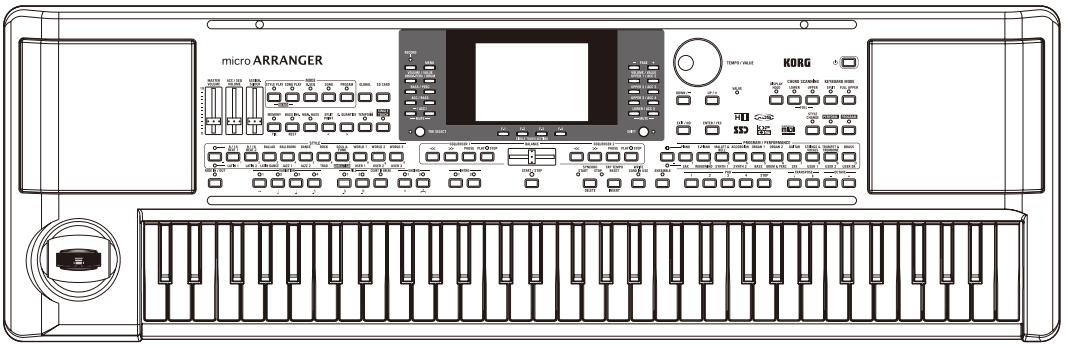
micro ARRANGER

professional arranger

Bedienungsanleitung



KORG

Ⓖ①

Vorsichtsmaßnahmen

AUFSTELLUNGSORT

Vermeiden Sie das Aufstellen des Geräts an Orten, an denen

- es direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist;
- hohe Feuchtigkeit oder Extremtemperaturen auftreten können;
- Staub oder Schmutz in großen Mengen vorhanden sind;
- das Gerät Erschütterungen ausgesetzt sein kann.
- in der Nähe eines Magnetfeldes.

STROMVERSORGUNG

Schließen Sie das optionale Netzteil nur an eine geeignete Steckdose an. Verbinden Sie es niemals mit einer Steckdose einer anderen Spannung.

STÖREINFLÜSSE AUF ANDERE ELEKTROGERÄTE

Dieser kann bei in der Nähe aufgestellten Rundfunkempfängern oder Fernsehgeräten Empfangsstörungen hervorrufen. Betreiben Sie solche Geräte nur in einem geeigneten Abstand von diesem Erzeugnis.

BEDIENUNG

Vermeiden Sie bei der Bedienung von Schaltern und Reglern unangemessenen Kraftaufwand.

REINIGUNG

Bei auftretender Verschmutzung können Sie das Gehäuse mit einem trockenen, sauberen Tuch abwischen. Verwenden Sie keinerlei Flüssigreiniger wie beispielsweise Reinigungsbenzin, Verdünnungs- oder Spülmittel. Verwenden Sie niemals brennbare Reiniger.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung gut auf, falls Sie sie später noch einmal benötigen.

FLÜSSIGKEITEN UND FREMDKÖRPER

Stellen Sie niemals Behältnisse mit Flüssigkeiten in der Nähe des Geräts auf. Wenn Flüssigkeit in das Gerät gelangt, können Beschädigung des Geräts, Feuer oder ein elek-trischer Schlag die Folge sein.

Beachten Sie, daß keinerlei Fremdkörper in das Gerät gelangen. Sollte ein Fremdkörper in das Gerät gelangt sein, so trennen Sie es sofort vom Netz.

Wenden Sie sich dann an Ihren KORG-Fachhändler.

* Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer

HINWEIS ZUR ENTSORGUNG (NUR FÜR DIE EU)

Wenn Sie das Symbol mit der „durchgekreuzten Mülltonne“ auf Ihrem Produkt, der dazugehörigen Bedienungsanleitung, der Batterie oder dem Batteriefach sehen, müssen Sie das Produkt in der vorgeschriebenen Art und Weise entsorgen. Dies bedeutet, dass dieses Produkt mit elektrischen und elektronischen Komponenten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf. Für Produkte dieser Art existiert ein separates, gesetzlich festgelegtes Entsorgungssystem. Gebrauchte elektrische und elektronische Geräte müssen separat entsorgt werden, um ein umweltgerechtes Recycling sicherzustellen. Diese Produkte müssen bei benannten Sammelstellen abgegeben werden. Die Entsorgung ist für den Endverbraucher kostenfrei! Bitte erkundigen sie sich bei ihrer zuständigen Behörde, wo sie diese Produkte zur fachgerechten Entsorgung abgeben können.

Falls ihr Produkt mit Batterien oder Akkumulatoren ausgerüstet ist, müssen sie diese vor Abgabe des Produktes entfernen und separat entsorgen (siehe oben). Die Abgabe dieses Produktes bei einer zuständigen Stelle hilft ihnen, dass das Produkt umweltgerecht entsorgt wird. Damit leisten sie persönlich einen nicht unerheblichen Beitrag zum Schutz der Umwelt und der menschlichen Gesundheit vor möglichen negativen Effekten durch unsachgemäße Entsorgung von Müll. Batterien oder Akkus, die Schadstoffe enthalten, sind auch mit dem Symbol einer durchgekreuzten Mülltonne gekennzeichnet. In der Nähe zum Mülltonnensymbol befindet sich die chemische Bezeichnung des Schadstoffes.

Cd oder NiCd steht für Cadmium, Pb für Blei und Hg für Quecksilber.

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.

DATENSICHERUNG

Im Speicher vorhandene Daten können bisweilen durch unsachgemäße Handhabung seitens des Benutzers verlorengehen. Daten, die Sie nicht verlieren möchten, müssen Sie unbedingt auf einer Karte sichern. Korg haftet nicht für Schäden, die durch Datenverlust entstehen.

LCD-DISPLAY

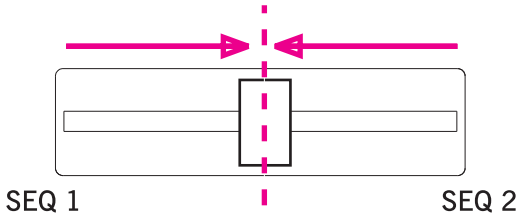
Auf einigen Seiten des Handbuches finden Sie Abbildungen der Anzeigen des Flüssigkristalldisplays, mit welchen die Funktionen und Operationen erläutert werden. Die Namen der Sounds, Parameter und Werte dienen ausschließlich zur Veranschaulichung und stimmen bisweilen nicht mit der tatsächlich erscheinen Displayanzeige Ihres Instruments überein.

WARENZEICHEN

Apple, Mac, FireWire und Audio Units sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Warenzeichen der Apple Inc..
MS-DOS und Windows sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.
Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

BALANCE Schieberegler

Versichern Sie sich vor Einschalten des Instruments, daß der BALANCE Schieberegler sich in der Mitte befindet. Auf diese Weise werden sowohl Sequencer 1 (SEQ1) als auch Sequencer 2 (SEQ2) auf den Maximalpegel einge-stellt. Damit ver-meiden Sie, daß Sie einen Song starten, ohne diesen zu hören.



ANLEITUNG ZU...

Tastatur

… Sound Program selektieren 25
… Performance selektieren 25
…ein Sound Program wie beim Klavier über die gesamte Tastatur hinweg spielen 24
…Tastatur in zwei Bereiche unterteilen 24
…dem Rechtshand-Spiel Klänge hinzufügen 24
…Klänge stummschalten/Stummschaltung aufheben 24

Style Play Modus

…Style selektieren 26
…Style starten/stoppen 27
…Fill oder Break selektieren 27
…Style Variation selektieren 27
…Style Spuren anzeigen 41

Song Play Modus

…Song (Standard MIDI Datei) spielen 31
…Text anzeigen 74
… Song Spuren anzeigen 73
…beide Sequencers gleichzeitig starten 18, 80

Backing Sequence Modus

…neue Backing Sequence (Song) aufnehmen 82

Song Modus

… Standard MIDI Datei editieren 89

Allgemeines

…Lautsprecher ausschalten 128
…Damperpolarität ändern 129
…Arabische Tonleiter selektieren 34

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung

Willkommen! 8
Nützliche Links 8
Hinweise zum vorliegenden Handbuch 9
Betriebssystem laden 9
Werkseitige Daten erneut laden 9

Starten 10
Das netzteil Anschliessen 10
Das Instrument ein-und ausschalten 10
Lautstärke einstellen 10
Balance Schieberegler 10
Kopfhörer 10
Audio-Ausgänge 11
Audio Eingänge 11
MIDI Anschlüsse 11
Damper Pedal 11
Demo 11
Notenständer 11

Vorderseite 12

Display und Benutzeroberfläche 19
Display Bedienelemente 19
Struktur der Benutzeroberfläche 20
Auswahlfenster 21
Symbole und Ikonen 21
Grau unterlegte, nicht verfübare Parameter 21

Rückseite 22

Basisführer

Grundlegende Bedienschritte 24
Auf der Tastatur spielen 24
Spuren selektieren,
auf mute/unmute oder Solo-Modus einstellen . . 24
Performances selektieren 25
Ein Programm selektieren 25
Style selektieren 26
Single Touch Settings (STS) selektieren 26
Alle Tastatur Spuren gleichzeitig ändern 26
Kurzbefehl zur Anzeige der Original Bank
für Styles, Performances oder Programs 26

Lernhilfe 27
Einen Style spielen
(Automatische Begleitung) 27
In Realtime spielen
(Ohne verwendung der
Automatische Begleitung) 28
Ein song Aufnehmen
(Gleichzeitige Aufnahme
des Style und der Realtime-Performance) 30
Einen Song von einer Karte spielen 31
Einen Song editieren 32
Arabische Temperierung 34

MIDI 35
Was ist MIDI? 35
Mididateien 35
Der General MIDI Standard 36
Der Global Kanal 36
Die Kanäle Chord 1 und Chord 2 36
Der Control Kanal 36
MIDI Setup 36
Das microARRANGER
an ein Master Keyboard anschlieSSen 36
Das microARRANGER
an ein MIDI- Akkordeon anschliessen 37
Das microARRANGER
an einen externen Sequencer anschliessen 37
Andere Instrumente
mit dem microARRANGER spielen 38

Referenzteil

Style Play Betriebsmodus 40
Was ist ein Style? 40
Styles und Performances 40
Tempo ändern und neu einstellen 40
DIRECT SD Bank 40
Hauptseite 41
Style Spuren Seite 41
Programme auswählen 41
Write Auswahlfenster 41
Menü 42
Aufbau der Editseiten 42
Seite 1 - Mixer: Volume 43
Seite 2 - Mixer: Pan 43
Seite 3 - Mixer: FX Senden 43
Seite 4 - Tuning: Detune 44
Seite 5 - Tuning: Scale 44
Seite 6 - Tuning: Pitchbend Sensitivity 44
Seite 7 - FX: A/B Selektieren 44
Seite 8 - FX: C/D Selektieren 45
Seite 9 - FX: A Editieren 45
Seite 10 - FX: B Editieren 45
Seite 11 - FX: C Editieren 45
Seite 12 - FX: D Editieren 45
Seite 13 - Track: Easy Edit 45
Seite 14 - Track: Modus 46
Seite 15 - Track: Intern/Extern 46
Seite 16 - R.T. Regler: Damper 47
Seite 17 - R.T. Regler: Joystick 47
Seite 18 - R.T. Regler: Dynamikbereich 47
Seite 19 - R.T. Regler: Ensemble 48
Seite 20 - Style Regler: Drum/Fill 48
Seite 21 - Style Regler:
Wrap Around / Keyboard Bereich 49
Seite 22 - Pads 50
Seite 23 - Preferences: Lock 50
Seite 24 - Preferences: Style Regler 51

Style Record Betriebsmodus 52
Die Style' Struktur 52
Style Importieren/Exportieren 53
Record Modus aufrufen 53
Style im Record/Edit Modus anhören 53
Style Verlassen und speichern/abbrechen 53
Das 'Write' Fenster 54
Liste der aufgenommenen Events 54
Express-Löschen mit den Tastern des Bedienfeldes . 54
Hauptseite 55
Style Spuren seite 56
Step Record Seite 57
Realtime Aufnahmeverfahren 58
Step Aufnahmeverfahren 59
Menü 61
Aufbau der Editseiten 61
Seite 1 - Edit: Quantize 62
Seite 2 - Edit: Transpose 62
Seite 3 - Edit: Velocity 63
Seite 4 - Event Edit 63
Seite 5 - Event Filter 64
Event Edit Verfahren 65
Seite 6 - Edit: Delete 66
Seite 7 - Edit: Delete All 67
Seite 8 - Edit: Copy 67
Seite 9 - Style Element Controls: Programs 68
Seite 10 - Style Element Controls: Expression 68
Seite 11 - Style Element Controls: Keyboard Range . 69
Seite 12 - Style Element Controls:
Chord Variation Table 69
Seite 13 - Style Controls: Mode/Tension 69

Song Play Betriebsmodus 70
Die Songs und das Standard Midi file Format 70
Transport Regler 70
Midi Clock 70
Während des Editierens sequencer wechseln 70
Einen Song mittels
fortlaufender Nummer selektieren 70
Realtime und Sequencer Spuren 71
Gesamtlautstärke,
Sequencer Lautstärke und Balance 71
Effekte im Song Play Modus 71
Groove Quantize Auswahlfenster 71
Das Write FEnster 72
Hauptseite 72
Spuren 1–8 Seite 73
Spuren 9–16 Seite 73
Song Auswahlseite 74
Die Lyrics Seite 74
Eine Jukebox Datei abspielen 74
Menü 75
Aufbau der Editseiten 75
Seite 1 - Mixer: Volume 76
Seite 2 - Mixer: Pan 76
Seite 3 - Mixer: FX A/B Send 76
Seite 3 - Mixer: FX C/D Send 77
Seite 4 - FX: A/B Select 77
Seite 4 - FX: C/D Select 77
Seite 5 - FX: A Edit 78
Seite 6 - FX: B Edit 78
Seite 5 - FX: C Edit 78
Seite 6 - FX: D Edit 78
Seite 7 - Track: Modus 78
Seite 8 - Track: Internal/External 79
Seite 9 - Jukebox 79
Seite 10 - Preferences 80
Songliste speichern 81

Backing Sequence Betriebsmodus 82
Transport Regler 82
Die Backing Sequence, Song und Song Play Modi . . 82
Einen Song abspielen 82
Realtime Aufnahmemodus 82
Chord/Acc Step Modus 83
Hauptseite (Backing Sequence Play) 84
Seite: Load Song 84
Seite: Save Song 85
Seite: Realtime Recording 85
Chord/Acc Step-Aufnahmeseite 86
Einen ganzen Song löschen 88

Song Betriebsmodus 89
Transport Regler 89
Gesamtlautstärke und Sequencer Lautstärke 89
Songs und das Standard MIDI Dateiformat 89
Spuren Schnell löschen 89
Einen ganzen Song löschen 89
Hauptseite 89
Spuren 1–8 Seite 90
Spuren 9–16 Seite 90
Song Auswahlseite 90
Save Song Seite 91
Realtime Aufnahmeverfahren 92
Step Record Verfahren 92
Song Aufnahmeseite 94
Step Record Seite 95
Menü 95
Aufbau der Editseiten 96
Seite 1 - Mixer: Volume 96
Seite 2 - Mixer: Pan 96
Seite 3 - Mixer: FX Block 97
Seite 4 - Mixer: FX A/B Send (o. C/D) 97
Seite 5 - Tuning: Detune 97
Seite 6 - Tuning: Scale 97
Seite 7 - Tuning: PitchBend/Scale 98
Seite 8 - FX: A/B Select 98
Seite 9 - FX: C/D Select 98
Seite 10 - FX: A Edit 99
Seite 11 - FX: B Edit 99
Seite 12 - FX: C Edit 99
Seite 13 - FX: D Edit 99
Seite 14 - Track: Easy Edit 99
Seite 15 - Track: Mode 100
Seite 16 - Track: Internal/External 100
Seite 17 - Edit: Quantize 101
Seite 18 - Edit: Transpose 101
Seite 19 - Edit: Velocity 101
Seite 20 - Edit: Delete 102
Seite 21 - Edit: Cut Measures 102
Seite 22 - Edit: Insert Measures 103
Seite 23 - Edit: Copy 103
Seite 24 - Event Edit 103
Seite 25 - Event Filter 105

Event Edit Verfahren 105

Program Betriebsmodus 107
Hauptseite 107
Sound Programs und Drum Programs 107
Menü 107
Aufbau der Editseiten 108
Die Compare Funktion 108
Oszillator selektieren 108
Program/Oszillator löschen 108
Das 'Write' Fenster 108
Seite 1 - Basic 109
Seite 2 - Sample (Sound Programs) 109
Seite 2 - DK Samples (Drum Programs) 110
Seite 3 - Pitch 111
Seite 4 - Pitch LFO1 113
Seite 5 - Pitch LFO2 113
Seite 6 - Pitch EG 113
Seite 7 - Filter 115
Seite 8 - Filter Modulation 116
Seite 9 - Filter LFO1 117
Seite 10 - Filter LFO2 118
Seite 11 - Filter EG 118
Seite 12 - Amp 120
Seite 13 - Amp Modulation 120
Seite 14 - Amp LFO1 121
Seite 15 - Amp LFO2 121
Seite 16 - Amp EG 122
Seite 17 - LFO1 123
Seite 18 - LFO2 125
Seite 19 - Effects 125
Seite 20 - FX1 editing 125
Seite 21 - FX2 editing 125
AMS (Alternate Modulation Source) Liste 126

