

Für „WAVE“ wird jetzt wahrscheinlich „==== End====“ angezeigt.



2. Fügen Sie in der Track-Liste alle WAVE-Dateien ein, die Sie auf CD brennen möchten.

Wählen Sie „==== End====“ (wird invertiert dargestellt) und drücken Sie den [Insert]-Button.

Es erscheint das „Insert Track“-Dialogfenster.



Wählen Sie mit „Media Select“ sowie den Buttons Open und Up den Ort, an dem sich die erste benötigte WAVE-Datei befindet. Selektieren Sie jene Datei.

Bei Bedarf können Sie sich die Datei vorher anhören, indem Sie den SAMPLING START/STOP-Taster drücken.

- ⚠ Wenn Sie eine WAVE-Datei wählen, deren Sampling-Frequenz nicht 44.1kHz oder 48kHz lautet, ist der [Insert]-Button nicht belegt.
- ⚠ WAVE-Dateien mit einer Sampling-Frequenz von 48kHz werden für den Brennvorgang zu 44.1kHz konvertiert und in dieser Form auf CD gebrannt (wenn Sie „Write to CD“ ausführen).

Drücken Sie den [Insert]-Button, um die Datei in die Liste aufzunehmen.

Fügen Sie bei Bedarf noch weitere Dateien ein und drücken Sie schließlich den [Exit]-Button. Die Dateien werden in der Anwahlreihenfolge in die Liste aufgenommen. Mit dem [Insert All]-Button können Sie übrigens gleich alle WAVE-Dateien des aktuell geöffneten Ordners wählen.

Drücken Sie den [Exit]-Button, wenn die Liste alle benötigten Dateinamen enthält. Das Dialogfenster verschwindet nun wieder.

Die jetzt angezeigte Liste enthält alle bisher gewählten WAVE-Dateien.



Wenn Sie auf dieser Seite eine WAVE-Datei mit einer Sampling-Frequenz von 44.1kHz oder 48kHz wählen, können Sie sie mit dem [Play]-Button abspielen.

Um noch weitere WAVE-Dateien hinzuzufügen, müssen Sie den [Insert]-Button erneut drücken.

Um irgendwo Titel einzufügen, müssen Sie die WAVE-Datei wählen, die sich unmittelbar hinter der einzufügenden Datei befinden soll. Um am Ende der Liste Titel einzufügen, müssen Sie „==== End====“ wählen. Drücken Sie danach den [Insert]-Button.

Um eine WAVE-Datei der Track-Liste zu löschen, müssen Sie sie anwählen und den [Cut]-Button drücken. Die nachfolgenden Dateien rücken dann eine Einheit weiter nach oben.

Achtung: Es gibt noch andere Editierfunktionen, die unter „0–4c: Media Select, Command buttons“ auf S. 394 im Referenzhandbuch und „Swap Track“ auf S. 415 im Referenzhandbuch vorgestellt werden.

3. Legen Sie einen CD-R- oder CD-RW-Rohling in den Brenner.

Wechseln Sie zur Seite „Make Audio CD“-Seite und wählen Sie mit „Media Select“ den (handelsüblichen) USB-kompatiblen CD-R/RW-Brenner. Der CD-R/RW-Brenner heißt hier übrigens „CDD: Blank Disc“.

- ⚠ Wenn eine CD bereits andere Dateien als Audio-Daten enthält, kann sie nicht zum Brennen verwendet werden. Dann sind die Menübefehle „Write to CD“ und „Finalize Audio CD“ nicht belegt.

Achtung: Bestimmte CD-R/RW-Player können nicht alle CD-Marken abspielen. Andere CD-Player können keine CD-RWs lesen. Daher raten wir, Audiodaten prinzipiell nur auf CD-Rs zu brennen.

4. Wählen Sie den Menübefehl „Write to CD“, um das Dialogfenster zu öffnen und geben Sie an, wie die CD gebrannt werden soll.



Wählen Sie mit „Speed“ die Brenngeschwindigkeit. Hier werden übrigens nur die Werte angezeigt, die der gewählte CD-R/RW-Brenner unterstützt. Am besten stellen Sie „Speed“ auf den niedrigsten angebotenen Wert.

- ⚠ Bedenken Sie, dass es bei zu hohen Geschwindigkeiten zu Datenfehlern kommen kann.

Wählen Sie mit „Mode“ das Brennverfahren.

Achtung: Bestimmte Laufwerke verweigern bei bestimmten Brenngeschwindigkeiten den Dienst. Daher gibt es auch eine „Test“-Funktion, mit welcher der Brennvorgang erstmal trocken geübt werden kann. Beim Test werden noch keine Daten auf den CD-R/RW-Rohling gebrannt. Ansonsten werden aber alle Vorgänge des Brennens simuliert. Wenn ein Fehler auftritt, erscheint die Meldung „Error in writing to medium“.

Drücken Sie den [OK]-Button, um den Test zu starten. Wenn sich herausstellt, dass alles nach Plan verläuft, können Sie Write wählen und losbrennen.

Mit „Execute finalize too“ können Sie angeben, ob der CD-R/RW-Rohling gleich nach dem Brennvorgang finalisiert werden soll. Erst danach kann man ihn nämlich auf einem herkömmlichen CD-Player abspielen. Allerdings kann man keine weiteren Daten mehr auf eine finalisierte CD brennen.

Achtung: Wenn Sie einen Rohling nur finalisieren möchten (nachdem Sie zuvor Dateien darauf gebrannt haben), müssen Sie „Finalize Audio CD“ wählen.

5. Wenn Sie alles zum Brennen des CD-R/RW-Rohlings vorbereitet haben, müssen Sie den [OK]-Button drücken. Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

- ⚠ Bei Drücken des [OK]-Buttons erscheint das „Obey Copyright Rules“-Dialogfenster. Das bedeutet: Bitte „COPYRIGHT-HINWEIS“ auf S. iii studieren und anschließend den [OK]-Button drücken, um eine CD brennen zu können. Wenn Sie mit den dort erwähnten Bedingungen nicht einverstanden sind, müssen Sie den [Cancel]-Button drücken.

- Um Datenfehler zu vermeiden, müssen Sie dafür sorgen, dass der CD-R/RW-Brenner beim Schreiben keinen Erschütterungen ausgesetzt ist.

Anhören einer finalisierten Audio-CD

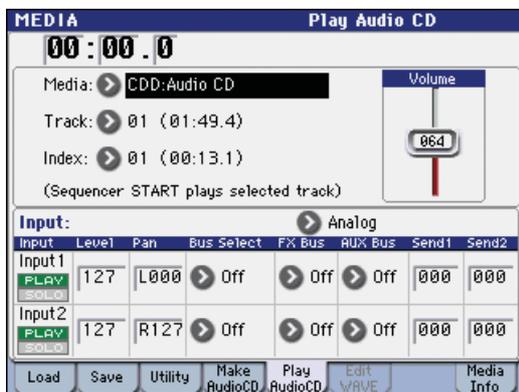
Ein an den USB A-Port angeschlossener CD-R/RW-Brenner kann auch zum Abspielen von Audio-CDs verwendet werden.

- Wenn Ihr CD-Brenner keine Audio-Ausgänge (bzw. keine Kopfhörer- oder S/P DIF OUT-Buchse) besitzt, hören Sie nichts.

- Verbinden Sie die Audio-Ausgänge (oder die Kopfhörerbuchse) des USB-kompatiblen CD-R/RW-Laufwerks mit den Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 des M3.

Sie könnten auch die S/P DIF OUT-Buchse des CD-R/RW-Brenners mit dem S/P DIF IN-Anschluss des M3 verbinden.

- Drücken Sie das „Play Audio CD“-Register, um zur Seite „Play Audio CD“ zu springen.



Wählen Sie mit „Media Select“ den CD-R/RW-Brenner.

Im „Media Select“-Feld wird jetzt „Audio CD“ angezeigt.

Um etwas zu hören, müssen Sie „Input“ folgendermaßen einstellen.

INPUT1: Bus Select L/R, FX Bus Off, AUX Bus Off, Send1/Send2 000, Pan L000, Level 127

INPUT2: Bus Select L/R, FX Bus Off, AUX Bus Off, Send1/Send2 000, Pan R127, Level 127

Volume: wie gewünscht

Wählen Sie mit „Track“ den gewünschten Titel und drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um ihn abzuspielen.

Speichern einer 'Track List'

Die Track-Liste wird beim Ausschalten wieder gelöscht. Wenn Sie sie später noch einmal brauchen, müssen Sie sie speichern.

- Wählen Sie auf der „Save“-Seite den Ordner, in dem die Track-Liste gesichert werden soll.
- Wählen Sie den Menübefehl „Save Audio CD Track List“, um das Dialogfenster zu öffnen.
- Drücken Sie den [OK]-Button, um die Datei zu sichern bzw. [Cancel], wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Kontrolle der Infos eines Datenträgers – Media Info

Hiermit können Informationen über den mit „Media Select“ gewählten Datenträger abgerufen werden.

Anmelden von USB-Datenträgern

Gerade erst an den USB A-Port angeschlossene Geräte müssen Sie mit dem Menübefehl „Scan USB device“ („Media Info“-Seite) anmelden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Scan USB device“ auf S. 419 im Referenzhandbuch.

Verwendung der Effekte

Vorstellung der Effekte des M3

Effektmäßig ist der M3 schwer auf Draht, bietet er doch 5 Insert-Effekte, 2 Master- und 1 Total-Effekt. Hinzu kommt eine Mixerfunktion für das Routing der Effekte. Alle Blöcke sind mit Stereo-Ein- und -Ausgängen versehen.

Bestimmte Effektparameter können in Echtzeit mit den Spielhilfen des M3 oder via MIDI beeinflusst werden. Dafür steht die dynamische Modulation („Dmod“) zur Verfügung. Die Synchronisation der Effekte mit einem MIDI-Takt/dem Tempo ist ebenfalls möglich. Ferner kann man mit einem LFO synchronisierte Modulationseffekte erzielen.

Effekttypen

Insgesamt stehen 170 digitale Effektprogramme zur Verfügung.

Diese Effekte sind in folgende Kategorien unterteilt.

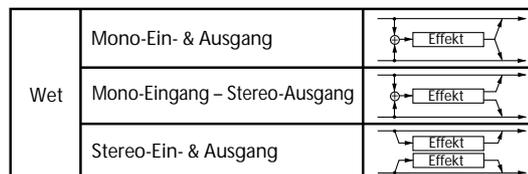
Einteilung der 170 Effekte

Typ	Inhalt
Dynamics: 000...005	Effekte, die den Pegel beeinflussen (Kompressor, Limiter, Gate).
EQ/Filter: 006...017	Effekte, die den Frequenzgang beeinflussen: Equalizer, „Multimode“-Filter, Exciter und Wah
Overdrive/ Amp/Mic: 018...025	Verzerrungs- und Modeling-Effekte (Gitarren-/Bassverstärker, Mikrofonsimulationen usw.).
Chorus/Flanger/Phaser: 026...039	Effekte, welche die Tonhöhe und Signalphase beeinflussen (Chorus, Flanger usw.).
Modulation/ Pitch Shift: 040...054	Andere Modulationseffekte wie „Rotary Speaker“ und „Pitch Shifter“.
Delay: 055...069	Delays (Echo).
Reverb/ER: 070...076	Hall und Erstreflexionen.
Mono-Mono Serial: 077...108	Mono-Effekte und monophone Effektketten (d.h. zwei monophone Effekte in Serie)
Mono//Mono Parallel: 109...153	Mono-Effekte und monophone Parallelschaltungen (separate Bearbeitung des „L“- und „R“-Kanals).
Double Size: 154...170	Doppelslot-Effekte

Ein-/Ausgänge der Effekte

Insert-Effekte

Die Insert-Effekte (IFX 1–5) weisen Stereo-Ein-/Ausgänge auf. Wenn Sie den „Wet/Dry“-Parameter auf „Dry“ (keine Bearbeitung) stellen, wird das empfangene Stereo-Signal unverändert ausgegeben. Wählen Sie hingegen „Wet“ (Effektbearbeitung), so wird ein bearbeitetes Signal ausgegeben. Dafür stehen mehrere Verfahren zur Verfügung:



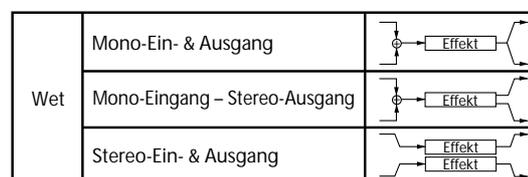
Master-Effekte

Die Master-Effekte MFX1 und MFX2 haben einen Stereo-Ein- und -Ausgang. Mit „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Master-Effekte geben das „Dry“ (Original-)Signal (siehe „Wet/Dry“) nicht aus. Es wird also nur das bearbeitete Signal („Wet“) ausgegeben. Die Ausgänge der Master-Effekte sind mit dem „L/R“-Bus verbunden.

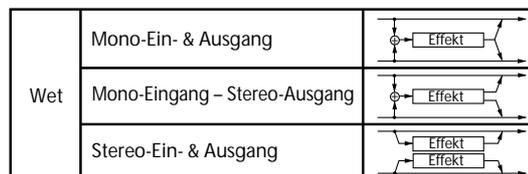
Den Ausgangspegel der Effekte kann man mit „Return1“ und „Return2“ einstellen. Jene Ausgangssignale werden an den „L/R“-Bus ausgegeben und also noch an den Total-Effekt angelegt. Der „L/R“-Bus kann aber auch noch andere Signale enthalten (siehe „Bus Select“ auf der Seite „P8– Routing“-Seite der einzelnen Modi und „Bus Select“ auf der Seite „P8– Insert FX Setup“).

Wählen Sie „000: No Effect“, um die Ausgabe zu deaktivieren. Die Art, wie das Signal ausgegeben wird, richtet sich nach dem gewählten Effekttyp.



Total-Effekt

Der Total-Effekt („TFX“) bietet einen Stereo-Ein- und Ausgang. Mit dem „Dry“-Anteil des „Wet/Dry“-Parameters bestimmt man, wie laut das un bearbeitete Signal sein soll. Die Ausgabe des bearbeiteten Signals („Wet“) richtet sich hingegen folgendermaßen nach dem gewählten Effekttyp.



Achtung: Im Referenzhandbuch finden Sie mehrere Blockschaltbilder, die auch verdeutlichen, wo und wie es rein und raus geht. (Siehe S. 438 im RH.)

Effekte in den einzelnen Modi

Program-Modus

Bei EDS-Programs kann man die Oszillatoren OSC 1 und 2 bekanntlich mit dem „Filter“, der „Drive“-Schaltung, dem „Amp“ und dem EQ bearbeiten. Die Insert-Effekte lassen sich als zusätzliche „Bearbeitungsblöcke“ nutzen. Die Master-Effekte empfehlen sich eher als „Sahnehäubchen“, d.h. zum Hinzufügen von Hall usw., während man dem Ergebnis mit dem Total-Effekt dann noch den Feinschliff gibt. Diese Einstellungen lassen sich für jedes Program separat vornehmen.

Combination- und Sequencer-Modus

Im Combination- und Sequencer-Modus kann der Sound der angesprochenen Programs mit dem EQ des betreffenden Timbres/ der Spur und einem Insert-Effekt bearbeitet werden. Die Master-Effekte empfehlen sich auch hier als „Sahnehäubchen“, während man dem Ergebnis mit dem Total-Effekt dann noch den Feinschliff geben kann.

Die Einstellungen können für jede Combination (Combination-Modus) bzw. jeden Song (Sequencer-Modus) einzeln vorgenommen werden.

Im Sequencer-Modus kann man bekanntlich SysEx-Daten aufnehmen und editieren. Das könnten Sie für die Anwahl anderer Effekte und Änderungen der Effektparameter –in Echtzeit– nutzen und in dieser Form aufzeichnen.

Sampling-Modus

Im Sampling-Modus können die an den Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 und S/P DIF IN anliegenden Signale mit den Insert- und Master-Effekten sowie dem Total-Effekt bearbeitet und in dieser Form gesampelt werden. Die Eingabeparameter finden Sie auf der Seite „P0: Recording– Audio In/Setup“ im Sampling-Modus. Diese Einstellungen gelten aber nur für den Sampling-Modus.

Auch Samples, die einem Multisample zugeordnet sind, können mit den Insert- und Master-Effekten sowie dem Total-Effekt bearbeitet und in dieser „Nobelversion“ erneut gesampelt werden.

Audio-Eingabe

Die über die Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 und S/P DIF IN empfangenen Signale können auch in anderen Modi (Program, Combination und Sequencer) verwendet werden.

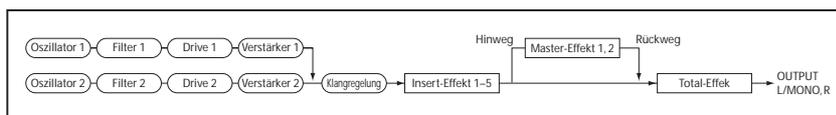
Die mit den Insert- und Master-Effekten und dem Total-Effekt bearbeiteten Signalquellen können entweder gesampelt oder „einfach nur“ ausgegeben werden. Will heißen: der M3 lässt sich auch als Effektprozessor mit 4 Ein- (AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN L, R) und 6 Ausgängen nutzen.

Ein Anwendungsbeispiel hierfür wären die Anwahl des „156: Vocoder“-Effekts und die Verwendung eines Mikrofonsignals für die Bearbeitung der intern erzeugten Sounds. Das Ergebnis: ein waschechter Vocoder. Beispiele hierfür finden Sie unter „Example: Vocoder (Program)“ auf S. 424 im RH und „156: Vocoder“ auf S. 515 im RH.

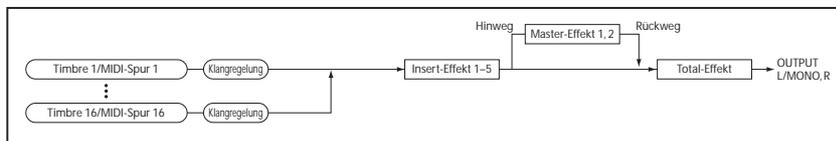
Die Eingabeparameter finden Sie auf der Seite „P0: Play– Sampling/Audio In“ der einzelnen Modi. Wenn Sie nicht so wild sind auf separate Einstellungen in jedem Modus, können Sie „Use Global Setting“ markieren. Dann brauchen Sie die Parameter nämlich nur ein Mal im Global-Modus einzustellen (Seite „P0: Basic Setup– Audio“). In der Regel werden Sie „Use Global Setting“ wohl aktivieren. Demarkieren Sie das Kästchen jedoch, wenn jedes Program und jede Combination seine/ihre eigenen Effekteinstellungen verwenden soll. Das ist z.B. notwendig, wenn Sie sich ein „Vocoder-Program“ gebastelt haben.

Achtung: Nach der Installation einer optionalen EXB-FW können Sie auch die FireWire-Ein-/Ausgangskanäle verwenden. Dann verfügen Sie insgesamt über 6 Ein- und 6 Ausgänge.

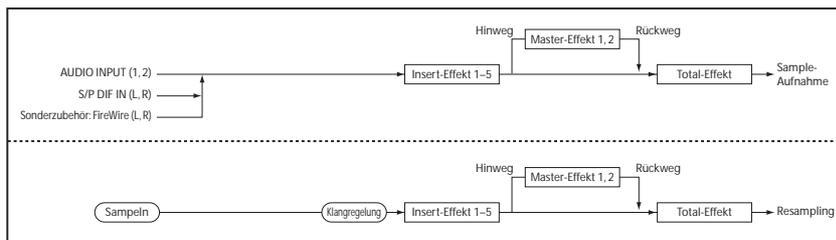
Program-Modus



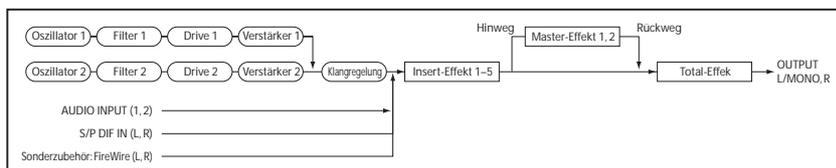
Combination- und Sequencer-Modus



Sampling-Modus



Audio-Eingang



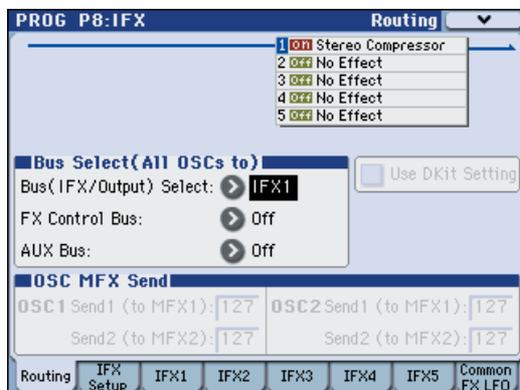
Routing der Effekte

Die Insert- und Master-Effekte sowie der Total-Effekt haben in allen Modi die gleiche Struktur. Die Routing-Einstellungen bestimmen, wie die Oszillatoren eines Programs, die Timbres einer Combination und die Spuren eines Songs mit den Insert-, Master- und/oder Total-Effekten verbunden werden. Nachstehend wird erläutert, wie Sie in jedem Modus die Routing- und Effekteinstellungen vornehmen.

Einstellungen der Program-Effekte

Routing

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P8: IFX- Routing“.



2. Wählen Sie mit „Bus (IFX/Output) Select“ den Bus, an den der Oszillator angelegt werden soll. Um einen Oszillator mit Insert-Effekt „1“ zu verbinden, müssen Sie „IFX1“ wählen.

L/R: Keine Verbindung mit dem Total-Effekt. Das Signal wird von den Total-Effekten bearbeitet und zu den Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO und R übertragen.

IFX1–5: Das Signal wird vom Insert-Effekt (IFX 1–5) bearbeitet.

1–4, 1/2–3/4: Das Signal wird an einen Einzelausgang (AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4) angelegt und daher nicht von den Insert-, Master- und Total-Effekten bearbeitet.

Off: Das Signal wird weder zu AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, noch zu (INDIVIDUAL) 1–4 übertragen. Wählen Sie diese Einstellung, wenn die Ausgabe ausschließlich über einen oder beide Master-Effekte erfolgen soll. Der Pegel muss dabei mit „Send 1 (to MFX1)“ und/oder „Send 2 (to MFX2)“ eingestellt werden.

3. Mit „OSC MFX Send“ bestimmen Sie den Hinwegpegel der Oszillatoren zu den Master-Effekten.

Das ist aber nur möglich, wenn Sie „Bus (IFX/Output) Select“ auf „L/R“ oder „Off“ gestellt haben.

Wenn „Bus (IFX/Output) Select“ auf „IFX1–5“ gestellt wurde, bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten mit „Send1“ und „Send2“ am Ausgang der Insert-Effekte (Seite „Insert FX Setup“).

4. „FX Control Bus“ bedeutet, dass Oszillator 1 und 2 mit dem „FX Control“-Bus verbunden sind. Wählen Sie diese Einstellung, wenn der Effektanteil von einem anderen Signal gesteuert werden soll.

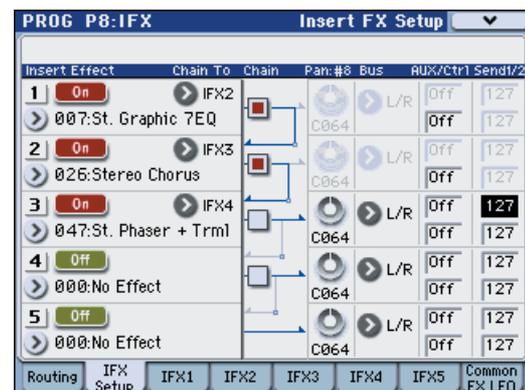
Es können zwei „FX Control“-Busse für die Effektsteuerung genutzt werden. (Siehe „FX Control Buses“ auf S. 423 im RH.)

5. „AUX Bus“ bedeutet, dass Oszillator 1 und 2 mit den „AUX“-Bussen verbunden sind.

Auf der Seite „P0: Play- Sampling/Audio In“ können Sie für „Sampling Setup – Source Bus“ einen „AUX“-Bus wählen und dann dessen Signal sampeln. Meistens werden Sie hier wohl „Off“ wählen, weil man „Source Bus“ ja nur auf „L/R“ stellt, um die Ausgabe von Oszillator 1 und 2 zu sampeln.

Insert-Effekte

6. Wechseln Sie zur Seite „Prog P8: IFX- Insert FX Setup“.



7. Wählen Sie den Insert-Block (IFX1–5), dessen Einstellungen Sie ändern möchten.

Wenn Sie den Listenpfeil drücken, öffnet sich eine Liste mit allen Effekttypen, die in 10 Kategorien unterteilt sind. Wählen Sie über die Register links und rechts eine Kategorie und selektieren Sie einen der angezeigten Effekte.

Mit dem Menübefehl „Copy Insert Effect“ können Sie die Effekteinstellungen eines anderen Programs usw. kopieren. Mit „Swap Insert Effect“ können Sie die Effekteinstellungen zweier Prozessoren (z.B. IFX1 und IFX5) gegeneinander austauschen.

8. Mit dem [On/Off]-Button kann der Insert-Effekt ein-/ausgeschaltet werden.

Bei wiederholtem Drücken dieses Buttons wird der Insert-Effekt abwechselnd ein- bzw. ausgeschaltet. Die Einstellung „Off“ entspricht der Anwahl von „000: No Effect“, d.h. das Signal wird unbearbeitet ausgegeben.

9. Stellen Sie die „Chain“-Parameter ein.

Ist das „Chain“-Kästchen markiert, so wird der betreffende Insert-Effekt mit dem folgenden in Serie verbunden. Da in diesem Fall (siehe Schritt 2) das Ausgangssignal des Oszillators an IFX1 anliegt, hätten die in der unter Schritt 6 dargestellten Abbildung gemachten Einstellungen eine serielle Verkettung aller Insert-Effekte zur Folge (IFX1 → IFX2 → IFX3), d.h. das Aus-

gangssignal des Oszillators würde von allen Insert-Effekten bearbeitet.

10. Stellen Sie jetzt „Pan: #8“, „Bus (Bus Select)“, „Send 1“, „Send 2“, „AUX Bus“ und „Ctrl Bus“ ein. Diese Parameter beziehen sich auf das Ausgangssignal der Insert-Effekte.

Wenn Sie eine Kette definiert haben, sind nur die Parameter am Ausgang des letzten Insert-Effekts (IFX) der Kette belegt. (Bei „Ctrl Bus“ ergibt sich jedoch ein anderer Sachverhalt.)

Pan: Hiermit regeln Sie die Stereoposition am IFX-Ausgang.

Bus (Bus Select): Bestimmt das Ausgabeziel. Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel „L/R“. Wenn Sie einen Insert-Effekt jedoch über einen Einzelausgang (AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4) ausgeben möchten, müssen Sie „1–4“, „1/2“ oder „3/4“ wählen.

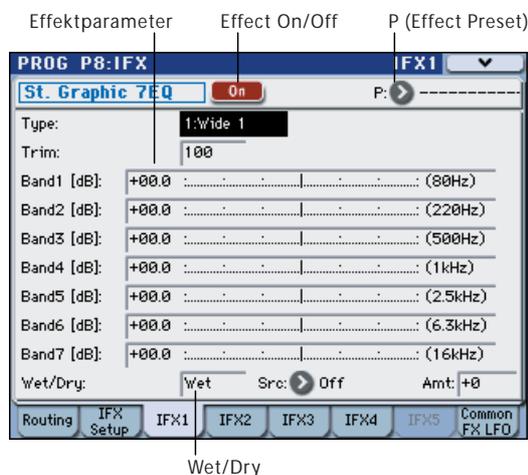
Send 1, Send 2: Hier legen Sie die Hinwegpegel für die Master-Effekte fest. Wählen Sie für dieses Beispiel „127“.

Ctrl Bus: Mit den „FX Control“-Bussen kann man Steuersignale für die Effekte (so genannte „Side-chains“) definieren. Das erlaubt die Beeinflussung eines Effekts mit einem Audiosignal (dem „Quereinsteiger“), während der Effekt ein ganz anderes Audiosignal bearbeitet. So etwas braucht man für Vocoder-, Kompressor-, Limiter-, Gate-Effekte usw. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „FX Control Buses“ auf S. 423 im RH.

AUX Bus: Das vom Insert-Effekt bearbeitete Signal wird an den „AUX“-Bus angelegt. Auf der Seite „P0: Play-Sampling/Audio In“ können Sie für „Sampling Setup – Source Bus“ einen „AUX“-Bus wählen und dann dessen Signal sampeln. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie nur das externe Audiosignal (nicht aber die Ausgabe der Oszillatoren) sampeln möchten. Es können durchaus mehrere Eingänge auf einen AUX-Bus geroutet werden, also auch Kombinationen bestimmter Signale mit der Ausgabe der Insert-Effekte.

11. Wechseln Sie zur Seite „P8: IFX- IFX“ und editieren Sie die Parameter des gewählten Insert-Effekts.

Wählen Sie ein Register „IFX 1–5“ und editieren Sie die dort verfügbaren Parameter.



Effect 1 On/Off: Hiermit wird der Insert-Effekt ein- und ausgeschaltet. Dieser Parameter ist mit der „On/Off“-Einstellung der „Insert FX Setup“-Seite verknüpft.

P (Effect Preset): Hier können Sie ein Effektprogramm wählen. Der M3 enthält mehrere „Presets“, d.h. geeignete Parametereinstellungen für die Effekte „001: Stereo Compressor“–„170: Early Reflections“.

Die Parameterwerte der Effekte werden zwar für jedes Program separat gespeichert. Sie können sich aber mit den „Presets“ häufig benötigte Einstellungen zurechtlegen. Wenn Sie ein eigenes Effektprogramm so gut finden, dass Sie es so oft wie möglich verwenden möchten, können Sie es mit „Write FX Preset“ registrieren und dann auch in anderen Programs (und sogar Modi) einsetzen.

Hinweise zu den einzelnen Effekten finden Sie...

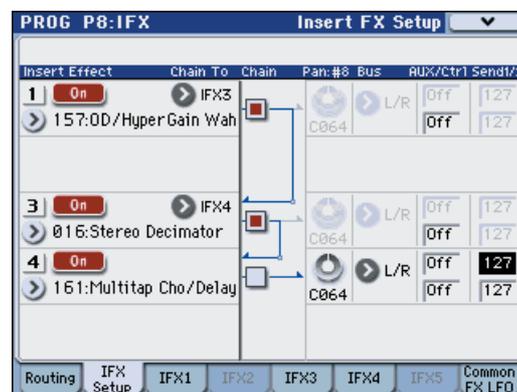
- „Dynamics (Dynamic)“ auf S. 441 im RH
- „EQ and Filters (EQ/Filter)“ auf S. 445 im RH
- „Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)“ auf S. 453 im RH
- „Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)“ auf S. 458 im RH
- „Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)“ auf S. 465 im RH
- „Delay“ auf S. 476 im RH
- „Reverb and Early Reflections (Reverb ER)“ auf S. 486 im RH
- „Mono-Mono Serial (Mono-Mono)“ auf S. 488 im RH
- „Mono/Mono Parallel (Mono//Mono)“ auf S. 504 im RH
- „Double Size“ auf S. 514 im RH

Doppelslot-Algorithmen

Doppelslot-Algorithmen („154: St.Mltband Limiter“–„170: Early Reflections“) benötigen doppelt soviel Rechenkapazität wie „normale“ Effekte.

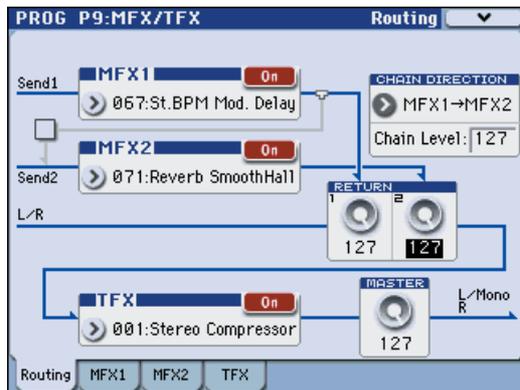
Doppelslot-Algorithmen kann man nur den Insert-Effekten IFX1–IFX4 und dem Master-Effekt MFX1 zuordnen. Dabei wird nämlich der jeweils nachfolgende Effekblock „gekapt“. Beispiel: Wenn Sie IFX1 einen Doppelslot-Algorithmus zuordnen, steht der IFX2-Prozessor nicht zur Verfügung. Wenn Sie MFX1 einen Doppelslot-Algorithmus zuordnen, steht der MFX2-Prozessor nicht zur Verfügung.

Beispiel der Anwahl eines Doppelslot-Algorithmus' für IFX1 und IFX4



Master-Effekte

12. Den Eingangspegel der Master-Effekte legen Sie mit „Send 1, 2“ (Schritt 3 oder 10) fest. Haben Sie für „Send 1, 2“ den Wert „0“ gewählt, so wird das Signal nicht von den Master-Effekten bearbeitet. „Send 1“ entspricht MFX1 und „Send 2“ verweist auf MFX2.
13. Wechseln Sie zur Seite „Prog P9: MFX/TFX- Routing“.



14. Wählen Sie unter „MFX1“ und „MFX2“ den Effektyp für die beiden Master-Effekte.

Diese Arbeitsweise erfolgt analog zur Anwahl von Insert-Effekten (siehe Schritt 7).

Achtung: Nur MFX1 kann ein Doppelslot-Algorithmus zugeordnet werden. (Siehe „Doppelslot-Algorithmen“ auf S. 156.)

15. Mit dem [On/Off]-Button kann der Master-Effekt ein-/ausgeschaltet werden.

Wenn Sie diesen Button betätigen, wird der Master-Effekt ein- bzw. ausgeschaltet. „Off“ bedeutet, dass der Master-Effekt stummgeschaltet ist.

16. „Return 1“ und „Return 2“ vertreten den Ausgangspegel der Master-Effekte.

Achtung: Bei den Master-Effekten bestimmt eigentlich die Einstellung „Wet“ (für „Wet/Dry“) den Ausgangspegel des Effekts. Damit wird der eingestellte „Return“-Wert multipliziert (wobei „Return“ = 127 einer Multiplikation mit „x1.0“ entspricht). Und das ergibt dann den tatsächlichen Ausgangspegel des Master-Effekts.

17. Wählen Sie die Seiten „MFX1“ und „MFX2“ und stellen Sie die Parameter für jeden Effekt wunschgemäß ein.

Siehe Schritt 11 unter „Einstellungen der Program-Effekte“.

Total-Effekt

18. Wenn Sie „Bus (IFX/Output) Select“ eines Oszillators auf „L/R“ stellen oder diese Einstellung für „Bus Select“ am Ausgang eines IFX wählen, wird das betreffende Signal zum Total-Effekt übertragen.

Mit den Parametern „Return 1“ und „Return 2“ (Seite „Prog P9: MFX/TFX- Routing“) bestimmen Sie den Pegel der Master-Effekte, die ebenfalls vom Total-Effekt bearbeitet werden.

Das Ausgangssignal des Total-Effekts wird an die Ausgänge AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO und R angelegt.

19. Wechseln Sie zur Seite „Prog P9: MFX/TFX- Routing“.

20. Ordnen Sie „TFX“ den gewünschten Effekt zu. Der Vorgang erfolgt analog zur Auswahl der Insert-Effekte. (Siehe Schritt 7.)

Dem Total-Effekt kann kein Doppelslot-Algorithmus zugeordnet werden. (Siehe „Doppelslot-Algorithmen“ auf S. 156 im RH.)

21. Drücken Sie den [On/Off]-Button, um den Total-Effekt zu aktivieren.

Bei jedem Drücken wird der Effekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet. Die Einstellung „Off“ entspricht der Anwahl von „000: No Effect“, d.h. das Signal wird unbearbeitet ausgegeben.

22. Wechseln Sie zur „TFX“-Seite und editieren Sie die Effektparameter zu Ihrer Zufriedenheit.

Siehe Schritt 11 unter „Einstellungen der Program-Effekte“.

Verwendung der Effekte in Combinations und Songs

Im Combination- und Sequencer-Modus können Sie das Routing der Timbres bzw. Spuren auf die Insert- und Master-Effekte sowie den Total-Effekt separat festlegen. Die Vorgehensweise ist in diesen Modi die gleiche. Als Beispiel soll hier der Combination-Modus dienen.

Routing

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P8-1: IFX-Routing1 T01-08“.



2. Wählen Sie mit „Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)“ den Bus, an den die Timbres angelegt werden sollen. Um ein Timbre mit Insert-Effekt „1“ zu bearbeiten, müssen Sie hier z.B. „IFX1“ wählen.

Die Einstellungen für Routing, Insert-Effekte und Verkettungen werden im oberen Teil des Displays grafisch angezeigt. In diesem Beispiel spricht T01 (Timbre 1) IFX1 und 2 an. T02 ist mit IFX2, T03 mit IFX3 und 4 verbunden, T02 und T05 sprechen (zudem) IFX4 an und T06 sowie T07 verwenden IFX5.

3. Mit „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Hinwegpegel der Timbres zu den Master-Effekten.

Das kann aber nur geändert werden, wenn „Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)“ auf „L/R“ oder „Off“ gestellt wurde.

Achtung: Der tatsächliche Send-Pegel wird durch die Multiplikation dieser Werte mit den unter „Send 1“ bzw. „Send 2“ gemachten Einstellungen für Oszillator 1 und 2 bestimmt. Wurde im Program für „Send 1“ oder „Send 2“ der Wert „0“ gewählt, so ist das Ergebnis selbst dann noch „0“, wenn Sie hier einen anderen Wert einstellen.

Wenn Sie „Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)“ auf „IFX1-5“ stellen, bestimmen Sie den Hinwegpegel mit „Send1“ und „Send2“ an den Ausgängen der Insert-Effekte (Seite „Insert FX Setup“).

4. Wechseln Sie zur Seite „Combi P8-2: IFX-Routing2“.

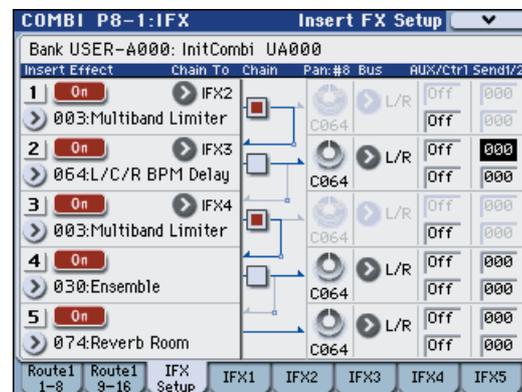
„Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)“ verhält sich genau wie auf der „Routing 1“-Seite und kann hier wie dort eingestellt werden.

„FX Control Bus“ bedeutet, dass das Ausgangssignal des Timbres an den „FX Control“-Bus angelegt wird. Wählen Sie diese Einstellung, wenn der Effektanteil von einem anderen Signal gesteuert werden soll. Es können zwei „FX Control“-Busse für die flexible Effektsteuerung genutzt werden. (Siehe „FX Control Buses“ auf S. 423 im RH.)

„AUX Bus“ bedeutet, dass das Ausgangssignal des Timbres an den „AUX“-Bus angelegt wird. Auf der Seite „P0: Play-Sampling/Audio In“ können Sie für „Sampling Setup – Source Bus“ einen „AUX“-Bus wählen und dann dessen Signal sampeln. Wählen Sie jene Einstellung, um nur das Signal eines bestimmten Timbres zu sampeln.

Insert-Effekte

5. Wechseln Sie zur Seite „Combi P8-1: IFX-Insert FX Setup“.



6. Ordnen Sie IFX1-5 einen Algorithmus zu und editieren Sie die Einstellungen.
7. Springen Sie zu den Seiten „IFX1“-„5“ und stellen Sie die Effektparameter ein.

Diese Einstellungen entsprechen dem unter „Einstellungen der Program-Effekte“ auf S. 155 erwähnten Muster.

MIDI Folgende Aspekte kann man mit der dynamischen Modulation („Dmod“) beeinflussen: „Pan“ am Ausgang eines IFX (CC08), „Send 1“ und „Send 2“.

Neben der Kanalnummer („Ch01“-„Ch16“) einer Spur, die mit einem IFX verbunden ist, wird ein Sternchen („*“) angezeigt. Wenn mehrere Spuren mit unterschiedlichen MIDI-Kanälen an denselben Effekt angelegt werden, können Sie mit diesem Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal zum Beeinflussen des Effekts verwendet werden soll.

Master-Effekte und 'Total'-Effekt

Diese Einstellungen entsprechen dem auf S. 157 erwähnten Muster.

MIDI Bei Verwendung des „Ctrl Ch“ können diese Effekte via MIDI beeinflusst werden. Jener Kanal wird für die dynamische Modulation („Dmod“) der Master-Effekte und des „Total“-Effekts verwendet.

Effekteinstellungen im Sampling-Modus

Im Sampling-Modus können die Signale der Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 bzw. S/P DIF IN mit oder ohne Effekt gesampelt werden. Außerdem können die Samples eines Multisamples mit den Effekten bearbeitet und im „effektierten Zustand“ erneut gesampelt werden.

Routing

Routing der externen Audiosignale

1. Wechseln Sie zur Seite „Sampling P0: Recording-Audio In/Setup“.



2. Wählen Sie mit „Input“ die Eingangsquelle.
3. Wählen Sie mit „Bus Select“ den Bus, zu dem die eingehenden Signale übertragen werden sollen.

Um z.B. das an AUDIO INPUT 1 anliegende Signal mit Insert-Effekt „1“ zu bearbeiten, müssen Sie „Input“ auf „Analog“ und „INPUT 1 Bus Select“ auf „IFX1“ stellen.

4. Mit „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Hinwegpegel der Timbres zu den Master-Effekten.

Das kann aber nur geändert werden, wenn „Bus Select“ auf „L/R“ oder „Off“ gestellt wurde.

Wenn Sie „Bus Select“ auf „IFX1“–„5“ stellen, bestimmen Sie den Hinwegpegel mit „Send1“ und „Send2“ an den Ausgängen der Insert-Effekte (Seite „Insert FX Setup“).

5. Mit „Pan“ können Sie die Stereoposition des Eingangssignals einstellen.

Bei Verwendung einer Stereo-Signalquelle werden Sie die Eingänge wohl auf „L000“ und „R127“ stellen.

6. Mit „Level“ können Sie den Pegel des Eingangssignals einstellen.

In der Regel wählen Sie wohl „127“.

7. „FX Control Bus“ bedeutet, dass das Ausgangssignal des Timbres an den „FX Control“-Bus angelegt wird.

Mit den „FX Control“-Bussen kann man Steuersignale für die Effekte (so genannte „Sidechains“) definieren. Das erlaubt die Beeinflussung eines Effekts mit einem Audiosignal (dem „Quereinsteiger“), während der Effekt ein ganz anderes Audiosignal bearbeitet. So etwas braucht man für Vocoder-, Kompressor-, Limi-

ter-, Gate-Effekte usw. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „FX Control Buses“ auf S. 423 im RH.

8. „AUX Bus“ bedeutet, dass das Eingangssignal an einen „AUX“-Bus angelegt wird.

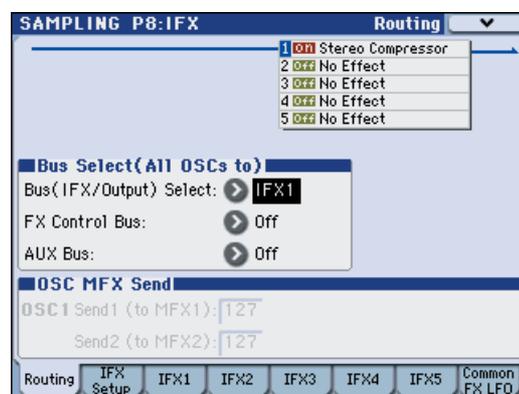
Wählen Sie „Source Bus“= AUX, um das Signal des AUX-Busses sampeln zu können.

Beim Sampeln in diesem Modus wählen Sie am besten „Off“, weil „Source Bus“ dann auf „L“ und „R“ gestellt wird.

Routing von Multisamples (Samples)

Um ein Multisample (Sample) mit Effekt erneut zu sampeln, müssen Sie den betreffenden Bus mit „Bus (IFX/Output) Select“ (Seite „P8: IFX- Routing“) wählen.

1. Wechseln Sie zur Seite „Sampling P8: IFX- Routing“.

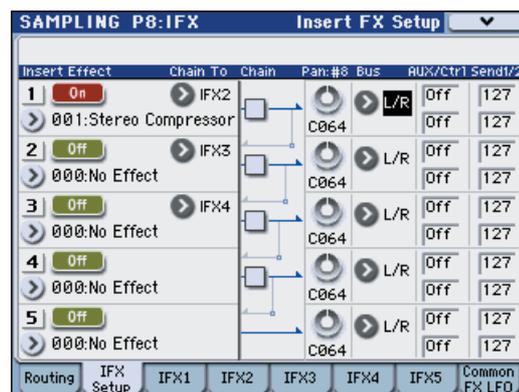


2. Wählen Sie mit „Bus (IFX/Output) Select“ den Bus, zu dem das Multisample übertragen werden soll. Beispiel: Wenn Sie das Multisample mit Insert-Effekt „1“ bearbeiten möchten, müssen Sie „IFX1“ wählen.

Achtung: Beim Sampeln wird „Bus (IFX/Output) Select“ automatisch auf „L/R“ gestellt. Damit wird verhindert, dass der betreffende IFX doppelt verwendet wird (beim Sampeln und noch einmal während der anschließenden Wiedergabe). („MFX1“, „2 und „TFX On/Off“ werden ebenfalls deaktiviert.) Bedenken Sie dieses Verhalten, wenn Sie später noch einmal etwas sampeln möchten.

Insert-Effekte

1. Wechseln Sie zur Seite „P8: IFX- Insert FX Setup“.



2. Ordnen Sie IFX1–5 einen Algorithmus zu und editieren Sie die Einstellungen.

3. Springen Sie zu den Seiten „IFX1“-„5“ und stellen Sie die Effektparameter ein.

Diese Einstellungen entsprechen dem unter „Einstellungen der Program-Effekte“ auf S. 155 erwähnten Muster.

Master-Effekte und Total-Effekt

Diese Einstellungen entsprechen dem unter „Einstellungen der Program-Effekte“ auf S. 155 erwähnten Verfahren.

Effekteinstellungen für Eingangssignale

Auch im Program-, Combination- und Sequencer-Modus können die Eingangssignale mit Effekten versehen werden.

Die Insert- und Master-Effekte sowie der „Total“-Effekt stehen sowohl beim Sampeln als auch für die Bearbeitung der vier Eingangssignale (AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF L, R) zur Verfügung. Wenn Sie den Effekt „156: Vocoder“ wählen, kann der M3 als Vocoder verwendet werden, d.h. ein externes Mikrofonsignal beeinflusst dann die internen Sounds. Beispiele hierfür finden Sie auf S. 424 und unter „156: Vocoder“ auf S. 515 im RH.

Diese Einstellung muss im Global-Modus (Seite „P0: Basic Setup- Audio“) aktiviert werden. Wenn Sie „Use Global Setting“ markieren, gelten die Einstellungen des Global-Modus' auch für die Modi Program, Combination und Sequencer. Beispiel: Um ein bestimmtes Program (im Program-Modus) für Vocoder-Zwecke zu nutzen, müssen Sie „Use Global Setting“ demarkieren und die Einstellungen des betreffenden Programs ändern. Im Media-Modus werden immer die Einstellungen des Global-Modus' verwendet.

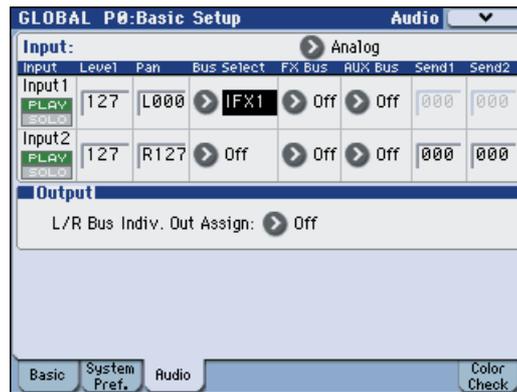
Routing

1. Wechseln Sie zur Seite „Global P0: Basic Setup- Audio“.

Achtung: Der Global-Modus muss von jenem Modus aus ausgewählt werden, auf den sich die Einstellungen beziehen sollen (gilt nicht für den Sampling-Modus). Wenn Sie jedoch vom Sampling-Modus in den Global-Modus wechseln, werden die „Audio Input“-Einstellungen des Sampling-Modus' beibehalten und können nicht angezeigt bzw. geändert werden.

Diese Einstellungen gelten nicht für den Sampling-Modus. Jene Einstellungen müssen auf der Seite „Sampling P0: Recording- Audio In/Setup“ im Sampling-Modus vorgenommen werden.

⚠ Wenn das Signal der Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 oder S/P DIF IN mit einem Effekt bearbeitet wird, kann bei bestimmten Parameterwerten eine Oszillation auftreten. Verringern Sie dann den Ein- oder Ausgangspegel bzw. den Wert des Parameter-Störfrieds. Seien Sie besonders vorsichtig mit Effekten, die den Pegel anheben.



2. Wählen Sie mit „Input“ eine Eingangsquelle und stellen Sie „Bus Select“, „Send 1“ und „Send 2“ ein.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Routing der externen Audiosignale“ auf S. 159.

Verhindern von Rauschen und Brummen

⚠ Wenn Sie Audiokabel an die Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 anschließen, wird das dabei eventuell auftretende Rauschen zum Mixer des M3 übertragen. Auch der S/P DIF-Eingang könnte eventuell Rauschen externer Geräte einspeisen. Auch Brummen sowie andere Störgeräusche sind denkbar.

Solche Störeinstreuungen können folgendermaßen vermieden werden:

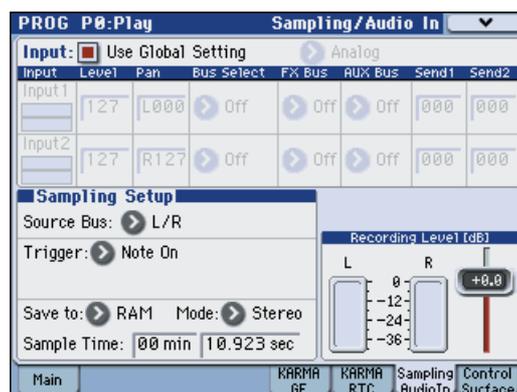
- Stellen Sie „Level“ auf „0“.
- oder–
- Stellen Sie alle Eingangszuordnungen auf „Off“, darunter „Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)“, „AUX Bus“ und „FX Control Bus“.

Solange keine Stecker an die Buchsen AUDIO INPUTS 1, 2 angeschlossen sind, wird ihr Pegel automatisch auf „0“ gestellt.

⚠ Vergessen Sie nicht, die geänderten Einstellungen zu speichern, wenn Sie sie noch brauchen. Verwenden Sie dafür den Global-Menübefehl „Write Global Setting“.

3. Um die „Input“-Einstellungen des Global-Modus' anderswo nutzen zu können, müssen Sie dort „Use Global Setting“ ankreuzen.

Wenn das Program, die Combination oder der Song jedoch seine/ihre eigenen Einstellungen verwenden soll, darf das Kästchen nicht markiert sein.



Dynamische Modulation, 'MIDI/Tempo Sync'-Parameter und 'Common FX LFO'

Dynamische Modulation ('Dmod')

Dank der dynamischen Effektmodulation („Dmod“) können Sie bestimmte Effektparameter mit MIDI-Steuerbefehlen (CC) in Echtzeit beeinflussen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Dynamic modulation (Dmod) and Tempo Synchronization“ auf S. 422 im RH.

'Dmod'-Beispiel

Sehen wir uns einmal an, wie man mit Hilfe der dynamischen Effektmodulation einen Effektparameter in Echtzeit steuert.

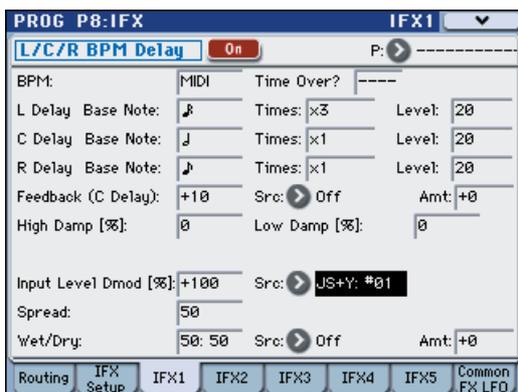
1. Wählen Sie für „IFX1“ die Einstellung „064: L/C/R BPM Delay“ (siehe „Einstellungen der Program-Effekte“ auf S. 155). Im Prinzip hören Sie jetzt einen Delay-Effekt.
2. Wechseln Sie zur Seite „Prog P8: IFX- IFX1“.

Ändern des Delay-Pegels mit dem Joystick ('Dmod')

3. Stellen Sie „Input Level Dmod“ auf „+100“.
4. Stellen Sie „Source“ auf „JS+Y: #01“.

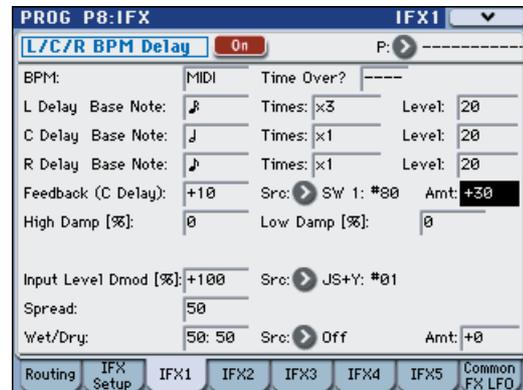
Jetzt hören Sie das Delay-Signal nicht mehr.

Mit dem Joystick kann der Eingangspegel des Effekts beeinflusst werden. Je weiter Sie den Joystick zur Rückseite drücken, desto lauter wird der Effekt.



Einstellen der 'Feedback'-Intensität mit SW1 ('Dmod')

5. Wechseln Sie zur Seite „P1: Basic/DT/Ctrl- Controllers Setup“, stellen Sie SW1 auf „SW1 Mod.CC80“ und „Mode“ auf „Toggle“.
6. Wählen Sie „P8“. Stellen Sie „Feedback Src“ auf „SW1: #80“ und „Amt“ auf „+30“.



Wenn Sie den Joystick zur Rückseite schieben und gleichzeitig den SW1-Taster drücken, steigt der „Feedback“-Pegel, so dass die eingehenden Signale öfter wiederholt werden. Mit „Amt“ wählen Sie den „Feedback“-Pegel, der bei Drücken von SW1 eingestellt wird. Wenn Sie „Amt“ auf „-10“ stellen und den SW1-Taster drücken, lautet der „Feedback“-Pegel „0“.

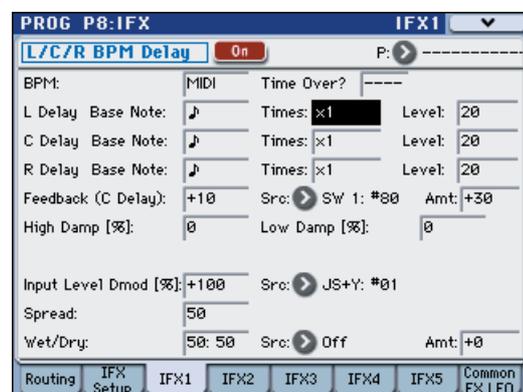
MIDI/Tempo Sync

„MIDI/Tempo Sync“ erlaubt das Synchronisieren der Effekt-LFOs und Verzögerungszeiten mit dem Systemtempo. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Tempo Synchronization“ auf S. 422 im RH.

Synchronisation der Verzögerungszeit mit der KARMA-Funktion ('MIDI/Tempo Sync')

1. Stellen Sie die Effekte wie unter „'Dmod'-Beispiel“ auf S. 161 ein.
2. Stellen Sie „BPM“ auf „MIDI“.
3. Stellen Sie „Delay Base Note“ und „Times“ von „L“, „C“ und „R“ wunschgemäß ein.

Stellen Sie „Delay Base Note“ z.B. auf „♩“ und „Times“ auf „x1“, um besser zu begreifen, was gleich passiert. Die Verzögerungszeit beträgt jetzt eine Achtelnote.



4. Ändern Sie das Tempo mit dem TEMPO-Regler. Sie werden merken, dass sich auch die Wiederholungsgeschwindigkeit ändert.

Wenn Sie jetzt (den Joystick zur Rückseite schieben und) den SW-Taster drücken, ändern sich der Rückkopplungspegel und die Verzögerungszeit des Delays.

5. Wenn Sie den KARMA ON/OFF-Taster aktivieren, beginnt die KARMA-Funktion zu spielen.

Wählen Sie den gewünschten KARMA GE. Drehen Sie am TEMPO-Regler. Auch diesmal ändert sich die Wiederholungsgeschwindigkeit – jetzt gemeinsam mit dem KARMA-Tempo.

Bei bestimmten Delay-Effekten tritt in stillen Passagen eventuell Rauschen auf, wenn man das Tempo ändert. Das liegt daran, dass das Delay-Signal kurz unterbrochen wird. Das ist aber keine Fehlfunktion.

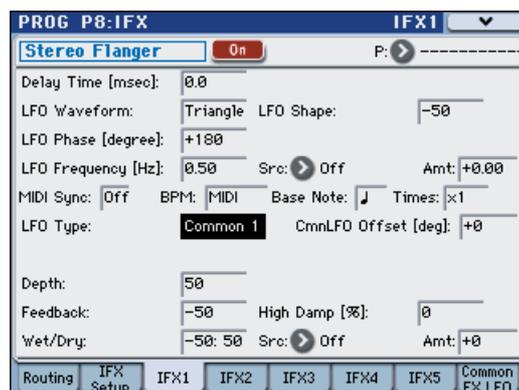
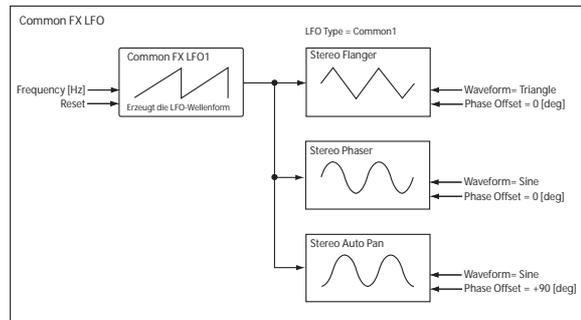
Bei bestimmten Effekten können Sie die LFO-Frequenz zum Tempo synchronisieren. Stellen Sie „MIDI Sync“ auf „On“ und „BPM“ auf „MIDI“. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Tempo Synchronization“ auf S. 422 im RH.

Common FX LFO

Für die Modulation der Effekte (Chorus, Filter, Phaser usw.) stehen zwei so genannte „Common FX LFOs“ zur Verfügung. Auf der Seite „P8- Common FX LFO“ des Program-, Combination-, Sequencer- und Sampling-Modus' können Sie bestimmen, wann und wie „Common FX LFO 1“ und „2“ schwingen sollen.

Normalerweise laufen die LFOs zweier Modulationseffekte selbst dann nicht zueinander synchron, wenn Sie die Phase und Geschwindigkeit gleich einstellen. Die LFO-Wellenformen werden nämlich separat erzeugt.

Wenn Sie jedoch „Common 1“ oder „Common 2“ als „LFO Type“ für einen Modulationseffekt wählen, verwendet er statt seines eigenen LFO den betreffenden „Common LFO“. Und wenn man das mit mehreren Effekten (Chorus, Phaser, Flanger usw.) macht, laufen sie wohl im Gleichschritt. Das muss aber nicht sein: Sie können auch andere Einstellungen (Wellenform, Phase usw.) wählen, um ein komplexeres Klangbild zu erzielen.



Verwendung von KARMA

Vorstellung

Was genau ist 'KARMA'?

KARMA ist die Abkürzung von „Kay Algorithmic Realtime Music Architecture“, benannt nach dem Erfinder Stephen Kay.

Die KARMA-Funktion erzeugt MIDI-Daten anhand zahlreicher unterschiedlicher Algorithmen und stellt eine leistungsstarke „Engine für die Musikerzeugung“ dar. Anhand der von Ihnen gespielten Akkorde erzeugt KARMA in Echtzeit Phrasen und Pattern, die nicht nur Notenbefehle, sondern auch MIDI-Steuerbefehle (CC) enthalten. Die KARMA-Architektur erlaubt Echtzeitbeeinflussungen der Algorithmen, was eine nie dagewesene Flexibilität garantiert.

So können Sie z.B. spektakuläre Kaskaden in einander verflochtener Noten, Techno-Arpeggien und -Effekte, dichte rhythmische und musikalische Figuren, realistische Glissandi für Programs mit Naturklängen, Gitarrenschrämml („Strumming“) und Zupfsimulationen, Zufallseffekte, automatische Begleitungen, Glides und eindrucksvolle Portamento- und Pitch Bend-Effekte sowie völlig neuartige Dinge erzielen. KARMA erzeugt Phrasen und Pattern, die den von einem Arpeggiator oder einer Pattern Play-Funktion erzeugten Notenabfolgen bei weitem überlegen sind.

Auf dem M3 arbeitet die KARMA-Funktion eng mit den anderen Funktionen zusammen, was für revolutionäre Möglichkeiten auf der Bühne und im Studio sorgt.

Aufbau der KARMA-Funktion

Die KARMA-Funktion umfasst die folgenden Hauptsektionen:

KARMA-Module

Die Phrasen und Pattern eines KARMA-Moduls werden vom zugeordneten „GE“ erzeugt.

Im Program-Modus kommt nur ein KARMA-Modul („A“) zum Einsatz.

Im Combination- und Sequencer-Modus können bis zu vier KARMA-Module (A, B, C, D) verwendet werden. Beispiele wären: Erzeugung von Phrasen und Pattern für separate Klänge, wie Schlagzeug, Bass, Gitarre und Piano.

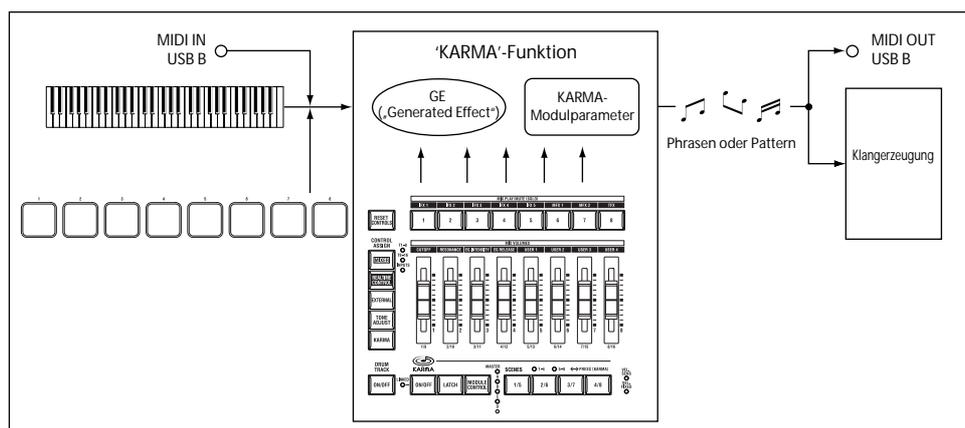
MIDI Im Program-Modus sendet und empfängt die KARMA-Funktion sämtliche MIDI-Daten auf dem globalen MIDI-Kanal, den man mit „MIDI Channel“ wählt.

Im Combination- und Sequencer-Modus kann man für jedes KARMA-Modul einzeln einstellen, auf welchem Kanal, gesendet und empfangen wird („In (Input Channel)“ und „Out (Output Channel)“).

GE (Generated Effect)

Die Phrasen und Pattern eines KARMA-Moduls werden vom zugeordneten „GE“ erzeugt.

Anhand der auf der Tastatur gespielten Noten werden mehrere interne Parameter beeinflusst, die bestimmen, wie die Notenbefehle ausgewertet und wie der Rhythmus, die Akkordabfolgen, die Anschlagwerte usw. des Pattern oder der Phrase abgewandelt werden. Das ermöglicht z.B. eine weit reichende MIDI-Steuerung und eine Erzeugung von Pitch Bend-Effekten, die zum Pattern- oder Phrasentempo synchron laufen. Einzigartig auf dem M3 ist, dass die KARMA-Funktion auch SysEx-Befehle erzeugt. So lassen sich Phrasen und Pattern erzielen, bei denen sich Klangfarbe und Tonhöhe unabhängig voneinander ändern.



Der M3 verfügt über fast unzählige GEs, die für eine Vielzahl von Instrumenten, Spielweisen und Musikstilen verwendet werden können.

‘GE RTP – Echtzeitparameter

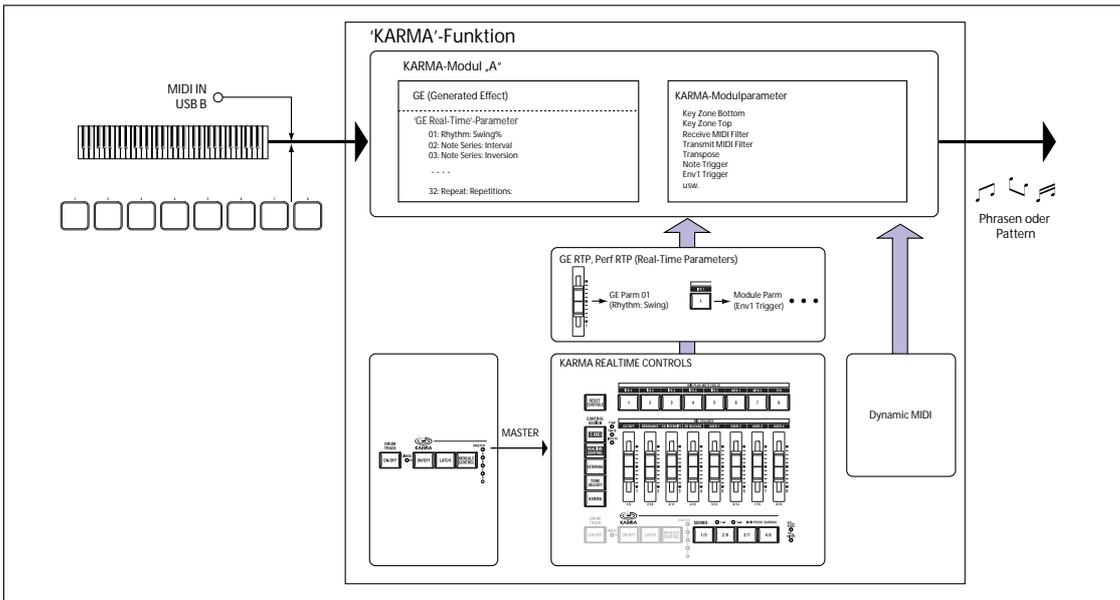
Jeder GE beinhaltet über 200 interne Parameter.

Davon stellt der gewählte GE 32 Parameter bereit (diese Auswahl ist vorprogrammiert), mit denen die Phrase oder das Pattern „verbogen“ werden kann.

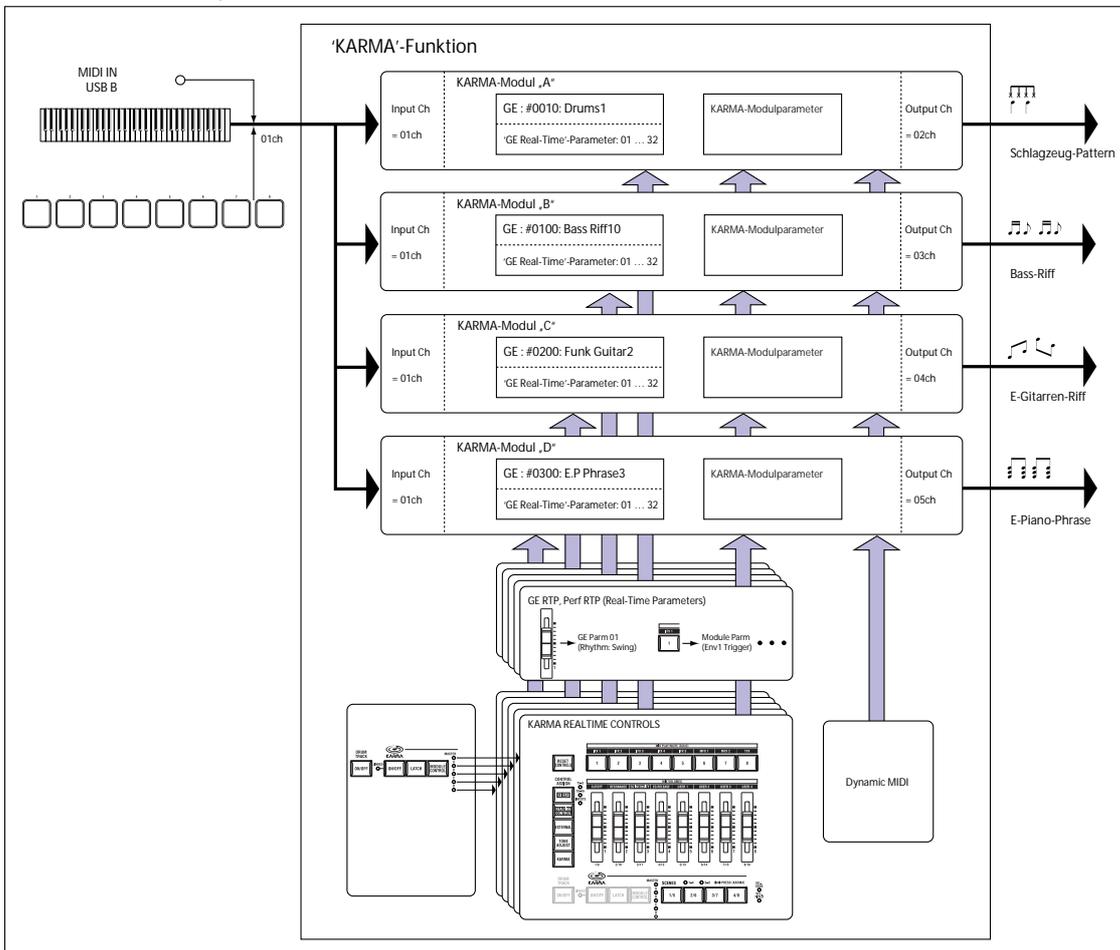
Diese Parameter nennen wir daher „GE Realtime Parameter“.

Sie lassen sich einerseits editieren und andererseits den KARMA-Fadern oder KARMA-Tastern zuordnen, und können dann nach Herzenslust abgewandelt werden.

KARMA – Program-Modus



KARMA – Combination/Sequencer-Modus



* RTC Model

Alle vorprogrammierten GEs verwenden ein intern vorgegebenes „RTC Model“. Ein „RTC Model“ stellt eine gewisse Vereinheitlichung der über 200 internen Parameter eines GEs dar und richtet sich nach dem Typ und der Funktion des betreffenden GEs.

GEs mit dem (vorgabeseitig) gleichen „RTC Model“ verwenden auch die gleichen GE-Echtzeitparameter. Das bedeutet, dass sich GEs mit gleichem „RTC Model“ auch auf ähnliche Weise steuern lassen. So können Sie leichter beurteilen, welcher GE sich am besten für eine bestimmte Anwendung eignet. Die GE-Echtzeitparameter kann man aber editieren.

Bei den Werks-Programs und -Combinations richtet sich die Zuordnung der Fader und Taster der KARMA-Sektion nach dem „RTC Model“ des verwendeten GEs. Allerdings geschieht das „mit System“: Wenn ein Program oder eine Combination z.B. ein KARMA-Modul anspricht, das einen GE aus der „Drum/Percussion“-Kategorie verwendet, sind die KARMA-Fader und KARMA-Taster grundsätzlich so belegt, dass man mit Fader „1“ den Swing-Faktor und mit Fader „2“ die Pattern-Variation beeinflusst. Die Zuordnungen der KARMA-Fader- und -Taster können jedoch geändert werden.

Jedem GE ist eines der folgenden „RTC Models“ zugeordnet.

- DP1 - Drum/Perc
- BL1 - Bass/Lead
- DM1 - Drum Melodic
- GV1 - Gated Vel/Pattern
- GC1 - Gated CCs
- CL1 - Comp/Lead
- WS1 - WaveSeq 1
- WS2 - WaveSeq 2
- EG1 - Dual Env Gen
- LF1 - Dual LFOs
- MR1 - Melodic Repeat
- MB1 - Mel Rpt/Bend
- RB1 - Real-Time Bend
- Custom - Manche GEs erfordern spezielle RTC-Einstellungen, die von den normalen RTC-Modellen nicht abgedeckt werden. Dann richten sich die „RTC Controls“-Funktionen einzig und allein nach den Vorlieben der Person, die das Program oder die Combination erstellt hat.

„2073: VJS Motion“ wäre ein Beispiel hierfür. Wenn Sie diesen GE laden, werden alle „RTC Model“-Zuordnungen gelöscht (sofern „GE Load Options“ die Vorgaben verwendet). Für solche GEs sollte man sich die Modul-Einstellungen eines vorhandenen Programs kopieren, um wenigstens schon einmal über einen Ausgangspunkt zu verfügen.

* Auto RTC Setup

Diese praktische Funktion erzeugt eine automatische Zuordnung der KARMA-Fader und KARMA-Taster anhand der „RTC Model“-Einstellung des verwendeten GEs. Die automatische Zuordnung kann im „Load GE Options“-Dialogfenster vorgenommen werden. Dort können Sie bestimmen, ob die Zuordnungen der KARMA-Bedienelemente bei Anwahl eines GEs mit

dem „GE Select“-Parameter automatisch erfolgen soll. Wenn Sie „**Auto RTC Setup**“ wählen, ändern sich die Zuordnungen, sobald Sie einen anderen GE wählen. Mithin werden für jeden gewählten GE sofort brauchbare KARMA CONTROL-Zuordnungen geladen. (Siehe S. 4 im RH.)

KARMA-Modulparameter

Diese Parameter beeinflussen die vom KARMA-Modul erzeugte Phrase bzw. das Pattern.

Sie können für jedes KARMA-Modul separat eingestellt werden. Hier finden sich Dinge wie die GE-Anwahl, der MIDI-Empfangs-/Übertragungskanal, die Tastaturzone, MIDI-Filter und der Auslöser („Trigger“).

GE RTP (GE Real-Time Parameters) Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

Diese Parameter können mit den KARMA-Fadern und KARMA-Tastern beeinflusst werden.

Wenn Sie den KARMA-Fadern und -Tastern GE-Echtzeit- („GE RTP“) und KARMA-Modulparameter („Perf RTP“) zuordnen, können Sie die Phrase/das Pattern in Echtzeit beeinflussen.

Dynamic MIDI

Die „Dynamic MIDI“-Funktion erlaubt die Nutzung der M3-Spielhilfen bzw. von MIDI-Steuerbefehlen zum Beeinflussen ganz bestimmter KARMA-Funktionen.

So können Sie den Joystick z.B. zum Erzeugen von Gitarren-„Strummings“, einen optionalen Fußtaster zum Bedienen des „Run/Mute“-Status' eines KARMA-Moduls und ein optionales Dämpferpedal zum „Halten“ („Latch“) eines anderen KARMA-Moduls verwenden. Das Ganze natürlich in Echtzeit.

KARMA CONTROLS

Mit diesen Bedienelementen kann die KARMA-Funktion gesteuert werden. Ihre Einstellungen werden gemeinsam mit den übrigen Program- bzw. Combination- oder Song-Parametern gespeichert (siehe S. 140 und S. 142).

ON/OFF-Taster

Hiermit schalten Sie die KARMA-Funktion ein und aus.

LATCH-Taster

Wenn er aktiv ist, wird die Phrase bzw. das Pattern auch nach Loslassen der Tasten (bzw. eines Pads 1–8) weiter abgespielt.

MODULE CONTROL-Taster

Im Combination- und Sequencer-Modus wählen Sie hiermit das Modul, das mit den KARMA-Fadern 1–8 und -Tastern 1–8 (SWITCHES) sowie den KARMA SCENE-Tastern 1–8 beeinflusst werden kann.

MASTER: Wählen Sie diese Einstellung, wenn alle vier Module (A, B, C und D) gleichzeitig beeinflusst werden sollen. Das erlaubt z.B. die Beeinflussung des GE „Swing“-Parameters (für die Module A, B, C und D) mit KARMA-Fader 1.

A, B, C, D: Bei Anwahl einer dieser Einstellungen wird nur das betreffende Modul von den Bedienelementen beeinflusst.

Achtung: Im Program-Modus kann man nur MASTER wählen. Damit wird dann nur Modul „A“ beeinflusst.

KARMA-Fader 1–8 (SLIDER 1–8)

KARMA-Taster 1–8 (SWITCH 1–8)

Wenn Sie CONTROL ASSIGN auf „KARMA“ stellen, kann das mit MODULE CONTROL gewählte KARMA-Modul (bzw. die Module) gesteuert werden.

Die Bedienelemente erlauben dann die Beeinflussung der GE-Echtzeit- und KARMA-Modulparameter, was u.a. die Echtzeitabwandlung der vom KARMA-Modul erzeugten Phrasen und Pattern erlaubt. (Mit „Perf RTP“ der Seite „P7: KARMA-GE RTP“ können Sie den Parameter wählen, der beeinflusst werden soll.)

KARMA SCENE 1–8

Mit diesen Tastern können Sie die aktuellen Einstellungen der Fader 1–8 und KARMA-Taster 1–8 als „Schnappschüsse“ (KARMA SCENE 1–8) speichern. Im Combination- und Sequencer-Modus lassen sich für jedes Modul separate Szenen speichern. Mit dem MODULE CONTROL-Taster und der „Scene Matrix“-Funktion lassen sie sich dann noch beeinflussen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „7–1–7a: Module Control Scene Matrix“ auf S. 165 im Referenzhandbuch.

PAD MODE-Taster

Hiermit wählen Sie abwechselnd „VEL. SENS“ (die Lautstärke richtet sich nach der Kraft, mit der ein Pad gedrückt wird) und „VEL. FIXED“ (Verwendung des festen Anschlagwerts, den Sie auf der Seite „Pads 1–4/5–8 Setup“ gewählt haben).

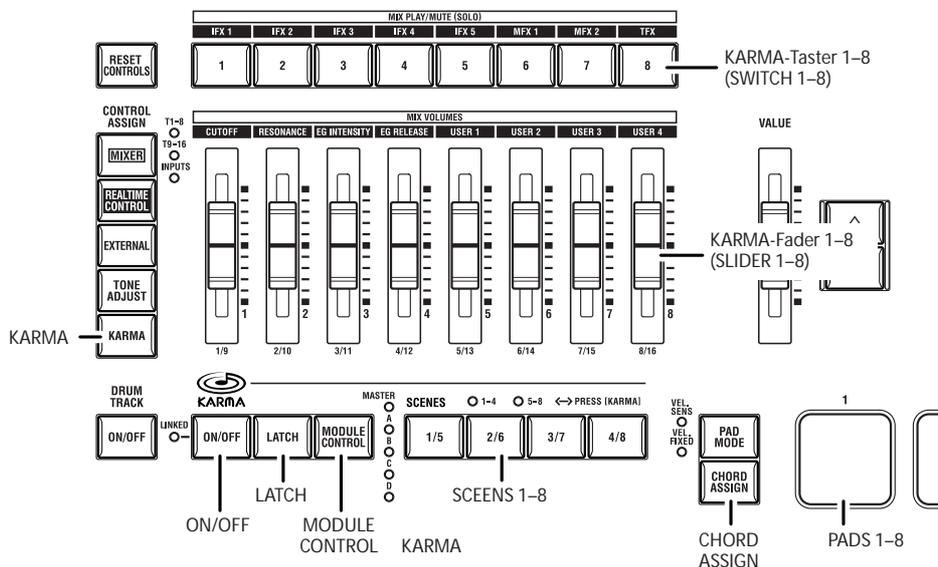
CHORD ASSIGN-Taster

Hiermit können den Pads 1–8 entweder Einzelnoten oder Akkorde zugeordnet werden (siehe S. 44).

Pad 1–8

Die Gummi-Pads 1–8 sind anschlagdynamisch. Bei Drücken eines Pads wird die zugeordnete Note bzw. der Akkord (maximal 8 Noten) abgespielt. Die Pads lassen sich für verschiedene Dinge nutzen, z.B. zum Ansteuern von Schlagzeugklängen, zum Abspielen von Samples oder als „Akkordfutter“ für die KARMA-Funktion.

Bei den werksseitig vorbereiteten Programs und Combinations spielen die Pads Akkorde. Mit dem CHORD ASSIGN-Taster können Sie ihnen bei Bedarf andere Noten/Akkorde zuordnen.



Live-Verwendung von KARMA

Die KARMA-Funktion wertet die auf der Tastatur oder via MIDI IN bzw. USB B empfangen Notenbefehle aus und strickt daraus Phrasen und Pattern (z.B. Gitarren-Riffs, Klavierläufe, Schlagzeugparts usw.). Mit den KARMA-Fadern und -Tastern können die erzeugten Phrasen dann noch verbogen werden.

Die werksseitig vorbereiteten Programs und Combinations des M3 erlauben bereits eine flexible Verwendung der KARMA-Funktion, weil sie eine Vielzahl von Spieltechniken und Genres abdecken. Bei diesen Programs und Combinations lassen sich die für die KARMA-Steuerung ergiebigsten Parameter mit den KARMA-Fadern und -Tastern beeinflussen.

KARMA-Verwendung im Program-Modus

Im Program-Modus steht nur ein KARMA-Modul zur Verfügung, weil ja auch nur ein Klang (ein Program) angesteuert werden kann.

Program-Anwahl und Ein-/Ausschalten der KARMA-Funktion

1. Drücken Sie den MODE PROG-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln und wählen Sie das gewünschte Program. (Siehe „Anwahl eines Programs“ auf S. 37.)



Wählen Sie ein Program, bei dem der KARMA ON/OFF-Taster leuchtet.

Drücken Sie eine Klaviertaste oder ein Pad 1–8, um die KARMA-Funktion zu starten.

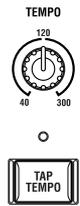
Bei anderen Programs können Sie die KARMA-Funktion durch Drücken des ON/OFF-Tasters aktivieren (Diode muss leuchten).

Achtung: Wenn die „Drum Track“-Funktion aktiv ist (und wenn „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trig“ gestellt wurde), beginnt auch das Schlagzeug-Pattern zu spielen.

Einstellen des Tempos

1. Mit dem TEMPO-Regler und TAP TEMPO-Taster können Sie das gewünschte Wiedergabetempo einstellen.

Dabei ändert sich dann der „♩“=“-Wert oben rechts im Display. Das Tempo lässt sich im Bereich 40.00–300.00 einstellen. Die Diode über dem TAP TEMPO-Taster blinkt jeweils im Vierteltakt (♩).



Außer mit dem TEMPO-Regler und TAP TEMPO-Taster kann man das Tempo auch einstellen, indem man das „♩“=“-Feld im Display drückt, mit den Zifferntastern 0–9 den gewünschten Wert eingibt und schließlich mit ENTER bestätigt. Sogar die VALUE-Bedienelemente erlauben das Einstellen des Tempos. Die Diode blinkt jeweils im aktuellen Tempo.

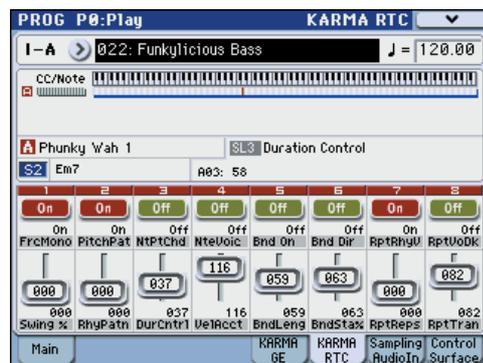
Achtung: Die TEMPO-Einstellung gehört zu den speicherbaren Program-Parametern.

- Wenn Sie den „MIDI Clock“-Parameter der Seite „Global P1: MIDI- MIDI Basic“ auf „External MIDI“, „External USB“ oder „Auto“ stellen, wird bei Empfang von MIDI Clock-Daten „EXT“ statt eines Tempowerts im „♩“=“-Feld angezeigt. Das bedeutet, dass der M3 zum Tempo eines externen MIDI-Geräts synchron läuft. Das Tempo kann dann nicht mehr auf dem M3 selbst eingestellt werden.

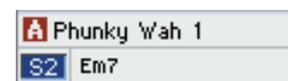
Notenstatus und Notenbereich

Unten sehen Sie ein Beispiel des Anzeigeverfahrens von Notenbefehlen, die von der Tastatur, den Pads 1–8 oder via MIDI IN bzw. USB B empfangen werden. Außerdem wird angezeigt, welche Notenbefehle das KARMA-Modul generiert und welchen Akkord es als Grundlage verwendet.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- KARMA RTC“.



Wenn Sie eine Klaviertaste oder ein Pad 1–8 drücken, erscheint der Name des vom KARMA-Modul erkannten Akkords im „Chord“-Feld des „KARMA Module Info“-Bereichs.



Das „CC/Notes“-Feld informiert Sie über den Notenbereich des KARMA-Moduls und über die erzeugten Steuerbefehle/Notennummern. (Siehe „Notenbereich der KARMA-Funktion“ auf S. 172.)

KARMA



Verwenden der KARMA-Bedienelemente

Achtung: Der Status der KARMA-Bedienelemente gehört zu den speicherbaren Program-Parametern.

Ein-/Ausschalten der KARMA-Funktion: ON/OFF-Taster

Mit dem ON/OFF-Taster kann die KARMA-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Wenn sie an ist, leuchtet die Diode. Wenn Sie dann etwas auf der Tastatur spielen bzw. ein Pad 1-8 drücken, erzeugt der dem KARMA-Modul zugeordnete GE eine Phrase oder ein Pattern.

Verwendung der Pads: Pad 1-8

Bei Drücken eines Pads 1-8 „füttert“ der gespeicherte Akkord (maximal 8 Noten mit separaten Anschlagwerten) die KARMA-Funktion mit Informationen, die für die Phrasen-/Pattern-Erzeugung benötigt werden. Die werksseitig vorbereiteten Programs enthalten bereits brauchbare Akkorde. Die Pads können übrigens gleichzeitig mit der Tastatur verwendet werden.

Unter „Pads (Schlagzeug & Akkorde)“ auf S. 44 wird erklärt, wie man den Pads Akkorde zuordnet.

Halten der Phrase nach Freigabe der Tasten/eines Pads: 1-8: LATCH-Taster

Wenn Sie Ihre Finger anderweitig brauchen, können Sie die Haltefunktion des KARMA-Moduls aktivieren. Dann brauchen Sie die Klaviertasten/das Pad 1-8 für jeden Akkord nämlich nur kurz zu drücken.

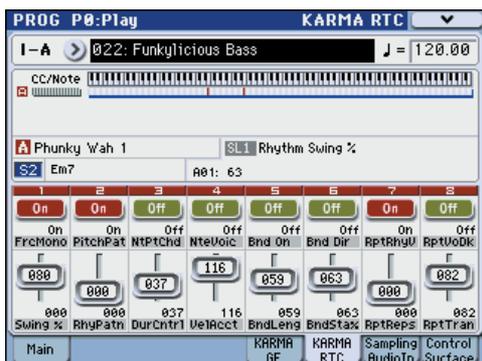
Diode leuchtet: Die „Latch“-Funktion ist aktiv. Selbst nach Loslassen aller Klaviertasten/Pads 1-8 läuft die Phrase fröhlich weiter.

Diode aus: Die „Latch“-Funktion ist aus. Sobald Sie die Tasten/Pads 1-8 freigeben, hält die Phrase an.

Beeinflussen der Phrasen-/Pattern-Wiedergabe: KARMA-Fader 1-8, KARMA-Taster 1-8, KARMA SCENE-Taster 1-8

Den KARMA-Fadern 1-8 und -Tastern 1-8 sowie den KARMA SCENE-Tastern 1-8 sind bereits musikalisch sinnvolle „Verbiegungsparameter“ zugeordnet. Damit können Sie die erzeugte Phrase bei laufender Wiedergabe fast bis zur Unkenntlichkeit entstellen.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- KARMA RTC“.



In der unteren Display-Hälfte werden die Funktionen der Fader und Taster innerhalb des momentan gewählten Programs angezeigt. Bei allen werksseitig vorbereiteten Programs haben die KARMA-Fader und -Taster bereits brauchbare Funktionen.

2. Drücken Sie den CONTROL ASSIGN KARMA-Taster.

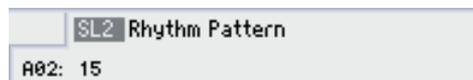
Die Fader 1-8 und Taster 1-8 dienen jetzt zur Bedienung der KARMA-Funktion.

3. Verwenden Sie die Fader 1-8-Fader und Taster 1-8.

Das Pattern/die Phrase ändert sich entsprechend.

Schaltfunktionen kann man auch im Display aktivieren/ausschalten. Die Fader-Symbole kann man einstellen, indem man sie berührt und dann die VALUE-Bedienelemente verwendet.

Die Funktionen der Fader/Taster und die momentan eingestellten Werte werden im „KARMA Value“-Feld angezeigt. Diese Anzeige wird übrigens in Echtzeit aktualisiert, so dass Sie jederzeit wissen, wie das gewählte Modul eingestellt ist.



Rechts unter dem Button oder Fader-Symbol wird der zuletzt gespeicherte Wert angezeigt.



4. Wählen Sie mit den KARMA SCENE 1/5-4/8-Tastern eine Szene.

Solange der CONTROL ASSIGN KARMA-Taster aktiv ist, sorgen Sie mit dem KARMA-Taster dafür, dass abwechselnd die 1-4- oder 5-8-Diode blinkt, um Sie auf die verfügbare Gruppe hinzuweisen. Wenn Sie dann einen Taster 1/5-4/8 drücken, wird die entsprechende KARMA-Szene gewählt.

Wie Sie sehen, ändern sich die Taster- und Fader-Einstellungen jetzt den Szeneneinstellungen entsprechend.

Achtung: Wenn Sie den CONTROL ASSIGN KARMA-Taster drücken, während die 1-4- oder 5-8-Diode blinkt, hört die Diode auf zu blinken und die vorige Gruppe (1-4, 5-8) wird wieder gewählt.

Jede Szene enthält (normalerweise) andere Einstellungen für die Fader 1-8 und Taster 1-8. Mit den KARMA SCENE-Tastern 1/5-4/8 (sowie CONTROL ASSIGN KARMA) können Sie zwischen solchen „Schnappschüssen“ hin und her wechseln.

Selbst bei Anwahl anderer Szenen bleiben die von Hand vorgenommenen Einstellungen der Fader 1-8 und Taster 1-8 so lange erhalten, bis Sie ein anderes Program wählen. Beim Speichern des Programs werden Ihre Änderungen jedoch in der momentan aktiven Szene 1-8 gespeichert.

Wiederherstellen der Fader-/Tastereinstellungen

Mit folgenden Verfahren können Sie den vorigen Zustand wiederherstellen. Nähere Informationen hierzu finden Sie auf der angegebenen Seite.

- Drücken Sie den COMPARE-Taster, um wieder alle gespeicherten Program-Einstellungen aufzurufen. (Siehe „COMPARE-Taster“ auf S. 23.)

- Stellen Sie die Änderungen mit dem RESET CONTROLS-Taster zurück. Die Parameter können in verschiedenen „Konfigurationen“ zurückgestellt werden.
- Ein Fader oder Taster, eine Szene, ein Modul oder alle. (Siehe „Aufrufen der gespeicherten Einstellungen“ auf S. 43.)
(Siehe „Neutralisieren‘ der Spielhilfen“ auf S. 199.)

⚠ Wenn Sie Ihre Einstellungen mit dem RESET CONTROLS-Taster zurückstellen, können Sie die Änderungen danach nicht wieder aufrufen.

Achtung: Wenn der KARMA SCENES-Taster blinkt, haben Sie seit Aufrufen der betreffenden Szene mindestens eine KARMA-Einstellung im Display oder mit den Fadern geändert.

Anwahl eines 'GE (Generated Effect)'

Bei Aktivieren der KARMA-Funktion spricht das KARMA-Modul einen „GE“ an, der die Phrase/das Pattern erzeugt. Der M3 enthält eine Vielzahl an GEs, die für unterschiedliche Parts, Spieltechniken und Genres gedacht sind (siehe „Aufbau der KARMA-Funktion“ auf S. 163).

Die werksseitig vorbereiteten Programs verwenden jeweils einen zum erzeugten Sound passenden GE. Sie können aber einen anderen GE wählen, um eine völlig andere Phrase zu verwenden.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- KARMA GE“.



2. Drücken Sie den „GE Category Select“-Listenpfeil, um das „GE Select“-Menü zu öffnen.
3. Wählen Sie mit den Registern links und rechts eine Kategorie und darin dann einen GE.

Der gewählte „GE“ wird hervorgehoben.

Spielen Sie auf der Tastatur, um zu entdecken, welche Musik der GE zum Besten gibt.

Solange dieses Menü angezeigt wird, können Sie mehrere GEs ausprobieren, ohne den [OK]-Button zu drücken.

4. Wenn Ihnen die neue Einstellung gefällt, können Sie den [OK]-Button drücken, um das Menü zu schließen.

GEs kann man auch aufrufen, indem man im Display „GE Select“ wählt und dann den VALUE-Regler oder das VALUE-Rad verwendet. Drücken Sie den [GE Select]-Listenpfeil und wählen Sie einen GE der „GE Select“-Liste.

5. Stellen Sie mit „Tempo“ (Note) das Wiedergabtempo ein.

Stellen Sie mit „KARMA T.Sig“ die gewünschte Taktart für die GE-Phrase oder das -Pattern ein. Wenn Sie hier „GE/TS“ wählen, wird die im GE gespeicherte Taktart verwendet. Alle anderen Einstellungen haben eine Änderung der Taktart zur Folge.

Editieren der KARMA-Modulparameter

Hinweise zum Editieren eines KARMA-Moduls finden Sie unter „KARMA-Verhalten“ auf S. 172.

Verwendung der KARMA-Funktion im Combination-Modus

Im Combination-Modus können bis zu vier KARMA-Module gleichzeitig verwendet werden. Die 4 KARMA-Module können zum Beeinflussen der Timbres verwendet werden und spielen dann z.B. separate Phrasen wie Schlagzeug, Bass, Gitarre und Streicher.