Global Edit Umgebung 128
Das Write Fenster 128
Menü 128
Seite 1 - General controls 128
Seite 2 - Master Transpose 129
Seite 3- Assignable
Pedal/Footswitch, assignable slider 129
Seite 4 - MIDI Setup 129
Seite 5 - MIDI Controls 130
Seite 6 - MIDI IN Channels 130
Seite 7 - MIDI IN Controls (1) 131
Seite 8 - MIDI IN Controls (2) 131
Seite 9 - MIDI IN Filter 132
Seite 10 - MIDI OUT Channels 132
Seite 11 - MIDI OUT Filter 132

Card Edit-Funktionen 133
Die WRITE/CARD IN USE-Diode 133
Unterstützte Karten 133
Laden von Daten,
die mit einem Pa80/Pa60/PA50 erstellt wurden. 134
Kartenstruktur 134
Dateitypen 134
Anzeige des Datei- und Ordnerumfangs 135
Seitenaufbau 135
Navigationsfunktionen 135
Menü 135
Seite 1 - 'Load' 136
Seite 2 - 'Save' 138
Seite 3 - 'Copy' 141
Seite 4 - 'Erase' 143
Seite 5 - 'Format' 143
Seite 6 - 'New Dir' 143
Seite 7 - 'Rename' 144
Seite 8 - 'Util 1' 144
Seite 9 - 'Util 2' 145

Anhang

Werkseitige Daten 148
Styles 148
Style Elements 150
Single Touch Settings (STS) 150
Programme (Bank-Reihenfolge) 151
Programs (Program Change-Reihenfolge) 158
Drum Kits 164
Drum Kit Instrumente 165
Performances 177
MIDI Setup 178

Effekte 179
Schaubilder 179
Dynamische Modulationsquelle 179
Filter/Dynamic 180
Pitch/Phase Mod. 190
Mod./P.Shift 199
ER/Delay 204
Reverb 210
Mono – Mono Chain 211

Zuweisbare Parameter 227
Liste der Funktionen,
die dem Schalter- zugewiesen werden können . 227
Liste der Funktionen,
die dem Pedal oder dem Programmierbaren Schieberegler zugewiesen werden können 228
Liste der Klänge,
die den Pads zugewiesen werden können 228
Liste der den Pads zuweisbaren Funktionen 229
Temperierungen 229

MIDI Controller 230
MIDI Implementation Chart 231

Parameter 232

Akkorderkennung 235

Fehlermeldungen und Fehlerbehebung 237
Fehlermeldungen 237
Fehlerbehebung 240

Technische Daten 241

Sachregister 242

EINLEITUNG

1. WILLKOMMEN!

Vielen Dank, daß Sie sich für das Korg microARRANGER Professional Arranger entschieden haben.

Dieses Keyboard ist das ideale Instrument zur Produktion von Musikstücken – wählen Sie einfach einen gewünschten Musikstil, erzeugen Sie eine hochqualitative Bandbegleitung mithilfe von Akkorden und spielen Sie die Melodie selbst, um im Handumdrehen einen originellen Song zu komponieren.

- KORG Hochleistungsklangerzeugungssystem HI (Hyper Integrated), wie es in unseren besten Profi-Synthesizern verwendet wird.
- OPOS (Objective Portable Operting System) Multitasking-Betriebssystem, mit dem Sie laden und gleich-zeitig spielen können.
- Aktualisierbares Betriebssystem für die Installation zukünftiger Erweiterungen von einer Karte. Damit bleibt Ihr Instrument jederzeit auf dem neuesten Stand!
- Solid State Disk (SSD), ein großerspeicher im Instrument, der eine Festplatte ersetzen kann.
- SD-Kartenschacht, der sich für SD- und MMC-Datenträger eignet.
- Direktzugriff auf die Styles der eingesteckten SD-Karte.
- General MIDI Level 2 Sounds-kompatibel.
- Mehr als 662 Soundprogramme.
- 4 Multieffect-Prozessoren, jeweils mit 89 Effektarten.
- 160 Performances und 1.216 Single Touch Settings (STS) zur schnellen Einstellung von Keyboard-Sounds und Effekten.
- 304 Styles.
- XDS Double Sequencer mit Crossfader.
- Style Record und Edit
- Sequencer mit allen Leistungen (Song Record und Edit)
- Digital-Verstärker mit Auto-Lautstärke, zur absolut getreuen Klangwiedergabe.
- Wide Custom Display.

NÜTZLICHE LINKS

Ihr Korg Händler führt nicht nur das von Ihnen erworbene Keyboard, sondern auch eine ganze Reihe von Hardware und Software Zubehör. Fragen Sie ihn nach weiteren Programmen, Styles und anderem nützlichen Musikmaterial.

Möglichkeiten zur Aktualisierung des Betriebssystems und zum Herunterladen zahlreicher Systemdateien (zum Beispiel ein vollständiges Backup der werkseitigen Daten) bietet folgender Link:

http://www.korgpa.com/

HINWEISE ZUM VORLIEGENDEN HANDBUCH

Die Bedienungsanleitung im PDF-Format ist in folgende drei Abschnitte unterteilt:

- **Basisführer** - gibt einen Überblick über das gesamte Instrument sowie eine Reihe von praktischen Anleitungen („Tutorials“ genannt).
- **Referenzteil** - beschreibt jede Seite und jeden Parameter im Detail.
- **Anhang** - enthält eine Liste von Daten und nützlichen Informationen für den fortgeschrittenen Benutzer.

Im Bedienungshandbuch finden Sie folgende Abkürzungen:

▸PERF	Der Parameter kann durch Betätigen des WRITE Tasters in einer Performance gespeichert werden.
▸STYLE	Der Parameter kann durch Betätigen des WRITE Tasters in der aktuellen Style Performance gespeichert werden.
▸STS	Der Parameter kann durch Betätigen des WRITE Tasters in einem Single Touch Setting gespeichert werden.
▸GBL	Der Parameter kann durch Aufrufen der Global Umgebung (siehe „Das Write Fenster“ auf Seite 128) und Betätigen des WRITE Tasters im Global gespeichert werden.

BETRIEBSSYSTEM LADEN

Sie können Ihr microARRANGER fortlaufend aktualisieren, sobald neue Betriebssystemversionen von KORG veröffentlicht werden. Das Betriebssystem kann über http://www.korgpa.com/ heruntergeladen werden. Lesen Sie hierzu bitte die Readme Datei, die im Betriebssystem selbst enthalten ist.

Beim Starten Ihres microARRANGER wird die Nummer der in Ihrem Instrument installierten Betriebssystemsversion angezeigt. Dazu ist der SHIIFT Taster gedrückt zu halten und gleichzeitig sind die Taster ENTER und EXIT zu drükken. Die Nummer der Version erscheint auf dem Display. Drücken Sie EXIT, um dieses Anzeigefenster wieder zu schließen.

Zum Laden eines neuen Betriebssystems gehen Sie wie folgt vor:

1. Kopieren Sie die drei Dateien des Betriebssystems zu einer SD-Karte (zum der Root). Folgende Dateien werden benötigt:
   - BPaMAR1.sys
   - NBPaMAR1.sys
   - OsPaMAR1.lzx
2. Schalten Sie das Instrument aus und schieben Sie die Karte mit dem Betriebssystem in den Schacht.
3. Schalten Sie das Instrument ein. Auf dem Display werden Sie gefragt, ob Sie das Betriebssystem laden wollen.
4. Drücken Sie ENTER zum Laden oder EXIT, um den Ladevorgang abzubrechen. Wenn Sie ENTER gedrückt haben, warten Sie, bis der Ladevorgang beendet ist.

   Sobald das Betriebssystem geladen ist, fordert das Display Sie auf, die Karte zu entnehmen und einen beliebigen Taster zu drücken.
5. Entnehmen Sie die Karte und drücken Sie einen beliebigen Taster.

   Hinweis: *Wenn das Update abgeschlossen ist, löschen Sie bitte die Betriebssystemdateien von der Card um ein wiederholtes Updaten nach jedem Neustart zu vermeiden, wenn die Card im Schacht steckt.*

WERKSEITIGE DATEN ERNEUT LADEN

Sollte der interne Speicher des Instruments beschädigt worden sein, können Sie die originalen werkseitigen Daten von der Backup-Karte laden. Siehe „Restore Data“ auf Seite 144.

2. STARTEN

DAS NETZTEIL ANSCHLIESSEN

Schließen Sie das Netzteil an die dafür vorgesehene Buchse auf der Rückseite des Instruments an. Stecken Sie das Netzteil danach in die Wandsteckdose.

Warnung: *Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Netzteil bzw. ein von Korg empfohlenes Netzteil. Andere Netzteile, die identisch aussehen, können Ihr Instrument beschädigen.*

DAS INSTRUMENT EIN-UND AUSSCHALTEN

Das Instrument einschalten

- Drücken Sie den Power-Taster (⏻) oben rechts auf der Vorderseite.
  Das LC-Display zeigt die Begrüßungsanzeige und kurz darauf die Hauptseite des Style Play-Modus' an. Sobald letzteres der Fall ist, kann das Instrument Audiosignale ausgeben.

Das Instrument ausschalten

- Drücken Sie den Power-Taster (⏻) oben rechts auf der Vorderseite, um das Instrument auszuschalten.
  Warnung: *Beim Ausschalten des Instruments gehen alle im RAM (flüchtiger Speicher, der zum Editieren der Songs dient) enthaltenen Daten verloren. Die auf der SSD Festplatte (nicht-flüchtiger Speicher, der für werkseitige und Benutzerdaten dient) enthaltenen Daten werden hingegen gespeichert (siehe „Memory Mode" auf „Seite 24 - Preferences: Style Regler" auf Seite 51).*
  Anmerkung: *Schalten Sie das Instrument niemals ab, während die SD-Karte gelesen oder beschrieben wird.*

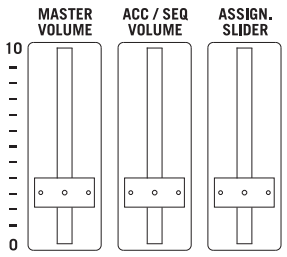
ÜBER DIE AUTOMATISCHE AUSSCHALTFUNKTION

Mit der Standardeinstellung wird das Gerät automatisch ausgeschaltet, wenn Sie über einen Zeitraum von vier Stunden das Keyboard nicht spielen oder keinen Instrumententaster drücken. Auf Wunsch können Sie diese Funktion auch deaktivieren.

Das Gerät wird außerdem automatisch ausgeschaltet, wenn über einen Zeitraum von vier Stunden nur Songs oder Demo-Songs wiedergegeben werden.

Um die Einstellungen für das Ein-/Ausschalten des Geräts auf der GLOBAL Seite zu verändern, drücken Sie den [GLOBAL] Taster. Auf Seite 1 der allgemeinen Steuerung (Gen.Controls) können Sie dann die entsprechenden Einstellungen vornehmen („AutoOff" auf Seite 128).

LAUTSTÄRKE EINSTELLEN



- Betätigen Sie den MASTER VOLUME Schieberegler, um die Gesamtlautstärke des Instruments einzustellen. Der Schieberegler wirkt auf die Lautstärke des an die internen Lautsprecher, die OUTPUTS (L/MONO & RIGHT) und die PHONES ausgegebenen Klangs.
  Anmerkung: *Beginnen Sie bei gemäßigter Lautstärke und erhöhen Sie dann allmählich die Gesamtlautstärke mit dem MASTER VOLUME Schieberegler. Vermeiden Sie langes Spielen bei hoher Lautstärke.*
- Betätigen Sie den ACC/SEQ VOLUME Schieberegler zur Einstellung der Lautstärke der Style Spuren (Drums, Percussion, Bass usw.) Derselbe Regler dient auch zur Einstellung der beider Sequencer Spuren mit Ausnahme der Realtime-Spuren (Tastaturspuren).
- In der Standardeinstellung dient der ASSIGNABLE SLIDER Schieberegler zur Regulierung der Lautstärke der Keyboard Spuren. Die Zuweisung des Schiebereglers kann vom Verbraucher geändert werden; in der Defaulteinstellung ist er jedoch den Ausdrucksparametern des Keyboard zugewiesen.

BALANCE SCHIEBEREGLER

Der BALANCE Schieberegler stellt die Lautstärke der beiden eingebauten Sequencer (Sequencer 1 und Sequencer 2) ein.

Schieben	Sie den Regler ganz nach links, um für Sequencer1 Höchstlautstärke und für Sequencer 2 Lautstärke 0 einzustellen.
Schieben	Sie den Regler ganz nach rechts, um für Sequencer 1 Lautstärke 0 und für Sequencer 2 Höchstlautstärke einzustellen.
Stellen	Sie den Regler in die mittlere Position, um für beide Sequencer dieselbe Lautstärke einzustellen.

Anmerkung*: Wenn Sie das Instrument einschalten, sollten Sie den Regler in die Mitte schieben, um zu vermeiden, daß der Song bei Höchstlautstärke startet.*

KOPFHÖRER

Sie können über die Kopfhörerbuchse (PHONES: Stereo-Miniklinke) auf der Rückseite des Instruments Kopfhörer anschließen. Sie können Köpfhörer mit einem Impedanzbereich von 16-200 Ω (empfohlen: 50 Ω) verwenden.

AUDIO-AUSGÄNGE

Sie können den Sound statt an die internen Lautsprecher auch an ein externes Verstärkersystem senden. Dies ist hilfreich, wenn Sie aufnehmen oder live spielen wollen.

Stereo. Schließen Sie zwei Monokabel an die OUTPUTS (L/MONO, RIGHT) an. Verbinden Sie die anderen Kabelenden mit dem Stereokanal Ihres Mixers, zwei Monokanälen, zwei verstärkte Monitoren oder den TAPE/AUX Eingängen Ihres Hifi-System. Verwenden Sie keinesfalls den PHONO Eingang Ihres Hifi-Systems!

Mono. Schließen Sie ein Monokabel an den L/MONO OUTPUT an. Verbinden Sie das andere Kabelende mit dem Monokanal Ihres Mixers, einem verstärkten Monitor oder einem Kanal des TAPE/AUX Eingangs eines Hifi-Systems an (Sie werden nur diesen Kanal hören, sofern Sie ihn auf Mono einstellen können).

AUDIO EINGÄNGE

Sie können andere elektronische Musikinstrumente, passive Mischpulte oder andere Audiogeräte an die Eingangsbuchse (INPUT: Stereo-Miniklinke) auf der Rückseite anschließen. Das es sich um einem Bezugspegel-Eingang handelt, müssen Sie beim Anschluss eines Mikrofons einen im Fachhandel erhältlichen Mikrofonvorverstärker oder ein Mischpult verwenden.

Den Eingangspegel müssen Sie einstellen, indem Sie die Lautstärke der externen Signalquelle ändern. Vermeiden Sie auf jeden Fall Verzerrung. Orientieren Sie sich beim Einstellen des Eingangspegels an folgenden Tipps:

- Wenn das Signal an den Ausgängen des microARRANGER zu leise ist, müssen Sie die Lautstärke der Signalquelle erhöhen.
- Wenn der Ausgangspegel in Ordnung ist, brauchen Sie nichts zu ändern.
- Wenn Verzerrung auftritt, müssen Sie die Signalquelle etwas leiser stellen.

MIDI ANSCHLÜSSE

Sie können die internen Klänge des microARRANGER mit einem externen Controller, z.B. einem Masterkeyboard, einer MIDI-Gitarre, einem Wind Controller, einem MIDI-Akkordeon oder einem Digital-Klavier spielen.

1. Schließen Sie ein herkömmliches MIDI-Kabel an die MIDI OUT-Buchse Ihres Controllers an und verbinden Sie ihn mit der MIDI IN-Buchse des microARRANGER.
2. Selektieren Sie einen MIDI Übertragungskanal auf Ihrem Controller. Manche Controller, wie beispielsweise MIDI Akkordeons übertragen normalerweise auf mehr als einem Kanal (weitere Informationen siehe MIDI-Kapitel).
3. Selektieren Sie auf dem microARRANGER das MIDI Setup, das sich am besten für Ihren Controller eignet (siehe „Seite 4 - MIDI Setup“ auf Seite 129).

DAMPER PEDAL

Schließen Sie das Damper Pedal an die DAMPER-Buchse auf der Rückseite des Instruments an. Benutzen Sie ein Korg PS-1, PS-3 oder DS-1H Footswitch-Pedal oder kompatible. Zum Ändern der Damper-Polarität siehe „Damper Polarity“ auf Seite 129.

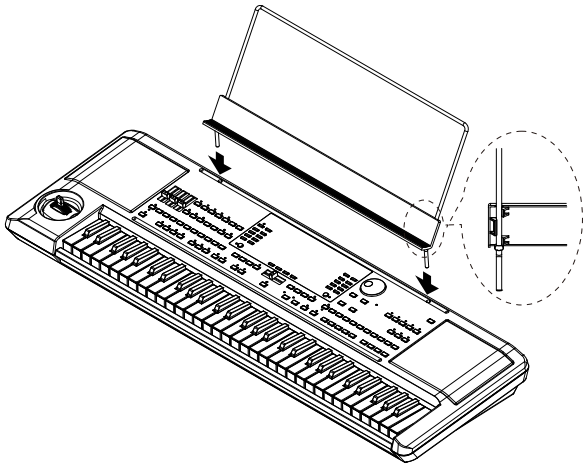
DEMO

Hören Sie sich die Demo Songs an, damit Sie wissen, was Ihr Instrument zu leisten vermag. Hierbei stehen Ihnen 16 Demo Songs zur Auswahl.