Anwahl einer Combination und Ein-/Ausschalten der KARMA-Funktion

1. Drücken Sie den MODE COMBI-Taster, um in den Combination-Modus zu wechseln und wählen Sie die gewünschte Combination. (Siehe „Anwahl von Combinations“ auf S. 65.)



Sie werden sofort merken, dass die KARMA ON/OFF-Diode bei Anwahl bestimmter Combinations leuchtet.

Das bedeutet, dass die KARMA-Funktion zu spielen beginnt, wenn Sie eine oder mehrere Klaviaturtasten oder ein Pad 1-8 drücken.

Achtung: Wenn die „Drum Track“-Funktion aktiv ist (und wenn „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trig“ gestellt wurde), beginnt auch das Schlagzeug-Pattern zu spielen.

Um die KARMA-Funktion der übrigen Combinations zu aktivieren, müssen Sie den KARMA ON/OFF-Taster betätigen (seine Diode muss leuchten).

Einstellen des Tempos

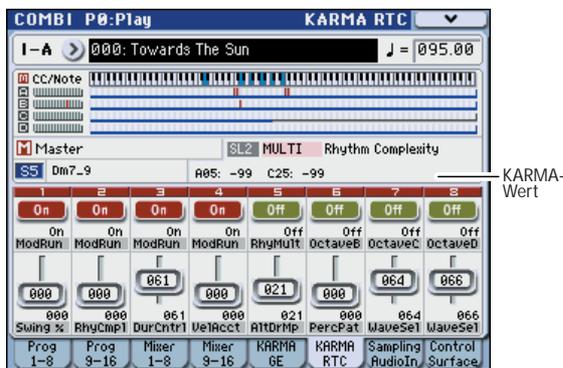
Mit dem TEMPO-Regler und TAP TEMPO-Taster können Sie das gewünschte Wiedergabtempo einstellen. Diese Einstellung gilt jeweils für alle momentan aktiven KARMA-Module. (Siehe S. 167.)

⚠ Die KARMA-Module können keine unterschiedlichen Tempi verwenden.

Notenstatus und Notenbereich

Unten sehen Sie ein Beispiel des Anzeigeverfahrens von Notenbefehlen, die von der Tastatur, den Pads 1–8 oder via MIDI IN bzw. USB B empfangen werden. Außerdem wird angezeigt, welche Notenbefehle die KARMA-Module A, B, C und D generieren und welchen Akkord sie als Grundlage verwenden.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play- KARMA RTC“.



Wenn Sie eine Klaviaturtaste oder ein Pad 1–8 drücken, erscheint der Name des von den KARMA-Modulen erkannten Akkords im „Chord“-Feld des „KARMA Module Info“-Bereichs.

Der erkannte Akkord bezieht sich auf das mit dem MODULE CONTROL-Taster gewählte Modul. Wie die Akkorde ausgewertet werden, richtet sich nach den Einstellungen des KARMA-Moduls.



Im „CC/Notes“-Bereich werden der Status der von den KARMA-Modulen A, B, C und D erzeugten Steuer- und Notenbefehle sowie der Notenbereich der KARMA-Module angezeigt.



Achtung: Die Akkorderkennung beschränkt sich auf den Notenbereich des KARMA-Moduls (siehe „7-1-1b: GE Setup“ auf S. 161 im Referenzhandbuch) und wird außerdem von „Transpose“ („7-2-1a: Module Parameter-Control“ auf S. 169 im Referenzhandbuch) und „Dynamic MIDI - Destination“ (Combi 7-4-2), „Chord Scan“ und „Smart Scan“ beeinflusst. (Siehe S. 604 im RH.)

Verwendung der KARMA-Bedienelemente

Mit den KARMA-Bedienelementen können die von den KARMA-Modulen erzeugten Phrasen und Pattern „verbogen“ werden. Im Combination-Modus kann man selbst bestimmen, welches KARMA-Modul beeinflusst werden soll.

Achtung: Der Status der KARMA-Bedienelemente gehört zu den speicherbaren Combination-Parametern.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play- KARMA RTC“.

In der unteren Display-Hälfte werden die Funktionen der Fader und Taster innerhalb der momentan gewählten Combination angezeigt.

Bei allen werksseitig vorbereiteten Combinations haben die KARMA-Fader und KARMA-Taster bereits brauchbare Funktionen.

2. Drücken Sie den CONTROL ASSIGN KARMA-Taster.

Die Fader 1–8 und Taster 1–8 dienen jetzt zur Bedienung der KARMA-Funktion.

3. Wählen Sie mit dem MODULE CONTROL-Taster das Modul, das angesteuert werden soll.

Wählen Sie „MASTER“, um alle vier KARMA-Module gleichzeitig beeinflussen zu können.

Wenn Sie A–D wählen, wird nur das betreffende KARMA-Modul beeinflusst.

4. Bedienen Sie die KARMA-Fader 1–8 und Taster 1–8.

Die Fader und Taster beeinflussen nur das/die mit dem MODULE CONTROL-Taster gewählte/n KARMA-Modul/e. Wenn Sie „MASTER“ wählen, werden die Phrasen/Pattern aller KARMA-Module beeinflusst.

Sie könnten aber auch die Fader-Symbole und Buttons im Display sowie die VALUE-Bedienelemente verwenden (genau wie im Program-Modus).

Die Funktionen der Fader/Taster und die momentan eingestellten Werte für das aktive Modul werden im „KARMA Module Info – KARMA Value“-Feld angezeigt. Diese Anzeige wird übrigens in Echtzeit aktualisiert, so dass Sie jederzeit wissen, wie ein KARMA-Modul eingestellt ist.



5. Wählen Sie mit den KARMA SCENE 1/5–4/8-Tastern eine Szene.

Wenn Sie den CONTROL ASSIGN KARMA-Taster drücken, leuchtet die 1–4- oder 5–8-Diode, um anzugeben, welche Szenen jetzt gewählt werden können. Wenn Sie dann einen Taster 1/5–4/8 drücken, wird die entsprechende KARMA-Szene gewählt.

Wie Sie sehen, ändern sich die Taster- und Fader-Einstellungen des mit dem MODULE CONTROL-Taster gewählten KARMA-Moduls jetzt den Szeneneinstellungen entsprechend.

Wenn Sie „Module Control“ auf „MASTER“ gestellt haben, werden allen KARMA-Modulen die Einstellungen der als „Master“ definierten Szene zugeordnet.

Jede Szene enthält (normalerweise) andere Einstellungen für die KARMA-Fader und Taster. Mit den KARMA SCENE-Tastern 1/5–4/8 (sowie CONTROL ASSIGN KARMA) können Sie zwischen solchen „Schnappschüssen“ hin und her wechseln.

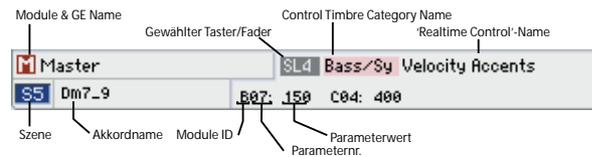
Selbst bei Anwahl anderer Szenen bleiben die von Hand vorgenommenen Einstellungen der KARMA-Fader 1–8 und Taster 1–8 so lange erhalten, bis Sie eine andere Combination wählen. Beim Speichern der Combination werden Ihre Änderungen jedoch in der gerade aktiven Szene 1–8 gespeichert.

Namen der KARMA-Fader 1–8 und Taster 1–8

Wie im Program-Modus finden Sie auf der Seite „Combi P0: Play- KARMA RTC“ eine Übersicht der Fader und Taster sowie ihrer aktuellen Funktionen.

Der Name in eckigen Klammern („[]“) vertritt die Kategorie des vom aktiven Timbre angesprochenen Programs. Das „aktive Timbre“ kann mit den KARMA-Fadern 1–8 und KARMA-Tastern beeinflusst werden. Somit wissen Sie immer, auf welches Timbre sich die KARMA-Fader 1–8 und KARMA-Taster beziehen.

Wenn mehrere Timbres gleichzeitig angesteuert werden, wird hier „MULTI“ angezeigt.

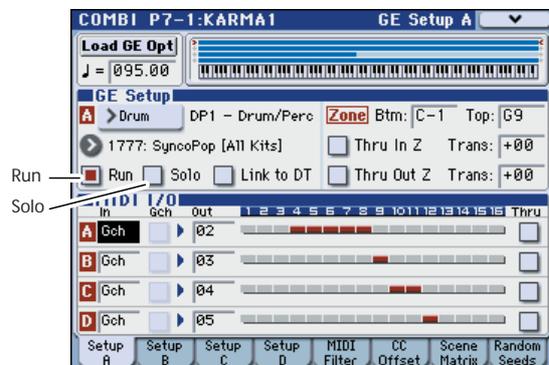


‘Run’- und ‘Solo’-Status der KARMA-Module

Im Combination-Modus können bis zu vier KARMA-Module gleichzeitig verwendet werden.

Wenn die KARMA-Funktion ausgeschaltet ist, kann kein einziges KARMA-Modul verwendet werden. Ist die KARMA-Funktion hingegen aktiv, so können Sie hier angeben, welche KARMA-Module Sie tatsächlich benötigen.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P7-1: KARMA1-GE Setup A“.



2. Wählen Sie mit „Run“ und „Solo“, ob KARMA-Modul „A“ verwendet wird, wenn man die KARMA-Funktion einschaltet.

Nur KARMA-Module, deren „Run“-Kästchen markiert ist, spielen auch auf.

Wenn Sie „Solo“ markieren, hören Sie nur noch jenes KARMA-Modul. Das können Sie z.B. zur ungestörten GE-Anwahl nutzen bzw. um zu ermitteln, welches Modul welche Phrase erzeugt.

Module, deren „Solo“-Kästchen markiert ist, werden selbst abgespielt, wenn ihr „Run“-Kästchen nicht markiert ist.

Achtung: Wenn der „Run“-Parameter nicht angezeigt wird, wurde er als Echtzeitparameter definiert. Dann muss der „Run“-Parameter mit dem betreffenden KARMA-Taster usw. bedient werden. (Siehe „Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)“ auf S. 179.)

Bei Anwahl einer anderen Combination wird die „Solo“-Einstellung wieder gelöscht. Dieser Status kann nicht gespeichert werden.

3. Wechseln Sie zur Seite „Combi P7-1: KARMA1-GE Setup B, C“ oder „D“, um den „Run“- und „Solo“-Status der KARMA-Module „B“, „C“ und „D“ einzustellen.

Empfangs- und Übertragungskanal der KARMA-Module

Mit „Input Ch“ und „Output Ch“ eines KARMA-Moduls sowie dem MIDI-Kanal des angesprochenen Timbres bestimmen Sie, wie die KARMA-Module die Timbres ansteuern.

Auf den Seiten „Combi P7-1: KARMA1-GE Setup A, B, C“ und „D“ können die „MIDI I/O“-Parameter eingestellt werden. Wenn der Übertragungskanal eines KARMA-Moduls dem MIDI-Kanal eines Timbres entspricht, wird die von jenem KARMA-Modul erzeugte Phrase vom betreffenden Timbre abgespielt. Alles Weitere zu diesen Parametern finden Sie unter „KARMA-Einstellungen im Combination-Modus“ auf S. 176. Siehe „7-1-1c: MIDI I/O“ auf S. 162 im Referenzhandbuch.

Anwahl eines ‘GE’ (‘Generated Effect’)

Wie bei Programs können Sie den Modulen mit dem betreffenden „GE Select“-Feld einen „GE“ zuordnen. (Siehe „KARMA-Einstellungen im Combination-Modus“ auf S. 176.)

Nach Anwahl eines GE können Sie mit „Tempo“ die Geschwindigkeit der erzeugten Phrase bzw. des Patterns ändern.

Stellen Sie mit „KARMA T.Sig“ die gewünschte Taktart ein. Wählen Sie hier „GE/TS“, wenn die für den GE programmierte Taktart verwendet werden soll. Andere Einstellungen bewirken „Ad Hoc“-Änderungen der erzeugten Phrase.

Einstellen der KARMA-Modulparameter

Einzelheiten zum Editieren der KARMA-Modulparameter finden Sie unter „KARMA-Einstellungen im Combination-Modus“ auf S. 176.

KARMA-Verhalten

In diesem Abschnitt wollen wir uns anschauen, wie man das Verhalten der KARMA-Funktion in den einzelnen Modi festlegt. Wie man die KARMA-Funktion live einsetzt, erfahren Sie unter „Live-Verwendung von KARMA“ auf S. 167.

KARMA-Einstellungen im Program-Modus

Im Program-Modus kommt nur ein KARMA-Modul („A“) zum Einsatz. Das KARMA-Verhalten im Program-Modus muss auf den Seiten „Prog P7: KARMA“ eingestellt werden. Hier werden nur allgemeine Dinge erwähnt, so z.B. die Anwahl eines GE. Die übrigen Parameter werden unter „PROG P7: KARMA“ auf S. 77 im Referenzhandbuch vorgestellt.

Ein-/Ausschalten der KARMA-Funktion

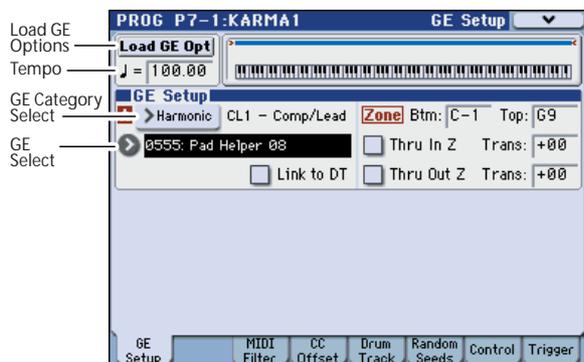
Mit dem KARMA ON/OFF-Taster kann die KARMA-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Wenn sie an ist, leuchtet die Diode.

Dieser Status wird mit den übrigen Program-Parametern gespeichert.

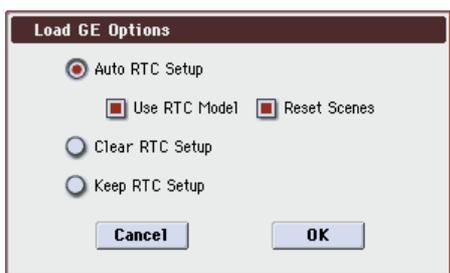
Anwahl eines 'GE'

Für die Anwahl eines GEs müssen Sie folgendermaßen vorgehen.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P7-1: KARMA1- GE Setup“.



2. Drücken Sie „Load GE Opt“ (Load GE Options), um ein Dialogfenster zu öffnen und aktivieren Sie „Auto RTC Setup“. Markieren Sie außerdem „User RTC Model“ und „Reset Scenes“.



Mit „Load GE Options“ bestimmen Sie, was bei Anwahl eines anderen GEs mit den Zuordnungen und Einstellungen der KARMA-Fader und KARMA-Taster

passieren soll: Automatisch ändern, initialisieren oder bisherige Einstellungen beibehalten.

In diesem Beispiel haben wir uns für die automatische Änderung der Fader- und Tasterfunktionen entschieden. Das wird vom „RTC Model“ des gewählten GEs vorgegeben. Somit können Sie die erzeugte Phrase sofort beeinflussen.

3. Ordnen Sie dem KARMA-Modul mit „GE Select“ den gewünschten GE zu.

Stellen Sie mit „Tempo“ (Note) das Wiedergabetempo der GE-Phrase ein.

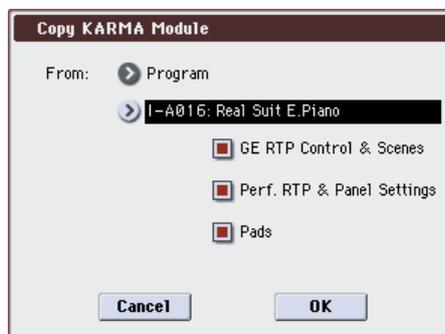
Der M3 enthält eine Vielzahl GEs, die für unterschiedliche Parts, Spieltechniken und Genres gedacht sind.

„GE Category Select“ zeigt den Kategorienamen des momentan aktiven GEs an. Alle GEs sind in Kategorien unterteilt. Drücken Sie bei Bedarf „GE Category Select“, um die „Category/GE Select“-Seite aufzurufen und einen GE anhand des Kategorie- und Subkategoriesystems wählen zu können (siehe „GE Category Select“ auf S. 5 im Referenzhandbuch).

Kopieren der KARMA-Einstellungen eines anderen Programs

Mit dem Menübefehl „Copy KARMA Module“ können Sie die KARMA-Einstellungen (Hüllkurvenwahl, KARMA-Modulparameter usw.) eines anderen Programs kopieren.

1. Drücken Sie den Menüpfad und wählen Sie „Copy KARMA Module“.



2. Wählen Sie den Modus, die Bank und den Speicher der zu kopierenden Einstellungen.

Um die GE-Echtzeitparameter und Szeneneinstellungen des gewählten Programs zu kopieren, müssen Sie „GE RTP Control & Scenes“ markieren.

Um die Echtzeitparameter und Einstellungen der Bedienelemente des gewählten Programs zu kopieren, müssen Sie „Perf. RTP & Panel Settings“ markieren.

Um die Pad-Einstellungen des gewählten Programs zu kopieren, müssen Sie „Pads“ markieren.

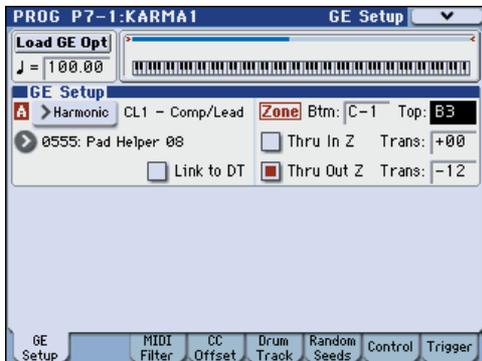
3. Drücken Sie [OK], um die Daten zu kopieren bzw. [Cancel], wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Notenbereich der KARMA-Funktion

Sehen wir uns nun an, wie man den Notenbereich wählt, innerhalb dessen die KARMA-Funktion angesteuert wird. Vielleicht möchten Sie ja nur die Tasten ganz links als „Akkordfutter“ verwenden, während sich der Rest der Tastatur normal verhält.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P7-1: KARMA1- GE Setup“. (Siehe die Abbildung von Schritt 1 unter „Anwahl eines ‘GE’“.)
2. Stellen Sie den Notenbereich mit „Key Zones Btm“ („Bottom“) und „Top“ ein.

Nur die auf der Tastatur gespielten oder via MIDI IN bzw. USB B empfangenen Noten dieses Bereichs werden zum KARMA-Modul übertragen.



Im oben gezeigten Beispiel liegt der Notenbereich z.B. zwischen dem C-1 und B3. Nur jene Noten werden zum KARMA-Modul übertragen. Folglich wird die KARMA-Phrase nur beim Spielen der Note B3 oder darunter gestartet.

3. Wenn Sie „Thru In Z (Zone)“ und „Thru Out Z (Zone)“ markieren, werden die auf der Tastatur gespielten „Futternoten“ ebenfalls (also zusätzlich zur KARMA-Phrase) ausgegeben.

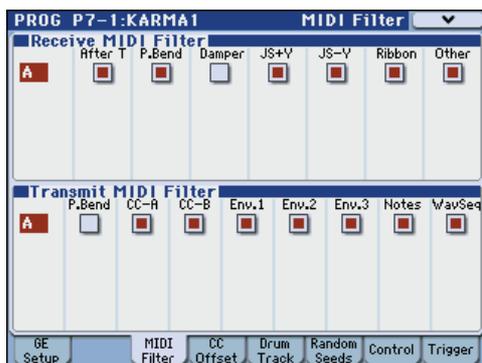
Mit diesen beiden Feldern können Sie angeben, was sich innerhalb und außerhalb des definierten Notenbereichs abspielen soll.

Mit „Trans (Transpose In Zone)“ und „Trans (Transpose Out Zone)“ können Sie die Noten innerhalb/außerhalb des Notenbereichs in Halbtonschritten transponieren.

Die Einstellungen im Beispiel haben folgende Bedeutung: Die Basstasten bis zum B3 steuern nur die Phrase der KARMA-Funktion an. Mit den Tasten ab dem C4 können Sie hingegen einen beliebigen Part spielen. Laut „Trans (Transpose Out Zone)“ wird jener „freie“ Bereich zudem eine Oktave tiefer transponiert.

KARMA-Module und MIDI-Filter

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P7-1: KARMA1- MIDI Filter“.



Receive MIDI Filter

Hier können Sie dafür sorgen, dass das KARMA-Modul bestimmte MIDI-Befehle nicht auswertet. Nur die Befehlstypen, deren Kästchen markiert ist, werden ausgewertet.

Wenn die KARMA-Funktion an ist, werden die vom KARMA-Modul empfangenen MIDI-Befehle direkt zur Klangerzeugung weitergeleitet. Die Befehle, deren Kästchen nicht markiert ist, werden hingegen nicht weitergereicht.

Im Beispiel oben werden „Damper“-Befehle nur ausgewertet, solange die KARMA-Funktion aus ist. Andernfalls werden sie ignoriert.

Transmit MIDI Filter

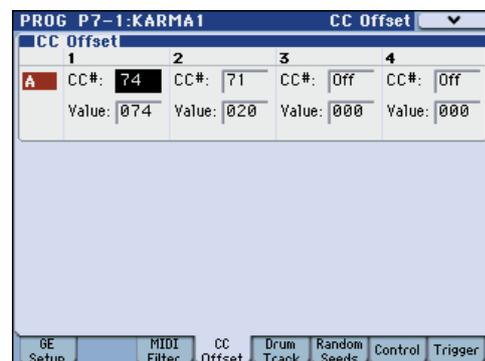
Hier können Sie einstellen, ob die vom GE erzeugten MIDI-Befehle vom KARMA-Modul ausgewertet werden sollen oder nicht. Befehlstypen, deren Kästchen markiert ist, werden ausgewertet.

In der Regel werden Sie diese Kästchen wohl markieren. Wenn der GE aber Befehle erzeugt, die Sie nicht brauchen (z.B. Pitch Bend oder andere Steuerbefehle), können Sie deren Übertragung deaktivieren.

Im Beispiel oben sendet der GE z.B. keine Pitch Bend-Befehle.

‘CC Offset’ der KARMA-Module

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P7-1: KARMA1- CC Offset“.



CC Offset

Hier können Sie die Effekte und bestimmte Klangparameter des verwendeten Programs von der KARMA-Funktion beeinflussen lassen. Das können Sie z.B. für eine Beeinflussung der Klangfarbe (Filterfrequenz) oder des Resonanzanteils durch die abgespielte Phrase nutzen. Auch Effektparameter (z.B. der An/Aus-Status des Delays) lassen sich mit diesem System steuern.

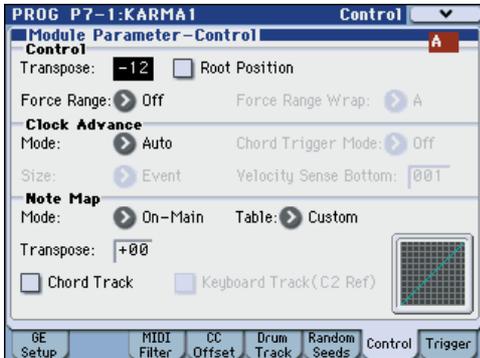
Wählen Sie mit „CC Number“ den gewünschten Steuerbefehl. Am besten wählen Sie eine CC-Nummer im 70er-Bereich, weil jene Befehle für die Klangbeeinflussung dienen. Sie können aber auch eine „AMS“- oder „Dmod“-Quelle wählen (siehe „7-1-4a: CC Offset“ auf S. 80 im Referenzhandbuch).

Im Beispiel oben haben wir CC74 und CC71 gewählt, um die Filterfrequenz und das Resonanzverhalten zu beeinflussen.

KARMA-Modulparameter

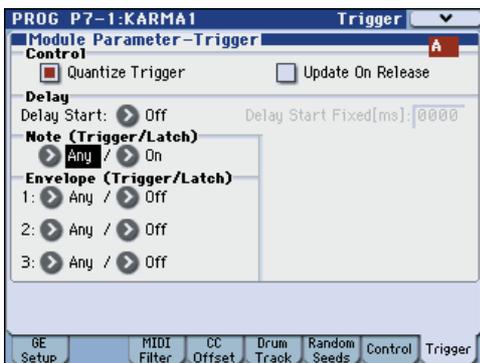
Die KARMA-Modulparameter können auf den Seiten „Prog P7-1: KARMA1- Control“ und „Trigger“ eingestellt werden.

Hier werden nur die am häufigsten benötigten Parameter erläutert. Die übrigen Parameter werden unter „7-1-7: Control“ auf S. 84 im Referenzhandbuch vorgestellt.



Control – Transpose

Hiermit können Sie die Notenbefehle am Eingang des KARMA-Moduls in Halbtonschritten transponieren. Diese Einstellung beeinflusst demnach die Tonart, in der das KARMA-Modul die erzeugten Phrasen abspielt. Wenn Sie den Basspart z.B. lieber eine Oktave tiefer hätten, müssen Sie hier „-12“ einstellen.



Control – Quantize Trigger

Hiermit können Sie die Noten für die Phrasenauslösung quantisieren. (Siehe „Synchronisation der KARMA-Funktion“ auf S. 183.)

Off (nicht markiert): Die Auslösung erfolgt, sobald Sie eine Taste drücken.

On (markiert): Die gespielten Noten werden erst zur nächsten 1/16-Note verschoben. Danach erfolgt die Auslösung.

Note – Trigger

Hiermit bestimmen Sie, wie die Auslösung des GE-Pattern erfolgen soll. Am besten probieren Sie alle Möglichkeiten aus, um schneller zu begreifen, wie sie funktionieren.

Any: Bei jeder Note, die Sie spielen, wird die Phrase/ das Pattern wieder von Beginn an abgespielt.

AKR: Nur die zuerst gedrückte bzw. eine Taste, die Sie nach der Freigabe aller anderen Tasten drücken, wird als Auslöser gewertet.

1st: Die Auslösung erfolgt einmalig, und zwar durch die erste Taste, die Sie nach Aktivieren der KARMA-Funktion drücken.

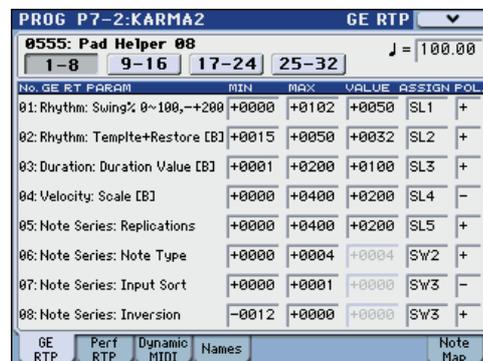
Dyn: Statt der auf der Tastatur gespielten Noten werden die Befehle der als „Dynamic MIDI“ definierten Spielhilfe als Auslöser verwendet.

‘GE Real-Time’-Parameter

Hier können Sie GE-Echtzeitparameter des KARMA-Moduls editieren. Die GE-Echtzeitparameter kann man den KARMA-Fadern und KARMA-Tastern zwecks „Echtzeitverbiegung“ der erzeugten Phrase zuordnen.

Achtung: Wenn Sie die „Auto RTC Setup“-Option von „Load GE Options“ aktivieren, werden bei Anwahl eines anderen GE automatisch dessen Vorgaben (siehe seine „RTC Model“-Einstellungen) für die Belegung der KARMA-Taster und -Fader geladen. (Siehe „Anwahl eines ‘GE‘“ auf S. 172.)

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P7-2: KARMA2- GE RTP“.



Wählen Sie mit den „GE RTC Select“-Optionsfeldern die Gruppe der GE-Echtzeitparameter, die angezeigt werden sollen.



Mit diesen Optionsfeldern wählen Sie die GE-Echtzeitparameter 1-8, 9-16, 17-24 oder 25-32.

Bedenken Sie, dass sich die Anzahl der editierbaren GE-Echtzeitparameter nach dem gewählten GE richtet. (Es sind aber nie mehr als 32.) Jeder GE bietet eine vorprogrammierte Parameterauswahl an. Hierbei handelt es sich um Parameter, die für eine musikalische Phrasenbeeinflussung auch wirklich Sinn machen.

Achtung: RTC Model: Jeder GE verwendet ein vorprogrammiertes „RTC Model“. Das „RTC Model“ garantiert eine gewisse Standardisierung für die Auswahl der mehr als 200 internen GE-Parameter. Letztere richtet sich vornehmlich nach dem Typ und Zweck des gewählten GES. Anfangs bieten GES, die dasselbe „RTC Model“ verwenden, auch dieselben GE-Echtzeitparameter.

2. Stellen Sie mit „VALUE“, „MIN“ und „MAX“ den Sollwert sowie die Unter- und Obergrenze der einzelnen GE-Echtzeitparameter ein.

Bei Anwahl eines anderen GES werden diese Werte auf die Vorgaben zurückgestellt.

Die hier gewählten Werte werden von den im „ASSIGN“-Feld definierten „KARMA CONTROLS“ folgendermaßen verwendet.

SL 1-8	000-064-127= MIN-VALUE-MAX
SLs1 1-8	000-063= MIN, 064-127= MAX
SW 1-8	Aus= MIN, An= MAX
Dyna 1-8	Je nach „Dynamic MIDI“-Einstellung

3. Wählen Sie mit „ASSIGN“ die Spielhilfen für die GE-Echtzeitparameter.

4. Wählen Sie mit „POL. (POLARITY)“ die Polarität der Spielhilfe.

+: Die Parameter werden wie in der Tabelle oben beeinflusst.

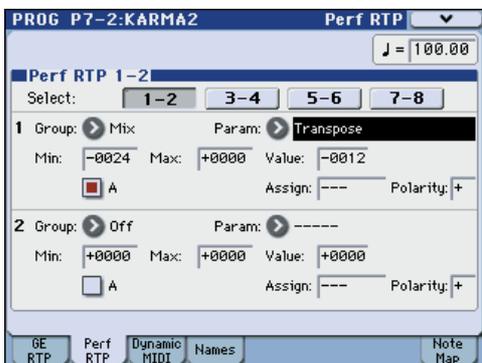
-: Das Verhältnis zwischen „MIN“ und „MAX“ wird umgekehrt. Beispiel: Wenn Sie einen Fader von „000“ auf „127“ stellen, ändert sich der Wert von „MAX“ zu „MIN“.

Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

Nun möchten Sie wahrscheinlich auch wissen, wie man die KARMA-Parameter („Key Zone“ usw.) und KARMA-Modulparameter (d.h. KARMA-Parameter, die nicht zu den GE-Echtzeitparametern gehören) einer Spielhilfe zuordnet.

Wenn Sie sie einem KARMA CONTROLS-Bedienelement zuordnen, können Sie sie in Echtzeit beeinflussen (siehe „Die Steuersektion (Fader und Taster)“ auf S. 42 und „7-2-2b: Perf RTP 1-2, 3-4, 5-6, 7-8 (Perf Real-Time Parameters)“ auf S. 91 im Referenzhandbuch).

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P7-2: KARMA2-Perf RTP“.



Wechseln Sie mit „Perf RTP Select“ zu einer anderen Parameteranzeige.



In diesem Beispiel wird gezeigt, wie man den KARMA-Modulparameter „Transpose“ einem KARMA-Fader zuordnet.

2. Wählen Sie mit „Group“ und „Parameter“ den Parameter, der beeinflusst werden soll.

Wählen Sie für dieses Beispiel „Group“= Mix und „Param“ (Parameter)= Transpose. Markieren Sie „A“, um den Fader KARMA-Modul „A“ zuzuordnen.

3. Geben Sie den Einstellbereich und den Ausgangswert ein.

Bei Anwahl eines Parameters werden Vorgabewerte (hier „-12“) eingestellt. Siehe auch „7-1-7a: Module Parameter-Control“ auf S. 84 im Referenzhandbuch.

In diesem Beispiel wollen wir „Min, Max“ und „Value“ auf „-24“, „+0“ und „-12“ stellen.

4. Wählen Sie mit „Assign“ das gewünschte Bedienelement.

Hier wollen wir „SL“ (Fader 1) wählen.

5. Wählen Sie mit „Polarity“ die Polarität der Spielhilfe.

Wählen Sie für dieses Beispiel „+“.

Jetzt brauchen Sie nur noch CONTROL ASSIGN auf „KARMA“ zu stellen und Fader 1 zu bewegen, um das Transpositionsintervall im Bereich „-24“-„+0“ zu ändern („-12“ fungiert als Ausgangswert).

Achtung: Wenn Sie „Param“= Transpose Octave wählen, kann die Tonhöhe zwischen „-24“ und „+0“ in Oktavschritten geändert werden (auch hier fungiert „-12“ als Ausgangswert).

Wenn's etwas ausgefallener sein darf, könnten Sie „Transpose Octave/5th“ wählen, damit sich die Tonhöhe im Bereich „-24“ bis „+0“ abwechselnd in Oktav- und Quintschritten ändert (den Ausgangswert kennen Sie inzwischen: „-12“). Wenn Sie den Parameter also auf „Min“ stellen und ein „C3“ spielen, hören Sie beim Verschieben von Fader 1 -von „000“ zu „127“-der Reihe nach C3 → G3 → C4 → G4 → C5.

‘Dynamic MIDI’-Parameter

„Dynamic MIDI“ bedeutet, dass ein Bedienelement des M3 MIDI-Befehle sendet, mit denen der gewünschte KARMA-Parameter beeinflusst wird. Es können acht solcher Quellen („Source“) und ebenso viele Ziele („Destination“) gewählt werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Dynamic MIDI Sources & Destinations“ auf S. 601 im Referenzhandbuch.

Benennen der KARMA RTC-Fader 1-8 und Taster 1-8

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P7-2: KARMA2-Names“.



Hier können Sie den KARMA-Fadern und KARMA-Tastern einen Namen verpassen. Diese Einstellungen lassen sich für jedes Program separat vornehmen. Wenn Sie nicht so wild auf Tippen sind, können Sie sich im M3-Fundus ein paar nette Namen für die KARMA-Fader und KARMA-Taster aussuchen.

Achtung:

Auto Assign RTC Name

Die Benennung eines KARMA-Faders und KARMA-Tasters wird automatisch vom angesteuerten „GE RTP“ bzw. „Perf RTP“ vorgegeben. (Siehe „Auto Assign RTC Name“ auf S. 117 im Referenzhandbuch.)

KARMA-Verknüpfung mit den Programs

Die KARMA-Einstellungen können bekanntlich für jedes Program separat gespeichert werden. Anfangs werden bei Aufrufen eines Programs auch die dazugehörigen KARMA-Einstellungen geladen. Vielleicht möchten Sie ab und zu aber auch mal andere Sounds für die vorliegenden KARMA-Einstellungen ausprobieren.

Das kann mit „Load KARMA when changing“ (Global 0-1c) auf der Seite „Global Basic“ eingestellt werden, übrigens separat für Programs, Combinations und Songs. Erforderliche Einstellungen:

1. Springen Sie zur Seite „Global Basic“.
2. Markieren Sie „Programs“ unter „Load KARMA setting when changing“ bzw. demarkieren Sie das Kästchen.

Markieren Sie es, wenn für jedes Program auch die gespeicherten KARMA-Einstellungen geladen werden sollen.

Demarkieren Sie es, wenn sich die KARMA-Einstellungen bei Anwahl eines Programs nicht ändern dürfen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Load KARMA when changing“ auf S. 357 im Referenzhandbuch.

KARMA-Einstellungen im Combination-Modus

Im Combination- und Sequencer-Modus stehen vier KARMA-Module zur Verfügung: „A“, „B“, „C“ und „D“. Die 4 KARMA-Module können zum Beeinflussen der Timbres verwendet werden und spielen dann z.B. separate Phrasen wie Schlagzeug, Bass, Gitarre und Streicher.

Das KARMA-Verhalten im Combination-Modus muss auf den Seiten „Combi P7-1: KARMA1“ und „7-2: KARMA2“ eingestellt werden. Hier werden nur die wichtigsten Dinge wie „Run“ und „Solo“, die GE-Anwahl sowie die MIDI I/O-Einstellungen erläutert. Die übrigen Parameter werden unter „Editieren der KARMA-Modulparameter“ auf S. 178 und „7-1-1b: GE Setup“ auf S. 161 im Referenzhandbuch vorgestellt.

Ein-/Ausschalten der KARMA-Funktion

Mit dem KARMA ON/OFF-Taster kann die KARMA-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Wenn sie an ist, leuchtet die Diode.

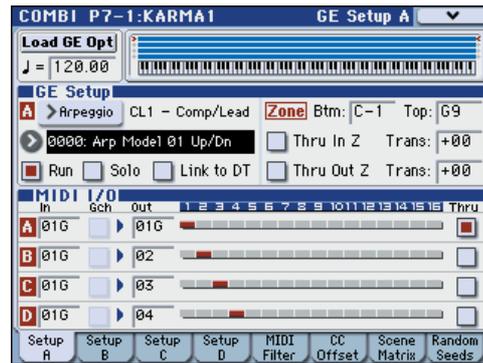
Dieser Status wird gemeinsam mit den übrigen Combination-Parametern gespeichert.

Wenn die KARMA-Funktion ausgeschaltet ist, kann kein einziges KARMA-Modul (A, B, C, D) verwendet werden. Wenn sie dagegen aktiv ist, bestimmt man mit den „Run“- und „Solo“-Kästchen den Status der KARMA-Module.

‘Run’ und ‘Solo’

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P7-1: KARMA1-GE Setup A-D“.

Achtung: Diese Einstellungen können auf der Seite „Combi P0: Play- KARMA GE“ vorgenommen werden.



2. Wählen Sie mit „Run“ und „Solo“ die Module, die bei aktiver KARMA-Funktion angesprochen werden dürfen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „0-5b: GE Select“ auf S. 125 im Referenzhandbuch.

Achtung: Wenn Sie den MODULE CONTROL-Taster nach Anwahl einer Werks-Combination auf „MASTER“ stellen, können Sie den „Run“-Status der Module „A“, „B“, „C“ und „D“ mit den KARMA-Tastern 1, 2, 3 und 4 einstellen.

Anwahl eines ‘GE’

Mit folgendem Verfahren können Sie dem gewünschten KARMA-Modul einen GE zuordnen. (Siehe „KARMA-Einstellungen im Program-Modus“ auf S. 172.)

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P7-1: KARMA1-GE Setup A-D“.

Achtung: Diese Einstellungen können auf der Seite „Combi P0: Play- KARMA GE“ vorgenommen werden.

2. Drücken Sie „Load GE Opt (Load GE Options)“, um ein Dialogfenster zu öffnen und markieren Sie „Auto RTC Setup“, „User RTC Model“ und „Reset Scenes“.

Mit „Load GE Options“ bestimmen Sie, was bei Anwahl eines anderen GES mit den Zuordnungen und Einstellungen der KARMA-Fader und KARMA-Taster passieren soll: Automatisch ändern, initialisieren oder bisherige Einstellungen beibehalten.

In diesem Beispiel haben wir uns für die automatische Änderung der Fader- und Tasterfunktionen für die KARMA-Module „A“, „B“, „C“ und „D“ entschieden. Das wird vom „RTC Model“ des gewählten GES vorgegeben. Somit können Sie die erzeugte Phrase sofort beeinflussen.

3. Ordnen Sie dem KARMA-Modul mit „GE Select“ den gewünschten GE zu.

MIDI I/O-Kanäle

Der Empfangs- und Übertragungskanal der vier KARMA-Module können frei eingestellt werden.

Mit „In“ und „Out“ eines KARMA-Moduls sowie dem MIDI-Kanal des angesprochenen Timbres bestimmen Sie, wie die KARMA-Module die Timbres ansteuern. Das sind die mit Abstand wichtigsten Parameter bei Verwendung mehrerer KARMA-Module innerhalb einer Combination.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P7-1: KARMA1-GE Setup A-D“.

2. Stellen Sie „In“ (Empfangskanal) und „Out“ (Übertragungskanal) der einzelnen KARMA-Module ein.

„In“ (Empfangskanal): Für Combinations empfiehlt sich in der Regel die „Gch“-Einstellung, damit die auf der Tastatur gespielten Noten auch beim KARMA-Modul ankommen.

„Out“ (Übertragungskanal): Wählen Sie hier die MIDI-Kanäle des oder der Timbres, das/die vom KARMA-Modul angesprochen werden sollen.

Gch (Gch Also): Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie „In“ auf etwas anderes als „Gch“ stellen. Wenn Sie diese Option markieren, wird ein Modul, das eigentlich nur auf Daten des „In“ anspricht, auch auf dem „Gch“ angesprochen. („Gch“: siehe RH S. 363)

„Thru (Timbre Thru)“: Wenn diese Option markiert ist, werden Timbres, die nicht auf dem Global-Kanal empfangen, bei ausgeschalteter KARMA-Funktion normal angesprochen.

Einstellungsbeispiel 1:

Hier wird gezeigt, wie die „Gch (Gch Also)“-Option funktioniert.

1. Stellen Sie „MIDI Channel“ der erwähnten Timbres folgendermaßen ein.

- Timbre 1: G ch
- Timbre 2: 2 ch
- Timbre 3: 3 ch
- Timbre 4: 4 ch
- Timbre 5: 5 ch

2. Ordnen Sie den Pads folgende MIDI-Kanäle zu.

- Pad 1: MIDI-Kanal= 2
- Pad 2: MIDI-Kanal= 3
- Pad 3: MIDI-Kanal= 4
- Pad 4: MIDI-Kanal= 5

3. Stellen Sie In“ (Empfangskanal) und „Out“ (Übertragungskanal) der einzelnen KARMA-Module ein.

- KARMA-Modul A: „Input Ch“= 2, „Out Ch“= 2
- KARMA-Modul B: „Input Ch“= 3, „Out Ch“= 3
- KARMA-Modul C: „Input Ch“= 4, „Out Ch“= 4
- KARMA-Modul D: „Input Ch“= 5, „Out Ch“= 5

4. Schalten Sie die KARMA-Funktion aus.

Beim Spielen auf der Tastatur hören Sie Timbre 1.

Mit den Pads 1–4 steuern Sie hingegen die Timbres 2–5 an.

5. Schalten Sie die KARMA-Funktion ein.

Beim Spielen auf der Tastatur hören Sie Timbre 1.

Wenn Sie ein Pad 1–4 drücken, steuern die KARMA-Module A–D separate GEs an, deren Phrasen von den Timbres 2–5 wiedergegeben werden.

6. Markieren Sie „Gch (Gch Also)“ von KARMA-Modul „A“.

7. Schalten Sie die KARMA-Funktion aus.

Beim Spielen auf der Tastatur hören Sie Timbre 1.

Mit den Pads 1–4 steuern Sie hingegen die Timbres 2–5 an.

8. Schalten Sie die KARMA-Funktion ein.

Beim Spielen auf der Tastatur hören Sie Timbre 1. KARMA-Modul „A“, dessen „Gch (Gch Also)“-Para-

meter aktiv ist, steuert seinen GE an und spielt die Phrase mit Timbre 2 ab.

Wenn Sie ein Pad 1–4 drücken, steuern die KARMA-Module A–D separate GEs an, deren Phrasen von den Timbres 2–5 wiedergegeben werden.

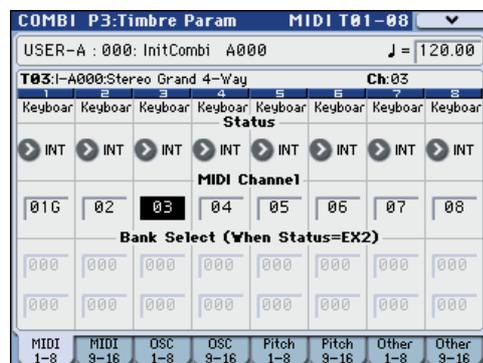
Einstellungsbeispiel 2:

Hier wird gezeigt, wie die „Thru (Timbre Thru)“-Option funktioniert.

Wählen Sie für Timbre 1 einen Klavierklang, für Timbre 2 einen Bass und für Timbre 3 ein „Drums“-Programm.

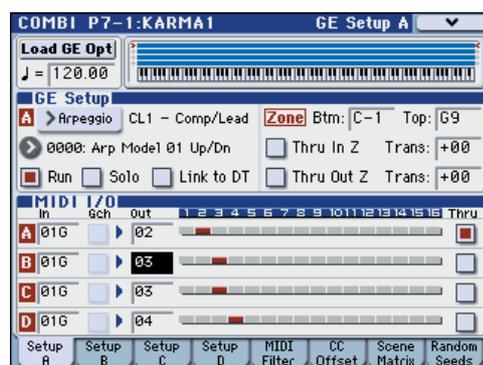
Timbre 1 wollen wir selbst (über die Tastatur) spielen. KARMA-Modul „A“ liefert dazu den Bass (Timbre 2) und Modul „B“ das Schlagzeug. (Als Global-Kanal muss hierfür „01“ gewählt sein.)

1. Stellen Sie „MIDI Channel“ (S. 73) der Timbres 1, 2 und 3 ein.



In diesem Beispiel wollen wir Timbre 1= „01“, Timbre 2= „02“ und Timbre 3= „03“ verwenden. Da jedes Timbre auf einem anderen MIDI-Kanal empfängt, wird es nur von dem KARMA-Modul angesteuert, das auf jenem Kanal sendet.

2. Stellen Sie „In“ (Empfangskanal) und „Out“ (Übertragungskanal) der KARMA-Module folgendermaßen ein.



KARMA-Modul „A“: „Input Ch“= G ch, „Out Ch“= 02
 KARMA-Modul „B“: „Input Ch“= G ch, „Out Ch“= 03
 Die von den KARMA-Modulen angesteuerten Timbres werden rot dargestellt. Ausschlaggebend dafür sind der Empfangskanal der Timbres und die „Out Channel“-Einstellung der KARMA-Module.



3. Markieren Sie „Run“ von KARMA-Modul „A“ und „B“ und stellen Sie ihren „GE Select“-Parameter auf „GE“. (Siehe „Run“ und „Solo“ auf S. 176.)

KARMA-Modul „A“: Wählen Sie einen GE, der eine Bassphrase erzeugt.

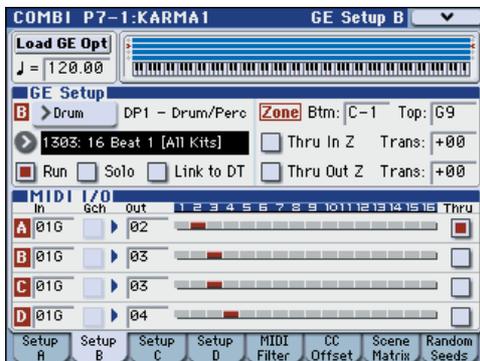
KARMA-Modul „B“: Wählen Sie einen GE, der einen Schlagzeug-Groove erzeugt.

Solange die KARMA-Funktion aktiv ist, hören Sie beim Spielen auf der Tastatur Ihren Klavierpart (Timbre 1) sowie die Pattern von KARMA-Modul „A“ und „B“.

Die Bassphrase von Modul „A“ wird auf MIDI-Kanal 02 gesendet und von Timbre 2 gespielt.

Das Schlagzeug-Pattern von Modul „B“ wird auf MIDI-Kanal 03 gesendet und von Timbre 3 gespielt.

4. Geben Sie mit „Thru (Timbre Thru)“ an, was geschieht, wenn die KARMA-Funktion ausgeschaltet ist.



Wenn die KARMA-Funktion nicht läuft, werden beim Spielen auf der Tastatur nur die Timbres angesteuert, die auf dem Global-Kanal (hier 01) empfangen.

In unserem Beispiel handelt es sich um Timbre 1 (MIDI-Kanal 01).

Wenn „Thru (Timbre Thru)“ markiert ist, werden Timbres, die nicht auf dem Global-Kanal empfangen bei ausgeschalteter KARMA-Funktion normal angesprochen.

Markieren Sie „Thru (Timbre Thru)“ von KARMA-Modul „A“. Solange die KARMA-Funktion aus ist, hören Sie beim Spielen auf der Tastatur Ihren Klavierpart (Timbre 1/MIDI-Kanal 01) und den Bass (Timbre 2/MIDI-Kanal 02).

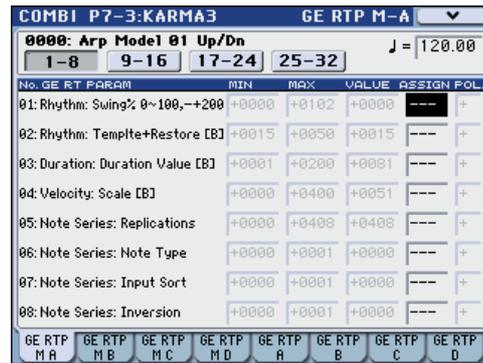
Editieren der KARMA-Modulparameter

Jedem KARMA-Modul kann ein Notenbereich zugeordnet werden. Außerdem können Sie seine MIDI-Filter und KARMA-Modulparameter einstellen. Diese Aspekte können für jedes KARMA-Modul separat eingestellt werden.

GE Real-Time Parameters

Mit folgendem Verfahren können Sie die Parameter des GEs editieren, der einem KARMA-Modul zugeordnet ist.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P7-3: KARMA3- GE RTP M-A“.



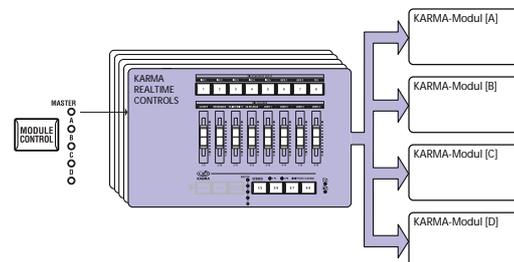
2. Stellen Sie „MIN“, „MAX“, „VALUE“, „ASSIGN“ und „POL. (POLARITY)“ ein.

Wenn Sie „ASSIGN“ eines „Master“-Registers definieren, können Sie die Parameter „MIN“, „MAX“, „VALUE“ und „POL. (POLARITY)“ editieren.

3. Auf den Seiten „Combi P7-3: KARMA3- GE RTP M-B, C,“ und „D“ können Sie die Master „B“, „C“ und „D“ einstellen.

Solche Einstellungen gelten jedoch nur, wenn man „Module Control“ auf „Master“ stellt.

Auf der „Master“-Ebene können beliebige Parameter der Module „A“, „B“, „C“ und „D“ eingestellt werden. Außerdem können mit einer Spielhilfe gleich mehrere Parameter (einer je Modul) beeinflusst werden. Die Steuerung des „Rhythm: Swing%“-Parameters der Module „A“, „B“, „C“ und „D“ mit Fader 1 ist da nur ein zaghaftes Beispiel.

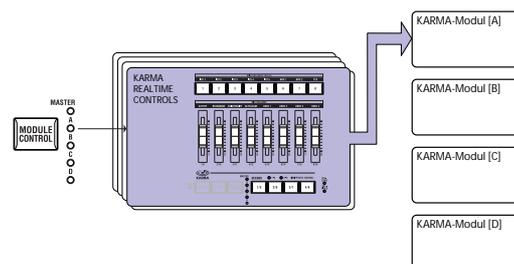


4. Drücken Sie das „GE RTP A“-Register, um Modul „A“ zu wählen.

5. Stellen Sie „MIN“, „MAX“, „VALUE“, „ASSIGN“ und „POL. (POLARITY)“ ein.

6. Wiederholen Sie diese Schritte für die Module „B“, „C“ und „D“.

Die „ASSIGN“-Einstellungen der Module „A“, „B“, „C“ und „D“ werden nur verwendet, wenn Sie MODULE CONTROL auf „A“, „B“, „C“ oder „D“ stellen.



⚠ Mit etwas Geschick können Sie die „ASSIGN“-Parameter so einstellen, dass ein GE-Echtzeitparameter vom „Master“- und „A“-Modul unterschiedlich beeinflusst wird. Beispiel: „Swing“

eines Schlagzeug-GEs von Modul „A“ könnte auf der MASTER-Ebene mit Fader 1 im Bereich 0–50% und bei Anwahl der MODULE A-Ebene im Bereich 50–100% beeinflusst werden.

Master: 0–50%
 Modul „A“: 50–100%

Wenn Sie dann MODULE CONTROL erst auf „MASTER“ und danach auf „A“ stellen, wird die Einstellung von Fader 1 nach der Umschaltung erstmal beibehalten. Sagen wir, Sie haben „Swing“ auf der „MASTER“-Ebene auf „0%“ gestellt und wechseln dann zur „A“-Ebene. Dann wird der Wert „0%“ noch so lange beibehalten, bis Sie Fader 1 erneut verschieben. Der „Swing“-Wert ändert sich dann aber erst, wenn Sie mit Fader 1 in den 50–100%-Bereich vorstoßen.

1. Stellen Sie MODULE CONTROL auf „MASTER“ und fahren Sie Fader 1 in die Position des Mindestwerts. → „Swing“ befindet sich bei „0%“.
2. Stellen Sie MODULE CONTROL auf „A“. → „Swing“ befindet sich bei „0%“.
3. Fahren Sie Fader 1 in die Höchstposition. → „Swing“ befindet sich bei „100%“.

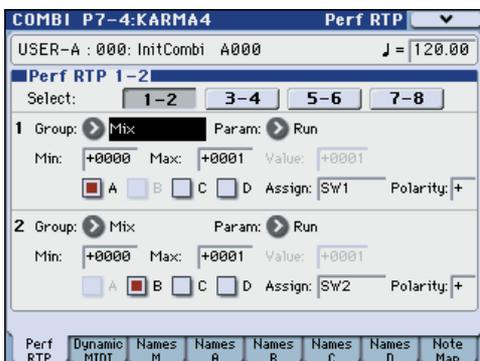
Die internen Parameter werden immer so „gelenkt“, dass es zu keinen abrupten Phrasensprüngen kommt. Wenn Sie den „Swing“-Parameter im Beispiel oben auf der „MASTER“-Ebene auf „0%“ stellen und dann zur „A“-Ebene wechseln, wird als Regelbereich zwar bereits „50–100%“ angezeigt, aber der Parameterwert beträgt weiterhin „0%“. Moral der G'schicht: Der theoretische (und angezeigte) Regelbereich entspricht nicht immer den Tatsachen.

Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

Wie bei Programs kann man die KARMA-Modulparameter auch den gewünschten Bedienelementen zuordnen. (Das gilt allerdings nicht für die GE-Echtzeitparameter.)

Solche Einstellungen gelten jedoch nur, wenn man MODULE CONTROL auf „MASTER“ stellt.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P7-4: KARMA4-Perf RTP“.



Stellen Sie „Group“, „Param“, „Min“, „Max“, „Value“, „Assign“ und „Polarity“ wunschgemäß ein. Im Combination-Modus können bis zu vier KARMA-Module (A, B, C, D) eingesetzt werden.

Markieren Sie „A“, „B“, „C“ und/oder „D“, um anzugeben, welche Module angesteuert werden sollen.

Im Beispiel oben beeinflussen die KARMA-Taster 1, 2, 3 und 4 die „Run/Mute“-Einstellung der Module „A“, „B“, „C“ und „D“.

‘Dynamic MIDI’-Einstellungen

Diese Parameter können genau wie für ein Program eingestellt werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Dynamic MIDI Sources & Destinations“ auf S. 601 im Referenzhandbuch.

Benennen der KARMA-Fader 1–8 und Taster 1–8 für die ‘MASTER’- und ‘A’-‘D’-Ebenen

Wie bei einem Program kann man den KARMA-Fadern und -Tastern einen Namen geben. Diese Einstellungen werden gemeinsam mit den übrigen Combination-Parametern gespeichert.



Ein Eintrag in eckigen Klammern („[]“) zeigt zumindest den Beginn des Kategorienamens jener Programs an, deren Timbres mit den KARMA-Fadern und -Tastern beeinflusst werden können. Somit wissen Sie immer, auf welches Timbre sich die KARMA-Fader und -Taster beziehen.

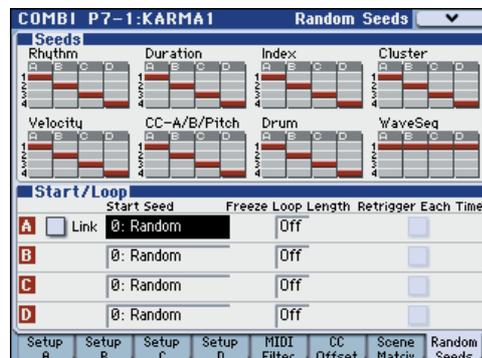
Wenn mehrere Timbres angesteuert werden, lautet der Eintrag in eckigen Klammern „MULTI“.

Auto Assign RTC Name (Siehe „Auto Assign RTC Name“ auf S. 117 im Referenzhandbuch.)

Planen des Zufalls

Für jede GE-Echtzeitparametergruppe kann eingestellt werden, ob das Zufallselement („Random Seed“) für alle vier KARMA-Module gelten soll oder nicht.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P7-1: KARMA1-Random Seeds“.



Normalerweise werden Sie für jedes Modul wohl einen anderen Zufallsgenerator wählen (siehe oben): A: 1, B: 2, C: 3 und D: 4. Wenn Sie zwei oder mehr KARMA-Modulen denselben GE zuordnen und möchten, dass sie unisono (und also mit gleicher Zufallskonfiguration) spielen, müssen Sie beiden Modulen denselben Zufallsfaktor („Random Seed“) zuordnen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „7-1-8: Random Seeds“ auf S. 167 im Referenzhandbuch.

KARMA-Verknüpfung mit den Combinations

Die KARMA-Einstellungen können bekanntlich für jede Combination separat gespeichert werden. Anfangs werden bei Aufrufen einer Combination auch die dazugehörigen KARMA-Einstellungen geladen. Vielleicht möchten Sie ab und zu auch mal andere Sounds für die vorliegenden KARMA-Einstellungen ausprobieren.

Das kann mit „**Load KARMA when changing**“ auf der Seite „Global Basic“ eingestellt werden, übrigens separat für Programs, Combinations und Songs. Erforderliche Einstellungen:

1. **Springen Sie zur Seite „Global Basic“.**
2. **Markieren Sie „Combinations“ unter „Load KARMA setting when changing“ bzw. demarkieren Sie das Kästchen.**

Markieren Sie es, wenn für jede Combination auch die gespeicherten KARMA-Einstellungen geladen werden sollen.

Demarkieren Sie es, wenn sich die KARMA-Einstellungen bei Anwahl einer Combination nicht ändern dürfen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Load KARMA when changing:“ auf S. 357 im Referenzhandbuch.

KARMA-Einstellungen im Sequencer-Modus

Im Sequencer-Modus stehen vier KARMA-Module zur Verfügung: „A“, „B“, „C“ und „D“. Die 4 KARMA-Module können zum Beeinflussen der Spuren verwendet werden und spielen dann z.B. separate Phrasen wie Schlagzeug, Bass, Gitarre und Streicher.

Die Struktur der KARMA-Parameter ist mit jener des Combination-Modus' identisch. (Siehe „KARMA-Einstellungen im Combination-Modus“ auf S. 176.)

Im Sequencer-Modus kann man die KARMA-Wiedergabe auch auf Spuren oder als Pattern aufzeichnen.

Die Noten- und Steuerbefehle der KARMA-Module sind nämlich ganz normale (und folglich aufnehmbare) MIDI-Ereignisse. Während der Aufzeichnung können Sie die erzeugten Phrasen zudem mit den KARMA-Fadern und -Tastern beeinflussen.

Ferner können die Einstellungen einer Combination kopiert und für Mehrspuraufnahmen (z.B. Ihres eigenen Spiels mit Begleitung) verwendet werden.

🔍 Die Sequenzspuren lassen sich nicht als Auslöser für neu erzeugte KARMA-Phrasen nutzen, weil ihre Daten nicht zu den KARMA-Modulen übertragen werden.

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man die Aufnahme mit der „Auto Song Setup“-Funktion vorbereitet. Außerdem wird erklärt, wie man das Spiel der KARMA-Funktion auf mehrere Spuren aufzeichnet. Als Grundlage dafür kopieren wir uns die Einstellungen einer Combination.

Auto Song Setup

Mit der „Auto Song Setup“-Funktion können Sie die Einstellungen des aktuellen Programs/der Combination zu einem Song-Speicher kopieren und den M3 sofort aufnahmebereit machen. Um die Aufnahme zu starten, brauchen Sie folglich nur noch den SEQUENCER START/STOP-Taster zu drücken. Wenn Sie also beim Programmieren eines Programs oder einer Combination plötzlich einen tollen Einfall haben, können Sie den sofort –ohne aufwändige Einstellarbeiten– als Song aufnehmen und sich sogar von der KARMA-Funktion begleiten lassen, deren Spiel ebenfalls aufgezeichnet wird.

Arbeitsweise (Ausgangspunkt: Combination-Modus)

1. **Aktivieren Sie den Combination-Modus.**
2. **Springen Sie zur Seite „Combi P0: Play“, wählen Sie eine Combination und editieren Sie bei Bedarf die KARMA RTC-Parameters usw.**

Achtung: Um die Änderungen zu behalten, müssen Sie sie mit „Update Combination“ oder „Write Combination“ speichern.

3. **Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie den REC/WRITE-Taster betätigen.**

Es erscheint das „Setup to Record“-Dialogfenster.

4. **Drücken Sie den [OK]-Button, um die „Auto Song Setup“-Funktion auszuführen. Drücken Sie [Cancel], um den Vorgang abubrechen.**

Jetzt wird automatisch der Sequencer-Modus aufgerufen und die Combination-Einstellungen werden zu einem Song kopiert.

Diese Funktion wählt immer den ersten noch freien Song-Speicher.

Daten, die von einer Combination übernommen werden

Hierbei handelt es sich um dieselben Daten wie bei Ausführen des Menübefehls „Copy From Combi“, während folgende Optionen markiert sind: „IFXs“, „MFXs“, „TFX“ und „Multi REC Standby“. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Copy From Combi (Copy from Combination)“ auf S. 273 im Referenzhandbuch.

Daten, die von einem Program übernommen werden

Die übernommenen Combination-Parameter sind mit jenen identisch, die man auch mit dem „Copy From Program“-Menübefehl (siehe S. 273 im RH) kopieren könnte.

Markieren Sie „IFXs“, „MFXs“ und „TFX“. Wählen Sie für „To:“ Spur 01.

Markieren Sie „KARMA“ und wählen Sie für „To:“ KARMA-Modul „A“.

Markieren Sie „with Drum Track“ und wählen Sie für „To:“ Spur 10 („Drum Track“-Funktion).

5. Die Aufnahmebereitschaft des M3 wird automatisch aktiviert. Außerdem fängt das Metronom an zu zählen („Metronome“-Einstellung der Seite „Seq P0-1: Play/REC-Preference, Metronome Setup“).

6. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster, um die Aufnahme zu starten. Drücken Sie den START/STOP-Taster am Ende des Songs erneut. (Siehe „Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten“ auf S. 85.)

Echtzeitaufnahme mit KARMA-Funktion auf eine Spur

In diesem Beispiel wollen wir die von der KARMA-Funktion erzeugte Schlagzeugbegleitung auf Spur 1 aufzeichnen.

1. Ordnen Sie Spur 1 ein „Drums“-Programm zu (siehe S. 85).

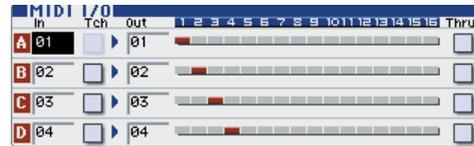
Stellen Sie alle notwendigen Parameter (z.B. „Track Select“= T01) ein.



2. Wechseln Sie zur Seite „Seq P7-1: KARMA1- GE Setup A“.

Stellen Sie „MIDI I/O“ der KARMA-Module so ein, dass Modul „A“ Spur 1 ansteuert (siehe „KARMA-Einstellungen im Combination-Modus“ auf S. 176).

Stellen Sie „In“ und „Out“ von KARMA-Modul „A“ auf „01“ und „01“. Mit den Einstellungen „Tch“ und „Tch“ erzielen Sie übrigens genau dasselbe Ergebnis. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „7-1-1c: MIDI I/O“ auf S. 244 im Referenzhandbuch.

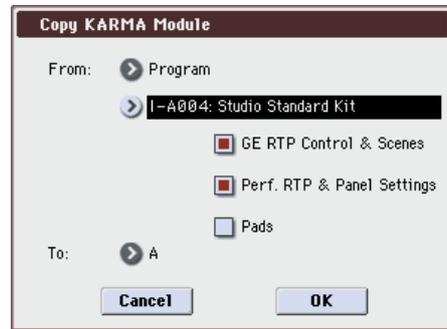


Da die gewählte Spur denselben MIDI-Kanal verwendet wie der „Out Channel“-Parameter des KARMA-Moduls, wird die angesteuerte Spur jetzt rot dargestellt.

3. Ordnen Sie KARMA-Modul „A“ einen geeigneten GE zu und stellen Sie alle erforderlichen Parameter ein.

Normalerweise können Sie einen beliebigen GE wählen und die Parameter ganz nach Wunsch einstellen. Hier wollen wir jedoch einfach den „Copy KARMA Module“-Menübefehl verwenden, um alle KARMA-Parameter des Programs zu kopieren. Mit einigen Handgriffen sorgen Sie also dafür, dass die vom KARMA-Modul erzeugte Phrase fachgerecht aufgezeichnet wird.

1. Drücken Sie den Menüpfel, um das Menü zu öffnen und wählen Sie „Copy KARMA Module“.



Wählen Sie das Quell-Programm. Markieren Sie „GE RTP Control & Scenes“ und „Perf. RTP & Panel Settings“. Drücken Sie [OK], um die Kopie auszuführen.

Die Einstellungen der KARMA-Fader, -Taster und Szenen werden zu „Module Control A“ kopiert.

2. Schalten Sie die KARMA-Funktion durch Drücken des KARMA ON/OFF-Tasters ein.

Wenn Sie jetzt auf der Tastatur spielen, erzeugt die KARMA-Funktion dasselbe Pattern wie bei Verwendung des Programs.

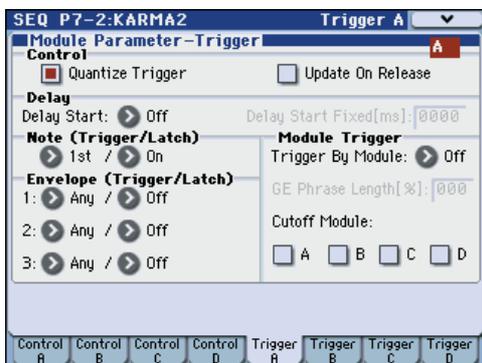
3. Drücken Sie den SEQUENCER REC/WRITE- und START/STOP-Taster, um die Aufnahme auf Spur 1 zu starten. (Siehe „Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten“ auf S. 85.)

Während der Aufnahme können Sie die KARMA-Fader/-Taster und die SCENE-Taster verwenden, um noch mehr Leben in die Bude zu bringen. Auch das wird aufgezeichnet.

Die KARMA-Funktion verwendet dasselbe Tempo wie der Song.

4. Wenn die KARMA-Phrasen jederzeit „auf den Punkt“ kommen sollen, müssen Sie das „Quantize Trigger“-Kästchen markieren.

Wechseln Sie zur Seite „Seq P7-2: KARMA2-Trigger A“.



Das Timing der Auslösernoten wird nun zur jeweils nächsten Sechzehntel verschoben. (Siehe „Synchronisation der KARMA-Funktion“ auf S. 183.)

5. Sie können auch dafür sorgen, dass die KARMA-Funktion zeitgleich mit dem Song beginnt. Andere Spielchen wären:

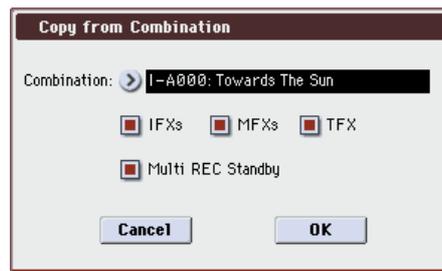
- Starten Sie die Wiedergabe der KARMA-Funktion und drücken Sie den START/STOP-Taster. Die KARMA-Funktion wird jetzt zum Timing der Tastatur synchronisiert.
- Wenn Sie den START/STOP-Taster erneut drücken, halten sowohl der Sequenzer als auch die KARMA-Wiedergabe an. Wenn Sie die KARMA-Phrase ab einer bestimmten Song-Stelle nicht mehr brauchen, können Sie sie mit dem (KARMA) ON/OFF-Taster anhalten.
- Wenn die KARMA-Funktion zeitgleich mit der Aufnahme beginnen soll, müssen Sie den (KARMA) ON/OFF-Taster aktivieren und während des Einzählers die gewünschten Akkordnoten drücken. Dadurch wird die KARMA-Funktion noch nicht gestartet – Sie bereiten sie nur „mundgerecht“ für die ersten Song-Takte vor. (Siehe „Synchronisation der KARMA-Funktion“ auf S. 183.)

Mehrspuraufnahme mit den Einstellungen einer Combination

Die Werks-Combinations enthalten bereits überaus brauchbare und vielseitige KARMA-Einstellungen. Wahrscheinlich werden sie Sie zu neuen Songs inspirieren, die Sie dann möglichst schnell festhalten möchten. Die Werks-Combinations reizen die MIDI-Kanalverteilung der Timbres und KARMA-Module zwar nicht erschöpfend aus, decken aber schon unzählige Bereiche ab.

In diesem Beispiel wird gezeigt, wie man die Wiedergabe mehrerer MIDI-Kanäle im „Multi REC“-Verfahren auf mehrere Spuren aufzeichnet.

1. Zuerst müssen wie die Einstellungen der verwendeten Combination zu einem Song kopieren. Wechseln Sie zur Seite „Seq P0-1: Play/REC-Program T01-08“.
2. Drücken Sie den Menüfeil oben im Display und wählen Sie „Copy From Combi“.



Wählen Sie die zu kopierende Combination. Markieren Sie „IFXs“, „MFXs“, „TFX“ und „Multi REC Standby“. Drücken Sie [OK], um die Kopie auszuführen.

3. Die Einstellungen der Timbres 1–16 werden zu den MIDI-Spuren 1–16 kopiert. Die Effekt- und KARMA-Einstellungen sowie die allgemeinen Dinge werden zu den relevanten Song-Spuren kopiert.

4. Wählen Sie „Track Select“. Wählen Sie eine Spur, die den Global-Kanal („Gch“) verwendet.

Schalten Sie die KARMA-Funktion mit ihrem KARMA ON/OFF-Taster ein und spielen Sie auf der Tastatur und/oder den Pads, um die Phrase zu starten. (Je nach der mit „Track Source“ gewählten Spur kann es vorkommen, dass die Wiedergabe nicht dem Verhalten im Combination-Modus entspricht. Wählen Sie also unbedingt eine Spur, die den Global-Kanal („Gch“) verwendet.)

5. Starten Sie die Mehrspuraufnahme. Siehe „Multi (Mehrspuraufnahmen)“ auf S. 87. Markieren Sie „Multi REC“.



Für Spuren, die nicht bespielt werden dürfen, müssen Sie „Play“ oder „Mute“ wählen. Wenn Sie den Song jedoch gerade erst angelegt haben, enthalten die Spuren sowieso noch keine Daten und können also ruhig auf „REC“ belassen werden.

6. Drücken Sie den REC/WRITE- und START/STOP-Taster, um die Echtzeitaufnahme zu starten. (Siehe „Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten“ auf S. 85.)

Während der Aufnahme können Sie die erzeugte Phrase mit den KARMA-Fadern & -Tastern sowie den KARMA SCENE-Tastern verbiegen. Auch so etwas wird aufgezeichnet.

⚡ Die KARMA-Funktion verwendet immer das selbe Tempo wie der Song.

Synchronisation der KARMA-Funktion

Der 'Quantize Trigger'-Parameter

Die Timing-Korrektur der Auslösernoten für ein KARMA-Modul richtet sich nach der „**Quantize Trigger**“-Einstellung.

On (markiert): Die Auslösernoten für die KARMA-Phrase werden zur nächsten Sechzehntel des aktuellen Tempos verschoben.

Off (nicht markiert): Das KARMA-Modul nimmt die Auslösernoten, wie sie kommen: Ohne Quantisierung. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Quantize Trigger“ auf S. 88 im Referenzhandbuch.

Achtung: Wenn die „Drum Track“-Funktion zu einer bereits laufenden KARMA-Phrase synchronisiert werden soll, müssen Sie zu „Combi, Seq P1: DT/XY/Crls-Drum Track“ (Seite „Prog P1: DT/XY/Crls-Drum Track“) wechseln und „Trigger Sync“ aktivieren. (Siehe S. 193.)

KARMA-interne Synchronisation (Module A, B, C und D)

Im Combination- und Sequencer-Modus stehen vier KARMA-Module zur Verfügung. Jedes Modul bietet einen „**Quantize Trigger**“-Parameter, mit dem u.a. bestimmt wird, ob und wie es zu den übrigen Modulen synchron laufen soll.

Quantize Trigger Off: Das KARMA-Modul nimmt die Auslösernoten, wie sie kommen: Ohne Quantisierung. Die KARMA-Module kümmern sich nicht um die anderen Module und laufen eventuell wild durcheinander.

Quantize Trigger On: Die KARMA-Module verschieben ihre Auslösernoten zur nächsten Sechzehntel. Ausschlaggebend für die Positionsbestimmung ist das erste KARMA-Modul, das gestartet wird.

Wenn mehrere KARMA-Module zeitgleich über die Tastatur oder die Pads gestartet werden sollen, müssen Sie ihren „**Quantize Trigger**“-Parameter aktivieren.

Synchronisation mit Songs, Pattern und der RPPR-Funktion im Sequencer-Modus

Um die KARMA-Wiedergabe mit dem Song-, Pattern- oder RPPR-Tempo laufen zu lassen (und so eventuell aufzunehmen), müssen Sie „**Quantize Trigger**“ des betreffenden Moduls aktivieren.

Quantize Trig Off: Das KARMA-Modul nimmt die Auslösernoten, wie sie kommen: Ohne Quantisierung. Es erfolgt also keine Synchronisation zum Song, Pattern oder der RPPR-Funktion.

Quantize Trig On: Die Auslösernoten für die KARMA-Phrase werden zur nächsten Sechzehntel des aktuellen Song-, Pattern oder RPPR-Tempos verschoben.

Achtung: Wenn Sie umgekehrt die RPPR-Wiedergabe zu einem laufenden KARMA-Modul synchronisieren möchten, müssen Sie „**Sync**“ (Seite „Seq P10: Pattern/RPPR- RPPR Setup“) auf „SEQ“ stellen.

Synchronisation mit den 'Drum Track'-Pattern (live)

Selbstverständlich können die KARMA-Phrasen simultan und synchron zu den „Drum Track“-Pattern genutzt werden. Aktivieren Sie „**Quantize Trigger**“, damit beide Bereiche synchron zueinander laufen.

Quantize Trig Off: Das KARMA-Modul nimmt die Auslösernoten, wie sie kommen: Ohne Quantisierung. Es erfolgt also keine Synchronisation zur „Drum Track“-Wiedergabe.

Quantize Trig On: Das KARMA-Modul wird synchron zum aktuell laufenden Pattern angesteuert. Die Auslösung erfolgt ab der jeweils nächsten Sechzehntel des aktuellen Takts.

Achtung: Wenn das „Drum Track“-Pattern umgekehrt zur KARMA-Funktion synchron laufen soll, müssen Sie „**Sync**“ („Trigger“ auf der „Drum Track“-Seite der einzelnen Modi) auf „On“ stellen.

Synchronisation mit einem Song

Synchronisation im Sequencer-Modus

- Wenn die KARMA-Funktion bereits spielt, während Sie den START/STOP-Taster drücken, klinkt sich die KARMA-Funktion in das Song-Tempo ein. Da die KARMA-Funktion zurückgestellt wird, beginnt ihre Phrase wieder von Anfang an.
- Wenn sowohl der Song als auch die KARMA-Funktion laufen, während Sie mit dem LOCATE-Taster usw. zu einer anderen Position springen, wird die KARMA-Phrase zurückgestellt und beginnt wieder von vorn.
- Wenn Sie dann den START/STOP-Taster drücken, halten sowohl der Sequencer als auch die KARMA-Wiedergabe an. Um nur die KARMA-Wiedergabe anzuhalten, müssen Sie den (KARMA) ON/OFF-Taster drücken.
- Wenn die KARMA-Funktion zeitgleich mit der Aufnahme beginnen soll, müssen Sie den (KARMA) ON/OFF-Taster aktivieren und während des Einzählers die gewünschten Akkordnoten drücken. Dadurch wird die KARMA-Funktion noch nicht gestartet – Sie bereiten sie nur „mundgerecht“ für die ersten Song-Takte vor.

'MIDI Slave'-Betrieb

Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen Geräts mit dem MIDI IN-Anschluss des M3.

Stellen Sie „**MIDI Clock**“ auf „External MIDI“ oder „External USB“ (siehe S. 363 im RH). Der M3 klinkt sich in den eingehenden MIDI-Takt ein und wertet auch Start/Stop-Befehle usw. aus.

Achtung: Wenn Sie auf dem M3 „**MIDI Clock**“ = Auto wählen, klinkt er sich ebenfalls in den eingehenden MIDI-Takt (sofern vorhanden) ein, kann aber auch „normal“ verwendet werden.

MIDI Clock-Synchronisation

Die KARMA-Funktion kann ihre Tempo-Informationen auch problemlos via MIDI beziehen.

MIDI-Echtzeitbefehle

Im Sequencer-Modus empfängt der M3 auch „Start“- , „Continue“- und „Stop“-Befehle und kann damit die Wiedergabe und Aufnahme starten/anhalten (wie bei Verwendung des START/STOP-Tasters). Auch die KARMA-Funktion verhält sich dann wie bei Verwendung des START/STOP-Tasters. (Siehe „Synchronisation mit einem Song“.)

„Song Position Pointer“-Befehle werden ebenfalls empfangen und sorgen dafür, dass der M3 zur verlangten Position springt. Die KARMA-Funktion verhält sich dann wie beim Anfahren einer anderen Position auf dem M3 selbst.

Im Program- und Combination-Modus dienen eingehende „Start“- , „Continue“- und „Stop“-Befehle ausschließlich für die „Fernbedienung“ der KARMA-Funktion.

- Wenn die KARMA-Funktion bei Empfang eines „Start“- , „Continue“- oder „Song Position Pointer“-Befehls bereits läuft, wird sie zurückgestellt und spielt die Phrase demnach wieder von Anfang an ab.
- Mit einem „Stop“-Befehl kann die KARMA-Wiedergabe angehalten werden.

'MIDI Master'-Betrieb

Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des M3 mit dem MIDI IN-Anschluss des externen Geräts.

Stellen Sie „**MIDI Clock**“ (Global 1-1a) auf „Internal“. Sofern es das kann, klinkt sich das externe MIDI-Gerät in den MIDI-Takt ein und wertet auch Start/Stop-Befehle usw. aus.

Achtung: Das funktioniert auch, wenn Sie „**MIDI Clock**“ = Auto wählen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „MIDI Clock (MIDI Clock Source)“ auf S. 364 im Referenzhandbuch.

MIDI Clock-Synchronisation

Sofern es das kann, klinkt sich das externe MIDI-Gerät in den MIDI-Takt des M3 ein.

MIDI-Echtzeitbefehle

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi

Der M3 bietet einen Parameter, mit dem man dafür sorgen kann, dass beim Starten und Anhalten der KARMA-Funktion im Program- und Combination-Modus MIDI Start/Stop-Befehle gesendet werden, was z.B. für Groove-Geräte der KORG Electribe-Serie interessant sein kann.

Das geht so:

1. Springen Sie zur Seite „Global MIDI“.

2. Aktivieren Sie „Enable Start/Stop Out in Prog/Combi“ im „MIDI Routing Setup“-Feld.

- Wenn Sie im Program- oder Combination-Modus Noten spielen (Tastatur oder Pads), mit denen der GE des/eines KARMA-Moduls ausgelöst wird, wird zeitgleich mit der Auslösung ein „Start“-Befehl gesendet.
- Und es wird auch „B“ gesagt: Halten Sie die Wiedergabe danach mit dem KARMA ON/OFF-Taster wieder an, so wird ein „Stop“-Befehl zur Außenwelt übertragen.

Die 'Drum Track'-Funktion

Vorstellung

Was ist die 'Drum Track'-Funktion?

Die „Drum Track“-Funktion spielt auf Wunsch Schlagzeugparts, welche die hochwertigen „Drum“-Programme des M3 ansprechen.

Sie steht bei Verwendung von Programs und Combinations zur Verfügung und kann sowohl live als auch zum Ausarbeiten neuer Ideen genutzt werden. Wenn Ihre Ideen so weit „stehen“, können Sie die verwendeten Einstellungen dank „Auto Song Setup“-Funktion zum Sequencer-Modus kopieren und sofort aufzunehmen.

Die vorprogrammierten „Drum Track“-Pattern eignen sich bereits für eine Vielzahl Musikstile. Sie können aber auch eigene Pattern programmieren.

Preset	P001...P522	Vorprogrammierte „Drum Track“-Pattern
User	U000...U999	Ihre eigenen „Drum Track“-Pattern

Ihre eigenen Pattern können in den Speichern U000–U999 gesichert werden. Im Sequencer-Modus erstellte Pattern können zu „Drum Track“-Pattern umfunktioniert und intern gespeichert werden.

Die „Drum Track“-Wiedergabe kann entweder mit dem DRUM TRACK ON/OFF-Taster oder durch Drücken einer Klaviaturtaste (wenn der ON/OFF-Taster aktiviert wurde) gestartet werden. Wenn Sie sich für den Start über die Tastatur entscheiden, können Sie die Steuerung auf bestimmte Noten oder einen festgelegten Anschlagbereich beschränken.

Diese Funktion kann mit der KARMA-Funktion verknüpft werden.

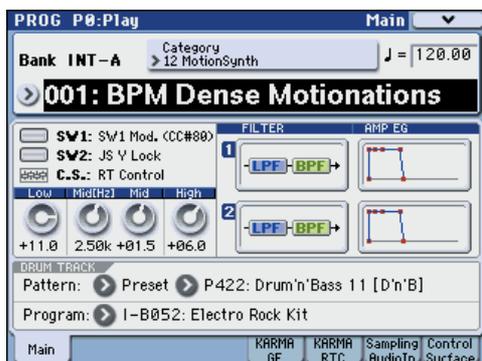
Die „Drum Track“-Funktion bietet einen separaten Equalizer und kann bei Bedarf mit Effekten bearbeitet werden.

Einsatz der „Drum Track“-Funktion

Verwendung der „Drum Track“-Funktion im Program-Modus

Anwahl eines Programs und Ein-/Ausschalten der „Drum Track“-Funktion

1. Drücken Sie den MODE PROG-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln und wählen Sie das gewünschte Program. (Siehe „Anwahl eines Programs“ auf S. 37.)



2. Drücken Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster. Der ON/OFF-Taster leuchtet oder blinkt (je nach der „Trigger Mode“-Einstellung des Programs).

Wenn er leuchtet: Die Wiedergabe des „Drum Track“-Pattern beginnt simultan zu Ihrem Spiel (abhängig von der „Sync“-Einstellung). Wenn Sie sie ausschalten, hält die Wiedergabe an. (Das ist der Fall, wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ stellen.)

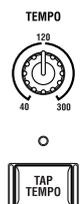
Wenn er blinkt: Die „Drum Track“-Wiedergabe kann gestartet werden. Um sie zu starten, brauchen Sie nur eine Klaviaturtaste zu drücken oder einen MIDI-Notenbefehl zum Instrument zu übertragen. (Das ist der Fall, wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD“ stellen.) Wenn die Taster KARMA LINKED und KARMA ON/OFF leuchten, wird die KARMA-Funktion zeitgleich mit der „Drum Track“-Funktion gestartet/gestoppt.

Einstellen des Tempos

1. Mit dem TEMPO-Regler und TAP TEMPO-Taster können Sie das gewünschte Wiedergabetempo einstellen.

Dabei ändert sich dann der „♩“-Wert oben rechts im Display. Das Tempo lässt sich im Bereich 40.00–300.00 einstellen. Die Diode über dem TAP TEMPO-Taster blinkt jeweils im Vierteltakt (♩).

Außer mit dem TEMPO-Regler und TAP TEMPO-Taster kann man das Tempo auch einstellen, indem man das „♩“-Feld im Display drückt, mit den Zifferntastern 0–9 den gewünschten Wert eingibt und schließlich mit ENTER bestätigt. Sogar die VALUE-Bedienele-



mente erlauben das Einstellen des Tempos. Die Diode blinkt jeweils im aktuellen Tempo.

Achtung: Die TEMPO-Einstellung gehört zu den speicherbaren Program-Parametern.

Wenn Sie den „MIDI Clock“-Parameter der Seite „Global P1: MIDI- MIDI Basic“ auf „External MIDI, External USB“ oder „Auto“ stellen, wird bei Empfang von MIDI Clock-Daten „EXT“ statt eines Tempowerts im „J“-Feld angezeigt. Das bedeutet, dass der M3 zum Tempo eines externen MIDI-Geräts synchron läuft. Das Tempo kann dann nicht mehr auf dem M3 selbst eingestellt werden.

Anwahl eines 'Drum Track'-Pattern und Programs

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- Main“.



2. Wählen Sie ein „Drum Track“-Pattern. Wählen Sie mit „Pattern Bank“ die „Preset“- oder „User“-Bank und mit „Pattern No“ das gewünschte Pattern.
3. Ordnen Sie der „Drum Track“-Funktion mit „Drum Track Program“ das gewünschte Program zu.

Achtung: Hier können nur Programs der Kategorie „15“ (Drums) gewählt werden. Wenn Sie ein selbst erstelltes Program für die „Drum Track“-Funktion verwenden möchten, müssen Sie seinem „Category“-Parameter den Wert „15“ zuordnen (siehe S. 50).

Achtung: Wenn Sie ein leeres Pattern wählen, lässt sich die Wiedergabe nicht mit dem DRUM TRACK ON/OFF-Taster starten.

Diese Parameter können auch auf der Seite „P1: Basic/DT/Ctrls“ eingestellt werden.

Verknüpfung mit der KARMA-Funktion

Die KARMA-Funktion kann synchron mit der „Drum Track“-Wiedergabe gestartet und angehalten werden.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- KARMA GE“.
2. Aktivieren Sie „Link To Drum Trk“ (muss invertiert dargestellt werden). Die KARMA LINKED-Diode leuchtet.

Wenn Sie „Link To Drum Trk“ aktivieren, startet und stoppt die KARMA-Funktion jeweils zeitgleich mit dem „Drum Track“-Pattern.

3. Aktivieren Sie den KARMA ON/OFF-Taster.

Die KARMA-Funktion wird jetzt nicht mehr von auf der Tastatur gespielten (oder via MIDI empfangenen) Noten gestartet.

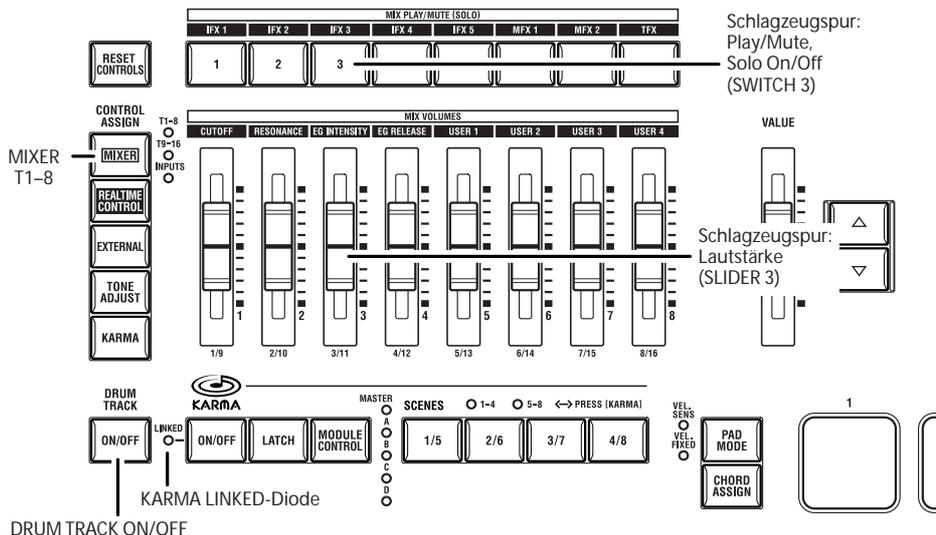
4. Aktivieren Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster.

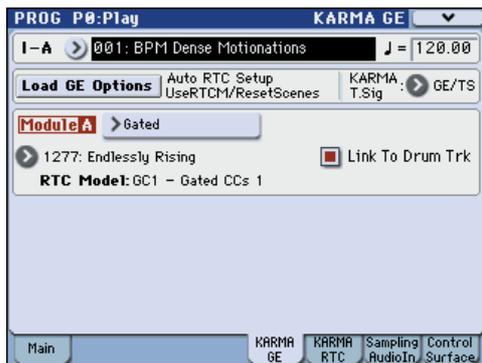
Wenn der DRUM TRACK ON/OFF-Taster leuchtet, wird die KARMA-Funktion zeitgleich mit dem „Drum Track“-Pattern gestartet. (Wenn der KARMA LATCH-Taster nicht leuchtet, müssen Sie auch eine oder mehrere Klaviertasten drücken.)

Wenn der Taster blinkt, wird die KARMA-Funktion zeitgleich mit dem „Drum Track“-Pattern gestartet, sobald Sie eine oder mehrere Klaviertasten drücken.

Wenn Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster ausschalten, hält auch die KARMA-Funktion an, sofern sie momentan läuft.

Weitere Hinweise zum Verknüpfen der KARMA-Funktion finden Sie auf S. 191.





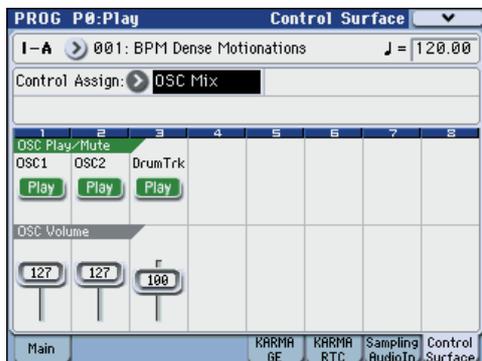
Verwendung der Steuersektion

Mit den Bedienelementen der Steuersektion können Sie die Lautstärke, den „Play/Mute“- und den „Solo“-Status der „Drum Track“-Funktion einstellen.

1. Starten Sie die Wiedergabe eines „Drum Track“-Pattern. (Siehe „Anwahl eines Programs und Ein-/Ausschalten der „Drum Track“-Funktion“ auf S. 185.)
2. Drücken Sie den CONTROL ASSIGN MIXER-Taster, damit die T1-8-Diode leuchtet.
3. Drücken Sie das „Control Surface“-Register, um zur „Prog P0: Play- Control Surface“-Seite zu springen.

Diese Seite zeigt die Einstellungen der Steuersektion an. Da die Zuordnungen und die exakten Werte angezeigt werden, raten wir, diese Seite vor Ändern der Einstellungen aufzurufen.

Achtung: Die Funktion der Steuersektion richtet sich nicht nach der angezeigten Seite.



4. Mit Fader 3 kann die Lautstärke der Schlagzeugspur eingestellt werden.
5. Wenn „OSC Play/Mute“ im Display angezeigt wird, können Sie mit Taster 3 den „Play/Mute“-Status der Schlagzeugspur ändern.
6. Drücken Sie den Menüfeil oben rechts und wählen Sie „Panel-SW Solo Mode“.

Das Menü verschwindet und die „OSC Play/Mute“-Anzeige ändert sich zu „OSC Solo“.

Zum Umschalten zwischen „OSC Play/Mute“ und „OSC Solo“ können Sie auch den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie Zifferntaster 1 betätigen.

7. Wenn „OSC Solo“ im Display angezeigt wird, können Sie mit Taster 3 den „Solo“-Status der Schlagzeugspur ändern.

Verwendung der 'Drum Track'-Funktion im Combination-Modus

Anwahl einer Combination und Ein-/Ausschalten der 'Drum Track'-Funktion

1. Drücken Sie den MODE COMBI-Taster, um in den Combination-Modus zu wechseln und wählen Sie die gewünschte Combination. (Siehe „Anwahl von Combinations“ auf S. 65.)



2. Drücken Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster. Der ON/OFF-Taster leuchtet oder blinkt (je nach der „Trigger Mode“-Einstellung der Combination).

Wenn er leuchtet: Die Wiedergabe des „Drum Track“-Pattern beginnt simultan zu Ihrem Spiel (abhängig von der „Sync“-Einstellung). Wenn Sie sie ausschalten, hält die Wiedergabe an. (Das ist der Fall, wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ stellen.)

Wenn er blinkt: Die „Drum Track“-Wiedergabe kann gestartet werden. Um sie zu starten, brauchen Sie nur eine Klaviaturtaste zu drücken oder einen MIDI-Notenbefehl zum Instrument zu übertragen. (Das ist der Fall, wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD“ stellen.) Wenn die Taster KARMA LINKED und KARMA ON/OFF leuchten, wird die KARMA-Funktion zeitgleich mit der „Drum Track“-Funktion gestartet/gestoppt.

Einstellen des Tempos

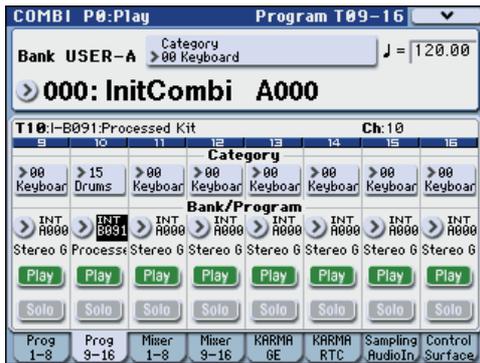
Mit dem TEMPO-Regler und TAP TEMPO-Taster können Sie das gewünschte Wiedergabetempo einstellen.

Anwahl eines 'Drum Track'-Pattern und Programs

Im Gegensatz zum Program-Modus besitzt die „Drum Track“-Funktion im Combination-Modus keine eigene Spur (kein separates Timbre). Die „Drum Track“-Funktion spricht vielmehr das Program des hier gewählten Timbres an.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play- Program T01-08“ oder „T09-16“, ordnen Sie der „Drum Track“-Funktion das gewünschte Timbre und jenem Timbre ein geeignetes Program zu.