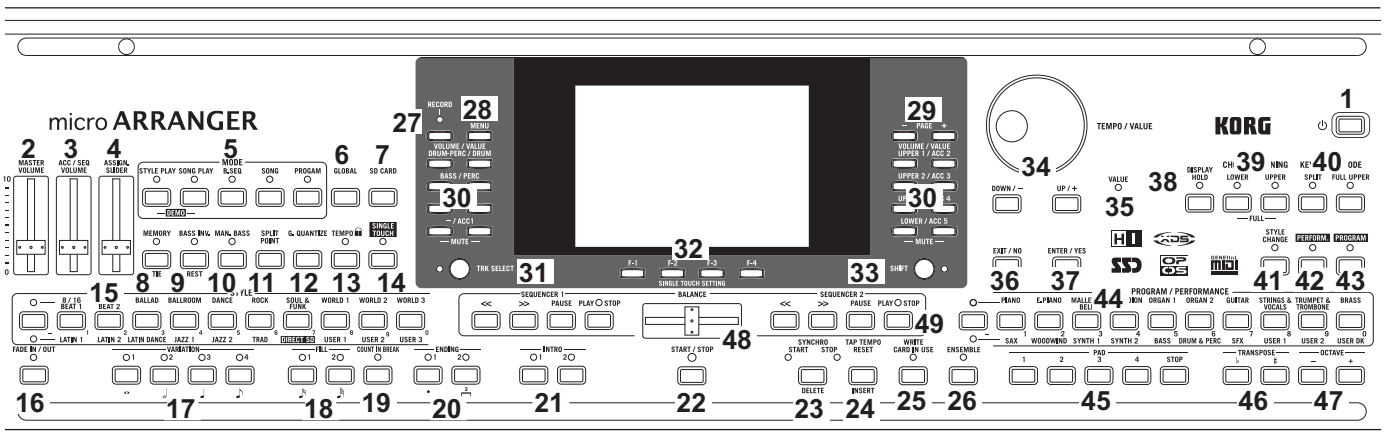
1. Drücken Sie den STYLE PLAY und SONG PLAY Taster gleichzeitig.
   Wenn Sie keinen weiteren Taster mehr betätigen, werden alle Demo Songs abgespielt.
2. Wählen Sie eine Seite mit den PAGE Tastern. Es gibt zwei verschiedene Seiten im Demo Modus.
3. Selektieren Sie einen Demo Song durch Betätigen des entsprechenden VOLUME/VALUE Tasters auf dem Display. Der Demo Song wird automatisch gestartet.
4. Stoppen Sie den Demo Song durch Betätigen von START/STOP.
5. Zum Verlassen des Demo Modus betätigen Sie einen der MODE Taster.

NOTENSTÄNDER

Im Lieferumfang Ihres microARRANGER ist auch ein Notenständer enthalten. Stecken Sie ihn in die beiden hierfür vorgesehenen Löcher auf der Rückseite des Instruments.



3. VORDERSEITE



1 Power-Taster (⏻)

Dieser Taster schaltet das microARRANGER ein oder aus..

2 MASTER VOLUME

Dieser Schieberegler dient zur Regelung der Gesamtlautstärke des Instruments, beider interner Lautsprecher der L/MONO- und RIGHT-Ausgänge und des HEADPHONES-Ausgangs.

***Warnung**: Bei Songs, Styles oder Programmen mit großer Klangfülle können die internen Lautsprecher bei Höchstlautstärke Verzerrungen bei den Signalspitzen erzeugen. Sie sollte in diesem Fall die Gesamtlautstärke etwas vermindern.*

3 ACC/SEQ VOLUME

Dieser Schieberegler dient zur Einstellung der Lautstärke der Begleitspuren (Style Play Modus) oder der Song-Spuren mit Ausnahme der Realtime-Spuren (Song und Song Play Modus). Die hiermit erzielbare Einstellung ist relativ; die tatsächlich erzielbare maximale Lautstärke wird durch die Position des MASTER VOLUME-Regler bestimmt.

4 ASSIGN.SLIDER

Dieser Schieberegler ist frei programmierbar (siehe „Sld (Slider)“ auf Seite 129). In seiner Defaulteinstellung fungiert er als Ausdrucksregler des Keyboards zur Balance-Regulierung der Lautstärke der Realtime (Keyboard) Spuren.

5 MODE section

Jeder Taster dieser Sektion ruft einen der Betriebsmodi des Instruments auf. Jeder Modus schließt alle übrigen MODE aus.

STYLE PLAY Mit dem Style Play Modus können Sie Styles (automatische Begleitung) und/oder bis zu vier Realtime-Spuren auf der Tastatur spielen.

Auf der Hauptseite werden die Realtime-Spuren (Tastatur) auf der rechten Displayhälfte gezeigt. Sie können die Hauptseite durch Betätigen der EXIT-Taste von jeder beliebigen Style Play-Editseite aus aufrufen. Wenn Sie sich in einem anderen Betriebsmodus befinden, drücken Sie STYLE PLAY, um den Style Play Modus aufzurufen. Wenn die TRACK SELECT LED eingeschaltet ist, drücken Sie TRACK SELECT, um die LED auszuschalten und die Realtime-Spuren anzeigen zu lassen.

Dieser Betriebsmodus wird beim Einschalten des Instruments automatisch selektiert.

SONG PLAY Song Play-Modus, in dem Sie 16-Spur-Songs im Standard MIDI File-Format (SMF) direkt von der Karte abspielen können. „.MID“- und „.KAR“-Dateien einer Karte können direkt abgespielt werden. Da das microARRANGER mit zwei Sequenzern ausgestattet ist, können Sie sogar zwei Songs gleichzeitig abspielen und sie mit dem BALANCE-Schieberegler mixen.

Zusätzlich zu den Song-Spuren können Sie zwischen einer und vier Realtime-Spuren (Tastatur) zusammen mit dem oder den Song(s) spielen. Auf der Hauptseite werden Realtime-Spuren (Tastatur) auf der rechten Displayhälfte angezeigt. Sie können die Hauptseite durch Betätigen des EXITTasters von jeder beliebigen Song Play Editseite aus aufrufen. Wenn Sie sich in einem anderen Betriebsmodus befinden, drücken Sie SONG PLAY, um den Song Play Modus aufzurufen. Wenn die TRK SELECT LED eingeschaltet ist oder blinkt, drücken Sie ein- oder zweimal TRK SELECT, um die LED auszuschalten und die Realtime-Spuren anzeigen zu lassen.

B.SEQ Im Backing Sequence Modus können Sie einen neuen Song auf der Grundlage der Realtime- und Style Spuren aufnehmen und ihn als neue Standard MIDI Datei speichern.

SONG Im Song Modus können Sie Songs spielen, aufnehmen oder editieren.

PROGRAM Im Program Modus können Sie einzelne Sound Programme auf der Tastatur spielen oder diese editieren.

DEMO Drücken Sie gleichzeitig den SYTLE PLAY und den SONG PLAY Taster, um den Demo-Modus zu selektieren. In diesem Modus können Sie die vorhandenen Demo-Songs abspielen, welche die klanglichen Möglichkeiten des microARRANGER vorführen.

6 GLOBAL

Dieser Taster ruft die Global Edit-Umgebung auf, wo Sie verschieden Global Einstellungen vornehmen können. Diese Edit-Umgebung überlagert alle anderen Betriebsmodi, denn diese bleiben stets im Hintergrund aktiviert. Drücken Sie EXIT, um den darunterliegenden Betriebsmodus wieder aufzurufen.

7 SD CARD

Mit diesem Taster wechseln Sie in den Card-Modus, wo sich die Datenverwaltungsfunktionen (Laden, Speichern, Formatieren usw.) befinden. Diese Edit-Umgebung überlagert alle anderen Betriebsmodi, denn diese bleiben stets im Hintergrund aktiviert. Drücken Sie EXIT, um den darunterliegenden Betriebsmodus wieder aufzurufen.

8 MEMORY (TIE)

Mit diesem Taster schalten Sie die Lower und Chord Memory Funktionen ein oder aus. Rufen Sie auf „Seite 24 - Preferences: Style Regler“ auf Seite 51 die Edit-Seite auf um festzulegen, ob der Taster nur als Chord Memory- oder als Lower/Chord Memory-Taster fungieren soll. Wenn er als Lower/Chord Memory-Taster fungiert, ist folgendes zu beachten:

ON — Der Sound links vom Splitpunkt und der Akkord für die Begleitautomatik werden auch dann gehalten, wenn Sie die Tasten loslassen.

OFF — Sound und Akkorde hören auf zu spielen, sobald Sie die Tasten loslassen.

▸ Dieser Taster übernimmt auch die **TIE** -Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12).

9 BASS INV. (REST)

Dieser Taster schaltet die Bass-Inversionsfunktion ein oder aus.

ON — Die tiefste Note eines umgekehrten Akkords wird stets als Grundnote des Akkords erkannt. Sie können den Arranger allerdings auch bestimmte Akkorde spielen lassen wie z.B. Am7/G oder „F/C“.

OFF — Die tiefste Note wird zusammen mit den anderen Noten des Akkords erfasst und wird nicht unbedingt als Grundnote des Akkords betrachtet.

▸ Dieser Taster übernimmt auch die **REST-**Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12).

10 MAN. BASS

Dieser Taster schaltet die Manual Bass Funktion ein oder aus.

Anmerkung: *Wenn Sie jetzt den MAN. BASS Taster im Style Play Modus drücken, wird die Bass Spur automatisch auf höchste Lautstärke eingestellt. Bei Deaktivierung des MAN. BASS Tasters wird die Lautstärke automatisch wieder auf den ursprünglichen Wert zurückgestellt.*

ON — Die Begleitautomatik hört auf zu spielen (abgesehen von den Drum- und Perkussionspuren), so daß Sie die Bass-Spur im Lower-Bereich der Tastatur spielen können. Zur Reaktivierung der Begleitautomatik drücken Sie einen der CHORD SCANNING Taster.

OFF — Die Bass-Spur wird automatisch vom Style gespielt.

11 SPLIT POINT (<)

▸GBL

Betätigen Sie diesen Taster zum Öffnen des SplitpunktFensters. Wenn das Fenster geöffnet ist, können Sie den Splitpunkt einstellen, indem Sie einfach die Splitpunktnote auf der Tastatur anschlagen. Lassen Sie anschließend den SPLIT POINT Taster wieder los.

Zum Speichern der selektierten Splitpunkt-Note drücken Sie den GLOBAL Taster und anschließend WRITE, um das Global im Speicher zu sichern.

▸ Dieser Taster übernimmt auch die **PREVIOUS EVENT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12).

12 G.QUANTIZE (>)

Betätigen Sie diesen Taster zum Öffnen des Groove Quantize Fensters, wo Sie eine Realtime-Groove-Quantisierung vornehmen und dem Song zuweisen können (nur Sequencer 1). Siehe „Groove Quantize Auswahlfenster“ auf Seite 71.

▸ Dieser Taster übernimmt auch die **NEXT EVENT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12).

13 TEMPO (= LOCK)

Dieser Taster schaltet die Tempo Lock Funktion ein oder aus.

ON — Wenn Sie andere Styles oder Performances selektieren, ändert sich das Tempo nicht. Sie können es jedoch mittels RAD oder den TEMPO Tastern ändern.

OFF — Wenn Sie andere Styles oder Performances selektieren, wird automatisch der gespeicherte Tempowert selektiert.

14 SINGLE TOUCH

Dieser Taster schaltet die Single Touch Funktion ein oder aus.

ON — Wenn ein anderer Style (oder derselbe Style erneut) selektiert wird, wird automatisch ein Single Touch Setting (STS1) selektiert, so daß die Realtime-Spuren und -Effekte sich zusammen mit den Style Spuren und -Effekten ändern.

OFF — Wenn ein anderer Style (oder erneut derselbe Style) selektiert wird, ändern sich die Style Spuren und -Effekte, während die Realtime-Spuren sich nicht ändern.

15 STYLE Sektion (NUMERIC KEYPAD)

Verwenden Sie diese Taster zum Öffnen des Style-Auswahlfensters und selektieren Sie einen Style. Siehe „Style selektieren“ auf Seite 26. Mit dem Taster links außen selektieren Sie die obere oder untere Reihe der Style Bänke. Betätigen Sie den Taster mehrmals, um eine der nachstehend genannten Reihen zu wählen. (Wenn beide LEDs eingeschaltet sind, betätigen Sie den Taster erneut, um sie auszuschalten):

UPPER LED AN — Styles der oberen Reihe werden selektiert.

LOWER LED AN — Styles der unteren Reihe werden selektiert.

Ein Hinweis zu Style Bänke und Namen. Styles von „8/16 BEAT“ bis „WORLD 3“ und von „LATIN1“ bis „TRAD“ sind Standard-Styles, die der Benutzer beim Laden nicht überschreiben kann (es sei denn, Sie entfernen den Schutz; siehe „Factory Style Protect“ auf Seite 145).

„DIRECT SD“-Styles werden direkt von der Karte gelesen (sie brauchen also nicht in den internen Speicher geladen zu werden). Siehe „DIRECT SD Bank“ auf Seite 40.

In die Bänke „USER1“–„USER3“ können Styles einer Karte geladen werden.

Jeder Taster (Style Bank) umfasst 2 Seiten, die jeweils bis zu 8 Styles enthalten. Benutzen Sie die PAGE Taster, um durch die Styles zu blättern.

Schnellverfahren zur Anzeige der Originalbank eines Style. Sie können sich die Originalbank anzeigen lassen, in ein Style enthalten ist, indem Sie den SHIFT Taster gedrückt halten und gleichzeitig den äußersten linken Taster der STYLE Sektion drücken. Daraufhin erscheint ein Anzeigefenster mit den Namen der Originalbank. Lassen Sie den SHIFT Taster wieder los, um das Fenster zu schließen.

Schnellverfahren zur Anzeige aller Seiten einer selektierten Bank. Zum Durchblättern aller Seiten einer selektieren Bank drücken Sie mehrmals hintereinander den Taster der jeweiligen Bank.

▸ Diese Taster übernehmen auf bestimmten Seiten auch die Funktion einer numerischen Tastatur (siehe „Einen Song mittels fortlaufender Nummer selektieren“ auf Seite 70).

16 FADE IN/OUT ▸STYLE

Wenn der Style gestoppt worden ist, drücken Sie diesen Taster, um ihn mittels Lautstärke-Einblendung starten zu lassen (die Lautstärke erhöht sich von Null auf Maximum).

Wenn gerade ein Style gespielt wird, drücken Sie diesen Taster, um ihn mittels Lautstärke-Ausblendung zu beenden (die Lautstärke nimmt allmählich ab).

Sie brauchen START/STOP nicht mehr zu drücken, um den Style zu starten oder zu stoppen.

17 VARIATION 1–4 (NOTE LENGHT) Taster ▸PERF ▸STYLE

Jeder dieser Taster selektiert eine der vier Variationen des aktuellen Styles. Jede Variation kann verschiedene Patterns und Sounds aufweisen.

▸ Diese Taster übernehmen auch die **NOTE LENGHT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12).

18 FILL 1–2 (NOTE LENGHT) Taster ▸PERF ▸STYLE

Bei Betätigung dieser beiden Taster wird ein Fill-in ausgeführt. Drücken Sie die Taster zweimal, wenn eine Schleife (loop) gespielt werden soll; selektieren Sie ein beliebiges anderes Style-Element (Fill, Intro, Variation usw.), um die Loopfunktion zu beenden.

▸ Diese Taster übernehmen auch die **NOTE LENGHT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12).

19 COUNT IN / BREAK ▸PERF ▸STYLE

Drücken Sie diesen Taster bei nicht spielendem Style und drücken Sie anschließend START/STOP. Bei dieser Tasterkombination wird ein Einzähltakt einfügt, bevor der Style zu spielen beginnt.

Wenn der Style hingegen bereits spielt, fügt dieser Taster ein Break ein (ein Leertakt, der mit einem kick + crash shot beginnt). Drücken Sie den Taster zweimal, wenn er als Schleife ausgeführt werden soll; wählen Sie ein beliebiges anderes Style-Element (Fill, Intro, Variation usw.), um die Loopfunktion zu beenden.

20 ENDING 1–2 Taster ▸PERF ▸STYLE

Wenn diese beiden Taster bei spielendem Style gedrückt werden, wird ein Ending ausgeführt und der Style gestoppt. Bei Drücken eines der Taster, wird der Style mit einem Ending gestoppt. Wenn sie bei nicht spielendem Style betätigt werden, werden einige zusätzliche Intros gespielt.

Drücken Sie die Taster zweimal (LED blinkt), um in Form von Loops zu spielen und selektieren Sie ein beliebiges anderes Style-Element (Fill, Intro, Variation usw.), um die Loopfunktion zu beenden.

ENDING1 übernimmt auch die **DOT** Funktion, EINDING2 die **TRIPLET** Funktion, die im Backing Sequence Modus und Song Modus verwendet werden können (siehe Kapitel 11 und 12).

Anmerkung: *Ending 1 spielt eine kurze Sequenz mit verschiedenen Akkorden, während Ending 2 mit dem zuletzt erkannten Akkord spielt.*

21 INTRO 1–2 (DOT, TRIPLET) Taster ▸PERF ▸STYLE

Diese beiden Taster versetzen den Arranger in den Intro Modus. Starten Sie nach Betätigen eines dieser Taster den Style, der daraufhin mit dem selektierten Intro beginnt. Die INTRO LED erlischt automatisch am Ende des Intro.

Drücken Sie die Taster zweimal (LED blinkt), um in Form von Loops zu spielen und selektieren ein beliebiges anderes Style-Element (Fill, Intro, Variation usw.), um die Loopfunktion zu beenden.

Anmerkung: *Intro 1 spielt eine kurze Sequenz mit unterschiedlichen Akkorden, während Intro 2 mit dem zuletzt erkannten Akkord spielt.*

22 START/STOP

Startet oder stoppt den laufenden Style.

SHIFT Sie können alle „hängen gebliebenen“ Noten und Reglereinstellungen des microARRANGER sowie aller an seiner MIDI OUT-Buchse angeschlossenen Instrumente wieder zurücksetzen, indem Sie die „Panic“-Tasterkombination benutzen. Drücken Sie einfach SHIFT + START/STOP, um alle Noten zu stoppen und alle Regler wieder zurückzusetzen.

23 SYNCHRO START / STOP (DELETE)

Dieser Taster schaltet die Synchro Start und Synchro Stop Funktionen ein oder aus. Drücken Sie den Taster mehrmals, um die Funktionen ein- oder auszuschalten. Die LEDs schalten sich in dieser Reihenfolge ein: START → START+STOP → OFF.

START LED EIN
: Wenn diese LED eingeschaltet ist, können Sie einen Akkord im Akkorderkennungsbereich (normalerweise unterhalb des Splitpunkts, siehe „CHORD SCANNING Sektion“ auf Seite 17) spielen, um automatisch den aktuellen Style zu starten. Wenn Sie wollen, können Sie einen der INTRO-Taster einschalten, bevor Sie den Style starten.

START+STOP LEDs EIN
: Wenn beide LEDs eingeschaltet sind, wird beim Loslassen der Notentasten der Style vorübergehend stoppen. Wenn Sie erneut einen Akkord spielen, startet der Style wieder.

OFF
: Alle Synchro-Funktionen sind ausgeschaltet.

▸ Dieser Taster übernimmt auch die **DELETE** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12).

Während der Texteingabe kann der Taster auch zum Löschen des selektierten Buchstabens verwendet werden

24 TAP TEMPO/RESET (INSERT)

Dies ist ein Doppelfunktionstaster, der je nach Style Status verschiedene Funktionen (stop/play) ausführt.

Tap Tempo: Wenn der Style nicht spielt, können Sie durch Schlagen auf diesen Taster das Tempo vorgeben. Am Ende beginnt dann die Begleitung mit dem von Ihnen vorgegebenen Tempo zu spielen.

Reset: Wenn Sie diesen Taster drücken, während der Style spielt, kehrt das Style Pattern zum zuletzt ausgeführten strong beat zurück.

▸ Dieser Schalter übernimmt auch die **INSERT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12).

Während der Texteingabe kann der Taster auch zum Einfügen eines Buchstabens an der Cursorposition verwendet werden.

25 WRITE/CARD IN USE

Im Style Play Modus dient dieser Taster zum Öffnen des Write Fensters, mit welchem Sie alle Spuren in einer Performance, die Realtime-Spuren (Tastatur) in einem Single Touch Setting (STS) oder die Begleitspuren in einer Style Performance speichern können.

In der Global Edit-Umgebung können Sie diesen Taster zum Sichern von Global Parameters im Speicher benutzen.

▸ Die Diode dieses Tasters hat auch die „**CARD IN USE**"-Funktion und blinkt, wenn das Instrument auf die eingeschobene Karte zugreift.

26 ENSEMBLE ▸PERF ▸STS

Dieser Taster schaltet die Harmonisierungsfunktion ein oder aus. Wenn er eingeschaltet ist, wird die mit der rechten Hand gespielte Melodie mit den Akkorden der linken Hand harmonisiert.

***Anmerkung**: Die Ensemble Funktion steht nur dann zur Verfügung, wenn als Keyboard Modus SPLIT eingestellt und der LOWER Scanning Modus selektiert wurde*

27 RECORD

Dieser Taster versetzt das Instrument in den Record Modus (hängt vom gerade eingestellten Betriebsmodus ab).

28 MENU

Dieser Taster dient zum Öffnen der Menü-Seite des gerade eingestellten Betriebsmodus oder der aktuellen Edit-Umgebung. Nach Öffnen eines Menüs können Sie durch Betätigen des entsprechenden VOLUME/VALUE Tasters eine der Editseiten aufrufen. Sie können die Seiten aber auch mit den PAGE Tastern durchblättern. Andernfalls kehren Sie auf die Hauptseite des gerade eingestellten Betriebsmodus zurück oder schließen die Edit-Umgebung durch Betätigen des EXIT Tasters.

Schauen Sie im jeweiligen Kapitel, das jedem Betriebsmodus bzw. jeder Edit-Umgebung gewidmet ist, nach, um deren Aufbau im Detail kennenzulernen.

29 PAGE -/+

Nach Betätigen von MENU zum Aufrufen des jeweiligen Menüs können Sie mit diesen Tastern die Editseiten eines Betriebsmodus oder einer Edit-Umgebung durchblättern. Drücken Sie EXIT, um von einer Editseite auf die Hauptseite des Betriebsmodus zurückzukehren oder die Global oder „Card Edit"-Umgebung zu schließen.

Außerdem können Sie diese Taster zur Selektion einer anderen Seite im Style Select oder Program Select Auswahlfenster benutzen.

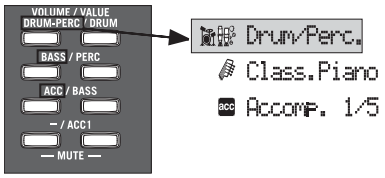
30 VOLUME/VALUE (MUTE) A–H Taster

▸PERF ▸STYLE ▸STS

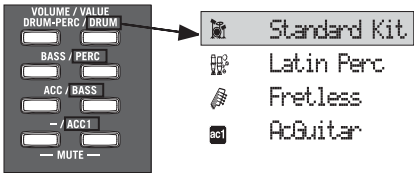
Im vorliegenden Bedienungshandbuch ist jedes Tasterpaar mit einem Buchstaben (von A bis H) markiert. Weitere Informationen siehe „Display und Benutzeroberfläche" auf Seite 19.

Der entsprechende Spurname ist auf jedem Tasterpaar aufgedruckt. Diese Namen beziehen sich auf die Spur, die mit dem jeweiligen Tasterpaar auf der Hauptseite des Style Play Modus angesteuert werden kann.

- Die linke Hälfte ist der Hauptseite vorbehalten, wo Sie die Realtime-Spuren und die Style-Spuren wie folgt zusammengefasst sehen:



- Die rechte Hälfte ist der Style-Spurenseite vorbehalten, wo Sie jede Begleitspur sehen können:



Siehe „Symbole und Ikonen" auf Seite 21.

Diese Taster dienen zur Ausführung verschiedener Operationen der auf dem Display erscheinenden Funktionen.

SELECTING Jedes Tasterpaar dient zur Selektion der entsprechenden Option auf dem Display (z.B. eine Spur, einen Parameter oder einen Befehl). Benutzen Sie entweder den rechten oder den linken Taster eines Paares.

VOLUME Wählen Sie nach Aufrufen der Hauptseite eines beliebigen Betriebsmodus eine Spur und benutzen Sie diese Taster zum Ändern der Lautstärke dieser Spur. Benutzen Sie den linken Taster zum Vermindern und den rechten Taster zum Erhöhen der Lautstärke.

MUTE Drücken Sie beide Taster eines Paares zum Stummschalten der entsprechenden Spur. Zum Rückgängigmachen der Stummschaltung einer Spur sind erneut beide Taster gleichzeitig zu betätigen.

SOLO (SHIFT) Wenn Sie sich im Style Play, Song Play oder Song Modus befinden, können Sie eine Spur solo spielen lassen. Halten Sie dazu den SHIFT Taster gedrückt und betätigen Sie gleichzeitig beide VOLUME/VALUE Taster der Spur, die solo spielen soll.
Zum Verlassen des Solo-Modus halten Sie den SHIFT Taster erneut gedrückt und drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster der Spur, die zuvor auf solo eingestellt wurde.

VALUE Jeder Taster eines Paares dient zur Veränderung des entsprechenden Parameterwertes. Der linke Taster vermindert den Wert, der rechte erhöht ihn.

31 TRACK SELECT

Dieser Taster dient zum Umschalten zwischen den verschiedenen Spur-Anzeigemöglichkeiten.

STYLE PLAY MODE
Dient zum Umschalten zwischen den Realtime-Spuren und den Style-Spuren.

SONG PLAY MODE
Dient zum Umschalten zwischen der Hauptseite (mit Anzeige der Realtime/Tastatur-Spuren), den Song Spuren1–8 und den Song Spuren 9–16.

SONG MODE
Dient zum Umschalten zwischen der Hauptseite, den Songspuren 1–8 und den Song Spuren 9–16.

Die TRACK SELECT LED zeigt an, auf welcher Seite Sie sich befinden:

LED aus Hauptseite (Realtime-Spuren oder Song Steuerungen)

LED ein 2. Seite (Style Spuren oder Song Spuren 1–8)

LED blinkt 3. Seite (Song Spuren 9–16)

32 SINGLE TOUCH SETTING (F-1–F-4 FUNKTIONSTASTER)

Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Style Play Modus oder Backing Sequence Modus befinden, können Sie mit diesen Tastern jeweils ein Single Touch Setting aufrufen. Jeder Style umfasst maximal vier Single Touch Settings (STS), die zur automatischen Konfiguration der Realtime-Spuren und Effekte beim Anschlagen einer Taste dienen. Wenn die SINGLE TOUCH LED eingeschaltet ist, wird bei Selektion eines Style automatisch ein STS selektiert.

▸ Im Edit Modus dienen diese Taster auch als **Funktionstaster** und ermöglichen die Auswahl der auf dem Display angezeigten Optionen.

33 SHIFT

Wenn dieser Taster zusammen mit anderen Tastern betätigt wird, dient er zur Aktivierung der Zweitfunktion dieses Tasters.

34 TEMPO/VALUE section

Das RAD und die DOWN/- bzw. UP/+ Taster dienen zur Veränderung des Tempos und zur Zuweisung unterschiedlicher Werte für den auf dem Display selektierten Parameter oder zum durchblättern einer Dateienliste auf den Song Select oder „Card"-Seiten. Die VALUE LED zeigt den Status dieser Sektion an.

DIAL Drehen Sie das Rad im Uhrzeigersinn zur Erhöhung des Wertes oder des Tempos. Drehen Sie es im Gegenuhrzeigersinn, wenn sie den Wert oder das Tempo vermindern wollen.

DOWN/- und UP/+
DOWN/- vermindert den Wert oder das Tempo; UP/+ erhöht den Wert oder das Tempo.

35 VALUE LED

Diese LED zeigt den Status des RADES bzw. der DOWN/- UP/+ Taster an.

ON Das RAD bzw. die DOWN/- und UP/+ Taster dienen zur Steuerung des Wertes undzur Änderung des Wertes des auf dem Display angezeigten Parameters.

OFF Das RAD bzw. die DOWN/- und UP/+ Taster steuern das Tempo.

36 EXIT/NO

Benutzen Sie diesen Taster zur Ausführung verschiedener Funktionen, mit denen Sie den aktuellen Zustand verlassen:

- Dialogfenster verlassen
- „Nein" auf eine beliebige, im Display erscheinende Frage antworten
- Menüfenster verlassen
- auf die Hauptseite des jeweiligen Betriebsmodus zurückkehren
- Global oder Card Edit-Umgebung verlassen und auf die Hauptseite des jeweiligen Betriebsmodus zurückkehren
- Style-, Performance- oder Program Select-Auswahlfenster verlassen

37 ENTER/YES

Benutzen Sie diesen Taster zur Ausführung verschiedener Funktionen, mit denen der gerade selektierte Zustand bestätigt wird:

- „Ja" auf eine beliebige, im Display erscheinende Frage antworten
- Befehl bestätigen

38 DISPLAY HOLD

Dieser Taster dient zum Ein- oder Ausschalten der Display Hold Funktion.

ON Wenn Sie ein zeitbegrenztes Auswahlfenster öffnen (z.B. das Program Select Fenster) bleibt dieses solange auf dem Display, bis EXIT/NO oder einen Betriebsmodus-Taster drücken.

OFF Alle zeitbegrenzten Fenster schließen sich nach einer bestimmten Zeit oder nach Selektion einer Option aus dem Fenster.

39 CHORD SCANNING Sektion ▸PERF ▸STS

Im Style Play und Backing Sequence Modus ist dieser Taster zu benutzen, um festzulegen, auf welche Weise der Arranger die Akkorde erkennen soll.

LOWER — Akkorde werden unterhalb des Splitpunkts erkannt. Die Anzahl der Noten, die zur Bildung eines Akkords gespielt werden müssen, wird durch den Chord Scanning Modus-Parameter festgelegt (siehe „Chord Scanning Mode“, Style Play Modus).

UPPER — Akkorde werden oberhalb des Splitpunkts erkannt. Sie müssen stets drei oder mehr Noten spielen, damit der Arranger den Akkord erkennen kann.

FULL (beide LEDs ein) — Akkorde werden über den gesamten Tastaturbereich hinweg erkannt. Sie müssen immer drei oder mehr Noten spielen, damit der Arranger den Akkord erkennen kann. (Sie können nun den Vollakkord-Erkennungsmodus benutzen, auch wenn der Split Keyboard Modus selektiert wurde. Auf diese Weise werden Akkorde über die gesamte Tastatur erkannt, auch wenn diese in die Bereiche Upper und Lower unterteilt ist.).

OFF — Keine Akkorderkennung. Nach Betätigen von START/STOP können nur Drum und Percussion-Begleitspuren gespielt werden.

40 KEYBOARD MODE Sektion ▸PERF ▸STS

Diese Taster legen fest, wie die vier Keyboard (oder Realtime) -Spuren auf der Tastatur angeordnet sind.

SPLIT — Die Lower Spur spielt unterhalb des Splitpunkts während die Spuren Upper 1, Upper 2 und Upper 3 oberhalb davon spielen. Bei Auswahl dieses Tastaturmodus wird automatisch der Lower Chord Scanning Modus selektiert (siehe „Chord Scanning Mode“, Style Play Modus).

FULL UPPER — Die Spuren Upper 1, Upper 2 und/oder Upper 3 spielen über den gesamten Tastaturbereich hinweg. Die Lower Spur spielt nicht. Bei Auswahl dieses Tastaturmodus wird automatisch der Full Chord Scanning Modus selektiert (siehe „Chord Recognition Mode“ auf Seite 51).

41 STYLE CHANGE

Dieser Taster schaltet die Style Change Funktion ein oder aus.

ON — Wenn Sie eine Performance selektieren, kann sich der Style ändern, je nachdem unter welcher Style Nummer die Performance gespeichert ist.

OFF — Wenn Sie eine Performance selektieren, bleiben Style und Style Spureinstellungen unverändert. Nur Realtime (Tastatur) Spureinstellungen ändern sich.

42 PERFORM.

Drücken Sie diesen Taster, um die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion zur Auswahl einer Performance zu benutzen.

43 PROGRAM

Drücken Sie diesen Taster, um die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion zur Auswahl eines Programms und zur Zuweisung desselben an die selektierte Spur zu benutzen.

44 PROGRAM/PERFORMANCE Sektion

▸PERF ▸STYLE ▸STS

Benutzen Sie diese Taster zum Öffnen des Program Select oder Performance Auswahlfensters und zur Auswahl eines Programms oder einer Performance. Siehe „Ein Programm selektieren“ auf Seite 25 oder „Performances selektieren“ auf Seite 25. Eine Liste der verfügbaren Programme finden Sie unter den Appendix.

Der ganz linke Taster dient zur Selektion der oberen oder unteren Reihe der Programmbänke oder Performance-Bänke. Drücken Sie den Taster mehrmals, um eine der Reihe zu selektieren. (Nachdem beide LEDs eingeschaltet sind, drücken Sie den Taster erneut, um sie wieder auszuschalten).

OBERE LED EIN — Obere Programmreihe oder Performance ist selektiert.

UNTERE LED EIN — Untere Programmreihe oder Performance ist selektiert.

Auf der Vorderseite des Instruments sind **Programm-Bänke** durch Instrumentennnamen gekennzeichnet, während **Performance-Bänke** mit Nummern gekennzeichnet sind (1–10; 0 = Bank 10)

Ein Hinweis zu Programm-Bänke und Namen. Die Programme von „PIANO“ bis „SFX“ sind Standardprogramme, die der Benutzer nicht direkt ändern kann.

„USER1“ und „USER2“ enthalten Speicher, in denen Sie u.a. Klangfarben einer Karte sichern können.

In „USER DK“ können neue Drumkits geladen werden.

Jede Programm-Bank enthält verschiedene Seiten, wovon jede wiederum bis zu 8 Programme umfasst. Sie können diese mit den PAGE Tastern durchblättern.

Schnellverfahren zur Anzeige der Originalbank einer Performance oder eines Programms. Sie können sich die Originalbank anzeigen lassen, in der eine Performance oder ein Programm enthalten ist, indem Sie den SHIFT Taster gedrückt halten und gleichzeitig den äußersten linken Taster der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion drücken. Daraufhin erscheint ein Anzeigefenster mit den Namen der Originalbank. Lassen Sie den SHIFT Taster wieder los, um das Fenster zu schließen.