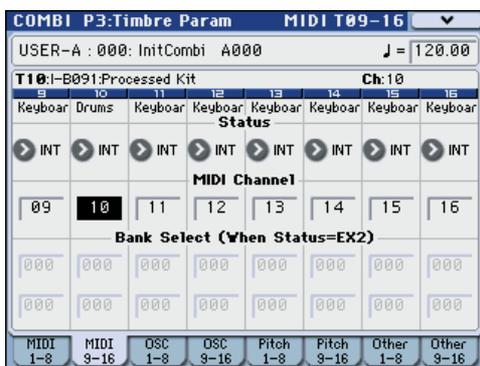
Im folgenden Beispiel haben wir der „Drum Track“-Funktion Timbre 10 zugeordnet.



Die Auslösung richtet sich nach der „Trigger“-Einstellung. Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ stellen, beginnt die „Drum Track“-Wiedergabe, sobald Sie den ON/OFF-Taster drücken. Alles Weitere zu diesem Parameter finden Sie unter „Trigger“-Einstellungen der 'Drum Track'-Funktion“ auf S. 189.

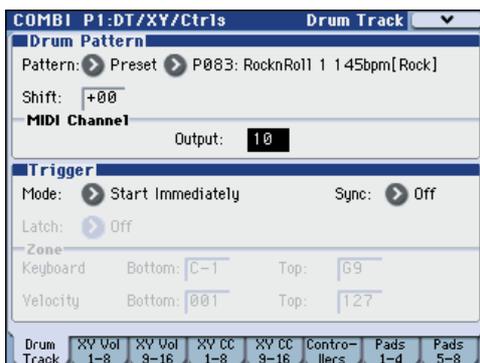
2. Stellen Sie den MIDI-Kanal des „Schlagzeug-Timbres“ ein.

Wenn ein anderes Timbre diesen Kanal ebenfalls verwendet, spielt es den Schlagzeugpart auch ab.



3. Wechseln Sie zur Seite „Combi P1: DT/XY/Ctrls-DrumTrack“.

Wählen Sie den „Output“-Kanal der „Drum Track“-Funktion. Diese Kanalnummer muss der „MIDI Channel“-Einstellung des in Schritt 2 gewählten Timbres entsprechen.



4. Wählen Sie ein „Drum Track“-Pattern. Wählen Sie mit „Pattern Bank“ die „Preset“- oder „User“-Bank und mit „Pattern No.“ das gewünschte Pattern.

Achtung: Wenn Sie ein leeres Pattern wählen, lässt sich die Wiedergabe nicht mit dem DRUM TRACK ON/OFF-Taster starten.

5. Drücken Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster, um zu überprüfen, ob das Pattern ordnungsgemäß abgespielt wird.

'Drum Track'-Parameter

'Drum Track'-Einstellungen im Program-Modus

Im Program-Modus verwendet die „Drum Track“-Funktion einen separaten Kanal. Die „Drum Track“-Parameter des Program-Modus finden Sie auf den Seiten „Prog P1: Basic/DT/Ctrls– DrumTrk Pattern“ und „DrumTrk Program“. Hier werden nur die wichtigsten Parameter vorgestellt. Die übrigen Parameter finden Sie unter „1-4: DrumTrk Program (DrumTrack Program)“ auf S. 29 im RH.

Ein-/Ausschalten der 'Drum Track'-Funktion

Mit dem DRUM TRACK ON/OFF-Taster kann die „Drum Track“-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Wenn sie an ist, leuchtet oder blinkt die Diode.

Der Status der Diode richtet sich nach der „Trigger Mode“-Einstellung.

Wenn die Diode blinkt, haben Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trig“ gestellt. Wenn Sie „Wait KBD Trig“ wählen, wird der Status des DRUM TRACK ON/OFF-Tasters gemeinsam mit den übrigen Program-Parametern gespeichert.

Wenn die Diode leuchtet, haben Sie „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ gestellt. Wenn Sie „Start Immediately“ wählen, wird der Status des DRUM TRACK ON/OFF-Tasters beim Speichern deaktiviert.

Anwahl eines „Drum Track“-Pattern

Sehen wir uns jetzt an, wie man ein „Drum Track“-Pattern wählt. Hierfür können Sie auch die Seite „Prog P0: Play– Main“ verwenden (siehe S. 186).

1. **Wechseln Sie zur Seite „Prog P1: Basic/DT/Ctrls– DrumTrk Pattern“.**



2. **Wählen sie mit „Pattern Bank“ die „Preset“- oder „User“-Bank und mit „Pattern No.“ das gewünschte Pattern.**

Wenn Sie die „Shift“-Einstellung ändern, wird die Schlagzeugspur in Halbtonschritten „transponiert“. Das bedeutet aber nur, dass dann andere Klänge angesteuert werden.

'Trigger'-Einstellungen der 'Drum Track'-Funktion

Mit folgendem Verfahren können Sie angeben, wie das „Drum Track“-Pattern gesteuert werden soll.

1. **Wechseln Sie zur Seite „Prog P1: Basic/DT/Ctrls– DrumTrk Pattern“.**
2. **Wählen Sie mit „Trigger Mode“, wie das Schlagzeug-Pattern gestartet und gestoppt werden soll.**

Start Immediately: Wenn Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster aktivieren (Diode leuchtet), wird das Pattern der „Sync“-Einstellung entsprechend gestartet. Um es anzuhalten, müssen Sie den Taster deaktivieren.

Wait KBD Trig: Wenn Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster aktivieren (Diode leuchtet), wird die Wiedergabebereitschaft der „Drum Track“-Funktion aktiviert. Spielen Sie eine Note auf der Tastatur (bzw. senden Sie einen Notenbefehl via MIDI), um die Wiedergabe der „Sync“-Funktion entsprechend zu starten.

3. **Wählen Sie eine „Sync“-Einstellung.**

Off: Das „Drum Track“-Pattern wird nicht zur KARMA-Wiedergabe synchronisiert. Die Wiedergabe beginnt sofort.

On: Das „Drum Track“-Pattern wird zur KARMA-Wiedergabe synchronisiert.



4. **Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trig“ gestellt haben, können Sie auch „Latch“ einstellen. Mit „Latch“ bestimmen Sie, ob das Pattern auch nach Freigabe aller Tasten noch weiterspielen soll.**

Off: Wenn der DRUM TRACK ON/OFF-Taster aktiv ist (Diode blinkt), beginnt die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie auf der Tastatur spielen (bzw. wenn ein Notenbefehl via MIDI empfangen wird). Wenn Sie alle Tasten freigeben (alle MIDI-Noten ausschalten), hält auch die Pattern-Wiedergabe an.

On: Wenn der DRUM TRACK ON/OFF-Taster aktiv ist (Diode blinkt), beginnt die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie auf der Tastatur spielen (bzw. wenn ein Notenbefehl via MIDI empfangen wird). Wenn Sie alle Tasten freigeben (alle MIDI-Noten ausschalten), läuft die Pattern-Wiedergabe jedoch weiter. Um sie anzuhalten, müssen Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster deaktivieren (Diode erlischt).

Use KARMA Latch Switch: Der Status des KARMA LATCH-Tasters entspricht jeweils dem hier gewählten Verhalten. Schließlich macht „Latch“ in der Regel nur Sinn, wenn sich die KARMA-Funktion auch so verhält.

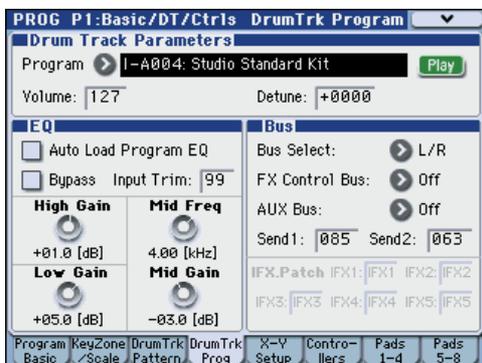
5. Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trig“ gestellt haben, können Sie auch „Keyboard Zone“ und „Velocity Zone“ einstellen.

Hiermit wählen Sie den Noten- oder Anschlagbereich, innerhalb dessen die „Drum Track“-Wiedergabe über die Tastatur ausgelöst werden kann.

Anwahl eines 'Drum Track'-Programms

Sehen wir uns jetzt an, wie man ein „Drum Track“-Programm wählt. Das kann man auf der Seite „Prog P0: Play– Main“ erledigen (siehe S. 186). Allerdings geht das auch auf der Seite „DrumTrk Program“, wo Sie außerdem den EQ, eine Verstimmung und das Bus-Routing einstellen können.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P1: Basic/DT/Ctrl– DrumTrk Program“.



2. Wählen Sie mit „Program (Select)“ ein „Drums“-Programm.

Achtung: Hier können nur Programs der Kategorie „15“ (Drums) gewählt werden.

3. Stellen Sie mit „Volume“ die Lautstärke der Schlagzeugbegleitung ein.

4. Mit „Detune“ können Sie die Klänge in Cent-Schritten verstimmen. Ein Cent entspricht 1/100 Halbton. Diese Einstellung gilt für das gesamte Programm.

Achtung: Bei Bedarf können Sie die Instrumente auch einzeln verstimmen (siehe „Global P5: Drum Kit“).

EQ-Einstellungen des 'Drum Track'-Programms

Die „Drum Track“-Funktion bietet einen einstellbaren 3-Band-EQ.

Wenn Sie „Auto Load Program EQ“ aktivieren, werden die EQ-Einstellungen des für die „Drum Track“-Funktion gewählten Programs geladen. Normalerweise werden Sie diese Option wohl wählen.

Die automatisch geladenen EQ-Einstellungen kann man danach aber noch abwandeln. Dabei handelt es sich um relative Werte, welche die Program-Einstellungen versetzen.

MIDI-Kommunikation der Schlagzeugspur

Im Program-Modus sendet und empfängt die „Drum Track“-Funktion auf folgenden MIDI-Kanälen.

Empfang: Wenn Sie die „Drum Track“-Funktion über die Tastatur steuern, wird der Global-Kanal verwendet.

Übertragung: Die Schlagzeugspur sendet auf dem mit „Drum Track **Prog MIDI Ch**“ gewählten Kanal (Vorgabe: Kanal 10). (Die Notenbefehle usw. des „Drum Track“-Programs werden gesendet.)

Achtung: Die Pattern-Daten werden nur via MIDI gesendet, wenn Sie „Drum Track **Prog MIDI Out**“ aktivieren (Global 1–1a). Laut Vorgabe ist das nicht der Fall.

Die „Drum Track“-Funktion sendet/empfängt keine MIDI-Programmwechsel.

'Drum Track'-Einstellungen im Combination-Modus

Im Gegensatz zum Program-Modus besitzt die „Drum Track“-Funktion im Combination-Modus keine eigene Spur (kein separates Timbre). Daher muss die Schlagzeugbegleitung einem Timbre 1–16 zugeordnet werden.

Stellen Sie den „Output“-Kanal auf dieselbe Nummer wie „MIDI Channel“ des gewählten Timbres.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Anwahl eines 'Drum Track'-Pattern und Programs“ auf S. 186.

MIDI-Kommunikation der Schlagzeugspur

Im Combination-Modus sendet und empfängt die „Drum Track“-Funktion auf folgenden MIDI-Kanälen.

Empfang: Wenn Sie die „Drum Track“-Funktion über die Tastatur steuern, wird der Global-Kanal verwendet.

Übertragung: Die Schlagzeugspur sendet auf dem mit „Output“ gewählten Kanal (kann für jede Combination separat eingestellt werden).

Wählen Sie dafür die Kanalnummer, die Sie auch dem gewünschten Timbre zugeordnet haben.

Wenn der „Status“ des Timbres „EXT“ oder „EX2“ lautet, werden die Notenbefehle usw. des „Drum Track“-Pattern gesendet.

'Drum Track'-Einstellungen im Sequencer-Modus

Die Parameter der „Drum Track“-Funktion entsprechen im wesentlichen jenen des Combination-Modus'. Ordnen Sie der gewünschten Spur 1–16 ein „Drums“-Programm zu.

Im Gegensatz zum Combination-Modus wird das „Drum Track“-Pattern hier nicht auf dem Global-Kanal angesteuert. Vielmehr wird der für „Input“ gewählte Kanal verwendet. In der Regel werden Sie hier wohl „Tch“ wählen. Die Einstellung „Tch“ bedeutet, dass jeweils der MIDI-Kanal der mit „Track Select“ gewählten Spur verwendet wird.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Anwahl eines 'Drum Track'-Pattern und Programs“ auf S. 186.



Im Sequencer-Modus kann man die „Drum Track“-Wiedergabe auch auf Spuren oder als Pattern aufzeichnen.

Die Notenbefehle der „Drum Track“-Pattern sind nämlich ganz normale (und folglich aufnehmbare) MIDI-Ereignisse.

Die „Drum Track“-Funktion kann nicht mit Notenbefehlen einer Sequenzerspur gestartet werden.

Wenn Sie beim Spielen eines Programs oder einer Combination mit „Drum Track“-Begleitung eine zündende Song-Idee haben, können Sie die Einstellungen mit „Auto Song Setup“ zu einem freien Song kopieren und die Aufnahme starten (siehe S. 181).

MIDI-Kommunikation der Schlagzeugspur

Im Sequencer-Modus sendet und empfängt die „Drum Track“-Funktion auf folgenden MIDI-Kanälen.

Empfang: Die Schlagzeugspur empfängt auf dem mit „Drum Pattern Input“ gewählten Kanal (kann für jeden Song separat eingestellt werden). In der Regel werden Sie sich wohl für „Tch“ entscheiden und die Pattern-Wiedergabe über die Tastatur des M3 steuern.

Übertragung: Die Schlagzeugspur sendet auf dem mit „Drum Pattern Output“ gewählten Kanal (kann für jeden Song separat eingestellt werden). Wählen Sie die Nummer der MIDI-Spur, der Sie das „Drums“-Programm zugeordnet haben.

Wenn der „Status“ der Spur „BTH“, „EXT“ oder „EX2“ lautet, werden die Notenbefehle usw. des „Drum Track“-Pattern gesendet.

Simultanverwendung der KARMA- und 'Drum Track'-Funktion

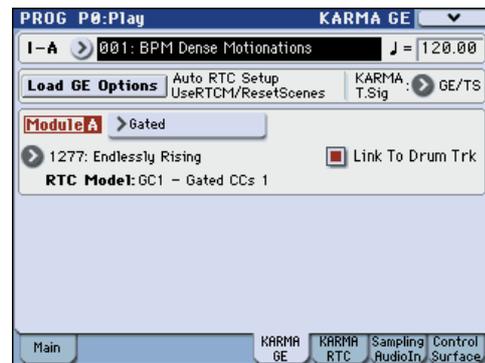
Wenn Sie die „Drum Track“- und KARMA-Funktion gleichzeitig verwenden, können sie zeitgleich gestartet und angehalten werden. Außerdem können Sie für jede KARMA-Szene angeben, ob das „Drum Track“-Pattern mitlaufen soll.

Einstellungen im Program-Modus

Gleichzeitiges Starten/Anhalten der KARMA- und 'Drum Track'-Wiedergabe

Sehen wir uns jetzt an, wie man die KARMA-Funktion und ein „Drum Track“-Pattern gleichzeitig startet/anhält.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P0: Play- KARMA GE“.



2. Aktivieren Sie „Link To Drum Trk“ (muss invertiert dargestellt werden). Die KARMA LINKED-Diode leuchtet.

Wenn Sie „Link To Drum Trk“ aktivieren, startet und stoppt die KARMA-Funktion jeweils zeitgleich mit dem „Drum Track“-Pattern.

Achtung: Diese Einstellung kann man auch mit „Link to DT (Link To Drum Trk)“ (Seite „Prog P7-1: KARMA1- GE Setup“) vornehmen.

3. Aktivieren Sie den KARMA ON/OFF-Taster.

Die KARMA-Funktion wird jetzt nicht mehr von auf der Tastatur gespielten (oder via MIDI empfangenen) Noten gestartet.

4. Wenn Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster aktivieren, beginnt die „Drum Track“-Wiedergabe im gewählten Timing.

Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ stellen, startet die KARMA-Funktion bei Aktivieren des DRUM TRACK ON/OFF-Tasters ebenfalls (Sie müssen allerdings auf der Tastatur spielen oder zuvor den KARMA LATCH-Taster aktiviert haben).

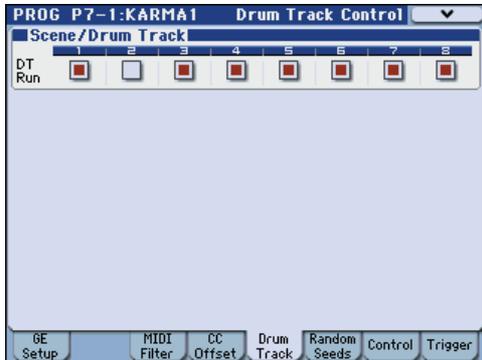
Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trig“ stellen, beginnt die Wiedergabe, sobald Sie etwas auf der Tastatur spielen (bzw. wenn ein MIDI-Notenbefehl empfangen wird).

Wenn Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster ausschalten, hält auch die KARMA-Funktion an, sofern sie momentan läuft.

Zuordnung der 'Drum Track'-Funktion zu den KARMA-Szenen

Das Verhalten der Schlagzeugspur kann für jede KARMA-Szene separat eingestellt werden.

1. Wechseln Sie zur Seite „Prog P7: KARMA1- Drum Track Control“.



2. Demarkieren Sie das „DT Run“-Kästchen („Drum Track Run“) aller Szenen, in denen die Schlagzeugbegleitung nicht spielen soll.

Sie könnten sie z.B. für Szene 1 aktivieren und für Szene 2 ausschalten.

3. Drücken Sie den KARMA ON/OFF-Taster, um diese Funktion einzuschalten.

Sorgen Sie dafür, dass die SCENES 1–4-Diode leuchtet und drücken Sie den SCENES 1/5-Taster, um Szene 1 zu wählen (siehe S. 168).

4. Drücken Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster.

Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trig“ gestellt haben, müssen Sie auf der Tastatur spielen (oder einen MIDI-Notenbefehl senden).

Normalerweise müssten jetzt sowohl die KARMA- als auch die „Drum Track“-Funktion spielen.

5. Drücken Sie den SCENES 2/6-Taster, um Szene 2 zu wählen.

Die Schlagzeugbegleitung spielt jetzt nicht mehr. Wenn Sie den SCENES 1/5-Taster drücken, spielt die Schlagzeugbegleitung wieder mit.

6. Drücken Sie den SCENES 2/6-Taster, um Szene 2 zu wählen.

Wenn Sie den KARMA ON/OFF-Taster ausschalten, hält die Schlagzeugbegleitung an.

Um das Schlagzeug wieder zu aktivieren, müssen Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster zuerst ausschalten und dann wieder etwas auf der Tastatur spielen.

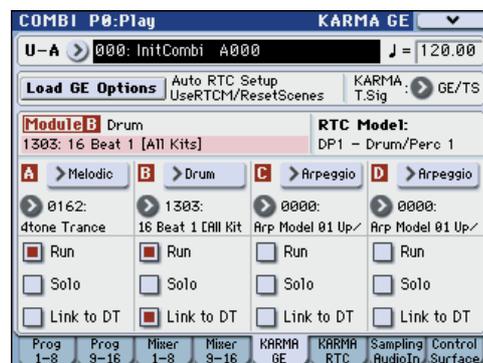
Einstellungen im Combination- und Sequencer-Modus

Gleichzeitiges Starten/Anhalten der KARMA- und 'Drum Track'-Wiedergabe

Im Combination- und Sequencer-Modus stehen bis zu vier KARMA-Module gleichzeitig zur Verfügung. Sie können für jedes KARMA-Modul separat einstellen, ob die 'Drum Track'-Wiedergabe mitlaufen soll oder nicht.

Hier zeigen wir Ihnen, was im Combination-Modus eingestellt werden muss. Die Arbeitsweise im Sequencer-Modus entspricht jener des Combination-Modus'.

1. Wechseln Sie zur Seite „Combi P0: Play- KARMA GE“.



2. Wählen Sie „Link to DT“ für alle KARMA-Module, die zeitgleich mit der „Drum Track“-Wiedergabe starten/anhalten sollen.

Sobald Sie auch nur ein Modul (A–D) aktivieren, leuchtet die LINKED-Diode.

Achtung: Diese Einstellung kann man auch mit „Link to DT“ („Link To Drum Trk“, Seite „Prog P7-1: KARMA1- GE Setup A/B/C/D“) vornehmen.

3. Wenn Sie den KARMA ON/OFF-Taster aktivieren und auf der Tastatur spielen (oder MIDI-Notenbefehle senden), beginnt die Wiedergabe aller KARMA-Module, deren „Link to DT“-Parameter ausgeschaltet wurde. KARMA-Module, deren „Link to DT“-Parameter aktiv ist, werden jedoch nicht ausgelöst.
4. Wenn Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster aktivieren, beginnt die Wiedergabe aller KARMA-Module, deren „Link to DT“-Parameter aktiviert wurde, zeitgleich mit der Schlagzeugbegleitung.

Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ gestellt haben, werden die KARMA-Module bei Aktivieren des DRUM TRACK ON/OFF-Tasters gestartet (sofern KARMA LATCH an ist).

Wenn Sie „Trigger Mode“ hingegen auf „Wait KBD Trig“ stellen, beginnt die Wiedergabe, sobald Sie etwas auf der Tastatur spielen (oder MIDI-Notenbefehle senden).

Wenn Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster ausschalten, hält auch die KARMA-Funktion an, sofern sie momentan läuft (und solange KARMA LATCH ausgeschaltet ist).

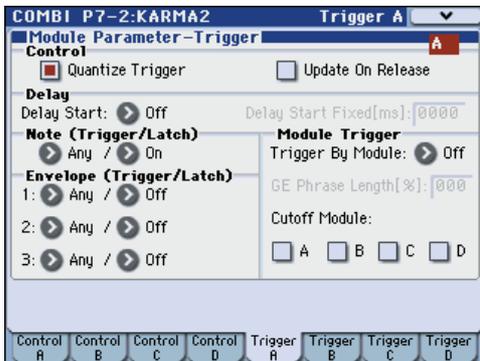
5. Sorgen Sie dafür, dass das Schlagzeug synchron zu den KARMA-Modulen spielt.

Aktivieren Sie „**Trigger Sync**“ auf der Seite „Prog P1: Basic/DT/Ctrls– Drum Track“.



6. Sorgen Sie dafür, dass sich die KARMA-Module zum „Drum Track“-Pattern synchronisieren.

Aktivieren Sie „**Quantize Trigger**“ auf der Seite „P7-2: KARMA2– Trigger A/B/C/D“.



Zuordnung der 'Drum Track'-Funktion zu den KARMA-Szenen

Genau wie im Program-Modus kann man auch im Combination- und Sequencer-Modus einstellen, welche Szenen mit und welche ohne Schlagzeugbegleitung laufen sollen. Diese Einstellungen müssen mit „**DT Run**“ (Seite „P7-1: KARMA1– Scene Matrix“) vorgenommen werden. Siehe die Arbeitsweise im Program-Modus (S. 192).

Synchronisation der 'Drum Track'-Funktion

Der 'Trigger Sync'-Parameter

Die Timing-Korrektur der Auslösernoten für die „Drum Track“-Wiedergabe richtet sich nach der „**Trigger Sync**“-Einstellung.

An (markiert): Die gespielten Noten werden erst zum nächsten Taktschlag verschoben. Danach erfolgt die Auslösung.

Aus (nicht markiert): Wenn Sie „**Trigger Mode**“ auf „Start Immediately“ gestellt haben, beginnt die Wiedergabe, sobald Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster drücken. Wenn Sie „Wait KBD Trig“ wählen, erfolgt die Auslösung, sobald Sie eine Taste drücken.

Synchronisieren der Schlagzeugbegleitung mit der KARMA-Funktion, dem Song (Sequencer) und einem Pattern der RPPR-Funktion

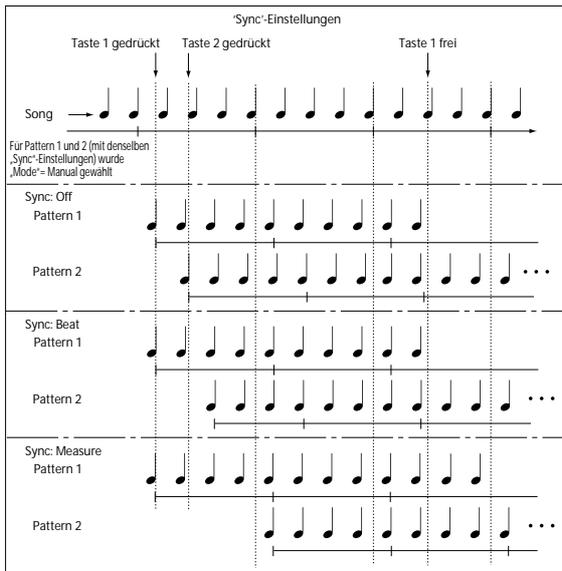
Wenn die „Drum Track“-Wiedergabe zur KARMA-Funktion, dem gewählten Song und/oder der RPPR-Wiedergabe synchron laufen (und eventuell aufgezeichnet werden) soll, müssen Sie „**Trigger Sync**“ aktivieren.

Trigger Sync Off: Wenn Sie „**Trigger Mode**“ auf „Start Immediately“ stellen, beginnt die „Drum Track“-Wiedergabe, sobald Sie den DRUM TRACK ON/OFF-Taster drücken. Wenn Sie „Wait KBD Trig“ wählen, erfolgt die Auslösung, sobald Sie eine Klaviaturtaste drücken. Es erfolgt also keine Synchronisation zum Song, RPPR-Pattern oder der KARMA-Funktion.

Trigger Sync On: Die Auslösung läuft synchron zum Song, Pattern oder zur RPPR-Funktion (in Taktschritten). Die Synchronisation erfolgt in Taktschlagschritten zur laufenden KARMA-Phrase (wenn die Song- oder Pattern-Wiedergabe im Sequencer-Modus nicht läuft).

Achtung: Wenn eine KARMA-Phrase zur bereits laufenden „Drum Track“-Funktion synchronisiert werden soll, müssen Sie den „**Quantize Trigger**“-Parameter (Seite „Prog P7-1: KARMA1– Trigger, Combi/Seq P7: KARMA2– Trigger A/B/C/D“) aktivieren.

Achtung: Wenn ein RPPR-Pattern zur bereits laufenden „Drum Track“-Funktion synchronisiert werden soll, müssen Sie den „**Sync**“-Parameter (Seite „Seq P10: Pattern/RPPR– RPPR Setup“) auf „Beat“ oder „Measure“ stellen.



Synchronisation mit einem Song

Synchronisation im Sequencer-Modus

- Bei Drücken des SEQUENCER START/STOP-Tasters hält die „Drum Track“-Funktion im selben Moment an wie der Sequenzer.
- Wenn die „Drum Track“-Funktion zeitgleich mit der Aufnahme beginnen soll, müssen Sie –während der Einzahlphase– den DRUM TRACK ON/OFF-Taster aktivieren (wenn „**Trigger Mode**“= Start Immediately) oder die gewünschten Noten spielen (wenn „**Trigger Mode**“= Wait KBD Trig). Dadurch wird die „Drum Track“-Funktion noch nicht gestartet – Sie bereiten sie nur für die ersten Song-Takte vor.

'MIDI Slave'-Betrieb

Verbinden Sie die MIDI IN-Buchse des M3 mit dem MIDI OUT-Anschluss des externen Geräts (bzw. den USB B-Port des M3 mit Ihrem Computer).

Stellen Sie „**MIDI Clock**“ (Global, siehe S. 363 im RH) auf „External MIDI“ oder „External USB“. Der M3 klinkt sich in den eingehenden MIDI-Takt ein und wertet auch Start/Stop-Befehle usw. aus.

Achtung: Wenn Sie auf dem M3 „**MIDI Clock**“= Auto wählen, klinkt er sich ebenfalls in den eingehenden MIDI-Takt (sofern vorhanden) ein, kann aber auch „normal“ verwendet werden.

MIDI Clock-Synchronisation

Die KARMA-Funktion kann ihre Tempo-Informationen auch problemlos via MIDI beziehen.

MIDI-Echtzeitbefehle

Im Sequencer-Modus empfängt der M3 auch „Start“- , „Continue“- und „Stop“-Befehle und kann damit die Wiedergabe und Aufnahme starten/anhalten (wie bei Verwendung des START/STOP-Tasters). Auch die KARMA-Funktion verhält sich dann wie bei Verwendung des START/STOP-Tasters. (Siehe „Synchronisation mit einem Song“.)

'MIDI Master'-Betrieb

Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des M3 mit dem MIDI IN-Anschluss des externen Geräts (bzw. den USB B-Port des M3 mit Ihrem Computer).

Stellen Sie „**MIDI Clock**“ (Global 1–1a) auf „Internal“. Sofern es das kann, klinkt sich das externe MIDI-Gerät in den MIDI-Takt ein und wertet auch Start/Stop-Befehle usw. aus.

Achtung: Das funktioniert auch, wenn Sie „**MIDI Clock**“= Auto wählen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „MIDI Clock (MIDI Clock Source)“ auf S. 364 im RH.

MIDI Clock-Synchronisation

Sofern es das kann, klinkt sich das externe MIDI-Gerät in den MIDI-Takt des M3 ein.

Anlegen eines 'Drum Track'-Pattern

Im Sequencer-Modus erstellte Pattern können auf der Seite „P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit“ zu „Drum Track“-Pattern umfunktioniert und intern gespeichert werden. Nur gewandelte Pattern stehen für den Einsatz mit der „Drum Track“-Funktion zur Verfügung. Gewandelte „Drum Track“-Pattern werden beim Ausschalten des Instruments nicht gelöscht. Sie können demnach gemeinsam mit den Programs und Combinations verwaltet werden.

Vorbereiten eines User-Pattern

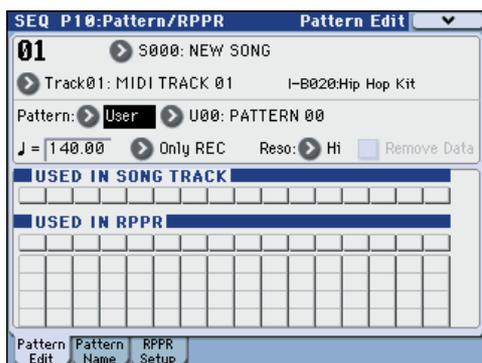
User-Pattern müssen für die Wandlung zu „Drum Track“-Pattern vorbereitet werden.

User-Pattern können in Echtzeit (Seite „Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit“) oder im Step-Verfahren (siehe S. 93 und S. 265 im RH) aufgezeichnet werden.

Pattern können aber auch über den Import einer Spurpassage erstellt werden. Somit können Sie eigene Schlagzeugparts bzw. Daten eines SMF, das Sie im Media-Modus geladen haben) verwenden. Hierfür müssen Sie den Menübefehl „Get From Track“ (Seite „Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit“) ausführen (siehe S. 265 im RH).

Umwandeln in ein „Drum Track“-Pattern

1. Drücken Sie den **MODE SEQ**-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.
2. Springen Sie zur Seite „Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit“.



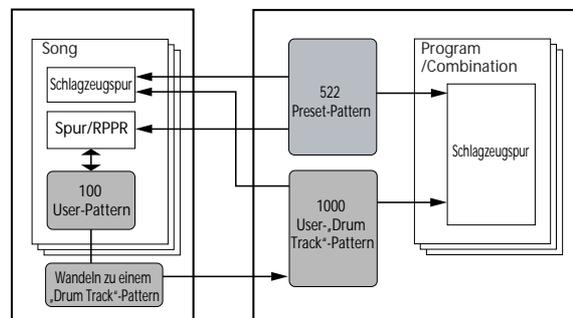
3. Wählen Sie das Pattern, das in ein „Drum Track“-Pattern gewandelt werden soll.

Stellen Sie „Pattern“ auf „User“ und wählen Sie mit „Pattern Select“ den gewünschten Speicher.

4. Wählen Sie den Menübefehl „Convert to Drum Trk Pattern“, um das zugehörige Dialogfenster aufzurufen.



5. Wählen Sie mit „To – Drum Track Pattern Select“ das „Drum Track“-Pattern, zu dem die Daten kopiert werden sollen. Eventuell dort bereits vorhandene Daten werden überschrieben.
6. Wenn Sie „All Patterns available in Song ***“ aktivieren, werden alle im Song existierenden Pattern mit Notendaten ab dem in Schritt „4“ gewählten Pattern gewandelt.
7. Wenn Sie den Befehl mit „Note Only“ ausführen, werden nur Notenbefehle gewandelt.
8. Drücken Sie den [OK]-Button oder ENTER-Taster, um den Befehl auszuführen. Drücken Sie den [Cancel]-Button oder EXIT-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.
9. Stellen Sie „Pattern Bank“ auf „User“ und wählen Sie mit „Pattern No“ das soeben erstellte Pattern (siehe auch „Verwendung der „Drum Track“-Funktion im Program-Modus“ auf S. 185). Starten Sie die Wiedergabe dieses Pattern.



Sequenzerspeicher (muss auf einem externen USB-Datenträger gesichert werden)

Interner Speicher (innerhalb des M3)

Funktionen, die in allen Modi gelten

Eingeben/Ändern von Namen

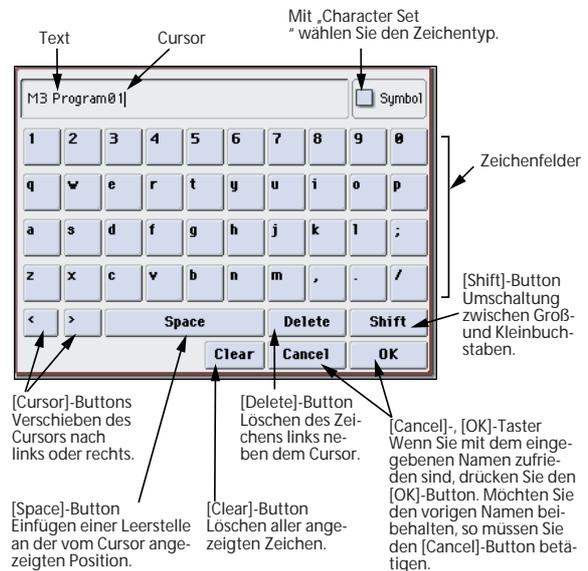
Sie können den Namen eines editierten Programs, einer Combination, eines Songs, Drumkits, eines Multisamples oder Samples usw. ändern.

Weiterhin lassen sich die Namen der Kategorien für Programs und Combinations ändern.

Dieses Umbenennen ist auf folgenden Seiten möglich:

Eintrag	Seite
Program	Prog P0...9 Menübefehl: Write Program
Combination	Combi P0...9 Menübefehl: Write Combination
Song	Seq P0...5 Menübefehl: Rename Song
Spur	Seq P6: Track Name
Pattern	Seq P10: Pattern Name
Cue List	Seq P11: Menübefehl: Cue List
Multisample	Sampling P0...4 Menübefehl: Rename MS
Sample	Sampling P0...4 Menübefehl: Rename Sample
Program-Kategorie/ Subkategorie	Global P4: Program Category
Combination-Kategorie/ Subkategorie	Global P4: Combination Category
KARMA GE-Kategorie/ Subkategorie	Global P4: GE Category
Drumkit	Global P5 Menübefehl: Rename Drum Kit
Datei	Media Save: Save All... Save Audio CD Track List, Media Utility Menübefehl: Rename Prog, Combi, Seq, Sampling P0 Menü- befehl: Select Directory
WAVE-Parameter	Media Edit WAVE Menübefehl: Save WAVE Parameter
Effektprogramme	Prog, Combi, Seq, Sampling P8, 9 Menübefehl: Write FX Preset

1. Drücken Sie auf den oben erwähnten Seiten und nach Anwahl eines Menübefehls jener Seiten das Texteingabefeld **T**, um das dazugehörige Fenster zu öffnen.



2. In diesem Beispiel wollen wir „M3 Program01“ eingeben.

- Drücken Sie den [Clear]-Button.
- Drücken Sie den [Shift]-Button, um Großbuchstaben zu wählen. Betätigen Sie anschließend „M“.
- Drücken Sie den [Shift]-Button noch einmal, um wieder klein schreiben zu können und betätigen Sie die Felder „3“.
- Drücken Sie den [Space]-Button.
- Drücken Sie den [Shift]-Button, um Großbuchstaben zu wählen. Betätigen Sie anschließend „P“.
- Mit dem [Shift]-Button wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.

Achtung: Im Media-Modus stehen nur bestimmte Zeichen zur Verfügung.

3. Drücken Sie den [OK]-Button, um das Dialogfenster zu schließen.

Hiermit kehren Sie zurück zur Seite, die vor Aufrufen des Dialogfensters aktiv war.

Definieren der Funktionen für die Taster SW1 und SW2

SW1 und SW2 sind die beiden Taster über dem Joystick und dem Ribbon.

Diesen Tastern können Sie Funktionen zuordnen und sie dann z.B. für die Modulation oder zum Verriegeln/„Einfrieren“ des Joystick-, Ribbon- oder Aftertouch-Werts verwenden.

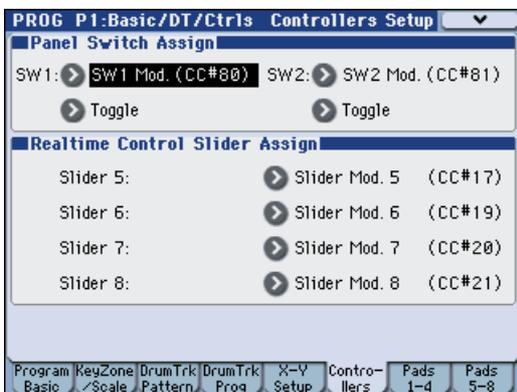
Auch das Verhalten (rastend/nicht rastend) ist einstellbar. Im Schaltmodus („**Toggle**“) ändern Sie den Status durch wiederholtes Drücken des Tasters. „**Momentary**“ (nicht rastend) bedeutet hingegen, dass der Status nur so lange „an“ lautet wie Sie den Taster gedrückt halten.

Die Belegung (und sogar der An/Aus-Status) dieser Taster kann für jedes Program, jede Combination und jeden Song separat programmiert werden. Für den Sampling-Modus lässt sich die Funktion dieser Taster ebenfalls programmieren.

Der „Panel Switch Assign“-Parameter kann auf der Seite „Controllers Setup“ oder „Setup“ eingestellt werden.

Modus	Seite
Programs	Prog P1: Basic/DT/Ctrls
Combinations	Combi P1: DT/XY/Ctrls
Songs	Seq P1: DT/XY/Ctrls
Sampling-Modus	Sampling P4: Controllers

Beispiel für die Einstellungen innerhalb eines Programs



Bei Verwendung von SW1/2 als „AMS“ oder „Dmod“ lauten die Vorgaben „SW1 Mod.(CC80)“ und „SW2 Mod.(CC81)“.

Unter „Einstellen der ‘Feedback’-Intensität mit SW1 (‘Dmod’)“ auf S. 161 finden Sie ein Beispiel. Unter „SW1/2 Assignments“ auf S. 597 im Referenzhandbuch finden Sie eine erschöpfende Übersicht aller verfügbaren Funktionen.

Achtung: Wenn Sie diese Einstellungen beim Ausschalten nicht verlieren möchten, müssen Sie sie innerhalb des Programs, der Combination oder des Songs speichern. Die Einstellungen des Sampling-Modus können nicht gespeichert werden.

Definieren der Funktionen der REALTIME CONTROL-Regler 5–8

Wenn Sie **CONTROL ASSIGN** der Steuersektion auf „**REALTIME CONTROL**“ stellen, fungieren die Fader rechts als Echtzeitregler 5–8 (User 1–4).

Das lässt sich für verschiedene Dinge nutzen – z.B. zum Modulieren von Klängen oder Effekten, zum Ändern des Effektanteils usw.

Die Belegung der Fader kann für jedes Program, jede Combination und jeden Song separat programmiert werden. Für den Sampling-Modus lassen sich diese Funktionen ebenfalls programmieren.

Wenn Sie die Fader für „AMS“- oder „Dmod“-Zwecke nutzen möchten, müssen Sie beachten, dass man hier in zwei Schritten arbeiten muss. Zunächst muss man einem Fader nämlich einen Steuerbefehl zuordnen (z.B. „Slider Mod.1 (CC17)“). Anschließend muss man dafür sorgen, dass der gewünschte Parameter auf diesen Steuerbefehl reagiert.

Der erste Schritt muss auf der Seite „Controllers Setup“ oder „Setup“ vorgenommen werden. (Siehe „Definieren der Funktionen für die Taster SW1 und SW2“ oben.)

Die vorgegebenen Definitionen der Fader 5–8 lauten „Slider Mod.5 (CC17)“, „Slider Mod.6 (CC19)“, „Slider Mod.7 (CC20)“ und „Slider Mod.8 (CC21)“. Unter „Realtime Control Slider 5–8 Assignments“ auf S. 598 im Referenzhandbuch finden Sie eine erschöpfende Übersicht aller verfügbaren Funktionen.

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man dafür sorgt, dass Fader 5 (User 1) den „Attack Time“-Parameter der Filter- und Amp-Hüllkurve beeinflusst:

1. Drücken Sie den **MODE PROG**-Taster, um in den **Program-Modus** zu wechseln.
2. Springen Sie zur Seite „**P1: Basic/DT/Ctrls- Controllers Setup**“.

Drücken Sie den **PAGE SELECT**-Taster, um „Page Select“ aufzurufen und wählen Sie „**P1 Basic/DT/Ctrls**“.

3. Drücken Sie den „**Realtime Control Slider Assign – Slider 5**“-Listenpfeil und wählen Sie „**F/A Attack (CC73)**“.
4. Drücken Sie den **CONTROL ASSIGN REALTIME CONTROL**-Taster. (Die Diode leuchtet.)
5. Bedienen Sie **Fader 5 (USER 1)** und überprüfen Sie, ob sich die „**Attack**“-Geschwindigkeit ändert.

Achtung: Wenn Sie diese Einstellungen beim Ausschalten nicht verlieren möchten, müssen Sie sie innerhalb des Programs, der Combination oder des Songs speichern (S. 140). Die Einstellungen des Sampling-Modus können nicht gespeichert werden.

Verwendung von Tap Tempo

Das Tempo der KARMA- und „Drum Track“-Funktion lässt sich im Program-, Combination- und Sequencer-Modus auch durch mehrmaliges Drücken des TAP TEMPO-Tasters einstellen. Im Sequencer-Modus lässt sich mit diesem Verfahren das Song-Tempo einstellen.

Im Sampling-Modus können Sie „Grid“ mit TAP TEMPO außerdem auf den gewünschten BPM-Wert stellen (bei laufender Sample-Wiedergabe).

Für die Eingabe des Tempos müssen Sie den TAP TEMPO-Taster leicht drücken. Bereits nach dem zweiten Drücken, wird der neue Tempowert übernommen. Wenn Sie ihn jedoch öfter betätigen, wird der Tempowert wahrscheinlich genauer eingestellt. Wenn Sie's genau wissen möchten: Das Mittel der letzten 16 „Taps“ wird zur Bestimmung des Tempos verwendet.

Drücken Sie den TAP TEMPO-Taster bei laufender Wiedergabe mehrmals behutsam im gewünschten Tempo. Die Wiedergabegeschwindigkeit richtet sich nach dem Abstand zwischen Ihren „Taps“. So können Sie blitzschnell dafür sorgen, dass das richtige Tempo verwendet wird.

Sehen wir uns doch einmal an, wie man das KARMA-Tempo mit gezielten „Taps“ einstellt.

1. Aktivieren Sie die KARMA-Wiedergabe im Program- oder Combination-Modus.

Drücken Sie den KARMA ON/OFF-Taster und danach eine Klaviaturtaste oder ein Pad. (Wenn Sie den LATCH-Taster aktivieren, brauchen die Noten für die KARMA-Funktion nur jeweils kurz angespielt zu werden.)

2. Drücken Sie den TAP TEMPO-Taster mehrmals behutsam im gewünschten Tempo.

Die Angabe „↓“ oben rechts im Display ändert sich und zeigt den ermittelten Tempowert zwischen den letzten beiden TAP TEMPO-Intervallen an.

Wenn Sie den TAP TEMPO-Taster schneller drücken, wird das Tempo erhöht.

 Die Tap Tempo-Funktion ist überall dort belegt, wo man das Tempo mit dem TEMPO-Regler ändern kann. Im Sequencer-Modus ist das z.B. nicht der Fall, wenn Sie einen Song wählen, dessen „Tempo Mode“ auf „Auto“ gestellt wurde. (Siehe S. 196 im RH.)

Achtung: Die Tap Tempo-Funktion kann auch mit einem an die ASSIGNABLE FOOT SWITCH-Buchse angeschlossenen Fußtaster bedient werden (siehe S. 132 und S. 599 im RH).

‘Neutralisieren’ der Spielhilfen

Bei Bedarf können Sie die Bedienelemente der Steuersektion in die Neutralstellung zwingen.

Wenn nur ein Bedienelement neutral geschaltet werden soll, halten Sie den RESET CONTROLS-Taster gedrückt, während Sie das betreffende Bedienelement (Fader, Taster) betätigen.

Um alle Bedienelemente einer „CONTROL ASSIGN“-Gruppe der Steuersektion (d.h. eines Registers der Seite „Control Surface“) zurückzustellen, müssen Sie den RESET CONTROLS-Taster gedrückt halten, während Sie den CONTROL ASSIGN-Taster betätigen.

CONTROL ASSIGN MIXER & MODULATION

Mit dem RESET CONTROLS-Taster kann man entweder den gewünschten Fader bzw. Taster oder die ganze CONTROL ASSIGN-Gruppe zurückstellen.

Sehen wir uns an, wie man einen einzelnen Fader oder Taster zurückstellt:

1. Halten Sie den RESET CONTROLS-Taster gedrückt, während Sie den Fader 1–8 oder Taster 1–8 bedienen, dessen gespeicherten Status Sie wiederherstellen möchten.
2. Geben Sie den RESET CONTROLS-Taster nach der Rückstellung wieder frei.

Um eine ganze CONTROL ASSIGN-Gruppe zurückzustellen:

- Halten Sie den RESET CONTROLS-Taster gedrückt und betätigen Sie den CONTROL ASSIGN MIXER-KARMA-Taster, dessen Name im Display angezeigt wird (d.h. dessen Diode leuchtet).

Das Program bzw. die Combination verwendet jetzt wieder die gespeicherten Einstellungen. In einem Sequencer-Song werden wieder die bei Aufrufen des Modus' oder nach Ausführen von „Copy From Combi“ usw. aktiven Einstellungen gewählt.

Achtung: Wenn Sie CONTROL ASSIGN REALTIME CONTROL zurückstellen, werden die Fader wieder in die Mitte („064“) gestellt.

Achtung: Im Falle von CONTROL ASSIGN TONE ADJUST werden folgende Werte eingestellt (je nach den zugeordneten Parametern).