Schnellverfahren zur Anzeige aller Seiten der selektierten Bank. Zum Durchblättern aller Seiten einer selektieren Bank drücken Sie mehrmals hintereinander den Taster der jeweiligen Bank.

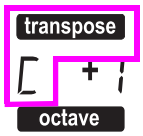
45 PADS (1–4, STOP) ▸PERF ▸STS

Diese programmbaren Pads können verwendet werden, um einen Sound Effect auszulösen. Benutzen Sie den STOP Taster, um einen zyklischen Sound zu beenden (siehe den Appendix).

Jedes Pad entspricht einer speziellen Pad Spur.

46 TRANSPOSE

▸PERF ▸STYLE



Diese Taster sorgen für die Transponierung des gesamten Instruments in Halbtonschritten (Master Transpose). Der Transponierungswert (als Notenname) wird rechts oben im Display angezeigt.

Drücken Sie beide Taster gleichzeitig, um das Master Transpose wieder auf null zurückzustellen.

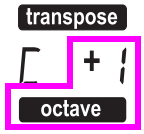
Anmerkung: *Master Transpose hat keinen Einfluss auf Spuren, die auf den Drum Modus eingestellt wurden (dasselbe gilt auch für Drum- und Percussion-Spuren, die auf einen anderen Status eingestellt wurden). Siehe „Seite 14 - Track: Modus“ auf Seite 46, und „Seite 7 - Track: Modus“ auf Seite 78.*

♭ Vermindert das Master Transpose um einen Halbton.

♯ Erhöht das Master Transpose um einen Halbton.

47 OCTAVE

▸PERF ▸STYLE ▸STS



Diese Taster transponieren die selektierte Spur in Oktavenschritten (12 Halbtöne, max. 2 Oktaven). Der Transponierungswert wird (in Oktaven) rechts oben im Display angezeigt.

Drücken Sie beide Taster gleichzeitig, um das Octave Transpose wieder auf null zurückzustellen.

Anmerkung: *Octave Transpose hat keinen Einfluss auf Spuren, die auf den Drum Modus eingestellt wurden (dasselbe gilt auch für Drum- und Percussion-Spuren, die auf einen anderen Status eingestellt wurden).*

- Vermindert die selektierte Spur um eine Oktave.

+ Erhöht die selektierte Spur um eine Oktave.

48 BALANCE Schiebeschalter

Im Song Play Modus sorgt dieser Schiebeschalter für die Balance der Lautstärke der beiden eingebauten Sequencer. Wenn der Schiebeschalter ganz nach links geschoben ist, ist nur Sequencer 1 zu hören. Wenn der Schiebeschalter ganz nach rechts geschoben ist, ist nur Sequencer 2 zu hören. Wenn der Schalter sich in einer mittleren Position befindet, spielen beide Sequencer auf voller Lautstärke.

49 SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 und SEQ2

Das Instrument ist mit zwei Sequencern (Sequencer 1 und Sequencer 2) ausgestattet, die jeweils über eigene Transportsteuerungen verfügen.

<< and >> Rücklauf und Schnellvorlauf. Bei Benutzung während des Spielens eines Songs sorgen diese Befehle für ein Zurückspulen oder Vorspulen.

Bei einmaligem Betätigen stellen diese Taster den Song auf den vorhergehenden oder nachfolgenden Takt ein. Werden sie gedrückt gehalten, wird der Song kontinuierlich weitertransportiert, bis der Taster losgelassen wird.

SHIFT Drücken Sie im Jukebox Modus den SHIFT Taster und gleichzeitig diese Taster, um sich innerhalb der Jukebox Liste zum nächsten oder vorhergehenden Song zu bewegen (siehe „Seite 9 - Jukebox“ auf Seite 79).

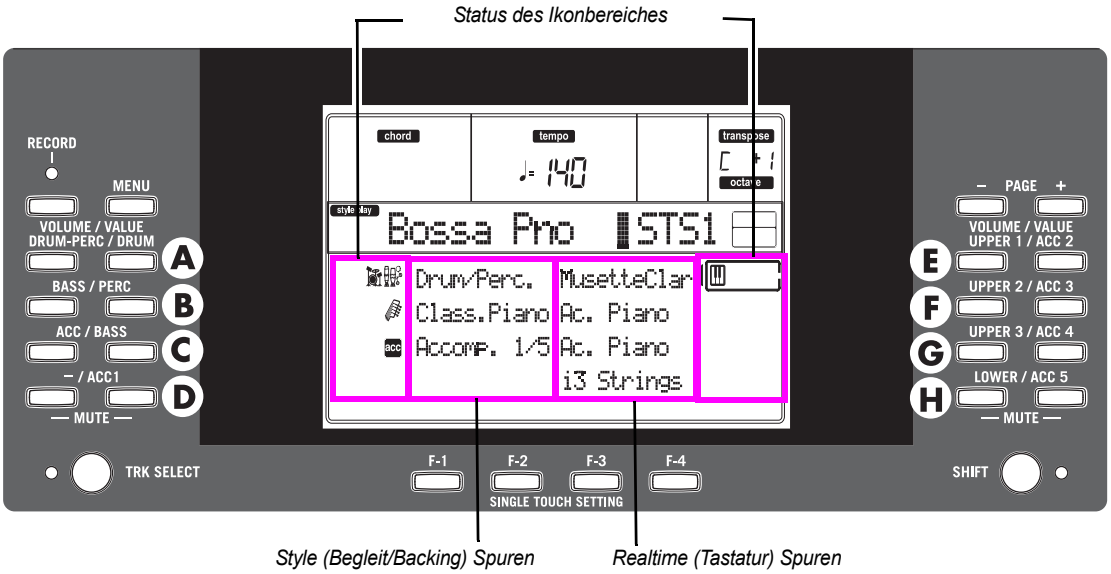
PAUSE Unterbricht den Song an der gerade erreichten Position. Drücken Sie PAUSE oder PLAY/STOP, um den Song weiterspielen zu lassen.

PLAY/STOP Startet oder stoppt den gerade abgespielten Song. Wenn Sie den Song stoppen, kehrt die Song Position auf Takt 1 zurück.

SHIFT Wenn im Song Play Modus dieser Taster betätigt und gleichzeitig SHIFT gedrückt gehalten wird, starten beide Sequencer gleichzeitig.

4. DISPLAY UND BENUTZEROBERFLÄCHE

Das Display zeigt den jeweiligen Status des microARRANGER sowie seine Performance- und Editierungsparameter an. Sie können jeden Parameter mit Hilfe der VOLUME/VALUE (A–H) Taster neben dem Display oder jeden Seitenbefehl, der in der letzten Zeile erscheint mit Hilfe der F-1–F-4 Taster selektieren. Sie können zahlreiche Parameterwerte durch Betätigen des linken (-) oder rechten (+) Tasters eines jeden VOLUME/VALUE Paares verändern.



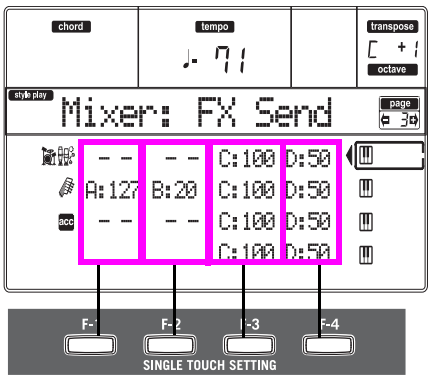
DISPLAY BEDIENELEMENTE

VOLUME/VALUE (A–H) Taster und Display Parameter.
Diese Taster werden verwendet, um die entsprechenden Parameter oder Bedienelement auf dem Display zu selektieren oder um die Parameterwerte oder die Lautstärke der entsprechenden Spur zu ändern.

Gleichzeitig lassen sich die Parameterwerte oder die Lautstärke auch mit dem VALUE-Rad verändern, wenn die jeweilig zu beeinflussende Parametersection durch Drücken der VOLUME/VALUE Taster vorselektiert worden ist.

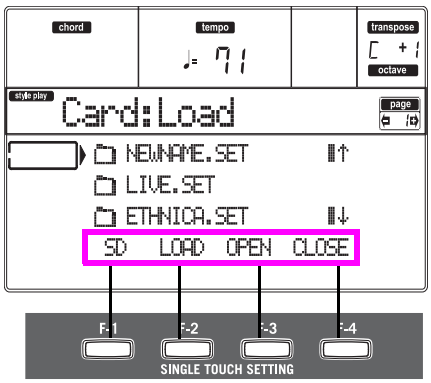
Wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden, können mit diesen Tastern Spuren selektiert, die Spurlautstärke geändert und die Spur stummgeschaltet (mute/unmute) werden. Nähere Informationen finden Sie unter „VOLUME/VALUE (MUTE) A–H Taster“ auf Seite 15.

F-1–F-4 Taster. Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, können diese Taster dort benutzt werden, wo vier Parameter in einer Reihe stehen, wie in folgendem Beispiel:



Wählen Sie zuerst die Zeile mit Hilfe eines VOLUME/VALUE (A–H) Tasters aus. Selektieren Sie dann eine der Spalten durch Benutzung der Funktionstaster F-1–F-4.

Auf der Card-Edit-Umgebung können die F-1–F-4 Taster auch zur Selektion einer der Seiten-Bedienelemente benutzt werden, die in der letzten Displayziele erscheinen.



Nähere Informationen finden Sie unter „SINGLE TOUCH SETTING (F-1–F-4 FUNKTIONSTASTER)“ auf Seite 16.

PAGE. Die PAGE Taster dienen zur Selektion der vorhergehenden oder nächsten Editseite. Beim Selektieren eines Style, Programms oder einer Performance wird mit diesen Tastern eine andere Style-, Programm- oder Performance-Seite gewählt. Nähere Informationen finden Sie unter „PAGE -/+“ auf Seite 15.

MENU. Der MENU Taster öffnet den aktuellen Betriebsmodus oder das Menü der Editumgebung. Wenn sie sich in einem Menü befinden, können Sie die VOLUME/VALUE Taster zum Aufrufen einer Editsektion benutzen.

TRACK SELECT. Jeder Betriebsmodus hat eine unterschiedliche Anzahl an Spuren:

Style Play 4 Realtime Spuren, 8 Style Spuren, 4 Pads.

Song Play 4 Realtime Spuren, 2 x 16 Song Spuren, 4 Pads

Backing Sequence
4 Realtime Spuren, 8 Style Spuren, 4 Pads

Song 16 Song Spuren

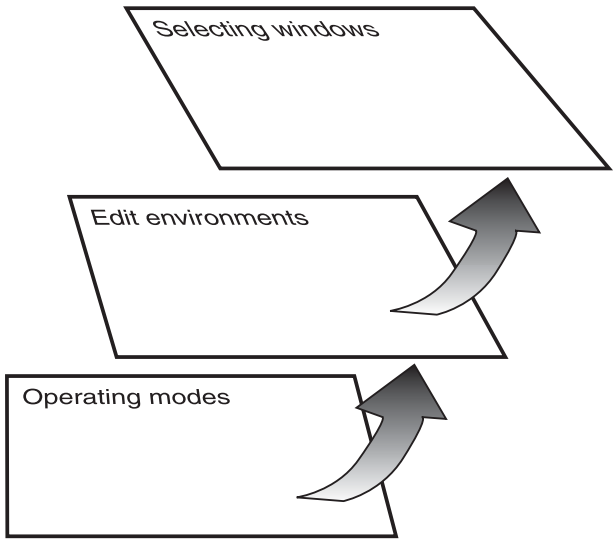
Sie können auf dem Display nicht mehr als 8 Spuren sehen. Benutzen Sie also den TRACK SELECT Taster, um die anderen (versteckten) Spuren anzeigen zu lassen. Wenn Sie sich beispielsweise im Style Play Modus befinden, können Sie mit diesem Taster von den Realtime Spuren zu den Style Spuren wechseln.

STRUKTUR DER BENUTZEROBERFLÄCHE

Dank des Multitasking-Betriebssystems ist die Benutzeroberfläche des microARRANGER in übereinander liegende, allzeit aktive Fenster gegliedert. Die Gliederung von unten nach oben ist wie folgt:

- Betriebsmodus (Style Play, Backing Sequence, Song Play, Song, Program)
- Edit-Umgebung (Global, Card)
- Auswahlfenster (Style Select, Song Select, Program Select, Performance Select).

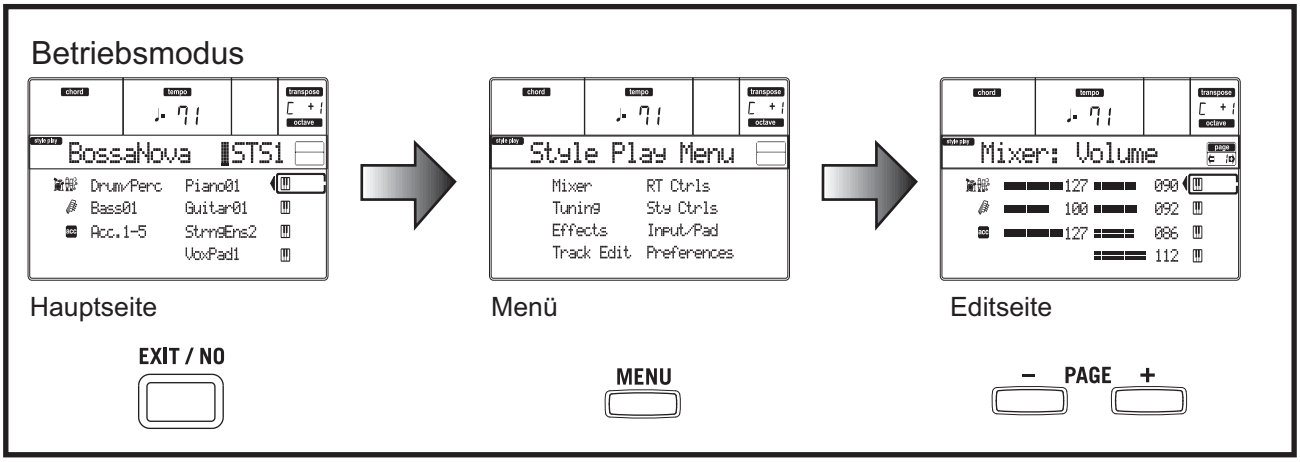
Beim Öffnen einer Edit-Umgebung oder einer Auswahlseite bleibt der laufende Betriebsmodus stets im Hintergrund aktiviert.



Betriebsmodus. (Siehe Schaubild unten). Auf der untersten Ebene ist stets ein Betriebsmodus aktiviert. Der jeweils aktivierte Betriebsmodus wird durch die eingeschaltete LED der STYLE PLAY, B.SEQ, SONG PLAY, SONG oder PROGRAM Taster in der MODE Sektion angezeigt. Das entsprechende Ikon leuchtet auf dem Display.

Jeder Betriebsmodus enthält eine Hauptseite (die Seite, wo Sie normalerweise einen Style, Song oder ein Programm spielen), ein Menü und eine Reihe von Editseiten.

Drücken Sie MENU, um das Menü aufzurufen. Benutzen Sie die MENU und PAGE Taster, um die verschiedenen Editseiten zu durchlaufen. Drücken Sie EXIT, um zur Hauptseite zurückzukehren.



Edit-Umbgebung. (Siehe Schaubild unten). Beim Drükken von GLOBAL oder CARD, erscheint über dem aktuellen Betriebsmodus eine Edit-Umgebung. Drücken Sie EXIT, um zum jeweiligen Betriebsmodus zurückzukehren.
Eine Edit-Umgebung besteht aus einem Menü und einer Reihe von Editseiten. Benutzen Sie die MENU und PAGE Taster, um die verschiedenen Editseiten zu durchlaufen.

Auswahlfenster. Wenn Sie einen der STYLE oder PROGRAM/PERFORMANCE Taster drücken oder einen Song wählen, öffnet sich ein Auswahlfenster. Dieses Fenster schließt sich, nachdem eine der darin enthaltenen Optionen selektiert wurde oder nach Betätigen des EXIT Tasters.
Wenn die DISPLAY HOLD LED aufleuchtet, schließt sich das Fenster nach Selektion einer Option nicht. Drücken Sie in diesem Fall EXIT, um das Fenster zu schließen und auf die darunterliegende Seite zurückzukehren.

AUSWAHLFENSTER

Manchmal erscheint auf dem Display eine Meldung, die den Benutzer auf einen Fehler oder eine falsche Operation hinweist:

Drücken Sie ENTER oder EXIT, um diese Fenster zu schließen.
Andere Meldungen verlangen vom Benutzer eine Antwort, wie im folgenden Fenster „Are you sure?“:

Drücken Sie ENTER/YES, um mit Ja zu antworten oder EXIT/NO, wenn Sie mit Nein antworten wollen.

SYMBOLE UND IKONEN

Zahlreiche Ikonen und Symbole auf dem Benutzerdisplay zeigen den Status eines Parameters oder den Inhalt des Displays an.

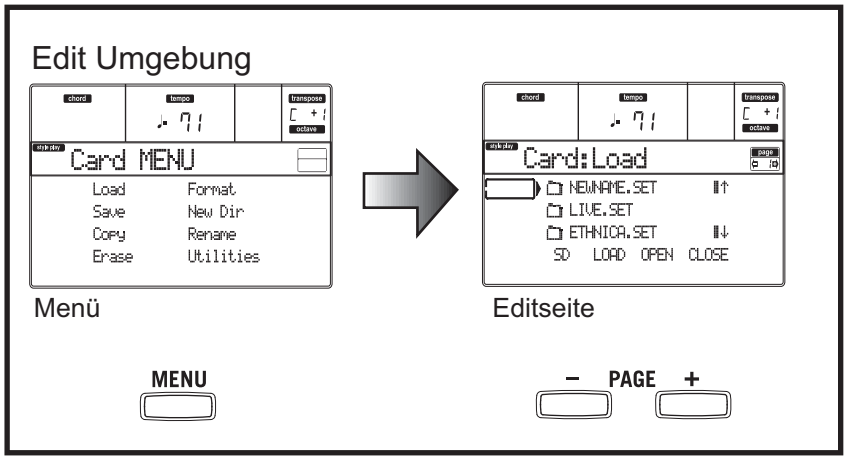
	Realtime/Tastaturspur (Upper 1–3, Lower).
	Drum Spur (Style Spur-Anzeige).
	Percussion Spur (Style Spur-Anzeige).
	Zusammengefasste Drum und Percussion Spur.
	Bass Spur (Style Spur-Anzeige).
	Zusammengefasste Begleitspuren. Dieses Symbol zeigt die fünf zusammengefassten Begleitspuren an (Acc1–5).
	Begleitspuren (Style Spur-Anzeige).
	Sequencer Spuren.
	Selektierte Spur oder Parameter. Wenn dieses Symbol erscheint, ist jede Operation mit dem gewählten Parameter/Spur möglich.
(kein Ikon)	Die Spur ist stummgeschaltet und kann nicht auf der Tastatur spielen.

GRAU UNTERLEGTE, NICHT VERFÜBARE PARAMETER

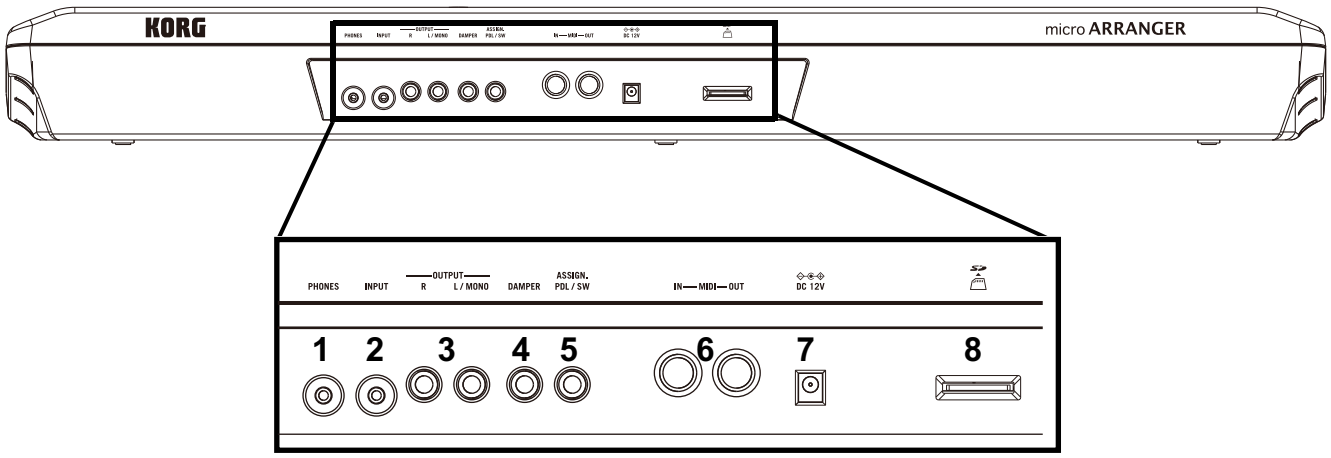
Derzeit nicht verfügbare Parameter werden auf dem Display grau unterlegt, d.h. mit einer Phantomstruktur, angezeigt. Nachstehend finden Sie ein Beispiel für einen solchen grau unterlegten Parameter im Vergleich zu einem normalen Parameter:

Text in schwarz

Text in grau



5. RÜCKSEITE



1 KOPFHÖRER

Benutzen Sie diese Buchsen für den Anschluss eines Kopfhörers. Sie können Kopfhörer mit einer Impedanz von 16–200Ω anschließen (empfohlen wird 50Ω) . Wenn Sie mehr als einen Kopfhörer anschließen wollen, benötigen Sie einen Kopfhörer-Verteiler.

2 INPUT

Verwenden Sie diese Buchsen zum Einstecken eines anderen Keyboards/Synthesizers, eines (nicht verstärkten) Mixer-Ausgangs oder eines CD Players (Line Impedanz). Das Signal wird automatisch an die Lautsprecher, die Audio-Ausgänge und die Kopfhörer geleitet.

3 OUTPUT AUSGÄNGE

Diese nicht balancierten Buchsen dienen zum Senden von Audiosignalen (Klang) an einen Mixer, ein PA System, eine Reihe von verstärkten Monitoren oder Ihr HifiSystem.
Stellen Sie den Ausgangspegel mit dem MASTER VOLUME Schieberegler ein.

4 DAMPER

Diese Buchse dient zum Anschluß von Damperpedalen des Typs KORG PS-1, PS-3 oder DS-1H. Zur Änderung der Polarität siehe „Damper Polarity“ auf Seite 129.

5 ZUWEISBARES PEDAL/SCHALTERPEDAL

Diese Buchse dient zum Anschluß von Reglerpedalen oder Schalterpedalen des Typs KORG EXP-2 oder XVP-10. Zur Programmierung siehe „P/S (Pedal/Switch)“ auf Seite 129

6 MIDI SCHNITTSTELLE

Die MIDI-Schnittstelle ermöglicht es, Ihr microARRANGER an einen externen Controller (Masterkeyboard, MIDI-Gitarre, Wind Controller, MIDI-Akkordeon usw.), an einen Expander oder an einen Computer zur Steuerung eines Sequencers oder Editors anzuschließen. Weitere Informationen zur Benutzung der MIDI Schnittstelle finden Sie im Kapitel MIDI.

IN — Mit diesem Anschluß empfangen Sie MIDI Daten von einem Computer oder Controller. Er dient zur Verbindung mit dem MIDI OUT eines externen Controllers oder Computers.

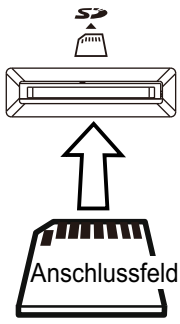
OUT — Dieser Anschluss dient zum Senden der MIDI-Daten, die von der Tastatur, dem Controller und/oder internen Sequenzer des microARRANGER erzeugt werden. Schließen Sie ihn an die MIDI IN-Buchse eines Expanders oder Computers an.

7 NETZTEILANSCHLUSS

Stecken Sie das mitgelieferte Netzteil in diesen Anschluss.

8 Steckplatz für SD-Karte

SD-Karte (oder SDHC-Karte) einstecken: Schieben Sie die SD-Karte in den Steckplatz, bis Sie einrastet. SD-Karte entnehmen: Drücken Sie die Karte leicht ein, sodass die Karte freigegeben wird und herausgezogen werden kann.



Anmerkung: *Lesen Sie die Bedienungsanleitung Ihrer SD-Karte sorgfältig durch und beachten Sie die Anweisungen bezüglich Pflege und Handhabung Ihrer Karte.*

Anmerkung: *Stellen Sie sicher, daß Sie die SD-Karte mit der richtigen Seite bis zum Anschlag in den Steckplatz einschieben. Üben Sie dabei keinen zu großen Druck aus.*

BASISFÜHRER

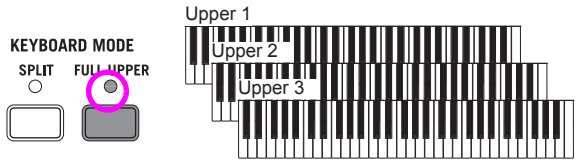
6. GRUNDLEGENDE BEDIENSCHRITTE

AUF DER TASTATUR SPIELEN

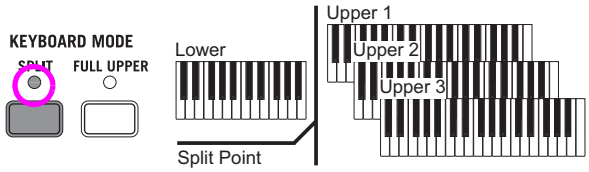
Spielen Sie einfach auf dem Keyboard. Sie werden die Realtime Spuren hören. Es gibt insgesamt vier Realtime Spuren: Upper 1–3 und Lower. Sie können entweder alle gleichzeitig, oder einzeln oder einige Spuren zusammen spielen, je nachdem, ob sie sich im Mute Modus befinden oder nicht. Wenn Sie eine Spur nicht hören, kontrollieren Sie, ob sie stummgeschaltet wurde.

Spuren können auf verschiedene Weise eingestellt werden: verwenden Sie die Keyboard MODE Sektion, um Sie so zu verwenden, wie sie auf dem Keyboard konfiguriert sind.

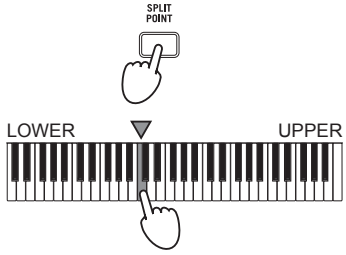
- Drücken Sie FULL UPPER, um die Upper 1–3 Spuren über den gesamten Tastaturbereich zu spielen, so wie Sie dies auf einem Klavier tun würden.



- Drücken Sie SPLIT, wenn die Spuren Upper 1–3 rechts vom Split Point und die Lower Spur links davon spielen soll.



- Halten Sie den SPLIT POINT Taster gedrückt und spielen Sie dabei gleichzeitig eine Note, wenn Sie den Punkt ändern wollen, an dem die Tastatur in die Bereiche Upper und Lower unterteilt wird.



Um den selektierten Splitpunkt zu speichern, drücken Sie den GLOBAL Taster und anschließend WRITE, um das Global im Speicher zu sichern (siehe „Das Write Fenster“ auf Seite 128).

SPUREN SELEKTIEREN, AUF MUTE/UNMUTE ODER SOLO-MODUS EINSTELLEN

Selectieren. Verwenden Sie die VOLUME/VALUE Taster (A–H), um eine Spur zu selektieren.

Die jeweils ausgewählte Spur wird durch ein feststehendes Viereck um sein StatusIkon angezeigt.

Falls die von Ihnen gewünschte Spur nicht erscheint, verwenden Sie den TRACK SELECT Taster, um alle Spuren über das Display laufen zu lassen und die versteckten Spuren anzeigen zu lassen.

Mute/unmute. Drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster (A–H), um eine Spur stummzuschalten oder wieder zu aktivieren. Wenn Sie sich beispielsweise auf der nach Einschalten des Instruments erscheinenden Hauptseite befinden und die Spur Upper 1 stummschalten wollen, drücken Sie beide Taster E (UPPER1/ACC2) gleichzeitig.

Der Status mute/play wird durch das entsprechende Ikon auf dem Display angezeigt:

	Play Status; die Spur wird auf der Tastatur gespielt.
(kein Ikon)	Mute Status; die Spur wird nicht auf der Tastatur gespielt.

Solo. Wenn Sie sich im Style Play, Song Play oder Song Modus befinden, können Sie eine der Spuren auf solo stellen. Dazu brauchen Sie nur den SHIFT Taster gedrückt zu halten und beide VOLUME/VALUE Taster der Spur zu drücken, die solo spielen soll.

Zum Verlassen des Solo Modus halten Sie erneut den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig beide VOLUME/VALUE Taster der auf solo gestellten Spur.

PERFORMANCES SELEKTIEREN

Als Performance wird eine Kombination von Programmen und Einstellungen für die Tastatur und die Style Spuren bezeichnet, um die Einstellung von komplexen Kombinationen schnell und einfach zu gestalten. Wenn die STYLE CHANGE LED eingeschaltet ist, kann mit Hilfe einer Performance auch ein anderer Style gewählt werden.

Es empfiehlt sich auch beim Spielen von Soloklängen stets, Performances an Stelle von einzelnen Programmen zu wählen, da Sie mit einer Perfomance die richtigen Effekte, Transponierungen und viele andere Parameter zusammen mit den Programmen einstellen können.

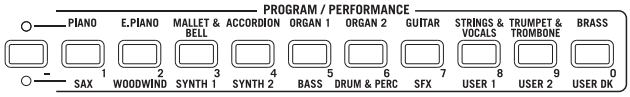
Datentyp		Parameter
Realtime Spuren	Upper 1, Upper 2, Upper 3, Lower	Master Transpose, Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/ Drum, Int/Ext, Damper, Dynamic Range, Joystick, C&D Effect Send level, Type, Parameters, Program parameters, Pads
Style Spuren	Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/ Drum, Int/Ext, Wrap Around, Keyboard Range, A&B Effect Send level, Type, Parameters, Program parameters, Drum Mapping, Kick&Snare Assignation

Other „performance“ parameters are saved in the Global.

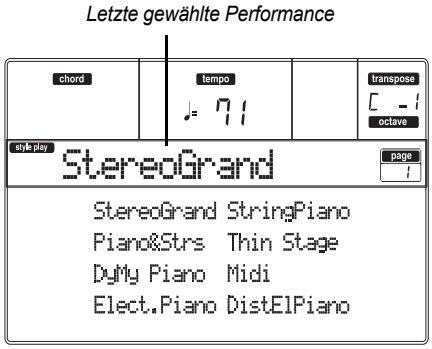
Global	Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock

1. Drücken Sie den PERFORM Taster. Auf diese Weise wird die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion zum Performance Selektor.

2. Selektieren Sie die ersten zehn Bänke (1–10, obere LED ein) oder die zweiten zehn Bänke (11–20, untere LED ein) mit dem äußersten linken Taster der PROGRAM/ PERFORMANCE Sektion.
3. Drücken Sie einen der Taster 1–0, um die gewünschte Performance Bank zu selektieren.



Das Performance Select Auswahlfenster erscheint. Es gibt 8 Performances in jeder Bank.



4. Selektieren Sie die gewünschte Performance mit den VOLUME/VALUE Tastern (A–H).
5. Wenn die DISPLAY HOLD LED eingeschaltet ist, drücken Sie EXIT, um das Auswahlfenster zu verlassen.

Der STYLE CHANGE Taster

Wenn Sie eine Performance wählen, ändert sich möglicherweise auch der Style; dies hängt vom Status des STYLE CHANGE Tasters ab. (Wenn Sie eine Performance speichern, wird immer die laufende Style Nummer mitgespeichert).

- Wenn die STYLE CHANGE LED eingeschaltet ist, wird der in der Performance gespeicherte Style selektiert.
- Wenn die STYLE CHANGE LED ausgeschaltet ist, ändert sich der Style nicht.

EIN PROGRAMM SELEKTIEREN

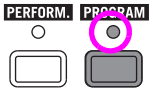
Sie können verschiedene Programme (z.B. Klänge) auswählen, die auf der Tastatur gespielt werden sollen. Bevor Sie ein Programm wählen, müssen Sie die jeweilige Spur selektieren, der das Programm zugewiesen werden soll.

Anmerkung: *Um den Style-Spuren verschiedene Programme zuzuweisen, ist zunächst der TRACK SELECT Taster zu betätigen, um die Style-Spuren anzeigen zu lassen. Wenn Sie ein Programm wählen, aber eine Mehrfachspur (Drum/Percussion oder ACC) selektiert hatten, wird das Programm der zuletzt selektierten Spur zugewiesen.*

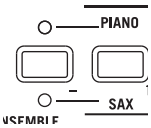
Jedes Style Element (Variations, Fills usw.) kann verschiedene Programme besitzen, so daß die von Ihnen getroffene Auswahl möglicherweise zurückgesetzt, d.h. „annulliert“ wird, wenn Sie ein anderes Element selektieren. Zur Vermeidung dieser Rücksetzung siehe „Prog (Program)“ auf Seite 49.

1. Verwenden Sie die VOLUME/VALUE Taster (E–H) auf der rechten Sie des Display, um die Realtime-Spur (Tastatur) zu selektieren, der Sie ein anderes Programm zuweisen wollen

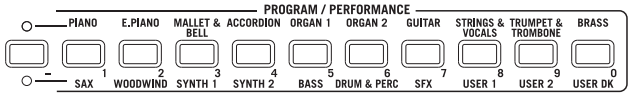
2. Drücken Sie den PROGRAM Taster. Auf diese Weise wird die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion zum Programm Selektor.



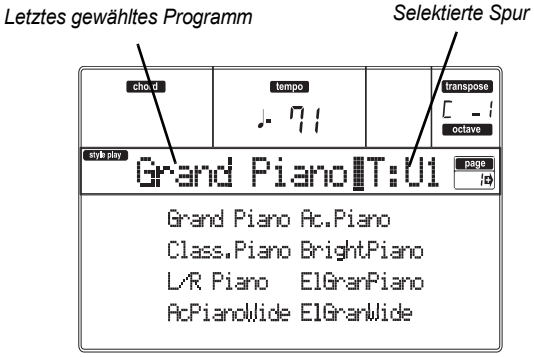
3. Verwenden Sie den äußersten linken PROGRAM/PERFORMANCE Taster, um eine Reihe von Programm Bänke (upper, lower, CARD) auszuwählen.



4. Selektieren Sie die PROGRAM/PERFORMANCE Bank, in der das von Ihnen gewünschte Programm enthalten ist (Programm Bänke sind durch Instrumentnamen gekennzeichnet).