Innerhalb eines Programs werden Absolutparameter auf die gespeicherten Werte zurückgestellt, während Relativparameter in die Mitte (keine Änderung) gestellt werden.

Im Falle einer Combination werden die gespeicherten Werte aufgerufen. In einem Sequencer-Song werden wieder die bei Aufrufen des Modus' oder nach Ausführen von „Copy From Combi“ usw. aktiven Einstellungen gewählt.

KARMA MODULE CONTROL-Taster

- Die Fader und Taster sowie die Szenenparameter des aktuellen KARMA-Moduls können zurückgestellt werden. Halten Sie den RESET CONTROLS-Taster gedrückt und betätigen Sie KARMA MODULE CONTROL, um diese Parameter zurückzustellen.

KARMA SCENE-Taster 1/5–4/8

- Um eine KARMA-Szene zu initialisieren, müssen Sie den RESET CONTROLS-Taster gedrückt halten, während Sie den SCENE 1/5–4/8-Taster betätigen, dessen Diode blinkt.

Wenn Sie den RESET CONTROL-Taster erneut gedrückt halten, während Sie einen SCENE 1/5–4/8-Taster betätigen, blinkt dessen Diode wieder.

Das Program bzw. die Combination verwendet jetzt wieder die gespeicherten Einstellungen. In einem Sequencer-Modus werden wieder die bei Aufrufen des Modus' oder nach Ausführen von „Copy From Combi“ usw. aktiven Einstellungen gewählt.

Kurzbefehle

ENTER-Taster + Zifferntaster 0–9

- Aufrufen der Menübefehle auf der aktuellen Seite (maximal 10 Einträge).

ENTER- + REC/WRITE-Taster

- Aufrufen der „Auto Song Setup“-Funktion. Im Program- und Combination-Modus sorgen Sie mit diesem Befehl dafür, dass die gerade verwendeten Program- bzw. Combination-Einstellungen zu einem neuen Song im Sequencer-Modus kopiert werden. Dort wird sofort die Aufnahmebereitschaft aktiviert.

ENTER-Taster + Klaviaturtaste

- Eingabe einer Notenummer und/oder eines Anschlagwerts.
- Anwahl von „KEY“ auf der Seite „Global P5: Drum Kit, Seq P10: Pattern/RPPR, RPPR Setup“.
- Einstellen der Basisnote („Base Key“) und des Index' im Sampling-Modus.

Achtung: Solange ein Dialogfenster angezeigt wird, hat der ENTER-Taster die gleiche Funktion wie der [OK]-Button. Folglich kann man mit diesem Taster auch keine Noten bzw. Anschlagwerte eingeben, wenn das angezeigte Dialogfenster einen [OK]-Button enthält.

ENTER- + LOCATE-Taster

- Im Sequencer-Modus können Sie die aktuelle Position mit dieser Kombination als „Location“ definieren (das entspricht dem Menübefehl „Set Location“).

Taster CONTROL ASSIGN KARMA (seine Diode leuchtet) + KARMA MODULE CONTROL-Taster

Im Combination- und Sequencer-Modus stellen Sie „Module Control“ hiermit auf „Master“. (Das entspricht der Anwahl von „Module Control“ = M auf der Seite „Control Assign KARMA“ (P0 Control Surface).

ENTER-Taster

Solange ein Dialogfenster angezeigt wird, hat dieser Taster die gleiche Funktion wie der [OK]-Button.

PAGE SELECT-Taster + Zifferntaster 0–9

Halten Sie den PAGE SELECT-Taster gedrückt, während Sie einen Zifferntaster 0–9 betätigen, um die zugeordnete Seite aufzurufen.

Achtung: Bestimmte Seiten sind über mehrere Fenster verteilt (Beispiel: P3–1 und P7–1). In solchen Fällen wird immer das erste Fenster gewählt.

EXIT-Taster

Mit diesem Taster können Sie zur Hauptseite des aktuellen Modus' zurückkehren.

1. **Drücken Sie ihn ein Mal, um zur zuletzt gewählten „Main P0“-Seite zu springen.**
2. **Drücken Sie den EXIT-Taster. Hiermit kehren Sie zurück zum Parameter, den Sie zuletzt auf der Ausgangsseite „P0“ („Prog: Main, Combi/Seq: Program T01–08“) gewählt haben.**
3. **Drücken Sie den EXIT-Taster. Damit springen Sie zur Seite „P0“, wo der betreffende Parameter gewählt wird.**

Durch wiederholtes Drücken (maximal drei Mal) des EXIT-Tasters können Sie zum Parameter springen, über den Sie mit den Zifferntastern oder Δ/∇ ein Program, eine Combination oder einen Song wählen können.

EXIT-Taster in Dialogfenstern

Solange ein Dialogfenster angezeigt wird, hat dieser Taster dieselbe Funktion wie der [Cancel]-, [Done]- oder [Exit]-Button.

RESET CONTROL und 1+2 (Steuersektion) beim Einschalten gedrückt halten

- Initialisieren der M3 und Laden von Daten. (Während des Ladevorgangs wird die Meldung „Now writing into internal memory“ angezeigt.)

Nach der Initialisierung müssen Sie wieder die Werksdaten laden. Verwenden Sie dafür den Menübefehl „Load Preload/Demo Data“ im Global-Modus. (Siehe S. 382 im RH.)

Laden der Werksvorgaben

Laden der Werksdaten

Die ab Werk im M3 gespeicherten Programs, Combinations, Drumkits und Global-Einstellungen können bei Bedarf wiederhergestellt werden. Auch die Demosongs kann man mit dem unten beschriebenen Verfahren laden.

Diese Werksdaten des M3 befinden sich in einem separaten internen Speicherbereich.

- ⚠ Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten geladen werden.
- ⚠ Vor Laden der Werksdaten müssen Sie auf der „P0: Basic Setup– System Preference“-Seite der Global-Modus’ den Speicherschutz („Memory Protect“) des betreffenden Datentyps deaktivieren. Tun Sie das nämlich nicht, so werden die betreffenden Daten nicht geladen.
- ⚠ Beim Laden der Werksdaten gehen Ihre eigenen Einstellungen verloren. Wenn Sie sie nicht verlieren möchten, müssen Sie sie vor dem Laden mit „Save All“ oder „Save PCG“ extern sichern.

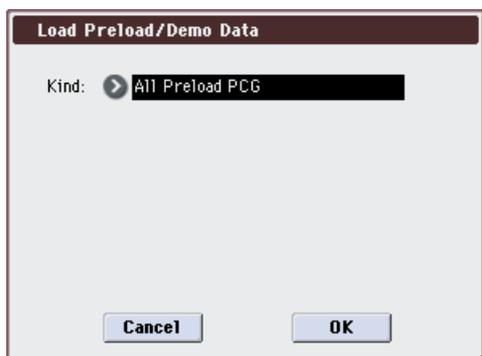
1. Wechseln Sie zur Seite „P0: Basic Setup– Basic“ (Global-Modus).

Drücken Sie den MODE GLOBAL-Taster, um in den Global-Modus zu wechseln.

Wenn die Seite „Global P0: Basic Setup– Basic“ nicht angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster drücken.

2. Drücken Sie den Menüfeil und wählen Sie „Load Preload/Demo Data“.

Es erscheint ein Dialogfenster.



3. Wählen Sie im „Kind“-Feld „All Preload PCG“.

Zusätzlich zu „All Preload PCG“ könnten Sie folgende Dinge wählen:

- All (Preload PCG and Demo Songs)
- All Demo Songs
- Program
- Combination
- Drumkit
- Global Setting

Achtung: Sie können entweder alle Programs, Combinations bzw. Drumkits oder nur einen Speicher laden.

4. Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten zu laden. Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Bei Drücken des [OK]-Buttons erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen.

Achtung: Solange ein Dialogfenster angezeigt wird, hat der ENTER-Taster die gleiche Funktion wie der [OK]-Button.

Über die mit 'All Preload PCG' geladenen Daten

„All Preload PCG“ bedeutet, dass folgende Daten geladen werden. Wenn Sie „All (Preload PCG and Demo Song)“ ausführen, werden außer den „All Preload PCG“-Daten auch die Demosongs geladen.

Wenn Sie eine EXB-RADIAS eingebaut haben, werden deren Daten in die Bank I-F geladen.

Wenn keine EXB-RADIAS-Platine installiert ist

- Program: Bank I-A, I-B, I-C, I-D
- Combination: Bank I-A, I-B, I-C
- Drumkit: 000(INT)...031(INT)
- Global-Parameter
- Demosong: S000–S003
Nur bei Ausführen von „All (Preload PCG and Demo Song)“

Achtung: Beim Ausschalten wird der Demosong wieder gelöscht.

Wenn eine EXB-RADIAS-Platine installiert ist

Zusätzlich zu den oben erwähnten Daten werden folgende Dinge geladen.

- Program: Bank I-F
- Formant Motion 1–16

Siehe das Dokument „EXB-RADIAS for M3“ (PDF).

Installieren von Sonderzubehör

Bitte vor der Installation lesen

Sicherheitsvorkehrungen



Warnungen

- Wenn Sie Bauteile dieses Produkts installieren, reparieren oder ersetzen, dürfen Sie nur die Maßnahmen durchführen, die das Bedienungshandbuch vorschreibt.
- Bevor Sie dieses Produkt installieren, sollten Sie das Netzkabel und die Verbindungskabel zu allen Peripheriegeräten entfernen. Andernfalls besteht die Gefahr eines Stromschlags oder einer Beschädigung des Geräts.
- Im Umgang mit den elektronischen Bauteilen oder Anschlüssen der Platine sollten Sie keine übermäßige Kraft aufwenden und nicht versuchen, die Teile zu zerlegen. Dies könnte zu einem Stromschlag, Brand oder Funktionsfehler führen.



Vorsichtsmaßnahmen

- Bevor Sie dieses Produkt berühren, sollten Sie einen Metallgegenstand des Gerätes berühren, in welches das Produkt eingebaut wird. Dadurch können Sie die statische Elektrizität Ihres Körpers entladen und verhindern, dass diese Ladung elektronische Bauteile beschädigt.
- Bei unsachgemäßem Austausch der Batterie besteht Explosionsgefahr. Verwenden Sie ausschließlich Batterien desselben Typs.
- Wenn Sie dieses Produkt installieren, dürfen Sie keine Bauteile oder Platinen berühren, die mit den vorzunehmenden Anschlüssen nichts zu tun haben. Dies könnte zu einem gefährlichen Stromschlag oder zu Funktionsstörungen führen.
- Beim Umgang mit diesem Produkt sollten Sie die Kontakte auf der Rückseite der Platine (auf der keine Bauteile montiert sind) nicht berühren, da Sie sich an den scharfen Stellen verletzen könnten.
- Die optionalen Bauteile dürfen nicht nass werden, und es dürfen keine Gegenstände darauf abgestellt werden. Dies könnte zu Funktionsfehlern führen.
- Achten Sie beim Installieren dieses Produkts darauf, dass keine Schrauben oder andere Bauteile in das Gerät fallen, in welches das Produkt installiert wird.

Korg Inc. übernimmt keine Haftung für Funktionsstörungen oder Beschädigungen, die durch falsche Anwendung oder Modifikation des Produkts verursacht werden. Korg Inc. übernimmt auch keine Verantwortung für Schaden, die durch den Verlust oder die Zerstörung von Daten verursacht werden.

Vorsichtsmaßnahmen für den Einbau einer Erweiterungskarte

Um die Karte (Platine) sachgemäß einbauen zu können, sollten Sie folgende Punkte beachten:

Achten Sie auf statische Elektrizität, die Komponenten des Produkts bzw. auf der Platine beschädigen könnte. Berühren Sie vor dem Einbau ein blankes (nicht lackiertes) Metallteil oder den Massekontakt eines geerdeten Gerätes, um jegliche statische Elektrizität abzuleiten, die sich in Ihrem Körper befinden könnte.

Führen Sie den Einbau genau nach den Schritten der Beschreibung durch, und achten Sie darauf, daß die Karte richtig und in der richtigen Ausrichtung eingebaut wird.

Achten Sie beim Ein- oder Ausbau der Karte darauf, keine Teile oder die Karte selbst in das Instrument fallen zu lassen.

Behandeln Sie die Karte mit Vorsicht. Fallenlassen oder starkes Verbiegen kann zu Fehlfunktion bzw. Schäden führen.

Achten Sie darauf, keine Metallteile der Leiterplatte oder Teile zu berühren, die nicht für den Einbauvorgang notwendig sind.

Optionale Platinen für den M3

Mit folgenden Optionen können die Möglichkeiten des M3 noch erweitert werden.

● EXB-RADIAS (RADIAS-Synthesizer-Platine)

Die MMT-Klangerzeugung („Multiple Modeling Technology“) der EXB-RADIAS Synthesizer/Vocoder-Platine kommt auch im RADIAS und R3 zum Einsatz und bietet eine 24-stimmige Polyphonie sowie unzählige Klangmöglichkeiten.

● EXB-FW (FireWire-Platine)

Die EXB-FW FireWire-Schnittstelle erlaubt die Übertragung von sowohl MIDI- als auch Audiodaten von und zu einem Computer. Außerdem sorgt die EXB-FW im Verbund mit der „M3 Plug-In Editor“-Software dafür, dass der M3 als virtuelles Instrument („virtualisierte Hardware“) im Host-Programm zur Verfügung steht.

Die EXB-FW ist mit zwei FireWire-Anschlüssen ausgestattet und erlaubt daher auch die Einbindung weiterer kompatibler Geräte.

● EXB-M256 (Sample-Speichererweiterung)

Mit dieser 256MB-Platine kann die Sample-Speicherkapazität des M3 erweitert werden.

Kalenderbatterie

● Kalenderbatterie

Diese Batterie versieht die Kalenderfunktion (Datum und Uhrzeit) nach dem Ausschalten des Geräts mit Strom. Der M3 enthält eine CR2032-Batterie.

CR2032-Batterien, die mit dem M3 verwendet werden können

- CR2032-Batterien von Sony oder Panasonic

Kontrolle nach der Installation

Beim Einschalten erscheinen im Display des M3 die Bezeichnungen der installierten Platinen sowie die erkannte Speicherkapazität.



Nach der Installation von optionalen Platinen sollten Sie das Gerät einschalten und prüfen, ob die betreffenden Komponenten im Display erwähnt werden.

EXB-RADIAS: Die EXB-RADIAS-Platine ist installiert.

EXB-FW: Die EXB-FW-Platine ist installiert.

EXB-M256: Die EXB-M256 ist installiert.

Komponenten, die nicht angezeigt werden, wurden wahrscheinlich falsch installiert. Überprüfen Sie die Installation derartiger Komponenten.

Auswechseln der Kalenderbatterie

Wenn die Kalenderbatterie nicht ordnungsgemäß erkannt wird bzw. wenn ihre Spannung allmählich auf den Mindestwert sinkt, erscheint beim Einschalten folgende Fehlermeldung.



Ersetzen Sie die Batterie dann so schnell wie möglich bzw. kontrollieren Sie, ob sie ordnungsgemäß installiert wurde.

Bedenken Sie jedoch, dass diese Meldung auch beim ersten Einschalten nach Auswechseln der Batterie erscheint.

Bei Fragen bezüglich der Installation wenden Sie sich bitte an Ihren Korg-Händler.

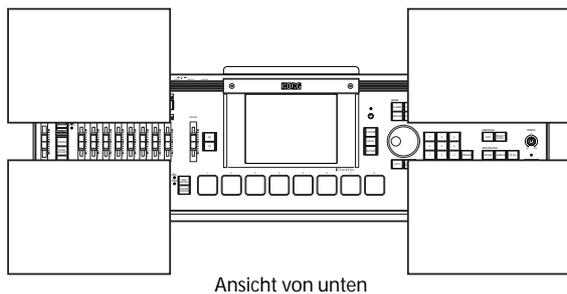
Installieren von Optionen und Auswechseln der Kalenderbatterie

Bitte lesen Sie sich zunächst die „Sicherheitshinweise“ und „Vorsichtsmaßnahmen für den Einbau optionaler Platinen“ durch. Die folgenden Schritte dürfen erst ausgeführt werden, nachdem Sie das Modul aus der Tastatureinheit ausgebaut haben. Alles Weitere zum Ausbau des Moduls finden Sie in der Anleitung der „Tastatureinheit“.

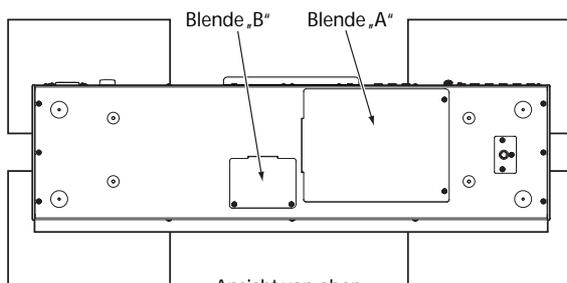
Bitte halten Sie einen Kreuzschlitzschraubenzieher (+) und eine gepolsterte Auflage bereit. Letztere verhindert, dass die Schiebe- und Drehregler beschädigt werden. Alternativ können Sie einen Zeitschriftenstapel (oder etwas Ähnliches) verwenden. Ordnen Sie die Zeitschriften an den vier Ecken des Moduls an und legen Sie letzteres so darauf, dass die Schiebe- und Drehregler nicht beschädigt werden können.

⚠ Schließen Sie das Netzkabel erst an, wenn der Einbau beendet ist.

⚠ Berühren Sie niemals die Metallpartien des Moduls bzw. der optionalen Platine, um sich nicht zu verletzen.



Ansicht von unten

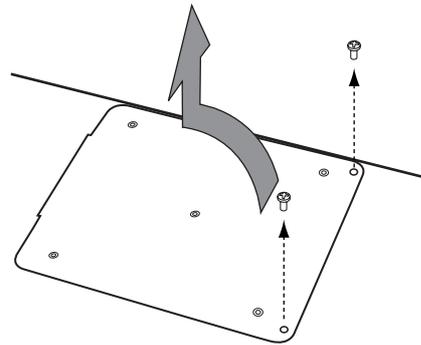


Ansicht von oben

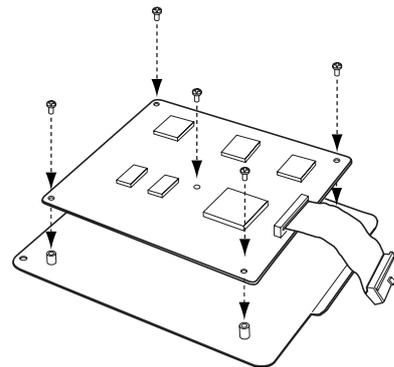
Installieren der EXB-RADIAS

⚠ Wenn Sie sowohl die EXB-FW als auch eine EXB-RADIAS installieren, sollten Sie mit der EXB-FW beginnen.

1. Lösen Sie die Schrauben von Blende „A“ mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (+) und entfernen Sie Blende „A“.

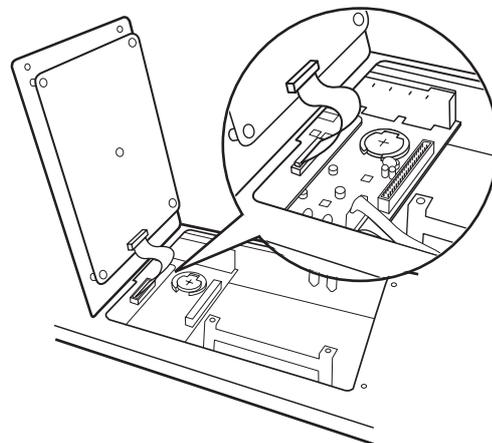


2. Legen Sie die EXB-RADIAS richtig herum und befestigen Sie sie mit den fünf Schrauben an der Rückseite von Blende „A“.

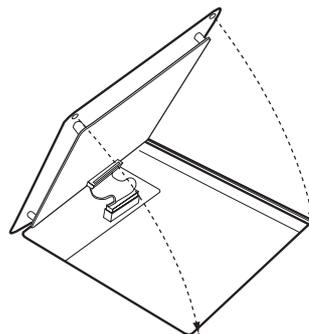


3. Verbinden Sie das Kabel der EXB-RADIAS wie unten gezeigt mit dem Stecker des Moduls.

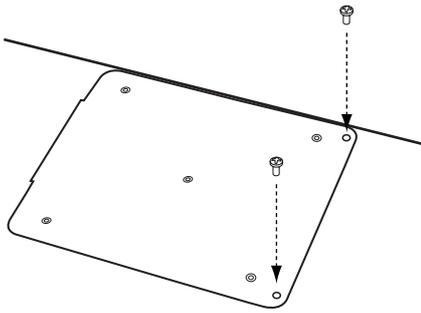
⚠ Schieben Sie das Kabel vollständig in den Stecker, um zu verhindern, dass es andere Komponenten der Leiterplatte berührt.



4. Bringen Sie Blende „A“ wieder am Modul an.



5. Befestigen Sie Blende „A“ mit den beiden Schrauben, die Sie in Schritt 1 entfernt haben.



6. Schalten Sie das Gerät ein und kontrollieren Sie, ob die EXB-RADIAS erkannt wird. (Siehe „Kontrolle nach der Installation“ auf S. 203.)

7. Laden Sie im Global-Modus „Formant Motion“-Daten.

Die Arbeitsweise finden Sie unter „Laden der Werksdaten“ auf S. 201. Wenn Sie das tatsächlich tun, müssen Sie in Schritt 3 statt „Kind – All Preload PCG“ die Einstellungen „RADIAS Formant Motion Data“ und „All“ wählen. (Siehe auch „Restoring the formant motion data to the factory-set state“ (S. 18) im Dokument „EXB-RADIAS for M3“.)

Installieren der EXB-FW

Bitte lesen Sie sich zunächst die „Sicherheitshinweise“ und „Vorsichtsmaßnahmen für den Einbau optionaler Platinen“ weiter oben durch.

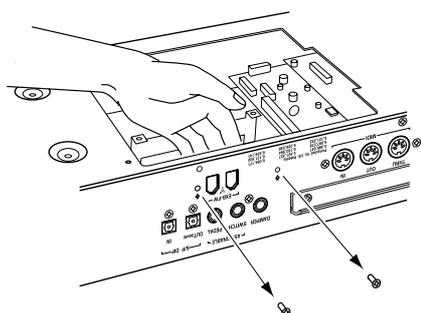
- Schließen Sie das Netzkabel erst an, wenn der Einbau beendet ist.
- Berühren Sie niemals die Metallpartien des Moduls bzw. der optionalen Platine, um sich nicht zu verletzen.

1. Entfernen Sie Blende „A“ (siehe Schritt 1 unter „Installieren der EXB-RADIAS“).

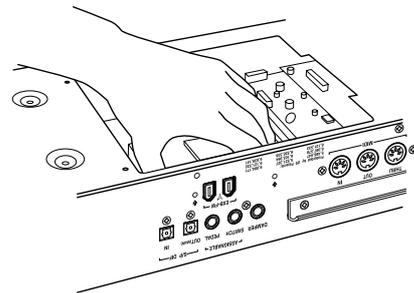
- Wenn Sie zuvor bereits eine EXB-RADIAS installiert hatten, müssen Sie Blende „A“ behutsam anheben und das Anschlusskabel der EXB-RADIAS lösen.

2. Verwenden Sie einen Kreuzschlitzschraubenzieher (+), um die beiden Schrauben der FW-Blende zu lösen, welche die Aussparungen für die EXB-FW-Anschlüsse bedeckt. Entnehmen Sie die FW-Blende danach. Die beiden soeben entfernten Schrauben benötigen Sie später zum Arretieren der EXB-FW.

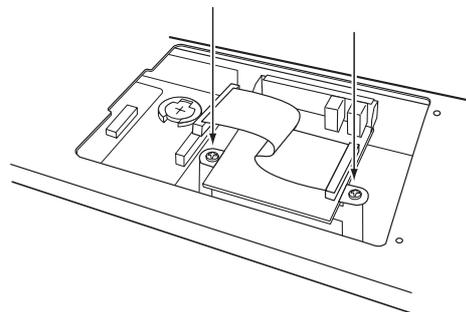
- Die FW-Blende muss unbedingt entfernt werden. Lassen Sie sie nicht im Geräteinneren liegen. Bewahren Sie die FW-Blende an einem sicheren Ort auf, weil sie wieder angebracht werden muss, wenn Sie die EXB-FW zu einem späteren Zeitpunkt ausbauen.



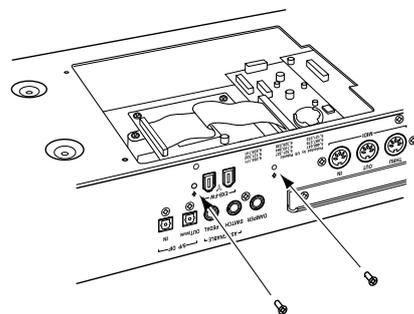
3. Schauen Sie zuerst, wo die EXB-FW installiert werden muss und bauen Sie sie anschließend so ein, dass die Anschlüsse aus der Modulrückseite herausragen.



4. Drehen Sie die beiden Schrauben fest, um die EXB-FW am Modul zu arretieren.

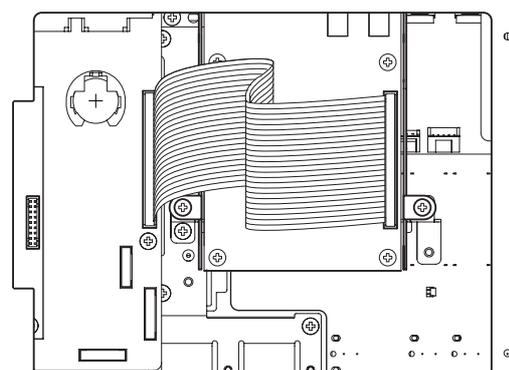


5. Verwenden Sie die beiden in Schritt 2 entfernten Schrauben, um die EXB-FW an der Rückwand des Moduls zu befestigen.



6. Schließen Sie das Kabel wie in der Abbildung gezeigt an. Schieben Sie den Stecker so weit wie möglich hinein.

- Berühren Sie ausschließlich den Anschluss der Leiterplatte, mit dem das Kabel verbunden werden muss.



7. Befestigen Sie Blende „A“ wieder am Modul (siehe Schritt 4 und 5 unter „Installieren der EXB-RADIAS“).

- 8. Schalten Sie das Gerät ein und kontrollieren Sie, ob die EXB-FW erkannt wird. (Siehe „Kontrolle nach der Installation“ auf S. 203.)**

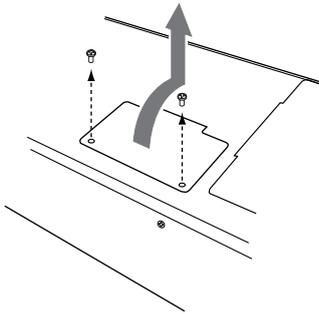
Installieren der EXB-M256

Bitte lesen Sie sich zunächst die „Sicherheitshinweise“ und „Vorsichtsmaßnahmen für den Einbau optionaler Platinen“ weiter oben durch.

- ⚠ Schließen Sie das Netzkabel erst an, wenn der Einbau beendet ist.
- ⚠ Berühren Sie niemals die Metallpartien des Moduls bzw. der optionalen Platine, um sich nicht zu verletzen.
- ⚠ Die EXB-M256 eignet sich nur für kompatible Geräte von Korg. Sie darf auf keinen Fall in einem Computer installiert werden. Umgekehrt dürfen Sie die EXB-M256 niemals durch andere Speicherchips ersetzen, weil das zu Funktionsstörungen führt. Verwenden Sie dieses Produkt nur für ausdrücklich erwähnte Einsatzzwecke.

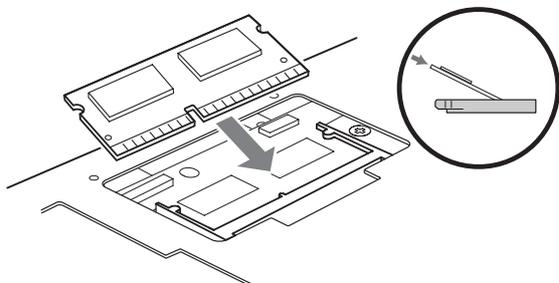
- 1. Lösen Sie die Schrauben von Blende „B“ mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (+) und entnehmen Sie Blende „B“.**

- ⚠ Die entfernten Schrauben werden später benötigt. Daher sollten Sie sie nicht verlegen.

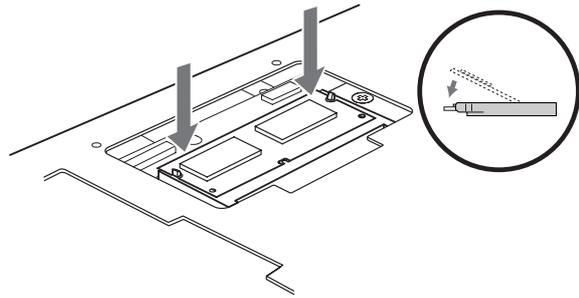


- 2. Schauen Sie nach, wo genau die EXB-M256 installiert werden muss.**

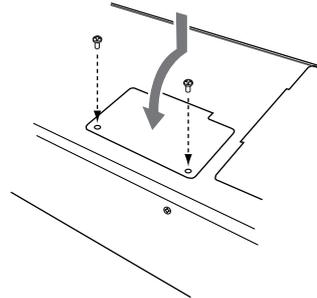
Halten Sie die EXB-M256 richtig herum, aber seitlich geneigt, während Sie sie so weit wie möglich in die Anschlussleiste des Moduls schieben (siehe die Abbildung).



- 3. Drücken Sie die EXB-M256 behutsam hinunter und sorgen Sie dafür, dass sie flach liegt. Sobald die EXB-M256 ordnungsgemäß einrastet, wird sie von zwei Klemmen arretiert.**



- 4. Befestigen Sie Blende „B“ mit den beiden Schrauben, die Sie in Schritt 2 entfernt haben.**



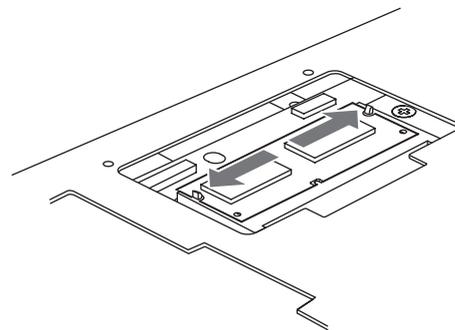
- 5. Schalten Sie das Gerät ein und kontrollieren Sie, ob die EXB-M256 erkannt wird. (Siehe „Kontrolle nach der Installation“ auf S. 203.)**

Ausbauen der EXB-M256

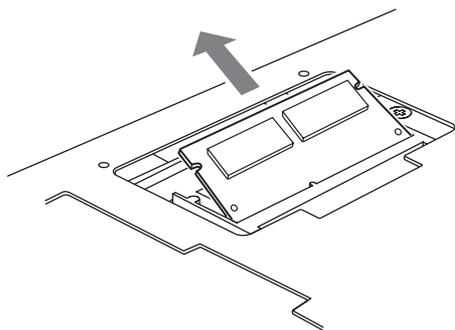
Bitte lesen Sie sich zunächst die „Sicherheitshinweise“ und „Vorsichtsmaßnahmen für den Einbau optionaler Platinen“ durch.

- ⚠ Schließen Sie das Netzkabel erst an, wenn der Ausbau beendet ist.
- ⚠ Berühren Sie niemals die Metallpartien des Moduls bzw. der optionalen Platine, um sich nicht zu verletzen.

- 1. Entfernen Sie Blende „B“ vom Modul (siehe Schritt 1 und 2 unter „Installieren der EXB-M256“).**
- 2. Spreizen Sie die Klemmen so weit nach links bzw. rechts, bis die EXB-M256 vertikal hochspringt.**



3. Ziehen Sie die EXB-M256 gerade hoch und holen Sie sie aus der Steckleiste.



4. Bringen Sie Blende „B“ wieder wie in Schritt 5 unter „Installieren der EXB-M256“ beschrieben an.

Auswechseln der Kalenderbatterie

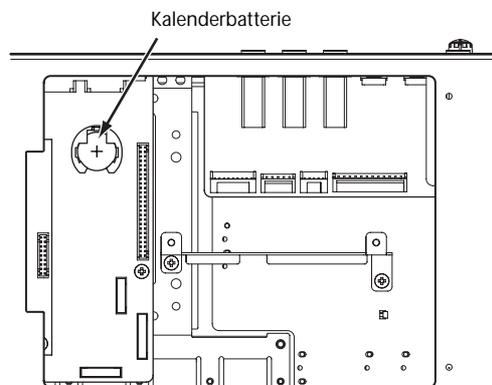
Bitte lesen Sie sich zunächst die „Sicherheitshinweise“ und „Vorsichtsmaßnahmen für den Einbau der Kalenderbatterie“ durch.

- Berühren Sie niemals die Metallpartien des Moduls bzw. der optionalen Platine, um sich nicht zu verletzen.
- Schließen Sie das Netzkabel erst an, wenn die neue Kalenderbatterie ordnungsgemäß installiert ist.

Wenn die Kalenderbatterie nahezu erschöpft ist, erscheint beim Einschalten folgende Meldung. Legen Sie dann eine neue Batterie ein.



1. Entfernen Sie Blende „A“ (siehe Schritt 1 unter „Installieren der EXB-RADIUS“).
2. Schauen Sie nach, wo sich die Kalenderbatterie befindet.

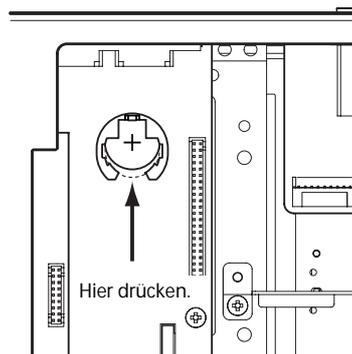


Blende „A“ wurde entfernt

3. Entnehmen Sie die erschöpfte Kalenderbatterie.

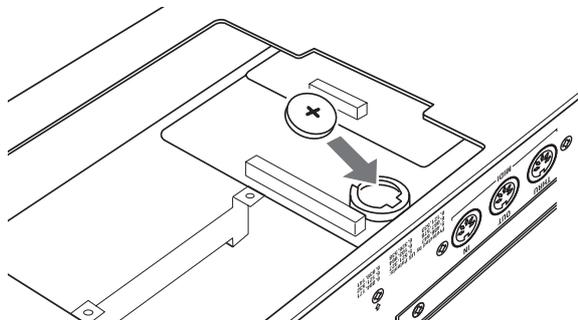
Drücken Sie an der gezeigten Stelle auf die Kalenderbatterie, damit sie aus der Halterung springt. Entnehmen Sie die Batterie danach.

- Gehen Sie behutsam vor, damit die Batterie nicht in das Geräteinnere fällt.



4. Legen Sie die neue Batterie ein.

Drehen Sie die „+“-Seite der Kalenderbatterie nach oben, neigen Sie die Batterie ein wenig und legen Sie sie in die Halterung.



5. Befestigen Sie Blende „A“ wieder am Modul (siehe Schritt 4 und 5 unter „Installieren der EXB-RADIUS“).

6. Wenn Sie alle Schritte ausgeführt haben, dürfen Sie das Gerät wieder einschalten.

Die oben erwähnte Meldung erscheint jetzt zwar erneut, aber das ist normal.

Wechseln Sie in den Media-Modus und stellen Sie das Datum und die Uhrzeit ein.

7. Im Prinzip ist der Eingriff nun beendet. Sicherheitshalber sollten Sie das Gerät aber ausschalten und ein paar Sekunden warten.

Schalten Sie es danach wieder ein und schauen Sie, ob die bewusste Meldung immer noch erscheint, was nicht der Fall sein darf.

Fehlersuche

Falls unerwartet Probleme auftreten, suchen Sie die Symptome in der nachfolgenden Liste und treffen Sie die entsprechenden Maßnahmen.

Stromversorgung

Das Gerät kann nicht eingeschaltet werden

Haben Sie das Netzkabel mit einer Steckdose verbunden? → S. 26

Haben Sie den POWER-Taster (Stromversorgung) aktiviert? → S. 25

Display

Das Gerät ist eingeschaltet, aber im Display wird nichts angezeigt. Der M3 funktioniert normal, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder andere Dinge versuchen.

Ändern Sie den Display-Kontrast mit dem Contrast-Regler auf der Rückseite. → S. 12

Das Instrument ist eingeschaltet, aber das Display verhält sich nicht normal bzw. es wird eine Fehlermeldung angezeigt. Außerdem hören Sie beim Spielen auf der Tastatur nichts bzw. der M3 verhält sich nicht erwartungsgemäß.

Dieses Problem tritt auf, wenn bestimmte Daten unvollständig geladen wurden oder Fehler enthalten. Das kommt z.B. vor, wenn Sie den M3 ausschalten, während noch Daten geladen werden bzw. während noch ein Program usw. gespeichert wird. Dann müssen Sie den M3 folgendermaßen initialisieren.

1. Schalten Sie das Instrument aus.
2. Halten Sie die Taster **RESET CONTROLS** sowie **1** und **2** darunter gedrückt, während Sie den M3 einschalten.

Jetzt wird der M3 initialisiert. Solange Daten gespeichert werden, zeigt das Display die Meldung „Now writing into internal memory“ an.

Nach der Initialisierung müssen Sie wieder die Werksdaten laden, weil alle Speicher leer sind. Verwenden Sie dafür den Menübefehl „**Load Preload/Demo Data**“ im Global-Modus. → S. 201

Das Display lässt sich nicht erwartungsgemäß bedienen

Wechseln Sie zur Seite „Global P0: Basic Setup“ und wählen Sie den Menübefehl „**Touch Panel Calibration**“, um die Ansprache zu optimieren. → RH, S. 383

Achtung: Wenn sich die Menübefehle nicht mehr anwählen lassen, müssen Sie folgendermaßen verfahren:

1. Drücken Sie den **GLOBAL**-Taster.
2. Drücken Sie zweimal den **EXIT**-Taster.

3. Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie Zifferntaster 4 betätigen.

Die „Touch Panel Calibration“-Seite erscheint. Befolgen Sie die angezeigten Hinweise, um das Display neu zu kalibrieren.

Es kann kein anderer Modus/keine andere Display-Seite aufgerufen werden.

In folgenden Fällen kann man in der Tat weder den Modus noch die Seite wechseln:

- Bei laufender Aufnahme bzw. Wiedergabe eines Songs oder Pattern
- Beim Sampeln: Wurde eventuell die Sampling-Bereitschaft aktiviert?
- Abspielen einer CD
- Abspielen einer WAVE-Datei

Die **Timbre/Track-Parameter** des **Combination- oder Sequencer-Modus** (z.B. „**MIDI Channel**“ und „**Status**“ usw.) können nicht geändert werden.

Bestimmte Parameter kann man nur editieren, solange die Klangerzeugung nicht angesprochen wird. Wenn das Dämpferpedal gedrückt oder falsch kalibriert ist, werden eventuell noch Noten gehalten, die Sie in grauer Vorzeit gespielt haben.

- Verwenden Sie ein Dämpferpedal, dessen Polarität genau dem Gegenteil von „**Damper Polarity**“ entspricht (Global P2: Controllers– Foot Controllers)? → RH, S. 371
- In bestimmten Fällen kann man das Problem beheben, indem man den Menübefehl „**Half Damper Calibration**“ (Global P0: Basic Setup) ausführt. → RH, S. 383

Bei Berühren des Displays erklingt kein Signalton

Kreuzen Sie das Kästchen „**Beep Enable**“ an (Global P0: Basic Setup– System Preference). → S. 130, RH, S. 359

Audio-Ein-/Ausgabe

Nix zu hören

Stimmen die Verbindungen mit dem Verstärker, Mischpult oder Kopfhörer? → S. 26

Ist der Verstärker/das Mischpult eingeschaltet und haben Sie eine geeignete Lautstärke gewählt?

Haben Sie „**Local Control**“ aktiviert?

- Markieren Sie das Kästchen „**Local Control On**“ („Global P1: MIDI“). → RH, S. 363

Haben Sie den **VOLUME MAIN**-Regler auf einen geeigneten Wert gestellt? → S. 13

Haben Sie dem „**Foot Pedal Assign**“-Parameter die „**Master Volume**“-Funktion zugeordnet und das Pedal zumindest ein wenig gedrückt? → S. 132

Steuert die X-Y-Funktion eventuell die Lautstärke und haben Sie den HOLD-Taster aktiviert (Diode leuchtet), nachdem Sie die Lautstärke stark abgesenkt haben? → S. 43

Selbst wenn die Diode des HOLD-Tasters nicht leuchtet, hören Sie nichts, wenn die Achsenmitte dem Lautstärkewert „0“ entspricht.

Wenn die Buchsen AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4 kein Signal ausgeben, müssen Sie „**Bus Select**“ oder „**Bus** (Bus Select)“ am Ausgang des Insert-Effekts auf „1–4“ oder „1/2“–„3/4“ stellen. → S. 156, S. 159

Wenn nur ein bestimmtes Timbre im Combination-Modus nicht spielt, haben Sie seinen [Play/Mute]-Button wahrscheinlich nicht auf „Play“ gestellt. Haben Sie alle „Solo“-Parameter ausgeschaltet? → S. 69

Wenn nur eine Spur im Sequencer-Modus nicht spielt, haben Sie ihren [Play/Rec/Mute]-Button wahrscheinlich nicht auf „Play“ gestellt. Haben Sie alle „Solo“-Parameter ausgeschaltet? → S. 82

Wählen Sie als „**Status**“ entweder „INT“ oder „BTH“. → S. 73, S. 83

Haben Sie „Key Zone“ und „Velocity Zone“ so eingestellt, dass beim Spielen auch Noten erzeugt werden? → RH, S. 27, S. 77, S. 153, S. 161, S. 231, S. 244

Haben Sie den Pegel des Oszillators, der „Drum Track“-Funktion, des Timbres oder der Spur mit der Steuersektion stark abgesenkt? → S. 47

Die Audio-Eingänge verhalten sich nicht erwartungsgemäß.

Haben Sie an die Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 bzw. an S/P DIF IN eine Signalquelle angeschlossen? → S. 28

Wenn Sie im Sampling-Modus nichts hören, müssen Sie die Einstellungen von „**Bus Select**“ und „**Level**“ überprüfen (Seite „Sampling P0: Recording– Audio In/Setup“). → S. 112

Oder: Haben Sie „**SAMPLING REC**“ aktiviert?

Wenn Sie im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus nichts hören, müssen Sie „**Bus Select**“ und „**Level**“ auf der Seite „Global P0: Basic Setup– Audio“ (oder „P0: Play(/REC) Sampling/Audio In“ im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus) richtig einstellen. → S. 123, S. 160

Haben Sie „**Use Global Setting**“ richtig eingestellt? → RH, S. 9, S. 128, S. 201

Wenn Sie die Signalquelle an AUDIO INPUT 1 & 2 angeschlossen haben, müssen Sie einen geeigneten AUDIO INPUT LEVEL-Wert einstellen. → S. 16, S. 112

Wenn Sie die Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 verwenden: Haben Sie den MIC/LINE-Schalter ordnungsgemäß eingestellt? → S. 16, S. 112

Wird über die S/P DIF IN-Buchse ein nicht unterstütztes Digital-Format empfangen?

- Schließen Sie dort nur Quellen an, die zu CP-1201 bzw. S/P DIF kompatibel sind.

Stimmt die Sampling-Frequenz der über die S/P DIF IN-Buchse empfangenen Signale?

- Es kann nur die Sampling-Frequenz „48kHz“ ausgewertet werden. Wenn die Signale eine andere Sampling-Frequenz verwenden, erscheint die Fehlermeldung „S/P DIF CLOCK ERROR!“.

Ab und zu fallen die angelegten Digital-Signale 2–3 Sekunden weg.

Das Signal der Audio-CD im USB-kompatiblen CD-R/RW-Laufwerk (das mit den AUDIO INPUT-Buchsen verbunden wurde) ist unhörbar.

Haben Sie die „Play Audio CD“-Seite des Media-Modus' bzw. den Sampling-Modus gewählt?

Wo geht denn das Signal der Audio-CD hin?

- Um das Audiosignal zu hören, müssen Sie die Audio-Ausgänge (oder die Kopfhörerbuchse) des USB-kompatiblen CD-R/RW-Laufwerks mit den Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 des M3 verwenden. Sie könnten auch die S/P DIF OUT-Buchse des USB-kompatiblen CD-R/RW-Laufwerks mit dem S/P DIF IN-Anschluss des M3 verbinden.
- Stellen Sie „**Input**“ auf „Analog“ oder „S/P DIF“ (je nach dem verwendeten Eingang). Stellen Sie „**Level**“ und „**Bus Select**“ ordnungsgemäß ein. Diese Parameter finden Sie auf der Seite „Play Audio CD“ (Media-Modus) und „Audio In/Setup“ (Sampling-Modus). → RH, S. 351, S. 395
- Haben Sie den [Volume]-Fader auf einen geeigneten Wert gestellt? („Play Audio CD“-Seite des Media-Modus', Seite „Sampling P5: Audio CD– Ripping“) → RH, S. 351, S. 395

Haben Sie die betreffende CD bereits finalisiert?

- Eine mit „Make Audio CD“ (Media-Modus) gebrannte CD-R/RW kann man auf der Seite „Make Audio CD“ des Media-Modus' bzw. im Sampling-Modus erst abspielen, nachdem man sie finalisiert hat. Führen Sie also den „**Finalize Audio CD**“-Menübefehl aus. → RH, S. 416

Rauschen, Übersteuerung und andere Audioprobleme.

Das Eingangssignal bzw. eine Aufnahme enthält Rauschen oder verzerrt.

Wenn Sie die Buchsen 1 und 2 verwenden, müssen Sie den AUDIO INPUT LEVEL-Regler ganz behutsam erhöhen und danach „**Recording Level**“ einstellen.

- Wenn bei „**Recording Level**“ die Meldung „ADC OVERLOAD!“ erscheint, müssen Sie den LEVEL-Wert verringern. Wenn „CLIP!“ angezeigt wird, müssen Sie den „**Recording Level**“-Wert verringern. → S. 212

Wenn Sie die S/P DIF IN-Buchse verwenden: Stimmen der Ausgangspegel der Signalquelle und die „**Recording Level**“-Einstellung?

- Wenn „CLIP!“ angezeigt wird, müssen Sie den „**Recording Level**“-Wert verringern.

Haben Sie den richtigen Taktgeber gewählt?

- Wenn Sie ein periodisches Klicken hören, müssen Sie nachschauen, ob die externe Quelle als Taktgeber („**System Clock**“) definiert wurde. → RH, S. 359

Sie hören Rauschen oder Flötentöne

Wenn das Signal der Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 mit einem Effekt bearbeitet wird, kann bei bestimmten Parameterwerten eine Oszillation auftreten. Ändern

Sie dann den Ein- oder Ausgangspegel bzw. den störenden Effektparameter. Seien Sie besonders vorsichtig mit Effekten, die den Pegel stark anheben.

Nach dem Editieren eines Samples oder der Aufnahme eines Stereo-Samples hören Sie u.U. ein kurzes Rauschen. Das hat jedoch keinen Einfluss auf die editierten oder gerade gesampelten Daten.

Bei Verwendung der „MIDI/Tempo Sync“-Funktion zum Steuern der Verzögerungszeit eines Delay-Effekts rauscht der Effekt ab und zu. Das liegt daran, dass das Delay-Signal kurz aussetzt. An sich ist das aber keine Fehlfunktion.

Bestimmte Effekte wie „017: Stereo Analog Record“ erzeugen absichtlich Rauschen. Außerdem kann man das resonanzfähige Filter bis zur Selbstoszillation treiben. Das will man dann aber in der Regel – und dann ist es natürlich keine Störung.

Bei Verwendung der folgenden Effekalgorithmen mit den erwähnten Routings entsteht eine Rückkopplungsschleife, die einen Pfeifton nach sich zieht. Seien Sie also vorsichtig.

Wenn Sie das Signal eines Oszillators, Timbres, einer Spur oder eines Insert-Effekts an den „FX Control“-Bus anlegen und gleichzeitig direkt ausgeben, aber in dieser Form erneut an den „FX Control“-Bus anlegen, tritt lautes Rauschen auf. (Es könnte aber auch passieren, dass ein Gleichstromsignal mit Höchstpegel erzeugt wird, das dann zu absoluter Stille führt.)

- Bei Verwendung des „002: Stereo Limiter“- oder „005: Stereo Gate“-Algorithmus, für den Sie als „**Envelope Source**“ entweder „FX Control 1“ oder „FX Control 2“ wählen und gleichzeitig „**Trigger Monitor**“ aktivieren.
- Bei Verwendung des „156: Vocoder“-Algorithmus, dessen „**Modulator Source**“ auf „FX Control 1“ oder „FX Control 2“ gestellt wurde, wenn die „**Modulator High Mix**“-Einstellung ungleich „0“ ist.

Wenn Sie den Ausgang eines EXB-RADIAS-Oszillators an einen Insert-Effekt anlegen und diesen dann sowohl mit dem AUX- als auch dem „FX Control“-Bus verbinden, erzeugen die oben erwähnten Effekteinstellungen eine Rückkopplungsschleife, die zu einem Pfeifton ausarten kann. Seien Sie also vorsichtig. (Es könnte aber auch passieren, dass ein Gleichstromsignal mit Höchstpegel erzeugt wird, das dann zu absoluter Stille führt.)

Notenhänger

Wählen Sie die „Program Basic“-Seite („Prog P1: Basic/DT/Ctrl- Key Zone/Scale“) und demarkieren Sie das „**Hold**“-Kästchen. → S. 138, RH, S. 27

Haben Sie den „**Hold**“-Parameter über den Umweg der „Tone Adjust“-Funktion aktiviert? → RH, S. 22

Stellen Sie „**Damper Polarity**“ oder „**Foot Switch Polarity**“ („Global P2: Controller“) richtig ein. → RH, S. 371

Programs und Combinations

Die Parameter von Oszillator 2 werden nicht angezeigt

Stellen Sie „**Oscillator Mode**“ (Prog P1: Basic/DT/Ctrl) auf „Double“. → S. 51

Das Program ist unhörbar

Haben Sie das Multisample und die Samples geladen, die von diesem Program angesprochen werden?

Das RADIAS-Program ist unhörbar

Wenn der Oszillator-Ausgang der optionalen EXB-RADIAS (oder der Ausgang des Insert-Effekts, mit dem dieser Oszillator verbunden ist) an den AUX-Bus und von dort wieder an den EXB-RADIAS-Oszillator oder den Vocoder angelegt wird, entsteht eine Rückkopplungsschleife. Dann wird das Eingangssignal automatisch stummgeschaltet, so dass kein Pfeifton auftritt. Allerdings hören Sie dann auch nichts mehr.

Nach dem Laden von Daten klingen die Combinations komisch.

Hatten Sie beim Archivieren der Daten die Kästchen aller Datengruppen markiert, die gesichert werden mussten? → S. 143

Haben die von der betreffenden Combination angesprochenen Programs noch dieselbe Bank-/Speicheradresse?

- Wenn Sie die Programs woanders untergebracht haben, können Sie die Verweise der Timbres mit dem Menübefehl „**Change all bank references**“ ändern. → RH, S. 383

Das Program kann nicht gespeichert werden.

EDS-Programs kann man nicht in der Bank INT-F speichern. RADIAS-Programs der optionalen EXB-RADIAS können in den Bänken INT-A-E gespeichert werden.

Laut Vorgabe dienen die Bänke USER-A-G zum Speichern von EDS-Programs. Dort können also keine RADIAS-Programs gesichert werden.

- Mit dem Menübefehl „**Set Prog User-Bank Type**“ (Global-Modus) können Sie einstellen, ob die Bänke USER-A-G für EDS- oder RADIAS-Programs verwendet werden sollen. Wenn Sie eigene RADIAS-Programs speichern möchten, müssen Sie diese Einstellung ändern. → RH, S. 382

Haben Sie das „Memory Protect **Program**“-Kästchen denn auch demarkiert (Global P0)? → S. 130

Songs

Nach dem Laden klingt ein Song nicht wie erwartet.

Hatten Sie beim Archivieren der Daten die Kästchen aller Datengruppen markiert, die gesichert werden mussten? → S. 143

Gibt es die Programs, die der betreffende Song ansprechen soll, noch unter denselben Adressen?

- Wenn Sie die Programs woanders untergebracht haben, können Sie die Song-Verweise mit dem Menübefehl „**Change all bank references**“ ändern. → RH, S. 383
- Songs sichert man am besten mit „**Save All**“ oder „**Save PCG & SEQ**“, damit außer den Sequenzdaten auch die Programs gespeichert werden. Beim Laden müssen Sie dann sowohl die .PCG- als auch die .SEQ-Datei wählen. → S. 143

Haben Sie die Multisamples und Samples der angesprochenen Programs geladen?

Bei Drücken des SEQUENCER START/STOP-Tasters im Sequencer-Modus beginnt die Wiedergabe nicht.

Haben Sie „**MIDI Clock**“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt? → RH, S. 364

Aufnahme im Sequencer-Modus unmöglich

Haben Sie mit „**Track Select**“ die richtige MIDI-Spur für die Aufnahme gewählt? → S. 85

Haben Sie das Kästchen „**Memory Protect Song**“ (Global P0) demarkiert? → S. 130

Haben Sie „**MIDI Clock**“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt? → RH, S. 364

Die RADIAS-Programs einer optionalen EXB-RADIAS klingen im Song nicht wie erwartet

Haben Sie die EXB-RADIAS ordnungsgemäß im M3 installiert?

Wird für die Spur, der Sie ein RADIAS-Program zugeordnet haben, ein „[R]“-Symbol angezeigt?

- Markieren Sie „**Enable RADIAS**“ (Seq P2: EQ/Option).

Eine mit „Copy From Combi“ kopierte Kombination erzeugt nicht mehr dieselbe KARMA-Phrase wie im Combination-Modus

Haben Sie „**Multi REC**“ (Seq P0: Play/REC) markiert? → S. 87

Haben Sie im „Copy from Combination“-Dialogfenster die richtigen Einstellungen gewählt? → S. 90

- Markieren Sie „**Multi REC standby**“ im „Copy from Combination“-Dialogfenster, bevor Sie die Daten kopieren. Dann werden die benötigten Einstellungen nämlich automatisch vorgenommen.

Die „Tone Adjust“-Änderungen werden nicht aufgenommen.

Mit „Tone Adjust“ vorgenommene Änderungen werden als SysEx-Daten aufgezeichnet. Haben Sie das „**MIDI Filter Enable Exclusive**“-Kästchen (Global-Modus) markiert? → RH, S. 368

Die RPPR-Wiedergabe startet nicht

Haben Sie „**RPPR**“ (Seq P0: Play/REC) markiert? → S. 97

Haben Sie „**Assign**“, „**Pattern Select**“ und „**Track**“ richtig eingestellt? → S. 97

Haben Sie „**MIDI Clock**“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt? → RH, S. 364

Die im Media-Modus geladenen SMF-Daten klingen komisch

Führen Sie den Menübefehl „**GM Initialize**“ aus. → RH, S. 273

Stellen Sie „**Bank Map**“ auf „GM(2)“. → RH, S. 358

Sampling

Es kann nicht gesampelt werden

Stimmen die Einstellungen der Audio-Eingänge?

- Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Audio-Ein-/Ausgabe – Die Audio-Eingänge verhalten sich nicht erwartungsgemäß.“. → S. 209

Reicht die Speicherkapazität noch aus? → RH, S. 308, S. 397

- Das Puffern der Samples im RAM-Bereich funktioniert nur, wenn genügend Kapazität für Sampling-Zwecke zur Verfügung steht. → RH, S. 329, S. 334
- Wenn die gesampelten Daten direkt auf einem USB-Datenträger gespeichert werden, können Sie einen anderen USB-Datenträger wählen. → RH, S. 108, S. 334
- Löschen Sie alle nicht mehr benötigten Samples. → RH, S. 329
- Archivieren Sie alle wichtigen Samples auf einem externen Datenträger und löschen Sie sie anschließend aus dem Speicher. → RH, S. 337

Haben Sie einen beschreibbaren USB-Datenträger als Speicherziel für die Sample-Daten gewählt?

Haben Sie „**Trigger**“ richtig eingestellt? → RH, S. 12, S. 305

Wenn Sie im Sampling-Modus mit „**Resample**“ = Auto arbeiten, müssen Sie das Sample auch der Tastatur zuordnen und mit „**Key**“ anwählen. → S. 115

Haben Sie „**Source Bus**“ richtig eingestellt?

Wenn die Fehlermeldung „**Buffer overrun error occurred**“ oft angezeigt wird, ist die Festplatte eventuell beschädigt. Führen Sie dann den Menübefehl „**Check Medium**“ (Seite „Media-Utility“) aus, um die Fehler auf dem MS-DOS-Datenträger auszubügeln. → RH, S. 414

Ein Stereo-Sample wird nicht in Stereo abgespielt

Ist das Multisample überhaupt stereo?

- Führen Sie den Menübefehl „**MS Mono To Stereo**“ aus, falls dem nicht so ist. → RH, S. 333

Stimmen die Sample-Namen? → RH, S. 303

Die Lautstärke eines Samples ist zu gering/zuhoch.

Samples, die Sie mit einem „**Recording Level**“ von ca. „0,0 (dB)“ erneut sampeln, haben einen unerwartet niedrigen Pegel.

- Haben Sie beim Resampeln „**Auto +12dB On**“ aktiviert? → RH, S. 275, S. 307

- Wenn Sie „Auto +12dB On“ beim Resampeln ausgeschaltet hatten, müssen Sie „+12dB“ („Loop Edit“-Seite im Sampling-Modus) aktivieren. → RH, S. 315

Die Song- oder CD-Wiedergabe wird beim Sampeln unterbrochen

Haben Sie „Auto Optimize RAM“ markiert?

- Wenn das der Fall ist, wird der RAM-Speicher nach dem Sampeln automatisch optimiert. Daher wird die Signalausgabe kurz unterdrückt. Wenn Sie im Sequencer-Modus einen Song abspielen oder sich eine CD anhören, wird die Wiedergabe angehalten.

Wenn Sie „Recording Level“ auf „0dB“ stellen, erscheint die „CLIP!“-Warnung selbst dann nicht, wenn das Eingangssignal übersteuert

Wenn Sie „Recording Level“ auf „0dB“ stellen und als „Source Bus“ ein internes Signal wählen (L/R, AUX 1/2, AUX 3/4, Indiv. 1/2, Indiv. 3/4), erscheint die „CLIP!“-Anzeige selbst dann nicht, wenn die Signale der Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 oder des S/P DIF-Anschlusses übersteuern. Das rührt daher, dass der interne Pegel anders berechnet wird.

Wenn Sie für „Source Bus“ einen Analog-Eingang 1/2 oder die S/P DIF IN L/R-Buchse wählen, wird das betreffende Signal nicht zum internen Bus übertragen und daher im Originalzustand gesampelt. Falls solch ein Signal übersteuert, erscheint die „CLIP!“-Warnung, wenn der „Recording Level“-Wert größer ist als „0dB“.

Wenn Sie „Recording Level“ auf „0dB“ stellen und dann auf dem M3 spielen, um die Noten zu sampeln, erscheint bei einer etwaigen Übersteuerung keine „CLIP!“-Warnung, weil die erzeugten Signale von einem internen Bus kommen (und dessen Pegel wird anders berechnet).

KARMA-Funktion

Die KARMA-Wiedergabe startet nicht.

Leuchtet der KARMA ON/OFF-Taster? → S. 167

Wenn nur ein KARMA-Modul im Combination- oder Sequencer-Modus den Dienst verweigert, ist sein „Run“-Kästchen wahrscheinlich nicht markiert. Außerdem müssen Sie „Input Channel“ und „Output Channel“ passend einstellen. → S. 171, S. 176

Haben Sie „MIDI Clock“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt? → RH, S. 364

Haben Sie „All KARMA/DT Off“ (Seite „Global P0: Basic Setup“) markiert? → S. 130

Leuchtet die KARMA LINKED-Diode?

- Die KARMA-Funktion ist mit der „Drum Track“-Funktion verknüpft. Starten Sie die Schlagzeugbegleitung, damit auch die KARMA-Funktion spielt. → S. 180

‘Drum Track’-Funktion

Die Schlagzeugbegleitung startet nicht

Leuchtet der KARMA ON/OFF-Taster? → S. 185

Sie haben zwar den DRUM TRACK ON/OFF-Taster gedrückt, aber das Schlagzeug-Pattern startet nicht.

- Blinkt der DRUM TRACK [ON/OFF]-Taster? Sie haben „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trig“ gestellt. Die Schlagzeugbegleitung kann daher nicht mit Notenbefehlen der Tastatur oder eines externen MIDI-Geräts gestartet werden. → S. 185
- Haben Sie ein leeres Pattern gewählt?

Wenn das „Drum Track“-Pattern im Combination-Modus nicht startet, müssen Sie die „Output Channel“-Einstellung überprüfen.

Wenn das „Drum Track“-Pattern im Sequencer-Modus nicht startet, müssen Sie die „Input Channel“- und „Output Channel“-Einstellung überprüfen. → S. 185, S. 191

Haben Sie „MIDI Clock“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt? → RH, S. 364

Haben Sie „All KARMA/DT Off“ (Seite „Global P0: Basic Setup“) markiert? → S. 130

Bei Anwahl der KARMA MASTER-Szene hört die Schlagzeugbegleitung auf zu spielen.

- Haben Sie das „DT Run“-Kästchen (Drum Track Run) der KARMA MASTER-Szene markiert? → S. 192

X-Y-Steuerung

Die Lautstärke kann nicht geändert werden.

Haben Sie „Enable Volume Control“ markiert? → RH, S. 32, S. 139, S. 216

Haben Sie im Combination- bzw. Sequencer-Modus eine geeignete „X-Y Assign“-Einstellung gewählt? → RH, S. 141, S. 218

Haben Sie „Enable Program X-Y Volume“ markiert, was also bedeutet, dass die Lautstärkesteuerung des angesprochenen Programs auch im Combination- und Sequencer-Modus funktioniert? → RH, S. 141, S. 218

Die Steuerbefehle (CC) funktionieren nicht

Haben Sie „Enable CC Control“ markiert? → RH, S. 33, S. 143, S. 220

Haben Sie geeignete „X-Y X mode“- und „Y mode“-Einstellungen gewählt? → RH, S. 33, S. 143, S. 220

Haben Sie im Combination- oder Sequencer-Modus „Enable Combi X-Y CC“ oder „Enable Seq X-Y CC“ markiert? → RH, S. 144, S. 221

Haben Sie „Enable Program X-Y CC“ markiert, was also bedeutet, dass die CC-Steuerung des angesprochenen Programs auch im Combination- und Sequencer-Modus funktioniert? → RH, S. 144, S. 218

Drumkits

Die Tonhöhe eines Drumsamples ändert sich nicht

Sie haben „**Assign**“ bewusst nicht markiert, um das Sample der Note rechts daneben einen Halbton tiefer abzuspielen. Die Tonhöhe jenes Samples ist aber nicht variabel.

- Wählen Sie im Program-Modus ein „Drums“-Program und stellen Sie „**Pitch Slope**“ (Seite „Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Pitch“) auf „Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Pitch“, bevor Sie in den Global-Modus wechseln, um das Drumkit zu editieren. → RH, S. 40

Effekte

Die Signale werden nicht mit Effekt versehen.

Haben Sie Effekalgorithmus 000 gewählt?

- Wählen Sie einen anderen Algorithmus als „000: No Effect“ für „IFX1“-„5“, „MFX 1“, „2“ bzw. „TFX“.

Haben Sie CONTROL ASSIGN REALTIME CONTROL aktiviert und die Effekte mit den Tastern 1-8 ausgeschaltet?

Haben Sie „Effect Global SW – **IFX 1-5 Off**“, „**MFX1&2 Off**“ bzw. „**TFX Off**“ (Seite „Global P0: Basic Setup“) markiert? → RH, S. 357

Im Combination- und Sequencer-Modus: Vielleicht haben Sie zwar „**Send1**“ oder „**Send2**“ des Timbres/der Spur auf einen geeigneten Wert gestellt, nicht aber „**Return 1**“ bzw. „**Return 2**“ des betreffenden Master-Effekts. → RH, S. 103, S. 183, S. 263

Oder: Vielleicht haben Sie „**Send 1**“ und „**Send 2**“ des angesprochenen Programs so niedrig eingestellt, dass das Timbre/die Spur, nicht mehr viel herauskitzeln kann. → RH, S. 178, S. 257

Achtung: Der tatsächliche Hinwegpegel ergibt sich aus der Multiplikation des Oszillator-Effektanteils mit dem Effektanteil des Timbres /der Spur, welches/die das Program anspricht.

Haben Sie den Ausgang auf einen Insert-Effekt geroutet?

→ RH, S. 10, S. 30, S. 98, S. 100, S. 129, S. 177, S. 178, S. 181, S. 202, S. 204, S. 257, S. 259

MIDI

Der M3 wertet die eingehenden MIDI-Befehle nicht aus.

Stimmen die MIDI-Verbindungen bzw. der USB-Anschluss? → S. 30, S. 33

Stimmt der Empfangskanal mit dem Übertragungskanal überein? → RH, S. 615

Der M3 wertet die eingehenden MIDI-Befehle nicht erwartungsgemäß aus.

Haben Sie die „Global P1: MIDI“-Parameter „MIDI Filter – **Enable Program Change**“, „**Enable Bank Change**“, „**Enable Control Change**“, „**Enable After-Touch**“ und „**Enable Exclusive**“ markiert? → RH, S. 367

Unterstützt der M3 überhaupt die gerade empfangenen MIDI-Befehle, und wenn ja: was macht er damit? → RH, S. 615

Die Programmwechsel werden falsch ausgewertet.

Haben Sie „**Bank Map**“ richtig eingestellt? → RH, S. 358

Die Pads oder das Dämpferpedal funktionieren nicht erwartungsgemäß

Die Pad-Ansprache ist falsch

Führen Sie den Menübefehl „**Pad Calibration**“ (Global P0: Basic Setup) aus, um die Pad-Ansprache zu kalibrieren. → RH, S. 383

Fehlerhafte Ansprache des Dämpferpedals

Führen Sie den Menübefehl „**Half Damper Calibration**“ (Global P0: Basic Setup) aus, um die Pedalansprache zu kalibrieren. → RH, S. 383

USB-Datenträger und CDs

Das Speicherungsdatum stimmt nicht

Das Datum/die Uhrzeit der gespeicherten WAVE-Dateien stimmt nicht.

- Verwenden Sie den Menübefehl „**Set Date/Time**“ (Seite „Media- Utility“), um das richtige Datum/die richtige Uhrzeit einzustellen. → S. 148

Externe USB-Geräte

Ein angeschlossenes USB-Gerät wird nicht erkannt

Haben Sie den Datenträger formatiert? → RH, S. 413

Haben Sie das externe Gerät ordnungsgemäß angeschlossen? → S. 33

Vielleicht haben Sie das USB-Gerät erst nach dem M3 eingeschaltet.

- Führen Sie den Menübefehl „**Scan USB device**“ (Media- Media Information) aus, um den USB-Datenträger anzumelden. → RH, S. 419

Beim Sichern von Daten auf einem externen Datenträger erscheint oft die Meldung „Error in writing to medium“.

Führen Sie den Menübefehl „**Check Medium**“ (Seite „Media- Utility“) aus und beheben Sie eventuelle Fehler auf dem Datenträger. → RH, S. 414

Die CD im USB-kompatiblen CD-R/RW-Laufwerk wird nicht erkannt

Haben Sie das Display berührt?

CD-R/RW-Laufwerk

Es können keine Daten gebrannt werden

Wenn keine PCG- oder SNG-Dateien gesichert werden können: Wurde der Datenträger formatiert?

CD-Rohlinge brauchen vor dem Brennen von WAVE-Audiodaten nicht formatiert zu werden.

Verwenden Sie auch wirklich die empfohlenen Rohlinge?

Wenn Sie Daten eines externen USB-Datenträgers auf CD-R/RW brennen: Vielleicht ist der Datendurchsatz zu niedrig.

- Versuchen Sie es einmal mit einer geringeren Brenngeschwindigkeit. → RH, S. 415

Verwenden Sie auch wirklich einen leeren Datenträger?

- Legen Sie zum Brennen ausschließlich einen unbespielten CD-R-Rohling in das Laufwerk. Wenn Sie mit einer CD-RW arbeiten, müssen Sie zuerst den Menübefehl „**Erase CD-RW**“ (Media- Make Audio CD) ausführen, um alle darauf befindlichen Daten zu löschen.

Eine mit dem M3 gebrannte USB CD-R/RW wird von einem externen Gerät nicht erkannt.

Eine CD-R/RW, die im „Packet Write“-Modus mit Daten des M3 bespielt wurde, wird von einem Computer nicht erkannt.

- Wenn Sie einen UDF-Leser (Version 1.5) oder ein „Packet Write“-Programm auf dem Computer installieren, müsste der Rohling allerdings wohl erkannt werden. → RH, S. 634
- Wenn Sie vor dem Brennen einer CD-R den Menübefehl „**Convert to ISO9660 Format**“ (Seite „Media- Utility“) ausführen, wird eine ISO9660-Disc angelegt. In bestimmten Fällen lautet das Format dann allerdings „ISO9660 Level 3“, was Ihnen auch nicht weiter hilft. Es gibt jedoch Programme, die „ISO9660 Level 3“ und „Packet Writing“ unterstützen und das Lesen der Daten erlauben. Installieren Sie solch ein Programm auf Ihrem Computer. → RH, S. 414

Eine CD-R/RW, die im „Packet Write“-Modus mit Daten des M3 gefüllt wurde, wird von einer TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack/TRITON Le/TR nicht erkannt.

- Jene Modelle unterstützen UDF V1.5 nicht und können derartige CDs also nicht lesen.

- Wenn Sie vor dem Brennen einer CD-R den Menübefehl „**Convert to ISO9660 Format**“ (Seite „Media- Utility“) ausführen, wird eine ISO9660-Disc angelegt. In bestimmten Fällen lautet das Format dann allerdings „ISO9660 Level 3“, was Ihnen auch nicht weiter hilft. → RH, S. 414

Ihr Computer kann keine ISO9660-formatierten CD-Rs lesen.

- Selbst nach der Installation eines „Packet Write“-Programms werden die Daten eventuell noch nicht erkannt. Deaktivieren Sie das betreffende Programm dann zeitweilig oder deinstallieren Sie es.

Es können keine Audiotitel gebrannt werden

Wenn Sie die CD-R/RW bereits finalisiert haben, können Sie keine weiteren Daten mehr darauf brennen.

Die CD kann auf einem herkömmlichen CD-Player nicht abgespielt werden.

Haben Sie sie finalisiert?

- Wenn die CD gleich nach dem Brennen finalisiert werden soll, müssen Sie „**Execute finalize too**“ markieren, bevor Sie den Menübefehl „**Write to CD**“ (Media- Make Audio CD) ausführen. Dann wird sie automatisch finalisiert. → S. 151, RH, S. 415
- Sie können eine CD aber auch später finalisieren, indem Sie den Menübefehl „**Finalize Audio CD**“ (Media- Make Audio CD) wählen und den [OK]-Button drücken. → RH, S. 415

Verwenden Sie einen CD-R-Rohling?

- Bestimmte CD-Player können keine CD-RWs lesen. Daher raten wir, Audiodaten nur auf CD-Rs zu brennen.

Haben Sie schon einmal einen Rohling eines anderen Herstellers ausprobiert?

- CD-R/RWs bestimmter Hersteller werden von bestimmten CD-Playern nicht akzeptiert. Am besten versuchen Sie es einmal mit einer CD-R/RW eines anderen Herstellers.

WAVE-Dateien

Laden unmöglich.

Verwendet die WAVE-Datei ein Format, das der M3 unterstützt? → RH, S. 405, S. 629

- Die „Track CD“-Liste der Seite „Make Audio CD“ (Media-Modus) akzeptiert nur WAVE-Dateien mit einer Sampling-Frequenz von 48kHz oder 44.1kHz.

Die 'Preview'-Funktion ist nicht belegt

Verwendet die WAVE-Datei ein Format, das der M3 unterstützt? → RH, S. 629

- WAVE-Dateien eines externen Datenträgers mit einem Namen, der mehr als 8 Zeichen umfasst, kann man nicht vorhören. Geben Sie der Datei einen kürzeren Namen.

Verwendung eines Computers

USB oder FireWire (mit optionaler EXB-FW)

Der M3 wertet die MIDI-Befehle externer Instrumente nicht aus.

Sind die USB- bzw. FireWire-Kabel (IEEE 1394) ordnungsgemäß angeschlossen? → S. 30, S. 31

Der Computer erkennt den M3 nicht

Haben Sie das USB- oder FireWire-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen? → S. 30, S. 31

Vielleicht steht das Betriebssystem des Computers kurz vor einem Absturz. Schalten Sie den Computer und den M3 zuerst aus und danach wieder ein.

Beim Lösen der Computerverbindung tritt ein Fehler auf

Lösen Sie die Verbindung des M3 niemals, solange das Host-Programm noch läuft.

Nach Herstellen der Verbindung werden Sie aufgefordert, Software oder einen Treiber zu installieren.

Unterstützt das Betriebssystem Ihres Computers den M3? → S. 34

Beiliegende CD-ROM

Der Treiber kann nicht installiert werden

Haben Sie das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?

Haben Sie die CD-ROM in das CD-Laufwerk gelegt?

- Legen Sie die CD-ROM ordnungsgemäß ein.

Ist eventuell der Lesekopf des CD-Laufwerks schmutzig?

- Reinigen Sie den Lesekopf mit einem handelsüblichen Reiniger.

Funktioniert die USB-Verbindung?

- Wenn Sie mit Windows XP arbeiten: Wählen Sie [Systemsteuerung] → [System] und das [Hardware]-Register. Kontrollieren Sie unter [Gerätmanager] die Einstellungen des „Universal Serial Bus-Controllers“ und „USB Root Hub“.

Wurde der M3 als unbekanntes Gerät erkannt?

- Wenn Sie mit Windows XP arbeiten: Wählen Sie [Systemsteuerung] → [System], das [Hardware]-Register und kontrollieren Sie den [Gerätmanager]. Wenn der M3 nicht erkannt wurde, gilt er als „Anderes Gerät“ bzw. „Unbekanntes Gerät“. Schließen Sie das USB-Kabel noch einmal an. Wenn der M3 wieder als „Unbekanntes Gerät“ geführt wird, kann der Computer nicht viel mit ihm anfangen. Löschen Sie den „Unbekanntes Gerät“-Eintrag und installieren Sie den Treiber noch einmal.
→ S. 34

Ihr Programm reagiert nicht auf den M3

Haben Sie das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?

Haben Sie den Treiber installiert?

Hat Ihr Computer den M3 erkannt?

- Wenn Sie Windows XP-Anwender sind, klicken Sie auf [Systemsteuerung] → [Sounds und Audiogeräte] und dort auf das [Hardware]-Register.

Sind Sie Mac OS X-Anwender, so gehen Sie zu Macintosh HD Programme → Dienstprogramme → „Audio-MIDI-Konfiguration“. Klicken Sie auf das Register „MIDI-Geräte“ und überprüfen Sie, ob der M3 erkannt wurde.

- ⚠ Bestimmte Computer erkennen den M3 aufgrund seiner Hardware-Konfiguration nicht.

Überprüfen Sie die Zuordnungen und USB-MIDI-Porteinstellungen des M3.

Vielleicht unterstützt das angeschlossene Gerät oder Computerprogramm die gesendeten Befehle nicht. Schauen Sie in der Bedienungsanleitung des angeschlossenen Geräts oder Programms nach, ob es die von Ihnen gesendeten Befehle unterstützt.

Fehlermeldungen

Fehlermeldungen und Rückfragen

A (ADC–Are You Sure)

ADC Overload

Bedeutet: Wenn die Warnung „ADC OVERLOAD!“ über dem „Recording Level“-Meter erscheint, werden die AUDIO INPUT-Buchsen überlastet. Das Problem kann folgendermaßen behoben werden:

- Ändern Sie die Einstellung des rückseitigen MIC/LINE-Schalters und LEVEL-Reglers (nur für AUDIO INPUT 1 und 2) bzw. den Ausgangspegel der Signalquelle.

Are you sure ?

Bedeutet: Diese Meldung bittet Sie, den gewählten Befehl zu bestätigen. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen. Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

B (Buffer)

Buffer overrun error occurred

Bedeutet: Die beim Sampeln anfallenden Daten werden so schnell gesendet, dass der externe USB-Datenträger sie nicht verarbeiten kann. Das Problem kann folgendermaßen behoben werden:

- Führen Sie den Menübefehl „**Check Medium**“ (Media – Utility) aus. Wiederholen Sie den Sampling-Vorgang dann noch einmal. Wenn das nicht funktioniert, kopieren Sie mehrere Dateien von dem problematischen Datenträger zu einem anderen Datenträger und löschen dann die Originale.

Achtung: Vielleicht misslingt der Sampling-Vorgang, weil der Datenträger zu langsam ist. Verwenden Sie nur empfohlene Datenträger. (Siehe „Datenträger, die mit dem M3 verwendet werden können“ auf S. 224.)

Achtung: Wenn die Meldung „Buffer overrun error occurred“ während der Aufnahme erscheint, bleiben alle bis dahin aufgenommenen Daten zwar erhalten, jedoch läuft die Wiedergabe dann eventuell nur bis zu dieser Stelle.

Buffer underrun error occurred

Bedeutet: Beim Abspielen einer WAVE-Datei eines externen USB-Datenträgers konnten die Daten nicht schnell genug gelesen und verarbeitet werden.

- Kopieren Sie die betreffende Datei zu einem anderen Ordner und führen Sie den Befehl erneut aus.

Achtung: Vielleicht misslingt der Vorgang, weil der Datenträger zu langsam ist. Verwenden Sie nur empfohlene Datenträger. (Siehe „Datenträger, die mit dem M3 verwendet werden können“ auf S. 224.)

C (Can't calibrate–Completed)

Can't calibrate

Bedeutet: Die Kalibrierung konnte nicht ordnungsgemäß ausgeführt werden.

- Versuchen Sie es noch einmal.

Can't copy/swap double size effect

Bedeutet: Beim Kopieren oder Austausch eines Insert-Effekts haben Sie versucht, IFX5 einen Doppelslot-Algorithmus zuzuordnen.

- Wählen Sie Einstellungen, bei denen IFX5 kein Doppelslot-Algorithmus zugeordnet wird und versuchen Sie es noch einmal.

Can't load divided PCG file

Bedeutet: Der Menübefehl „**Load PCG (RAM) and Samples**“ ist nicht belegt für PCG-Dateien, die über mehrere Datenträger verteilt sind.

Can't open pattern

Continue?

Bedeutet: Nach der soeben beendeten Aufnahme ist die verbleibende Speicherkapazität so knapp, dass der „Put“-Befehl der Pattern-Verweise nicht mehr ausgeführt werden kann. (Während der Wiedergabe müssen solche Pattern geöffnet werden.) Wenn Sie den [OK]-Button drücken, werden die Pattern-Daten gelöscht. Die letzte Aufnahme oder Editierung bleibt jedoch erhalten. Wenn Sie den [Cancel]-Button drücken, wird die letzte Aufnahme gelöscht.

CLIP !

Bedeutet: Die „CLIP !“-Warnung erscheint, wenn der Signalpegel die „0dB“ Marke übersteigt.

- Das gesampelte Signal übersteuert. Verringern Sie den „**Recording Level**“-Wert.

Achtung: Bei Verwendung der Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 erzielen Sie den besten Dynamikumfang, wenn Sie den MIC/LINE-Schalter dem Signal entsprechend einstellen und einen möglichst hohen Pegel mit den LEVEL-Reglern einstellen. Die „ADC OVERLOAD!“-Warnung darf jedoch nicht erscheinen. Stellen Sie „**Level**“ (0–2a) auf „127“ und „**Recording Level**“ so hoch wie möglich ein („**CLIP!**“ darf aber zu keiner Zeit angezeigt werden).

Completed

Bedeutet: Der Befehl wurde ordnungsgemäß ausgeführt.

Completed. Please turn the power off, and then on again

Bedeutet: Der „Update System Software“-Befehl wurde ordnungsgemäß ausgeführt. Um die neue Software zu laden, schalten Sie das Gerät aus und wieder ein.

D (Destination–Disk)

Destination and source are identical

Bedeutet: Beim Kopieren oder Kombinieren („Bounce“) eines Songs, einer Spur oder eines Pattern haben Sie als Quelle und Ziel denselben Eintrag gewählt. Das Problem kann folgendermaßen behoben werden:

- Wählen Sie einen anderen Song, eine andere Spur oder ein anderes Pattern als Ziel.

Destination from-measure within the limits of source

Bedeutet: Bei Verwendung des „Move Measure“-Befehls haben Sie einen Zieltakt gewählt, der sich innerhalb des Quellbereichs befindet. Das Problem kann folgendermaßen behoben werden:

- Sorgen Sie dafür, dass sich der Zieltakt außerhalb des Quellbereichs befindet.

Destination is empty

Bedeutet: Sie möchten eine Spur oder ein Pattern editieren, die/das noch keine Daten enthält. Abhilfe:

- Wählen Sie eine Spur oder ein Pattern, die/das wohl Daten enthält.

Destination measure is empty

Bedeutet: Der gewählte Zieltakt enthält keine Daten.

- Wählen Sie einen Takt, der wohl Daten enthält.

Destination multisample already exists

Bedeutet: Der gewählte Zielspeicher enthält bereits ein Multisample.

- Löschen Sie jenes Multisample oder wählen Sie einen anderen Zielspeicher für das neue Multisample.

Destination multisample and source multisample are identical

Bedeutet: Sie haben dasselbe Multisample als Quelle und als Ziel gewählt.

- Wählen Sie ein anderes Multisample als Ziel.

Destination sample already exists

Bedeutet: Der gewählte Zielspeicher enthält bereits ein Sample.

- Löschen Sie jenes Sample oder wählen Sie einen anderen Zielspeicher für das neue Sample.

Bedeutet: Der gewählte Sample-Speicher wird momentan als Puffer für den „Time Stretch“-Befehl verwendet. Daher kann der „Save“-Befehl nicht ausgeführt werden.

- Wählen Sie einen anderen Sample-Speicher.

Destination sample data used in source sample Can't overwrite

Bedeutet: Die Daten im gewählten Sample-Speicher werden auch von dem Quell-Sample verwendet. Daher kann jener Speicher nicht überschrieben werden.

- Wenn Sie „Overwrite“ lieber nicht verwenden, müssen Sie einen anderen Zielspeicher wählen.

Destination sample is empty

Bedeutet: Der für die Editierung gewählte Sample-Speicher ist leer.

Destination song is empty

Bedeutet: Der für die Kopie oder die Verschmelzung gewählte Song existiert noch nicht.

- Führen Sie den „Create New Song“-Befehl im Dialogfenster aus, das erscheint, wenn Sie einen neuen Song für die Kopie oder die Verschmelzung (Bounce) wählen.

Directory is not empty**Cleanup directory
Are you sure?**

Bedeutet: Sie versuchen einen Ordner zu löschen, der Dateien oder Subordner enthält.

- Drücken Sie den [OK]-Button, um alle darin enthaltenen Dateien und/oder Ordner zu löschen.

Disc full

Bedeutet: Sie möchten den „Utility – Write to CD“-Befehl der Seite „Make Audio CD“ im Media-Modus ausführen, aber die Kapazität der USB-kompatiblen CD-R/RW-Brenners reicht dafür nicht mehr aus.

- Verwenden Sie entweder einen anderen Datenträger oder löschen Sie alle überflüssigen Dateien.

Disk not formatted

Bedeutet: Sie möchten den Datenträger schnell („Quick Format“) formatieren, aber das geht nicht, weil er noch nicht physisch formatiert wurde. Abhilfe:

- Führen Sie den „Format“-Befehl (Media – Utility) aus, um eine physische Formatierung („Full“) durchzuführen.

E (Error-Exceeded)**Error in formatting medium**

Bedeutet: Beim Formatieren („Full“ oder „Quick“) des Datenträgers ist ein Fehler aufgetreten. Abhilfe:

- Verwenden Sie einen anderen Datenträger.

Bedeutet: Beim Ausführen des Menübefehls „Convert to ISO9660 Format“ (Media – Utility) konnte der „UDF“-Bereich nicht richtig geschrieben werden. Abhilfe:

- Verwenden Sie einen anderen Datenträger.

Error in reading from medium

Bedeutet: Beim Lesen der Daten eines anderen Datenträgers ist ein Fehler aufgetreten. Dieser Fehler kann bei Verwendung des „Save“- oder „Copy“-Befehls auftreten. Abhilfe:

- Versuchen Sie, die Daten noch einmal zu lesen. Wenn der Fehler wieder auftritt, ist der Datenträger eventuell beschädigt.

Error in writing to medium

Bedeutet: Nach dem Speichern der Daten konnte der Datenträger nicht überprüft werden. Abhilfe:

- Vielleicht ist der Datenträger beschädigt. Versuchen sie es mit einem anderen Datenträger. Verwenden Sie nach Möglichkeit nie beschädigte Datenträger.
- Für externe USB-Datenträger steht der Menübefehl „Check Medium“ (Media –Utility) zur Verfügung.

Exceeded 16 Programs - some data not loaded

Bedeutet: Der „Advanced Conversion Load“-Befehl müsste mehr als 16 Programs generieren. Beim Laden eines AKAI-Programms werden (je nach Struktur) mehrere Programs und eine Combination angelegt. Der M3 kann während dieser Wandlung aber nur maximal 16 Programs anlegen, weil eine Combination nur so viele Timbres besitzt. Abhilfe:

- Laden Sie die AKAI-Programme einzeln und editieren Sie sie danach auf dem M3.

- Verwenden Sie „Advanced Conversion Load“ nicht, sondern laden Sie einfach die Multisamples und Samples und erstellen Sie damit auf dem M3 neue Programs.

Bedeutet: Beim Laden einer SoundFont 2.0-Datei müssten mehr als 16 Programs angelegt werden. Je nach der Struktur des SoundFont 2.0-Programms werden eventuell mehrere Programs und nur eine Combination angelegt. Der M3 kann während dieser Wandlung aber nur maximal 16 Programs anlegen, weil eine Combination nur so viele Timbres besitzt. Das gewandelte Ergebnis entspricht also nicht mehr dem Original.

F (File-Front)

File already exists

Bedeutet: Beim Ausführen des „Create Directory“- oder „File Rename“-Befehls wurde festgestellt, dass der Datenträger bereits einen Ordner oder eine Datei dieses Namens enthält.

Bedeutet: Beim Ausführen des „Copy“-Befehls ohne „Wildcards“ (Media – Utility) wurde festgestellt, dass der Zieldatenträger bereits eine Datei desselben Namens enthält.

Bedeutet: Beim Ausführen des „Save Sampling Data“-Befehls mit der Option „All“, „All Multisamples“, „All Samples“ oder „One Multisample“ (Media – Utility) wurde festgestellt, dass der Zieldatenträger bereits einen Ordner mit demselben Namen enthält wie der Quellordner des M3.

Bedeutet: Der Datenträger, auf dem das Sample gespeichert werden soll, enthält bereits eine Datei mit diesem Namen.

- Löschen Sie jenen Ordner bzw. jene Datei oder arbeiten Sie mit einem anderen Namen.

File contains unsupported data

Bedeutet: Die Datei, die Sie laden möchten (AIFF, WAVE oder KSF), verwendet ein Format, das der M3 nicht unterstützt.

- Eine AIFF- oder WAVE-Datei können Sie eventuell auf Ihrem Computer in ein unterstütztes Format wandeln und dann erneut mit dem M3 laden.

File is read-only protected

Bedeutet: Sie haben eine Datei zu speichern oder löschen versucht, die nur gelesen werden kann.

Bedeutet: Sie haben versucht, eine Datei auf einem Datenträger zu sichern, der bereits eine „Read-Only“-Datei desselben Namens enthält.

- Sichern Sie die Datei unter einem anderen Namen.

Bedeutet: Sie versuchen, eine Datei in einem gesperrten Ordner zu sichern.

- Wählen Sie den Menübefehl „Lock/Unlock“, um die Sperre des Ordners zu deaktivieren.

File unavailable

Bedeutet: Sie versuchen eine Datei eines nicht unterstützten Formats zu öffnen.

File/path not found

Bedeutet: Sie versuchen im Media-Modus eine Datei zu laden, die es gar nicht gibt. Oder: Den verlangten Dateinamen gibt es an den im Dialogfenster angegebenen Ort (Ordner) nicht.

Bedeutet: Die für den Menübefehl „Delete“ (Media – Utility) gewählte Datei gibt es nicht.

Bedeutet: Bei Ausführen des „Copy“-Menübefehls (Media – Utility) hat sich herausgestellt, dass es die verlangte Datei nicht gibt. Oder: Der Pfadname ist zu lang (mehr als 76 Zeichen).

Bedeutet: Sie haben in einem Ordnerfenster des Media-Modus' den [Open]-Button gedrückt, um einen Ordner zu öffnen, dessen Pfad mehr als 76 Zeichen enthält.

Bedeutet: Sie haben versucht, auf der Seite „Make Audio CD“ des Media-Modus' mit dem [Insert All]-Button eine WAVE-Datei einzufügen. An jenem Ort gibt es aber keine WAVE-Daten mit einer Sampling-Frequenz von 44.1kHz oder 48kHz.

- Kontrollieren Sie die Datei oder den Ordner.

Bedeutet: Beim Laden einer .KCD-Datei im Media-Modus wurde eine in der „Audio Track“-Liste aufgeführte WAVE-Datei nicht gefunden.

- Dateien, deren Größe („Size“) auf der „Make Audio CD“-Seite des Media-Modus' nicht erwähnt wird, sind unauffindbar. Kontrollieren Sie die Datei oder den Ordner (oder löschen Sie den betreffenden Eintrag der „Audio Track List“).

Front sample data used in rear sample

Can't overwrite

Bedeutet: Beim Ausführen von „Link“ auf der Seite „Sample Edit“ (Sampling-Modus) stellt sich heraus, dass die Daten des vorderen Samples auch vom hinteren verwendet werden und daher nicht überschrieben werden können. Abhilfe:

- Wenn Sie „Overwrite“ lieber nicht verwenden, müssen Sie einen anderen Zielspeicher wählen.

I (Illegal-Index)

Illegal file description

Bedeutet: Der beim Speichern einer Datei bzw. beim Anlegen eines Ordners eingegebene Name enthält ungültige Zeichen. Abhilfe:

- Ändern Sie den Namen. Es können nur die von MS-DOS unterstützten Zeichen verwendet werden.

Illegal SMF data

Bedeutet: Die Datei, die Sie laden möchten, ist kein Standard MIDI File.

Illegal SMF division

Bedeutet: Das Standard MIDI File, das Sie laden möchten, verwendet einen Zeitcode.

Illegal SMF format

Bedeutet: Das Standard MIDI File, das Sie laden möchten, verwendet nicht das Format „0“ oder „1“.

Inconvertible file exists

Bedeutet: Der Datenträger enthält eine Datei, die ein anderes Format als ISO9660 verwendet. Abhilfe:

- Datenträger, die Sie zuvor mit anderen Geräten verwendet haben, können vom M3 meist nicht ins ISO9660-Format gewandelt werden. Verwenden Sie für die Wandlung das „Packet Write“-Programm, mit dem Sie den Datenträger ursprünglich beschrieben haben.

Index number over limit

Bedeutet: Im Combination-, Program- oder Sequencer-Modus: Die im RAM-Speicher gepufferten Samples sind so zahlreich, dass sie nicht alle als Indizes für das Multisample verwendet werden können.

- Verwenden Sie die überschüssigen Samples entweder in einem anderen Program oder Multisample oder wechseln Sie in den Sampling-Modus und löschen Sie alle überflüssigen Samples.

M (Master–Multisample)**Master Track can't be recorded alone**

Bedeutet: Sie möchten die Echtzeitaufnahme starten, haben aber die Master-Spur gewählt.

- Wählen Sie statt der Master-Spur eine MIDI-Spur.

Measure number over limit

Bedeutet: Nach Ausführen dieses Editierbefehls würde es mehr als 999 Takte geben – das geht nicht.

- Löschen Sie alle unnötigen Takte.

Measure size over limit

Bedeutet: Sie versuchen ein Standard MIDI File zu laden, das mehr als ± 65.535 Ereignisse pro Takt enthält.

Bedeutet: Nach Ausführen dieses Befehls würde mindestens ein Takt mehr als ± 65.535 Ereignisse enthalten. Das geht nicht.

Abhilfe für beide Probleme:

- Löschen Sie alle überflüssigen Ereignisse.

Medium changed

Bedeutet: Sie wollen den „Copy“-Befehl der Seite „Utility“ im Media-Modus ausführen, aber der Datenträger mit der Quelldatei wurde entfernt. Sie können nicht von einem Datenträger zu einem anderen desselben Laufwerks kopieren.

Medium unavailable

Bedeutet: Sie haben einen schreibgeschützten Datenträger gewählt.

Medium write protected

Bedeutet: Der gewählte Zieldatenträger ist schreibgeschützt.

- Entsichern Sie den Datenträger und versuchen Sie es noch einmal.

Memory full

Bedeutet: Sie versuchen im Sequencer-Modus einen Song, eine Spur oder ein Pattern zu editieren, aber die Kapazität der verfügbaren Ereignisse ist erschöpft.

Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Bedeutet: Während der Echtzeitaufnahme im Sequencer-Modus sind Sie bis an die Grenze der Speicherkapazität vorgestoßen. Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Memory overflow

Bedeutet: Die für die „Save Exclusive“-Funktion empfangenen SysEx-Daten (Media-Modus) sind so umfangreich, dass sie die Speicherkapazität sprengen. Abhilfe:

- Wenn zwei SysEx-Datenpakete gleichzeitig gesendet werden, müssen Sie sie separat zum M3 übertragen.

Bedeutet: Sie versuchen im Media-Modus mehr Wellenformen zu laden als die freie Speicherkapazität erlaubt. Abhilfe:

- Löschen Sie im Sampling-Modus alle nicht mehr benötigten Samples, um die Restkapazität zu vergrößern.

Memory Protected

Bedeutet: Der interne Speicherbereich für Programs, Combinations, Drumkits, „Drum Track“-Pattern oder KARMA GEs ist geschützt.