Das Program Select Auswahlfenster erscheint. Siehe Appendix, wo Sie eine Liste der werkseitig eingestellten Programme finden.

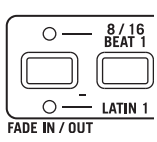


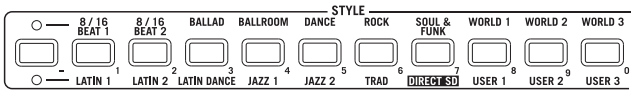
5. Lassen Sie alle in der gewählten Bank enthaltenen Programme durch Betätigen der PAGE Taster anzeigen. Die Bänke können mehrere Seiten mit bis 8 Programmen enthalten.
6. Wenn Sie das gewünschte Programm gefunden haben, selektieren Sie es durch Betätigen der VOLUME/VALUE Taster (A–H).
7. Wenn die DISPLAY HOLD LED eingeschaltet ist, drücken Sie EXIT, um das Auswahlfenster zu verlassen.

STYLE SELEKTIEREN

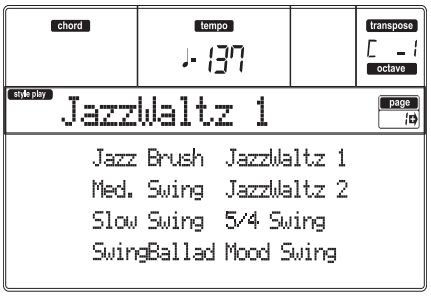
Ein Style besteht aus einer Kombination von Rhythmen und Begleitpatterns. Es können Styles im internen Speicher und/oder einer Karte verwendet werden (siehe „DIRECT SD Bank“ auf Seite 40).

1. Betätigen Sie den äußersten linken STYLE Taster, um eine Reihe von Style Bänke (Upper, Lower) zu wählen.
2. Wählen Sie die STYLE Bank, die den gewünschten Style enthält.





Das Style Select Auswahlfenster erscheint.



Jede Bank enthält zwei Seiten, die jeweils 8 Styles umfassen

3. Wenn Sie den gewünschten Style gefunden haben, selektieren Sie ihn durch Betätigen der VOLUME/VALUE Taster (A–H).
   Anmerkung: Der neue Style beginnt mit der ersten Zählzeit.
4. Wenn die DISPLAY HOLD LED eingeschaltet ist, drücken Sie EXIT, um das Auswahlfenster zu verlassen.

Der SINGLE TOUCH Taster

Wenn Sie einen Style selektieren, können sich möglicherweise auch die Realtime Spuren (Tastatur) ändern.

- Wenn die SINGLE TOUCH LED eingeschaltet ist, ist automatisch das Single Touch Setting (STS) #1 selektiert und die Realtime Spuren ändern sich. Auch die Programme und der Keyboard Modus können sich ändern.
- Wenn die SINGLE TOUCH LED ausgeschaltet ist, ändern sich die Realtime Spuren nicht.

SINGLE TOUCH SETTINGS (STS) SELEKTIEREN

Ein Single Touch Setting (STS) enthält die Einstellungen der Realtime Spuren (Tastatur). Vier STS sind in jedem Style enthalten und können durch Betätigen der SINGLE TOUCH SETTING Taster (F-1–F-4) unterhalb des Displays aufgerufen werden.

Anmerkung: *Sie können ein STS nur dann wählen, wenn Sie sich auf der Hauptseite des Style Play oder Backing Sequence Betriebsmodus befinden.*

ALLE TASTATUR SPUREN GLEICHZEITIG ÄNDERN

Wählen Sie eine Performance oder ein Single Touch Setting (F-1–F-4 Taster, wenn Sie sich auf der Style Play Hauptseite befinden), wenn Sie Keyboard Programme und Effekte mit einem Knopfdruck ändern wollen.

KURZBEFEHL ZUR ANZEIGE DER ORIGINAL BANK FÜR STYLES, PERFORMANCES ODER PROGRAMS

Sie können sich jetzt auf einfache Weise die Originalbank anzeigen lassen, in der ein Style, eine Performance oder ein Program enthalten ist. Halten Sie dazu einfach den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dann den äußersten linken Taster der STYLE oder der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion. Daraufhin öffnet sich ein Fenster mit dem Namen der Originalbank.

Lassen Sie den SHIFT Taster los, so daß sich das Fenster wieder schließt.

7. LERNHILFE

Dieses Kapitel enthält Schritt-für-Schritt-Anleitungen, die, so hoffen wir, nützlich sind, um die Grundlagen des Instruments sozusagen „vor Ort“ zu erlernen.

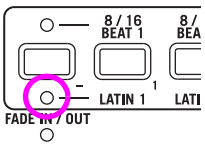
EINEN STYLE SPIELEN (AUTOMATISCHE BEGLEITUNG)

Der Style fungiert als virtuelle Begleitband Ihrer besten Solos. Selektieren Sie einen der 304 Styles, die wir für Sie in diesem Instrument eingebaut haben…

1 OK, selektieren Sie Ihren bevorzugten Musikstyle.

Es gibt also jede Menge Styles auszuwählen. Lassen Sie uns mit einem Jazz Style beginnen, dem „Jazz Brush“. Los geht's.

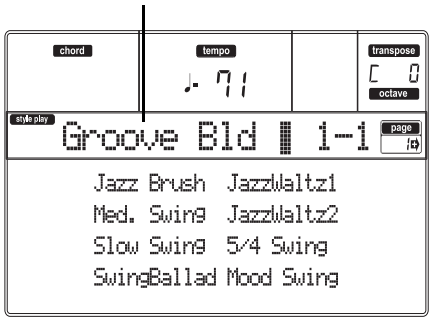
1. Selektieren Sie die zweite Stylesreihe. Drücken Sie den äußersten linken STYLE Taster, so daß sich die untere LED einschaltet.



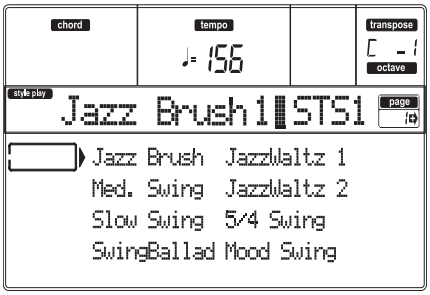
2. Nun können Sie den Taster Nummer 4, also „JAZZ 1“ drükken.

Das Style Select Auswahlfenster öffnet sich.

Gegenwärtig gewählter Style

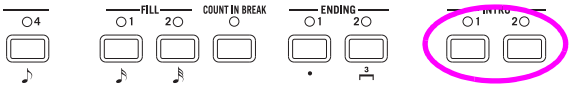


3. Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster A, um „Jazz Brush“ zu selektieren.



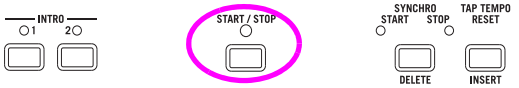
2 Rufen Sie ein Intro auf.

Sie können ein Intro wählen, das vor dem Style gespielt wird. Drücken Sie INTRO1 oder INTRO2. Mit dem ersten Typ spielen Sie unbeschwerter, ohne an die Akkorde denken zu müssen, mit dem zweiten können Sie Akkorde während der Ausführung spielen.

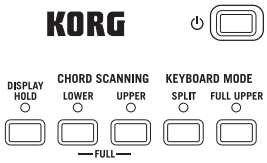


3 Starten Sie den Style!

Spielen Sie einen Akkord und drücken Sie den START/STOP Taster.



Beginnen Sie dann zu spielen. Normalerweise (wenn die SPLIT LED eingeschaltet ist) werden Akkorde unterhalb des Splitpunktes erkannt, d.h. im Lower Bereich der Tastatur. Mit dem UPPER oder FULL Chord Scanning Modus müssen Sie drei oder mehr Noten spielen, damit der Akkord erkannt wird.



4 Spielen Sie Ihre Akkorde und Ihre Melodie.

Spielen Sie weiter. Wie Sie feststellen können, besitzt das microARRANGER ein sehr differenziertes Akkorderkennungssystem.

Die erkannten Akkorde werden im Display angezeigt.

5 Machen Sie eine Pause—oder besser gesagt „ein Fill“

Während des Spielens können Sie eine Eintakt-Pause einlegen. Probieren Sie es aus:

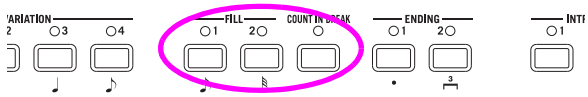
DRÜCKEN SIE BREAK

Sehen Sie? Die Musik wurde einen Takt lang gestoppt, um anschließend wieder einzusetzen. Lassen Sie uns jetzt etwas Neues ausprobieren …

DRÜCKEN SIE FILL1 ODER FILL2

Diesmal trat keine Stille ein. Das microARRANGER spielt komplexe Passagen, während Sie sich ein wenig erholen können.

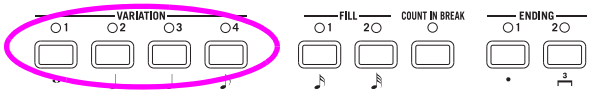
FILL1 ist die einfachere Version, FILL2 hingegen ist ausgefeilter. Normalerweise benutzen Sie FILL1, wenn Sie mit den Variationen 1 und 2 (die einfachste) spielen, FILL2 hingegen zusammen mit den Variationen 3 und 4 (komplexere Versionen).



6 Selektieren Sie andere Variationen.

Es gibt vier VARIATION Taster. Das sind vier verschiedene Versionen desselben Style. Probieren Sie alle aus!

Sie können eine Variation nach einem Fill aufrufen. Drükken Sie einfach einen FILL Taster und gleich anschließend einen VARIATION Taster.



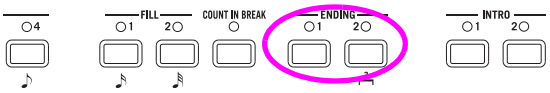
7 Stopp!

OK, werden Sie jetzt sagen: „Das ist einfach. Ich weiß, was ich tun muss, ich brauche nur erneut den großen roten START/STOP Taster drücken".

Ja, das ist richtig. Aber das ist nur eine Möglichkeit. Wir möchten Ihnen noch einen andere Weg vorschlagen:

DRÜCKEN SIE ENDING1 ODER ENDING2

Damit wird ein Ending aufgerufen, das sogleich zu spielen beginnt und den Style auf phantasievolle Weise ausklingen lässt. Wie gehabt, ist ENDING1 vorprogrammiert, während ENDING2 eine Akkordfortsetzung verlangt.



In Sync

Nun mögen Sie vielleicht sagen:

„Dieses START/STOP Tastendrücken liegt mir nicht! Ich möchte schließlich meine Hände frei haben, um Musik zu spielen!"

Ein berechtigter Einwand. Dann ist der SYNCHRO Taster genau das richtige für Sie!

1 Während der Style unterbrochen wird, drücken Sie den SYNCHRO Taster.

Die SYNCHRO-START LED beginnt zu blinken, d.h. die Synchro Start Funktion ist aktiviert.

2 Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Sie müssen einen Akkord für das Akkorderkennungssystem spielen. Üblicherweise ist das der Bereich links vom Splitpunkt, es hängt jedoch auch von der CHORD SCANNING Sektion ab (siehe „CHORD SCANNING Sektion" auf Seite 17).

Der Style beginnt zu spielen.

3 Stoppen Sie den Style wie es Ihnen beliebt.

Haben Sie gesehen, wie das funktioniert?

Wünschen Sie mehr Informationen?

Rufen Sie den „Style Play Betriebsmodus" auf Seite 40 auf. Der Referenzteil enthält alle Informationen, die Sie brauchen.

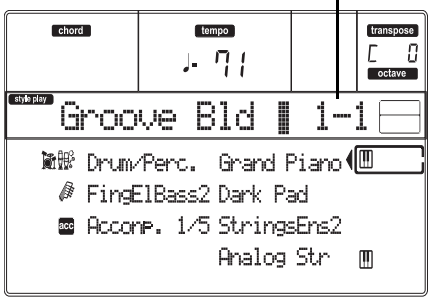
IN REALTIME SPIELEN (OHNE VERWENDUNG DER AUTOMATISCHE BEGLEITUNG)

Wenn Sie das microARRANGER einschalten, befindet es sich im Style Play-Modus und Sie können in Echtzeit auf dem Instrument spielen. Bitte folgen Sie mir …

1 Spielen Sie auf der Tastatur.

Wenn Sie das microARRANGER einschalten, wird automatisch Performance 1–1 gewählt.

Performance-Banknummer



Diese Performance stellt die Realtime (Keyboard) Spuren für Sie ein. In diesem Fall spielt die Spur Upper 1 über den gesamten Tastaturbereich hinweg, wobei das Grand Piano Program selektiert ist (es sei denn, diese Performance wurde von jemandem zuvor geändert).

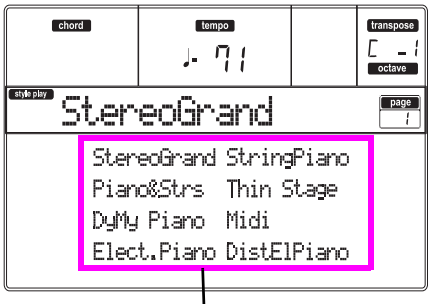
Sie wissen vermutlich, daß es vier Realtime Spuren gibt: Upper 1–3 und Lower. Die Upper Realtime Spuren können über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen (dabei muss als KEYBOARD MODE die Option FULL UPPER selektiert werden). Andernfalls spielt die Lower Spur auf der linken Seite des Splitpunkts und die Upper Spuren spielen auf der rechten Seite (als KEYBOARD MODE muss SPLIT eingestellt sein).

Wenn Sie mit dieser Einstellung zum Starten des Instruments nicht zufrieden sind, wählen Sie einfach eine andere Performance oder ändern Sie die Einstellungen der Spur (wie später in diesem Kapitel noch erläutert wird) und speichern Sie in Performance 1-1. Sie werden später sehen, wie das geht.

2 Selektieren Sie eine andere Performance.

Ist die PERFORM. LED eingeschaltet?

Wenn ja, drücken Sie einen der PROGRAM/PERFORMANCE Taster und selektieren Sie eine Performance mit den VOLUME/VALUE Tastern (seitlich des Displays).



Selektieren Sie eine Performance mit den VOLUME/VALUE Tastern

Probieren Sie nun andere Performances aus. Es stehen Ihnen immerhin insgesamt 160 zur Verfügung.

3 Selektieren Sie erneut Performance 1-1 („Grand Piano“).

Gehen Sie wie gehabt vor: Drücken Sie Performance Bank 1 und benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster A, um die Performance 1-1 zu selektieren.

4 Heben Sie die Stummschaltung der Spur Upper 2 auf.

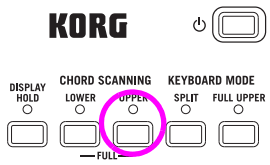
Drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster F. Die Spur Upper 2 wird selektiert und die Stummschaltung aufgehoben.

Das Play Ikon erscheint umrahmt von der selektieren Spur zusammen mit einem blinkenden Pfeil. Sie hören nun das Dark Pad Program zusammen mit dem Grand Piano.

Drücken Sie die F VOLUME/VALUE Taster

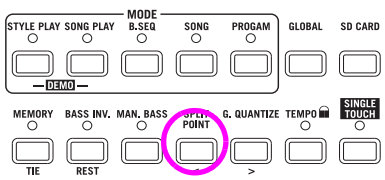
5 Drücken Sie SPLIT in der KEYBOARD MODE Sektion und spielen Sie.

Die Tastatur ist nun in zwei Bereiche unterteilt: der Lower Bereich auf der linken Seite und der Upper Bereich auf der rechten Seite. Das AnalogStr Program spielt im Lower Bereich, während das Grand Piano und das Dark Pad im Upper Bereich spielen.



6 Stellen Sie den Splitpunkt ein.

Sind Sie mit dem aktuellen Splitpunkt nicht einverstanden? Halten Sie den SPLIT POINT Taster gedrückt und schlagen Sie die Taste an, die Sie zum neuen Splitpunkt machen wollen. Sie können diese Einstellung auch speichern (siehe „Das Write Fenster“ auf Seite 128).



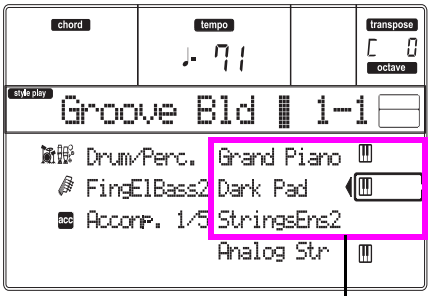
7 Verschiedene Spuren stummschalten/Stummschaltung aufheben.

Drücken Sie beide H VOLUME/VALUE Taster. Auf diese Weise wird die Lower Spur stummgeschaltet.

Drücken Sie die H VOLUME/VALUE Taster

Drücken Sie die Taster erneut, um die Stummschaltung der Lower Spur aufzuheben.

Versuchen sie es auch mit den Upper Spuren, indem Sie die Taster VOLUME/VALUE Taster E, F und G benutzen. Sie werden feststellen, daß der Sound mehr oder weniger voll klingt, je nachdem, wie viele Spuren stummgeschaltet wurden.