Bedeutet: Der „Auto Song Setup“-Befehl kann nicht ausgeführt werden, weil der gewählte Song geschützt ist.

- Deaktivieren Sie den Speicherschutz („Memory Protect“) im Global-Modus und laden bzw. speichern Sie die Daten noch einmal.

MIDI data receiving error

Bedeutet: Die empfangenen SysEx-Daten können nicht ausgewertet werden, weil der Datenumfang nicht dem erwarteten Format entspricht usw.

Multisample L and R are identical

Bedeutet: Sie haben für das „L“- und „R“-Multisample denselben Zielspeicher gewählt. Daher kann der Befehl nicht ausgeführt werden. Abhilfe:

- Wählen Sie für das „L“- und „R“-Multisample unterschiedliche Speicher.

N (No 48kHz Clock–Now switching system clock source)

No 48kHz Clock is detected from S/P DIF clock master device.

The System Clock cannot be changed to S/P DIF.

Bedeutet: Wenn Sie eine EXB-RADIAS eingebaut haben, können Sie „System Clock“ („P0: Basic Setup–System Preference“ im Global-Modus) nur auf „S/P DIF“ stellen, wenn der Digital-Takt 48kHz verwendet wird.

- Sorgen Sie dafür, dass das externe S/P DIF-Gerät Digital-Signale mit einer Sampling-Frequenz von 48kHz zur optischen S/P DIF IN-Buchse des M3 überträgt. Es wird nur „48kHz“ unterstützt. Sobald solch ein Signal empfangen wird, können Sie „System Clock“ auf „S/P DIF“ stellen.

Keine Daten

Bedeutet: Sie versuchen, ein Standard MIDI File zu laden, das keine Daten enthält.

Bedeutet: Sie möchten den Befehl „Export Smpl as AIFF/WAVE“ (Seite „Save“ im Media-Modus) mit der „One Multisample“-Option verwenden, aber es gibt noch keine Samples.

Abhilfe für beide Probleme:

- Sampeln oder laden Sie Wellenformen.

No medium

Bedeutet: Sie haben einen Befehl des Media-Modus gewählt, aber vergessen, einen Datenträger einzulegen. Abhilfe:

- Legen Sie einen Datenträger ein und melden Sie ihn an.

No recording track specified

Bedeutet: Sie möchten die Echtzeitaufnahme starten, obwohl noch keine Spur auf „REC“ gestellt wurde.

Abhilfe:

- Stellen Sie die gewünschte(n) Spur(en) auf „REC“.

No space available on medium

Bedeutet: Sie möchten eine Datei auf einem Datenträger sichern bzw. dorthin kopieren, dessen Speicherkapazität bereits erschöpft ist. Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Dateien oder verwenden Sie einen anderen Datenträger.

No space available on medium

Do you want to make a divided file?

Bedeutet: Die „PCG“- oder „KSF“-Datei kann nicht gespeichert werden, weil die verbleibende Speicherkapazität zu gering ist. Sie könnten die Datei über mehrere Datenträger verteilen.

- Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten über mehrere Datenträger zu verteilen oder den [Cancel]-Button, um den Befehl abzubrechen.

Not enough Drum Track pattern locations available

Bedeutet: Sie möchten ein User-Pattern eines Songs in ein „Drum Track“-Pattern umwandeln, aber dafür stehen keine Speicher mehr zur Verfügung.

- Führen Sie den „Save PCG“-Befehl im Media-Modus aus, um Ihre eigenen „Drum Track“-Pattern zu speichern. Löschen Sie mit dem Menübefehl „Erase Drum Track Pattern“ des Sequencer-Modus' alle nicht mehr benötigten Pattern. Wiederholen Sie den Wandlungsvorgang dann noch einmal.

Not enough Drum Track pattern memory

Bedeutet: Sie möchten ein User-Pattern eines Songs in ein „Drum Track“-Pattern umwandeln, aber dafür steht keine Speicherkapazität mehr zur Verfügung.

- Führen Sie den „Save PCG“-Befehl im Media-Modus aus, um Ihre eigenen „Drum Track“-Pattern zu speichern. Löschen Sie mit dem Menübefehl „Erase Drum Track Pattern“ des Sequencer-Modus' alle nicht mehr benötigten „Drum Track“-Pattern. Wiederholen Sie den Wandlungsvorgang dann noch einmal.

Not enough memory

Bedeutet: Sie haben die Echtzeitaufnahme im Sequencer-Modus gestartet, obwohl die minimale Speicherkapazität selbst für die Einteilung der „BAR“-Ereignisse bis zur Aufnahmeposition nicht mehr ausreicht.

Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Bedeutet: Sie versuchen, im Media-Modus eine EXL-Datei von einem USB-Datenträger zu laden, auf dem keine Pufferkapazität zum Laden der Daten reserviert werden kann.

Abhilfe für beide Probleme:

- Sorgen Sie auf dem USB-Datenträger dafür, dass die verbleibende Speicherkapazität größer ist als der Umfang der „EXL“-Datei.

Not enough memory to load

Bedeutet: Sie möchten eine „SNG“-Datei oder ein Standard MIDI File laden, dessen Daten nicht mehr in den Sequenzpuffer passen. Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Not enough memory to open pattern

Bedeutet: Die Speicherkapazität reicht zum Öffnen des Pattern nicht mehr aus. Deshalb kann es nicht editiert werden.

- Löschen Sie entweder alle unnötigen Daten wie Songs, Spuren und Pattern oder editieren Sie das betreffende Pattern nicht.

Not enough multisample memory

Bedeutet: Der Multisample-Speicher ist erschöpft. (Es müssten mehr als 1.000 Multisamples angelegt werden, und das geht nicht.) Abhilfe:

- Löschen Sie alle überflüssigen Multisamples, um Speicherkapazität zurückzugewinnen.

Not enough pattern locations available

Bedeutet: Beim Ausführen von „Load Drum Track Pattern“: Dieser Befehl kann nicht verwendet werden, weil der Song dafür nicht mehr genug User-Pattern bietet.

- Legen Sie einen neuen Song an und laden Sie die Daten in die User-Pattern jenes Songs. Pro Song können 100 eigene Pattern programmiert werden. Wenn Sie mehr „Drum Track“-Pattern laden möchten, müssen Sie sie über mehrere Songs verteilen.

Not enough relative parameter memory

Bedeutet: Der Speicher für die Relativparameter ist erschöpft. (Es müssten mehr als 4.000 Samples und Multisamples verwendet werden, und das geht nicht.)

- Löschen Sie alle überflüssigen Multisamples oder Indizes, um Speicherkapazität zurückzugewinnen.

Not enough sample memory

Bedeutet: Die Kapazität des Sample-Speichers (für die Parameter oder Wellenformdaten) ist zu klein.

- Löschen Sie alle überflüssigen Samples, um Speicherkapazität zurückzugewinnen.

Not enough sample/multisample locations available

Bedeutet: Wenn Sie diese Daten laden, entstehen mehr Samples und Multisamples als das System verwalten kann, und das geht nicht. Abhilfe:

- Führen Sie den „Delete Multisample“- oder „Delete Sample“-Befehl des Sampling-Modus' aus, um Speicherkapazität frei zu machen.

Not enough song locations available

Bedeutet: Sie möchten eine „SNG“-Datei mit der „Append“-Option laden, haben aber mehr Songs gewählt als noch in den Speicher passen.

- Führen Sie den „Delete Song“-Befehl im Sequencer-Modus aus, um unnötige Multisamples zu löschen.

Not enough song memory

Bedeutet: Sie versuchen im Sampling-Modus den „Time Slice“- oder „Save“-Befehl auszuführen, aber die Speicherkapazität reicht dafür nicht mehr aus.

Bedeutet: Die verbleibende RAM-Kapazität ist so klein, dass beim Sampeln im Sequencer-Modus keine zugehörigen Spurdaten mehr angelegt werden können.

- Löschen Sie einen nicht mehr benötigten Song, um die Speicherkapazität wieder zu vergrößern.

Now switching system clock source... please wait!

Bedeutet: Wenn Sie eine EXB-RADIAS installiert haben, erscheint diese Meldung, wenn Sie „System Clock“ („P0: Basic Setup- System Preference“ im Global-Modus) auf „S/P DIF“ stellen. Bitte warten Sie, bis die Umschaltung erfolgt ist.

O (Obey copyright rules-Oscillator)**Obey Copyright Rules**

Bedeutet: Diese Meldung erscheint, wenn Sie den Menübefehl „Make Audio CD **Write to CD**“ (Media-Modus) oder „**Destination**“ (Seite „Audio CD“ im Sampling-Modus) ausführen.

Bitte lesen Sie sich zuerst „COPYRIGHT-HINWEIS“ auf S. iii durch.

Oscillator Mode conflicts (Check PROG P1)

Bedeutet: Sie verwenden „Convert MS To Program“ im Sampling-Modus mit der Option „Use Destination Program Parameters“. Allerdings verwendet das gewählte Ziel-Programm nicht die geeignete „Oscillator Mode“-Einstellung.

- Ändern Sie die Einstellung von „Oscillator Mode“ (Program-Modus) des Ziel-Programms. Wenn Sie ein Mono-Multisample verwenden, müssen Sie dort „Single“ wählen. Für ein Stereo-Multisample müssen Sie „Double“ wählen.

P (Pattern-Program)**Pattern conflicts with events**

Bedeutet: Der „Bounce“-Befehl kann nicht ausgeführt werden, weil eine der beiden Spuren ein Pattern verwendet, während die andere Spur im selben Bereich Ereignisse oder ebenfalls ein Pattern enthält.

- Öffnen Sie das Pattern.

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

Bedeutet: Der Takt kann nicht verschoben werden, weil der letzte Takt des Zielbereichs bzw. der erste Takt des Quellbereichs einen Pattern-Verweis enthält. Das betreffende Pattern kann aber nicht geöffnet werden.

- Öffnen Sie das Pattern.

Pattern exists in destination or source track**Open pattern?**

Bedeutet: Die Quell- oder Zielspur enthält einen Pattern-Verweis. Um das Pattern zu öffnen (damit seine Daten kopiert werden können), müssen Sie den [OK]-Button drücken. Drücken Sie den [Cancel]-Button, um den Befehl auszuführen, ohne das Pattern zu öffnen.

Pattern used in song**Continue ?**

Bedeutet: Beim Editieren stellt sich heraus, dass die Spur einen Pattern-Verweis bekommt. Drücken Sie den [OK]-Button, um den Befehl auszuführen. Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Program Type conflicts

Bedeutet: Dieser Befehl erscheint bei Ausführen des „Copy Tone Adjust“-Parameters, wenn der Program-Typ der Quelle nicht jenem des Ziels entspricht. Es können keine Daten von einem EDS- zu einem RADIAS-Programm und umgekehrt kopiert werden.

R (Rear sample-Root)**Rear sample is empty**

Bedeutet: Sie möchten den „Link“-Befehl der Seite „Sample Edit“ im Sampling-Modus ausführen. Das zweite Sample (hinterer Teil) enthält aber keine Daten.

- Wählen sie ein Sample, das wohl Daten enthält und versuchen Sie es noch einmal.

Root directory is full

Bedeutet: Sie möchten im „Root“-Bereich des Datenträgers eine weitere Datei speichern bzw. dort noch einen Ordner anlegen. Das würde den verwaltbaren Rahmen jedoch sprengen.

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Dateien bzw. Ordner oder öffnen Sie einen Ordner und wiederholen Sie den Vorgang auf jener untergeordneten Ebene.

S (Sample-S/P DIF)**Sample data used in other sample(s) Continue?**

Bedeutet: Sie möchten ein Sample editieren, dessen Daten auch von anderen Samples verwendet werden und sich ebenfalls ändern würden. Drücken Sie den [OK]-Button, um fortzufahren.

Sample L and R are identical

Bedeutet: Dieser Befehl kann nicht ausgeführt werden, weil Sie dem „L“- und „R“-Sample denselben Zielspeicher zugeordnet haben.

- Wählen Sie für das „L“- und „R“-Sample unterschiedliche Speicher.

Sample length is shorter than minimum

Bedeutet: Mit den gewählten Einstellungen würde das Sample hinterher nicht mehr die erforderliche Mindestlänge von 8 Daten-Samples enthalten.

- Ändern Sie den Editierbereich, damit nach Ausführen des Befehls noch mindestens 8 Daten-Samples übrig bleiben.

Sample used in other multisample(s) Continue?

Bedeutet: Das für die Bearbeitung gewählte Sample wird auch von anderen Multisamples verwendet. Drücken Sie den [OK]-Button, um fortzufahren.

Selected file/path is not correct

Bedeutet: Sie möchten eine über mehrere Datenträger verteilte „PCG“-Datei laden und haben in einem Stadium eine „PCG“-Datei gewählt, die zwar denselben Namen hat, aber kein Bestandteil des ursprünglichen Archivs ist.

- Laden Sie die richtige „PCG“-Datei.

Bedeutet: Beim Laden einer „KSF“-Datei, die über mehrere Datenträger verteilt wurde, haben Sie in einem Stadium den falschen Datenträger eingelegt und damit die Reihenfolge durcheinander gebracht.

- Laden Sie die „KSF“-Dateien in der richtigen Reihenfolge. Die Nummer der „KSF“-Teildatei können Sie mit dem Menübefehl „**Translation**“ in Erfahrung bringen. (Dort werden der Sample-Name und die Nummer der ersten „KSF“-Datei angezeigt.)

Slice point over limit Can't divide

Bedeutet: Beim Arbeiten mit „**Time Slice**“ oder „**Time Stretch**“ haben Sie den „Slice“-Wert so eingestellt, dass das Quell-Sample in mehr als 1000 „Scheiben“ (Höchstwert) unterteilt werden müsste. Daher kann „**Divide**“ nicht ausgeführt werden.

- Verwenden Sie den „**Link**“-Befehl, um überschüssige „**Index**“-Einträge miteinander zu verbinden und führen Sie den „**Divide**“-Befehl erneut aus.

Source file is not 44100Hz or 48000Hz Can't convert

Bedeutet: Sie möchten mit dem „**Rate Convert**“-Menübefehl (Media – Utility) eine WAVE-Datei bearbeiten, deren Sampling-Frequenz nicht „44.1kHz“ oder „48kHz“ lautet.

- Es können nur WAVE-Dateien mit einer Sampling-Frequenz von „44.1kHz“ und „48kHz“ gewandelt werden.

Source is empty

Bedeutet: Die Quelle (Spur oder Pattern) enthält keine Daten.

- Wählen Sie eine Spur oder ein Pattern, die/das wohl Daten enthält.

Source sample is empty

Bedeutet: Die Ausführung von „**Insert**“, „**Mix**“ oder „**Paste**“ ist unmöglich, weil das Quell-Sample keine Daten enthält.

- Verwenden Sie vor „**Insert**“, „**Mix**“ oder „**Paste**“ eventuell den „**Copy**“-Befehl.

S/P DIF CLOCK ERROR!

Bedeutet: Sie haben „**System Clock**“ im Global-Modus auf „S/P DIF“ oder „**Word Clock**“ gestellt, aber es wird kein Zeittakt empfangen.

- Sorgen Sie dafür, dass das externe Gerät ein brauchbares Digital-Signal sendet. Der M3 kann nur die Sampling-Frequenz „48kHz“ auswerten.
- Überprüfen Sie den Zustand des Glasfaserkabels.

T (The clock–Track)

The clock battery voltage is low. Please do the following.

1. **Schalten Sie das Gerät aus und ersetzen Sie die Batterie.**
2. **Schalten Sie das Gerät wieder ein.**
Jetzt erscheint diese Meldung erneut. Das ist normal.
3. **Wechseln Sie in den Media-Modus und stellen Sie das Datum und die Uhrzeit ein.**
4. **Schalten Sie das Gerät aus und wieder ein.**

Bedeutet: Die Spannung der Pufferbatterie für das Datum und die Uhrzeit ist zu gering. Abhilfe:

- Wechseln Sie die Batterie aus. Siehe „Auswechseln der Kalenderbatterie“ auf S. 207. Nach Installieren der neuen Kalenderbatterie erscheint diese Meldung beim Einschalten erneut. Das ist aber normal. Verwenden Sie den Menübefehl „**Set Date/Time**“ (Media – Utility), um das richtige Datum/die richtige Uhrzeit einzustellen.

There is not readable data

Bedeutet: Die Dateigröße beträgt entweder „0“ oder die Daten können mit dem „**Load**“- oder „**Open**“-Befehl nicht ausgewertet werden. Vielleicht ist die Datei aber auch beschädigt.

This file is already loaded

Bedeutet: Sie möchten eine über mehrere Datenträger verteilte „PCG“-Datei laden und haben in einem Stadium eine Teildatei gewählt, die bereits geladen wurde.

- Laden Sie die fehlenden „PCG“-Dateien.

Track is full

Bedeutet: Sie haben auf der Seite „**Make Audio CD**“ im Media-Modus versucht, eine Datei einzufügen, obwohl bereits 99 Titel gewählt sind.

- Entfernen Sie nicht benötigte Titel und führen Sie den „**Insert**“-Befehl noch einmal aus.

U (Unable to create directory–USB Hub)

Unable to create directory

Bedeutet: Sie möchten einen Ordner anlegen, dessen Name so lang ist, dass der maximale Pfadrahmen (76 Zeichen) gesprengt würde.

Unable to save file

Bedeutet: Sie haben für den Menübefehl „**Copy**“ (Media – Utility) einen Pfad gewählt, der mehr als 76 Zeichen umfasst.

Bedeutet: Der Pfad für die zu speichernde Datei (im Media-Modus) umfasst mehr als 76 Zeichen.

Bedeutet: Bei Verwendung des Menübefehls „**Copy**“ (Media – Utility) würden so viele Verwaltungsdaten anfallen, dass sie nicht mehr in den Bereich für diesen Datentyp passen.

Bedeutet: Sie möchten die gesampelten Daten direkt als WAVE-Datei auf einem Datenträger sichern, aber der dafür gewählte Pfad umfasst mehr als 76 Zeichen.

USB HUB Power exceeded

Please disconnect USB device

Bedeutet: Die USB-Geräte benötigen mehr Strom als der verwendete Hub liefern kann. Daher wird der USB-Hub nicht ordnungsgemäß erkannt. Abhilfe:

- Wenn der USB-Hub mit einem eigenen Netzteil gespeist werden kann, sollten Sie es verwenden. Wenn Sie mehrere USB-Hubs besitzen, können Sie das Problem eventuell beheben, indem Sie einen anderen USB-Hub verwenden. Vergessen Sie nicht, die Geräte nach Ändern der Verbindungen mit „**Scan USB Device**“ wieder anzumelden.

W (Wave)

WAVE file size over limit

Bedeutet: Der „Edit WAVE“-Befehl des Media-Modus würde eine Datei erzeugen, die mehr als 230.400.000 Daten-Samples (80 Minuten bei 48kHz) umfasst – und das ist zuviel.

- WAVE-Dateien, die mehr als 230.400.000 Daten-Samples umfassen (und bei 48kHz länger als 80 Minuten sind), können mit „Edit WAVE“ nicht editiert werden.

Y (You)

You can't undo this operation Are you sure?

Bedeutet: Sobald Sie den „Event Edit“-Bereich wählen (und selbst wenn Sie nichts ändern) werden die „COMPARE“-Daten gelöscht und können also nicht mehr verwendet werden. Wenn Sie trotzdem eine „Event Edit“-Funktion verwenden möchten, müssen Sie den [OK]-Button drücken. Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

You can't undo last operation Are you sure?

Bedeutet: Beim Verlassen der Aufnahme- oder Editierfunktion des Sequencer-Modus wird der „Undo“-Befehl („Compare“-Funktion) deaktiviert. Um die soeben aufgenommenen oder editierten Daten zu behalten, müssen Sie den [OK]-Button drücken. Um zur vorigen Version zurückzukehren (und die Aufnahme bzw. Änderung rückgängig zu machen), müssen Sie den [Cancel]-Button drücken.

Bedeutet: Die Aufnahme oder Editierung im Sequencer-Modus ist zwar noch möglich, kann mit der „Compare“-Funktion aber nicht rückgängig gemacht werden (Undo). Drücken Sie den [OK]-Button, um die Änderung trotzdem zu behalten. (Die vorige Version kann danach aber nicht wiederhergestellt werden.) Drücken Sie den [Cancel]-Button, wenn Sie die Änderung nicht behalten möchten.

- Löschen Sie überflüssige Songs, Spuren und/oder Pattern, um wieder Platz zu schaffen für den „Undo“-Befehl („Compare“-Funktion). Am besten speichern Sie die Daten vor der Editierung extern.

Datenträger, die mit dem M3 verwendet werden können

Vom M3 unterstützte Datenträger

(Stand: April 2007)

Externe USB-Datenträger

Der M3 unterstützt externe USB-Datenträger der „Mass Storage“-Kategorie (Festplatten, Flash-Laufwerke, magnetisch-optische Laufwerke, Disketten usw.). Es werden die MS-DOS-Formate „FAT16“ und „FAT32“ mit folgenden Speicherkapazitäten unterstützt:

FAT32: Maximal 2 Terabyte= 2000 Gigabyte

FAT16: Maximal 4 Gigabyte

Weitere Hinweise zu den Anforderungen an externe USB-Datenträger und die Verbindungen finden Sie unter „Anschließen eines USB-Geräts (Festplatte, CD-R/RW usw.)“ auf S. 33.

CD-R/RW (intern und USB)

Der M3 kann CD-R/RWs im „UDF“-Format lesen. Siehe „CD-R/RW disks on the M3“ auf S. 634 im RH. Außerdem kann der M3 CDs (CD-DA) abspielen und CDs im „ISO9660 (Level 1)“-Format lesen.

Funktionen, die der M3 auf einem Datenträger ausführen kann

Funktionen für alle Datenträger

- Speichern und Laden von Dateien (Media-Modus)
Die intern gespeicherten Daten können extern gesichert und bei Bedarf wieder geladen werden. Hinweise zu den Dateitypen des M3 finden Sie unter „Files, directories, and icons“ auf S. 389 im RH. Es können auch Teildateien auf USB-Datenträgern gespeichert und von dort geladen werden.
- ‘Utility’-Befehle (Media-Modus)
Es können Datenträger kopiert und formatiert werden.
- Sampling/Resampling (Modi: Program, Combination, Sequencer, Sampling)
Wenn „Save to“ = MEDIA, werden (neu) gesampelte Wave-Dateien direkt auf einem Datenträger gespeichert.
- Abspielen von Wave-Dateien (Modi: Sequencer, Media)
Hier gibt es mehrere Einschränkungen. *2
- Brennen von Audio-CDs (Media-Modus)
Zum Brennen von WAVE-Dateien auf Audio-CDs kann sowohl ein internes als auch ein externes USB-kompatibles CD-R/RW-Laufwerk verwendet werden.
- Wandlung in das ISO9660-Format (Media-Modus)
Der M3 verwendet für das Brennen von CD-R/RWs das „UDF“-Format und kann daher in mehreren Durchgängen Daten auf eine CD brennen. „UDF“ ist zwar ein standardisiertes Format, aber das „ISO9660“-Format ist noch universeller einsetzbar (obwohl es weniger flexibel ist).

Funktion	USB: HD (Festplatte)	USB: RM *1	USB: RM (Diskette)	USB: CD-R/RW („Packet Write“)	USB:CD-R/RW (ISO9660)
Speichern	●	●	●	●	×
Laden	●	●	●	●	●
Sampling	●	●*2	×	×	–
Abspielen von WAVE-Dateien	●	●	×	×	×
Edit WAVE	●	●	×	×	×
Make AUDIO CD	● (von)	● (von)	×	● (zu)	● (von)
Convert to ISO9660 Format	–	–	–	● (zu)	–

●: unterstützt
×: nicht unterstützt
–: nicht belegt

*1: Für alle Funktionen außer dem Speichern und Laden sollten Sie USB 2.0-kompatible Geräte verwenden.

*2: Wenn Sie MO-Datenträger für das Sampeln/Resampeln verwenden, darf ihre Kapazität maximal 640MB betragen.

CD-DA (Audio-CDs) können im Sampling-Modus „gerippt“ werden.

Achtung: Bei Fragen zu den unterstützten Datenträgern erkundigen Sie sich bitte bei Ihrem Korg-Händler. Weitere Infos finden Sie auf der Korg-Webpage: <http://www.korg.com>.

Technische Daten und Sonderzubehör

Technische Daten

Betriebstemperatur	±0 – +40 °C
--------------------	-------------

KYBD-61/73/88 Tastatureinheit

System	KKS (KORG Komponent System)	
Tastatur	88	88 gewichtete Tasten („Real Weighted Hammer RH3“) * Die Gewichtung der RH3-Tasten ist in vier Bereiche unterteilt (wobei der Widerstand im Bass am größten und im Diskant am geringsten ist). Die Ansprache ist jener einer Flügelklaviatur zum Verwechseln ähnlich.
	73	Leicht gewichtet
	61	Leicht gewichtet
Spielhilfen	Joystick, Ribbon Controller, SW1/SW2.	
Schnittstelle	TO MODULE (Verbindung mit dem M3-M Modul), TO MODULE (2nd) (nur für die 73er- und 88er-Version)	

M3-M Modul

System	EDS (Enhanced Definition Synthesis)		
	Mit einer optionalen EXB-RADIAS kann eine „MMT“-Klangerzeugung („Multi Modeling Technology“) hinzugefügt werden		
Klangerzeugung	Polyphonie	Max. 120 Stimmen im „Single“-Modus Max. 60 Stimmen im „Double“-Modus * Die tatsächliche Polyphonie richtet sich nach den Einstellungen der Oszillatoren (Stereo-Multisamples, „Velocity Crossfades“ usw.).	
	PCM-Standard-speicher	256MB (umgerechnet in das 16-Bit-Linearformat) 1032 Multisamples (darunter 7 in Stereo), 1606 Drumsamples (darunter 116 Stereo-Drumsamples)	
	PCM RAM	64MB ab Werk (512 Bytes werden vom System verwendet), erweiterbar zu 320MB mit optionaler EXB-M256	
	Programs (EDS)	Oszillator	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): Stereo-Multisamples werden unterstützt 4 Anschlagbereiche je Oszillator („Velocity Switching“, „Crossfades“, „Layer“).
		Filter	4 Routing-Möglichkeiten (einfach, in Serie, parallel, 24dB) 2 Multimodus-Filter pro Oszillator (Tief-, Hoch- oder Bandpass, Bandsperre)
		Drive	Nicht-lineare „Drive“- und „Low Boost“-Schaltung für jeden Oszillator.
		Klangregelung	3 Bänder, durchstimmbare Mitten.
	Combinations	Modulation	Für jeden Oszillator: 2 Hüllkurven (Filter und Amp), 2 LFOs, 2 „Key Track“-Generatoren (Filter und Amp) und 2 „AMS“-Mixer. Außerdem: Tonhöhenhüllkurve (Pitch EG), Gemeinschafts-LFO, 2 gemeinschaftliche „Key Track“-Generatoren
		16 Timbres	Bis zu 16 Timbres, Einstellbarer Noten- und Anschlagbereich mit „Velocity Split“, „Layer“, „Crossfade“-Konfigurationen, Änderungen der zugeordneten Programs mit „Tone Adjust“-Funktion
	Masterkeyboard-Funktionen		Erlauben die Steuerung externer MIDI-Geräte
		Drumkits	Stereo- und Mono-Drumsamples. 4-fach Anschlagbereiche („Velocity Switch“) mit „Crossfade“ und einstellbarer Überblendungskurve („Linear“, „Power“, „Layer“).
	Anzahl der ...	User-Combinations	1792-Combinations/384 ab Werk
		-Combinations	User-Programs
-Programs		User Drumkits	144 Drumkits/32 ab Werk
-Drumkits		Preset-Programs	256 GM2-Programs + 9 GM2-kompatible „Drums“-Programs

Sampling	„Open Sampling“-System	
	16 Bit/48kHz: Mono-/Stereo-Sampling	
	Sampling-Dauer (RAM)	RAM1: 64MB (ab Werk): ±11 Minuten, 39 Sekunden (mono) bzw. ±5 Minuten, 49 Sekunden (stereo). 512 Bytes werden vom System beansprucht.
		RAM2: 256MB (nach Einbau einer optionalen EXB-M256): ±46 Minuten, 36 Sekunden (mono) bzw. ±23 Minuten, 18 Sekunden (stereo).
		RAM1+RAM2: Insgesamt 320MB, ±58 Minuten, 15 Sekunden (mono) bzw. ±29 Minuten, 7 Sekunden (stereo). (Die Speicherkapazität von RAM1 kann nicht mit der von RAM2 kombiniert werden.)
	Sampling-Dauer (MEDIA)	Die maximale Sampling-Dauer bei Verwendung eines USB-Datenträgers beträgt ±80 Minuten je Sample (Mono oder Stereo). Das entspricht ±440MB (mono) oder 879MB (stereo).
	Anzahl der Samples/Multisamples	4000 Samples/1000 Multisamples (Max. 128 Indizes je Multisample.)
	Direktes Sampeln von Audio-CD (CD-DA)	
Laden von Sample-Dateien der Formate AIFF, WAVE, AKAI (S1000/S3000), SoundFont 2.0, KORG		
„Time Stretch“, „Time Slice“, „Crossfade Loop“ und andere gebräuchliche Editierfunktionen.		
Effekte	5 Insert-Effekte	„In-Line“-Bearbeitung: Stereo-Ein-/Ausgabe.
	2 Master-Effekte	Zwei Busse: Stereo-Hin-/Rückweg.
	1 „Total“-Effekt	Bearbeitung der an den MAIN-Ausgängen anliegenden Signale (z.B. mit einem Kompressor, Limiter oder EQ); Stereo-Ein-/Ausgang.
	3-Band-EQ für jede Spur	„High“, „Low“ und durchstimbare Mitten. 1x im Program-Modus, 16x (Timbres) im Combination-Modus, 16x (Spuren) im Sequencer-Modus.
	Effekttypen	170 Typen (alle Algorithmen können als Insert-, Master- und „Total“-Effekte fungieren. Der „Total“-Effekt kann keine Doppelslot-Algorithmen ansprechen.)
	Modulation	Dynamische Modulation, 2 gemeinschaftliche LFOs
	Bus für Effektsteuerung	„Side Chain“ (stereo) für Kompressor, Gate, Vocoder usw.
	Effektprogramme	Bis zu 32 pro Effekt
AUX-Bus	2 interne Busse zum Sampeln und für das Audio-Routing zur EXB-RADIAS	
X-Y-Steuerung	X-Y MODE	Das „TouchView“-Display kann als X-Y-Steuerquelle verwendet werden. Eine „Hold“-Funktion ist ebenfalls vorhanden.
	X-Y MOTION-Funktion	Die Fingerbewegungen der X-Y-Steuerung können aufgezeichnet und abgespielt werden (separate Speicher für Programs, Combinations und Songs).
	Program-Modus	Steuerung der Oszillatorlautstärke, der Synthese- und Effektparameter.
	Combination-, Sequencer-Modus	Steuerung der Timbre-/Spurlautstärke, der Synthese- und Effektparameter.
KARMA	KARMA-Module	1 Modul im Program-Modus; 4 Module im Combination- und Sequencer-Modus, plus „Master“-Modul
	GE	2093 vorprogrammiert
	Spielhilfen	ON/OFF, LATCH, MODULE CONTROL, KARMA SLIDERS 1–8, KARMA SWITCHES 1–8, KARMA SCENES 1/5–4/8 (8 Szenen)
	KARMA-Wellenformsteuerung (Anwahl anderer Multisamples mit der KARMA-Funktion), „Freeze Randomize“-Funktion, einstellbare Taktart, Auto RTC (Real Time Control).	
Schlagzeugspur	Preset-Pattern	522 Pattern (Speicherung mit den vorprogrammierten Synthesizer-Pattern)
	User-Pattern	1000 Pattern. Im Sequencer-Modus erstellte Pattern können zu „Drum Track“-Pattern umfunktioniert werden.
	Einstellbare Funktionen: Trigger Mode/Sync/Zone	
Sequencer	16 MIDI-Spuren + 1 Master-Spur	
	128 Songs	
	Auflösung: 480 PPQ (Schritte/Viertelnote)	
	Tempo: 40.00–300.00 BPM (Auflösung: 1/100 BPM)	
	Bis zu 210.000 MIDI-Ereignisse	
	16 vorprogrammiert/16 User-Vorlagen	
	„Cue List“-Funktion	20 Cue List-Speicher. 99 Schritte für die Festlegung der Song-Reihenfolge (Wiederholungen möglich). Cue Lists können in Songs umgewandelt werden.
	Pattern/RPPR	522 vorprogrammiert/100 User-Pattern (je Song) RPPR (Realtime Pattern Play/Recording): 1 Satz je Song.
Format	Korg M3-Format, SMF (Format „0“ und „1“) wird unterstützt	
„In-Track Sampling“-Funktion, „Auto Song Setup“-Funktion		
Datenträger	Load, Save, Utility, Make Audio CD, Play Audio CD	
	„Data Filer“-Funktion (Archivieren und Laden von SysEx-Dumps anderer Geräte)	
	CD-ROM/R/RW: Brennen/Lesen von UDF-formatierten CDs, Brennen/Abspielen von CD-DAs, Laden von „ISO9660 Level 1“-Daten	
	Editieren von WAVE-Dateien möglich	
	Die Verwendung von CD-ROM/R/RWs setzt ein handelsübliches USB-Laufwerk voraus.	

Spielhilfen	Pad 1–8	Anschlagdynamische Pads für Schlagzeugparts und Noten-/Akkordauslösung.		
		PAD MODE-Taster – Ein-/Ausschalten der Anschlagdynamik, CHORD ASSIGN-Taster		
	Steuersektion	CONTROL ASSIGN-Taster	MIXER (T1–8, T9–16, INPUTS), REALTIME CONTROL, EXTERNAL, TONE ADJUST, KARMA	
		RESET CONTROL-Taster		
		8-Taster	MIXER: PLAY/MUTE (SOLO)	
			REALTIME CONTROL: IFX1–5, MFX1, MFX2, TFX on/off	
			EXTERNAL: External-Modus. Fernsteuerung externer MIDI-Geräte	
TONE ADJUST: Beeinflussen der „Tone Adjust“-Parameter				
8 Fader	KARMA: KARMA-Steuerung			
	MIXER: Lautstärke			
	REALTIME CONTROL: Echtzeitmodulation			
	EXTERNAL: External-Modus. Fernsteuerung externer MIDI-Geräte			
	TONE ADJUST: Beeinflussen der „Tone Adjust“-Parameter			
KARMA: KARMA-Steuerung		* Im External-Modus können die 8 Fader, 8 Taster und 8 Pads zum Fernsteuern externer MIDI-Geräte verwendet werden. 128 Zuordnungssätze können gespeichert werden. (102 sind ab Werk vorhanden). Hiermit können Sie Software-Synthesizer und DAW-Programme steuern.)		
Schlagzeugspur	Taster= AN/AUS			
KARMA	Taster= ON/OFF, LATCH, MODULE CONTROL (Master/A/B/C/D), SCENES 1/5–4/8			
X–Y-Steuerung	Taster= X–Y MODE, HOLD, MOTION			
Bedienoberfläche	Display	Farbiges, grafikfähiges und druckempfindliches 5.7"-Display. 320 x 240 Pixel (farbig), X–Y-Steuerfunktion		
	MODE	Taster= COMBI, PROG SEQ, SAMPLING, GLOBAL, MEDIA		
	Werteingabe	Taster= Δ / ∇ , Zehnertastenfeld, -, (, ENTER, COMPARE, VALUE-Regler, VALUE-Rad		
	BANK	Taster= I-A...G, U-A...G		
	SEQUENCER	Taster= PAUSE, REW, FF, LOCATE, REC/WRITE, START/STOP		
	SAMPLING	Taster= REC, START/STOP		
	TEMPO	Taster= TAP TEMPO, TEMPO-Regler		
	Andere	Taster: PAGE SELECT, EXIT, VOLUME MAIN-Regler, Display-Kontrast		
Allgemeine Spezifikationen	Frequenzgang	20 Hz–20 kHz \pm 1.0 dB	10k Ω -Last	
	Klirrfaktor (THD+N):	20 Hz–20 kHz 0.08 %	10k Ω -Last (typisch)	
Audio-Ausgänge	Analog	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4	1/4" TS (mono), unsymmetrisch; der MASTER VOLUME-Fader beeinflusst nur die Signale von L/MONO & R	
			Ausgangsimpedanz	1,1k Ω stereo; 550 Ω mono (nur L/MONO)
			Nennpegel	+4.0dBu
			Maximalpegel	+16.0dBu
			Lastimpedanz	10k Ω oder mehr
			Fremdspannungsabstand	90dBu (typisch)
			Dynamikumfang	91dBu (typisch)
	Kopfhöreranschluss	1/4" TRS (Stereo), MASTER VOLUME-Fader (verknüpft mit MAIN L/MONO)		
		Ausgangsimpedanz	33 Ω	
		Maximalpegel	32 + 32mW @33 Ω	
	Digital	S/P DIF, optisch (Glasfaser)	Format: 24 Bit, S/P DIF IEC60958 EIAJCP-1201	
			Sampling-Frequenz: 48kHz	
		Der Digital-Ausgang führt dieselben Signale wie AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono, R		
		(optional) EXB-FW	6 Kanäle, 24 Bit, Sampling-Frequenz: 48kHz	
Führt dieselben Signale wie AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono, R und AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4				

Audio-Eingänge	Analog	Audio-Eingänge 1, 2	1/4" TS (mono, unsymmetrisch)	
			MIC/LINE-Pegelwahlschalter, LEVEL-Regler	
			Eingangsimpedanz	10k Ω
			Reserve	12dB
			Eingangspegelbereich für LINE	-29dBu ... +4dBu oder mehr (typisch)
			Eingangspegelbereich für MIC	-54dBu ... -17dBu oder mehr (typisch)
	Digital	S/P DIF, optisch (Glasfaser) (optional) EXB-FW	Format: 24 Bit, S/P DIF IEC60958 EIAJCP-1201 Sampling-Frequenz: 48kHz 2 Kanäle, 24 Bit, Sampling-Frequenz: 48kHz	
Anschlüsse für Spielhilfen		DAMPER (unterstützt stufenlose „Half-Damper“-Pedale und herkömmliche Fußtaster) ASSIGNABLE SWITCH, ASSIGNABLE PEDAL TO KYBD (für die Verbindung mit der Tastatureinheit)		
MIDI		IN, OUT, THRU		
USB		2x USB 2.0-Ports (Durchsatz bis 480Mbps) (TYPE A) mit „Mass Storage“-Unterstützung (Festplatten, Flash-Speicher usw.) 1x USB (TYPE B), MIDI-Schnittstelle		
(optional) EXB-FW		KORG FireWire Audio-/MIDI-Schnittstelle, 2x FireWire-Anschlüsse MIDI: 1 Ein- & 1 Ausgangsport, Audio: 2 Ein- & 6 Ausgangskanäle Virtualisierte Hardware		
Stromversorgung		Anschluss für Netzkabel, POWER-Taster		
Abmessungen (mm) (B x T x H)		M3-M:	673 x 202 x 82	
		M3-M + KYBD61	1016 x 372 x 121 (M3-M hinunter geklappt), 1016 x 372 x 171 (M3-M hochgeklappt)	
		M3-M + KYBD73	1189 x 371 x 131 (M3-M hinunter geklappt), 1189 x 371 x 207 (M3-M hochgeklappt)	
		M3-M + KYBD88	1425 x 442 x 131 (M3-M hinunter geklappt), 1425 x 442 x 207 (M3-M hochgeklappt)	
Gewicht		M3-M	4,8kg	
		M3-M + KYBD61:	14,1kg	
		M3-M + KYBD73	17,3kg	
		M3-M + KYBD88	26,5kg	
Leistungsaufnahme		M3-M	35W	
		M3-M + KYBD61		
		M3-M + KYBD73		
		M3-M + KYBD88		
Zubehör		Halterung (nur für M3-M), Netzkabel, Bedienungsanleitungen (M3 Bedienungshandbuch) CD-ROM (M3 Parameterhandbuch (PDF), Voice Name List (PDF), KORG-MIDI-Treiber, „M3 Editor/Plug-In Editor“ usw.)		

Sonderzubehör

EXB-RADIAS	RADIAS Synthesizerplatine
EXB-FW	FireWire-Platine
EXB-M256	Sample-Speichererweiterung (256MB)
EX-USB-PCM-Serie	PCM-Erweiterung (USB-Speicher)
XVP-10	Schwell-/Volumenpedal
EXP-2	Schwellpedal
DS-1H	Dämpferpedal
PS-1	Fußtaster/Pedal

* Änderungen der technischen Daten und Funktionen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten. (April '07)

M3 MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 – 16	1 – 16	Memorized
	Changed	1 – 16	1 – 16	
Mode	Memorized		3	
	Messages	×	×	
	Altered	*****		
Note Number:	True Voice	0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127	All note numbers 0–127 can be transmitted by the KARMA function or as sequence data
Velocity	Note On Note Off	○ 9n, V=1 – 127 ×	○ 9n, V=1 – 127 ×	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	○	○	Polyphonic aftertouch transmitted only as sequence data *A
	Monophonic (Channel)	○	○	
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2, 16, 18	○	○	Joystick (+Y, -Y), Ribbon, Value Slider *C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	Pedal, Portamento Time, Volume, IFX pan, Pan *C
	11, 12, 13	○	○	Expression, Effect Control 1, 2 *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70 – 79	○	○	Sound (Realtime Sliders 1–4: 74, 71, 79, 72) *C
	80, 81, 82, 83	○	○	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94, 95	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFXs, TFX) *C
	14, 22 – 31, 102 – 109	○	○	KARMA Controllers *C, *2
	110 – 117, 118, 119	○	○	Pad1–8, X–Y Mode (X, Y) *C, *2
	6, 38, 96, 97	×	○	Data Entry, Increment, Decrement *C
	98, 99, 100, 101	×	○	NRPN (LSB, MSB), RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0 – 119	○	○	Realtime Sliders 5–8, XY Assign *C
	0 – 119	○	○	Seq. Data, KARMA GE data output *C (Seq when received)
0 – 119	○	○	External Mode (SWs, Sliders, Pads) *C, *4	
120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C	
Program Change	Variable Range	○ 0 – 127 *****	○ 0 – 127 0 – 127	*P
System Exclusive		○	○	*E, *5
System Common	Song Position	○	○	*1
	Song Select	0 – 127	0 – 127	*1
	Tune	×	×	
System Real Time	Clock	○	○	*1
	Command	○	○	*1
Aux Messages	Local On/Off	×	○	
	All Notes Off	×	○ 123 – 127	
	Active Sense	○	○	
	Reset	×	×	
<p>Notes *P, *A, *C, *E: Transmitted/received when Global P1: MIDI Filter (Program Change, Aftertouch, Control Change, Exclusive) is Enable, respectively. *1: When Global P1: MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for External MIDI/USB/FireWire. *2: Valid if assigned as a MIDI control change in Global P2: Controllers. The number shown here is the CC default assignment. *3: RPN (LSB,MSB)=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune *4: Valid if assigned as a MIDI control change in Global P1: External 1, 2 *5: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.</p>				

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

× : No

Bitte erkundigen Sie sich bei Ihrem Korg-Händler nach der MIDI-Implementierung.

KORG-CARE-CARD

Wir beglückwünschen Sie zu Ihrem neuen KORG Produkt!

Damit Sie die Vorteile dieser wertvollen Investition optimal nutzen können, bietet die KORG-Care-Card zahlreiche Service- und Support- Optionen, die Sie genauso einfach nutzen können, wie Ihr KORG Produkt. Zu diesen Optionen gehört ein Online-Hilfesystem über verschiedenen Web-Sites, Dokumentationen, erfahrener technischer Service und professionelle Unterstützung durch gebührenpflichtigen telefonischen Support.

Online Support

Die KORG Web-Sites (www.KORG.de) stehen Ihnen 24 Stunden am Tag und an 7 Tagen die Woche zur Verfügung. Hier können Sie sich umfassend über Produkte, technische Aspekte und Software Aktualisierungen informieren. Allen KORG-Usern stehen dort Foren zur Verfügung, die in einfachster Form genutzt werden können und in denen Profis und Amateure in gleicher Weise Informationen, Tips und Hilfe bekommen. Zudem erreichen sie über die E-mail Adresse korg.hotline@musik-meyer.de Produkt-Spezialisten zu alle Fragen rund um das Thema KORG.

Support durch den KORG-Fachhändler

Ihr KORG-Fachhändler, bei dem Sie das KORG Produkt erworben haben, ist ein kompetenter Ansprechpartner, der Ihnen über eventuelle Hürden hinweg hilft.

Hotline Support

KORG Usern steht ein Hotline-Support Service zur Verfügung, der von Deutschland aus unter folgender Nummer Werktags zwischen 8 Uhr und 17 Uhr von Deutschland aus unter1 folgender Telefon-Nummer erreichbar ist **0190/778-100** (1,24 € pro Minute). Geschulte KORG Produkt-Spezialisten stehen Ihnen hier mit Rat und Tat beiseite.

Dem Produkt beiliegender Support

Zum Lieferumfang Ihres neuen KORG Produkts gehört eine Produktbeschreibung, die sie zuverlässig dabei unterstützt Ihr neues Produkt richtig zu handhaben.

Reparatur Service

Nur von zertifizierten KORG Technikern kann eine Qualitäts-Reperatur mit original KORG-Ersatzteilen durchgeführt werden. Nur so ist die Zuverlässigkeit und Langlebigkeit ihres KORG-Produktes sichergestellt.

Nutzen Sie die Vorteile der KORG-CARE-CARD!

Um Ihnen diese Service Leistungen anbieten zu können ist es wichtig, dass wir detaillierte Informationen über Ihr persönliches KORG Produkt erhalten, um so zukünftig professionell Support zu leisten. Über die von Ihnen ausgefüllte KORG-Care-Card erhalten wir alle Informationen (z.B. Modellbezeichnung und Seriennummer) die wir für alle angebotenen Service-Leistungen benötigen.

Tragen Sie zur Werterhaltung Ihres KORG-Produktes bei, indem Sie die KORG-Care-Card ausfüllen (auch online unter www.korg.de verfügbar).

Weitere Vorteile für Sie:

- Sie erhalten automatisch News, Infos und Updates zu Ihrem KORG-Produkt

Name: _____

Produkt: _____

Adresse: _____

Serien.-Nr.: _____

Kaufdatum: _____

eMail: _____

Bezugsadresse: _____

Welche Produktmerkmale waren für Ihre Kaufentscheidung ausschlaggebend:

- Klangqualität
- Design
- Preisangebot
- Handhabung
- andere Gründe _____

Welche Fachzeitschriften werden von Ihnen gelesen:

- Keys Tools
- Keyboards Raveline
- Tastenwelt Groove
- Gitarre & Bass AMAZONA.de
- Soundcheck andere _____

Wer ist Ihr bevorzugter KORG-Fachhändler:

Begründung (Mehrfachnennung möglich):

- Auswahl räumliche Nähe
- Techn. Service Beratungs-Service
- Preis andere _____

Fotokopieren,
ausfüllen,
einsenden !



KORG & MORE a Division of
Musik Meyer GmbH
Industriestraße 20
35041 Marburg