Drücken Sie die Taster E–G VOLUME/VALUE

8 Stellen Sie die Lautstärke der Realtime Spuren ein.

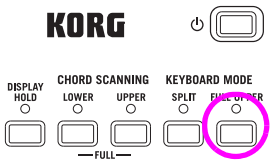
Benutzen Sie jeweils die Tasterpaare E–H VOLUME/VALUE, um die Lautstärke der Realtime Spuren einzustellen. Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster, um die Spur zu selektieren. Drücken Sie dann den rechten Taster zur Erhöhung oder den linken Taster zur Verminderung der Lautstärke.

Drücken Sie den linken zum Leiser stellen

…bzw. den rechten zum Lauter stellen.

9 Drücken Sie FULL UPPER in der KEYBOARD MODE Sektion und spielen Sie.

Es sei nochmals daran erinnert, daß die Upper Spuren über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen können.



10 Speichern Sie Ihre Spurkonfiguration in einer Performance.

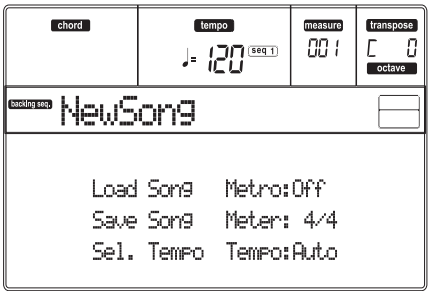
Das ist alles! Wenn Sie den richtigen Sound gefunden haben, können Sie den WRITE Taster drücken, um die Spur Konfiguration in einer Performance, einem Single Touch Setting (STS) oder in einer Style Performance zu speichern. Die Performance ist sehr praktisch zum Speichern von Realtime Spuren. Weitere Informationen siehe „Styles und Performances“ auf Seite 40.

EIN SONG AUFNEHMEN (GLEICHZEITIGE AUFNAHME DES STYLE UND DER REALTIME-PERFORMANCE)

Der Backing Sequence Modus ist die schnellste und effektivste Methode, um einen neuen Song unter Ausnutzung aller Leistungen des Style Play Modus aufzunehmen. Bereiten Sie sich also Ihr Aufnahmegerät vor und spielen Sie live mit den Styles und in wenigen Sekunden ist ein neuer Song fertig!

1 Als erstes rufen Sie den Backing Sequence Modus auf

Drücken Sie B.SEQ, um den Backing Sequence Modus aufzurufen. Die Realtime Spuren auf der Tastatur bleiben so, wie Sie im Style Play Modus selektiert worden waren.



Machen Sie sich keine Gedanken wegen der Displayanzeige. Was hier erscheint, brauchen Sie im Moment noch nicht zu lernen. Sollten Sie mehr Informationen hierzu wünschen, sehen Sie im Referenzteil nach (siehe „Backing Sequence Betriebsmodus“ auf Seite 82).

Es genügt vorerst zu wissen, daß Sie zum Laden, Spielen oder Speichern eines Songs auf die Backing Sequence Play Seite gehen müssen.

2 Drücken Sie nun RECORD.

Sie werden aufgefordert, entweder den Realtime Aufnahmemodus oder denþ Chord/Acc Step Aufnahmemodus zu wählen.

3 Seletieren Sie denþRealtime Aufnahmemodus.

Drücken Sie hierzu einfach einen derþ A VOLUME/VALUE Taster, woraufhin dieþRecord Seite erscheint.

4 Wenn Sie meinen, daß der selektierte Style nicht das Richtige für Ihre Backing Spur ist, selektierten Sie einfach einen anderen Style.

Sie sollten bereits wissen, wie das geht (siehe „Style selektieren“ auf Seite 26). Falls Sie sich nicht erinnern, benutzen Sie diese kleine Gedächtnishilfe:

1. Selektieren Sie eine der Stylereihen in der STYLE Sektion. Benutzen Sie hierzu den äußersten linken Taster.
2. Selektieren Sie eine der Style Bänke indem Sie einen der Taster der STYLE Sektion drücken.
3. Selektieren Sie eine Seite, indem Sie die PAGE Taster betätigen.
4. Selektieren Sie einen Style, indem Sie die VOLUME/VALUE Taster (A–H) betätigen.

Wie Sie sehen, erscheinen die Style Bank und die Style Nummer nach dem „Style“ Parameter auf dem Display.

5 Und wie kann man die Performance oder Single Touch Setting ändern?

Wie bereits oben erwähnt, sollten Sie das Verfahren eigentlich schon kennen (siehe „Performances selektieren“ auf Seite 25, oder „Single Touch Settings (STS) selektieren“ auf Seite 26). Falls nicht, hier eine kurze Wiederholung bezüglich der Performances:

1. Drücken Sie den PERFORM Taster, um die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion so einzustellen, daß sie als Performance Selektor funktioniert.
2. Selektieren Sie eine der Performance Bänke, indem Sie einen der Taster der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion betätigen.
3. Selektieren Sie eine Performance mit den VOLUME/VALUE (A–H) Tastern.

…und bezüglich der Single Touch Settings (STS):

- Drücken Sie einen der SINGLE TOUCH SETTING Taster.

6 Ok, nun kann’s losgehen.

Wie Sie sehen, befindet sich sowohl die RT Spur als auch die Ch/Acc Spur im RECord Modus. Das bedeutet, daß Sie alles aufnehmen können, was Sie in einer Realtime Performance mit den Styles spielen:

DRÜCKEN SIE START/STOP
WARTEN SIE DAS ENDE DES VORZÄHLTAKTES AB
UND BEGINNEN SIE ZU SPIELEN!

7 Spielen Sie, als ob Sie live spielen würden.

Sie können alles machen, was Sie beim Spielen mit Styles tun können: einen anderen Style, Performance, STS selektieren, oder eine andere Variation, ein Fill, ein Ending selektieren…

Sie können Ihre Aufnahme sogar mit einem Intro beginnen: Drücken Sie einen der INTRO Taster, bevor Sie den START/STOP Taster zum Starten der Aufnahme drükken.

8 Stop the Song.

Zum Stoppen des Songs drücken Sie entweder den START/STOP Taster oder einen der ENDING Taster. Der Song wird gestoppt, aber die Aufnahme bleibt eingeschaltet. Sie können also mit einem neuen Song weitermachen, der in derselben Session aufgenommen werden soll. (wenn Sie wollen, können Sie zu Schritt 6 zurückkehren).

Andernfalls beenden Sie die Aufnahme, indem Sie zum nächsten Schritt übergehen.

9 Beenden Sie die Aufnahme.

Sind Sie fertig? Gut! Dann

DRÜCKEN SIE PLAY/STOP (SEQ1)

um den Aufnahmestatus zu verlassen. Beide Backing Sequence Spuren (RT und Ch/Acc) werden wieder in den PLAY Status versetzt.

10 Hören Sie sich den Song an.

Wenn Sie sich wieder auf der Backing Sequence Play Seite befinden, drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1), um sich den neuen Song anzuhören. Und, wie gut waren Sie?

Wenn der Song gut gelungen ist, können Sie den Song Modus aufrufen und den Song noch etwas editieren. Oder Sie können ihn speichern (siehe unten) und im Song Play Modus spielen.

11 Und… wenn Sie den Song löschen oder eine der Spuren oder gar den ganzen Song neu aufnehmen wollen?

Nichts leichter als das!

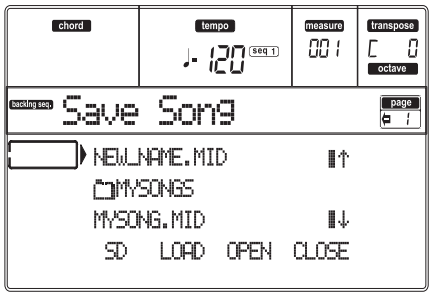
1. Drücken Sie erneut RECORD, um den Record Modus aufzurufen.

2. Stellen Sie die Spur, die Sie löschen und neu aufnehmen wollen, in den REC Status.
3. Stellen Sie die Spur, die Sie während der Aufnahme hören wollen, in den PLAY Status. Wenn Sie die Spur nicht löschen, aber auch nicht hören wollen, stellen Sie die Spur in den MUTE Status.
4. Beginnen Sie erneut mit der Aufnahme. Wenn Sie die RT Spur aufnehmen, können Sie allerdings nicht die Style Regler benutzen.
5. Drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1), um den Song zu beenden und den Aufnahmemodus zu verlassen.

12 Jetzt ist es aber Zeit, Ihren Song zu speichern!

Wenn Sie Ihren Titel nicht speichern, geht er beim Ausschalten des Instruments oder beim Umschalten auf den Song Play Modus verloren. Sie müssen jeden Song, den Sie nicht verlieren wollen, auf einer Karte abspeichern.

1. Schieben Sie Ihre SD-Karte in den Kartensteckplatz.
2. Wählen Sie auf der Backing Sequence Play Seite den Parameter „Save Song“.



3. Drücken Sie den [F-1] Taster, um die SD-Karte (SD) auszuwählen.
4. Bewegen Sie den Ordner, in dem Sie Ihren Song speichern wollen, in die erste Displayzeile mit Hilfe der Taster E–F (Scroll Up) und G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE oder mit den TEMPO/VALUE Reglern. Drücken Sie F-3 (OPEN), um den Ordner zu öffnen. Schließen Sie den aktuellen Ordner durch Drücken von F-4 (CLOSE).
5. Wenn Sie sich im selektierten Ordner befinden, können Sie den Song über einem bereits existierenden Song speichern oder eine neue Datei anlegen.
   • Zum **Überschreiben** einer bestehenden Datei, bewegen Sie diese in die erste Displayzeile.
   • Zum **Anlegen** einer neuen Datei bewegen Sie die Option „NEW_NAME.MID“ in die erste Displayzeile.
6. Wenn die Option „NEW_NAME.MID“ selektiert wurde, drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster. Sie werden aufgefordert, dem neuen Ordner einen Namen zu vergeben:

   Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie den Buchstaben mit dem RAD. Zum Eingeben eines Buchstabens an der Cursorposition ist der INSERT Taster zu Betätigen. Zum Löschen eines Buchstabens an der Cursorposition ist der DELETE Taster zu betätigen.
7. Wenn Sie den Namen der neuen Mididatei fertig geschrieben haben, drücken Sie F-2 (SAVE) zur Bestätigung. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?“. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

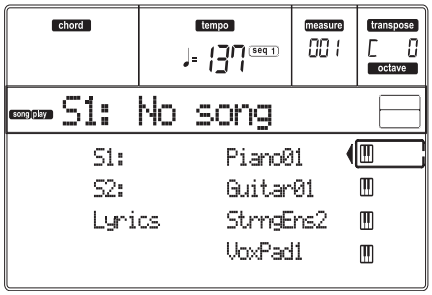
Wünschen Sie mehr Informationen?

Rufen Sie den „Backing Sequence Betriebsmodus“ auf Seite 82 auf. Der Referenzteil enthält alle Informationen, die Sie benötigen.

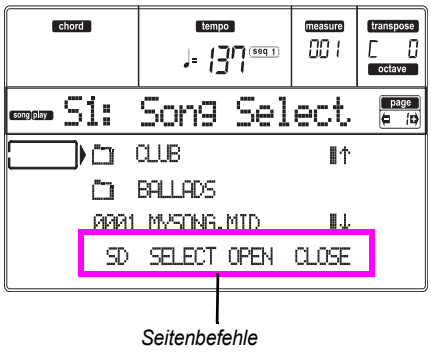
EINEN SONG VON EINER KARTE SPIELEN

1 Schieben Sie eine Karte mit Song-Daten in den Schacht.

2 Drücken Sie den SONG PLAY Taster, um in den Song Play Modus zu gelangen.



3 Drücken Sie den Taster A (S1:) VOLUME/VALUE, so daß das Song Select Auswahlfenster erscheint.



Seitenbefehle

Anmerkung: Sie können das Song Select Auswahlfenster für Sequencer 1 auch durch Betätigen des PAGE+ Tasters von der Hauptseite aus aufrufen. Sie können dieses Fenster durch Betätigen der Taster EXIT oder PAGE- verlassen.

4 Drücken Sie den F-1-Taster, um den SD-Kartenleser zu wählen.

Der Inhalt der Karte wird angezeigt.

5 Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler oder die VOLUME/VALUE (E–H) Taster, um die Liste durchzublättern. Mit den Tastern E–F erfolgt der Durchlauf nach oben (Scroll Up) (↑), mit den Tastern G–H nach unten (Scroll Down) (↓).

Stellen Sie die gewünschten Datei so ein, daß sie sich in der **ersten Displayzeile** befindet.

6 Wenn sich die gewünschte Datei in einem Unterverzeichnis (Ordner, deren Namen mit„ “ beginnen), stellen Sie das Unterverzeichnis auf die erste Displayzeile und betätigen Sie F-3 (OPEN). Betätigen Sie F-4 (CLOSE), um das Unterverzeichnis wieder zu schließen und zur darüberliegenden Ebene zurückzukehren.

7 Wenn die gewünschte Datei sich in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie den F2 (SELECT) Taster.

8 Wenn der Song in der Linie S1 auf der Hauptseite des Song Play Modus erscheint, drücken Sie den linken (Seq 1) PLAY/STOP Taster, um das Playback zu starten.

Anmerkung: Wenn sich der BALANCE Schieberegler ganz rechts befindet, ist der Sequencer 1 auf Minimallautstärke eingestellt und kann deshalb nicht gehört werden.

Wenn Sie gleichzeitig einen anderen Song auf Sequencer 2 spielen wollen, drücken Sie zweimal den B (S2:) VOLUME/VALUE Taster (drücken Sie zweimal, wenn bereits ein Song für Sequencer 2 selektiert ist) und wiederholen Sie das oben beschriebene Verfahren zur Auswahl des Songs für Sequencer 2. Benutzen Sie den rechten (Seq2) PLAY/STOP Taster, zum Starten/Stoppen des zweiten Songs und den BALANCE Cursor zum Mixen zwischen Sequencer 1 und Sequencer 2.

Stoppen Sie die/den Song(s) mit den entsprechenden PLAY/STOP Tastern für jeden Sequencer.

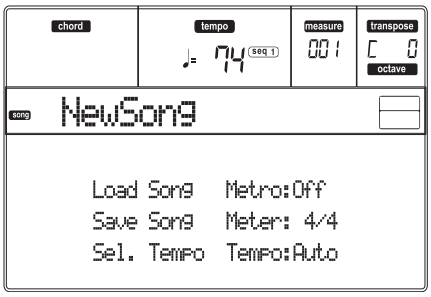
EINEN SONG EDITIEREN

Songs können editiert werden. Dies kann man sowohl mit einer Standard MIDI Datei tun, die im Laden gekauft wurde als auch mit einem Ihrer Songs, die Sie im Backing Sequence Modus kreiert haben.

Wie wär's, wenn Sie die langweiligen General MIDI Sounds durch die phantastischen Original- KORG-Sounds ersetzen würden? Das ist möglich, wenn Sie den Song Modus aufrufen.

1 Drücken Sie SONG, um den Song Modus aufzurufen.

Das ist der Song Bastelkeller, in dem Sie viele Werkzeuge finden, mit denen Sie Ihre Songs „aufmöbeln" können.

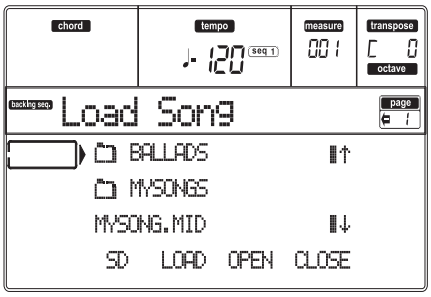


2 Schieben Sie die Karte mit der MIDI-Datei, die Sie editieren möchten, in den Schacht.

Mididateien werden von einem Computer-Sequencer oder üblicherweise nach einer entsprechenden Konversion, einem Musikinstrument erzeugt. Wenn Sie beispielsweise mit einem Computer arbeiten, müssen Sie einen Befehl suchen, der z.B. „Convert to .MID" lauten könnte. Eine Mididatei hat die Kennung „.MID" oder „.KAR".

3 Laden Sie den Song.

Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster B (entspricht dem Load Song Befehl). Daraufhin erscheint die Load Seite.



Wenn Sie eine andere Karte eingeschoben haben, müssen Sie F-1 (SD) drücken, um den Inhalt der neuen SD-Karte zu sehen.

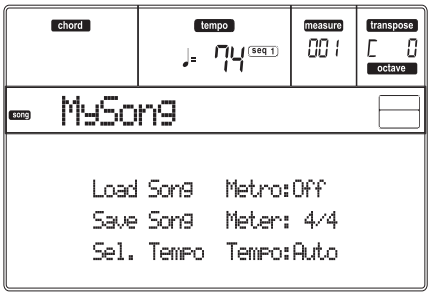
Bewegen Sie die zu ladende MIDI-Datei in die erste Displayzeile. Benutzen Sie das RAD oder die Taster UP und DOWN, um die Liste durchzublättern. Sie können hierzu auch die VOLUME/VALUE Taster E–F (Scroll Up) oder G–H (Scroll down) benutzen.

Wenn die Mididatei sich in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F-2 (LOAD), um sie zu laden. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung.

***Anmerkung:** Beim Laden eines Standard MIDI File werden die ersten MIDI Events in Song Performance Events konvertiert. Sie erscheinen dann als Programme, Volume-, Pan-, Effect-Einstellungen, die den Spuren zugewiesen sind.*

4 Hören Sie sich den Song an.

Nach dem Laden des Songs befinden Sie sich auf der Hauptseite des Song Modus.



Drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1), um den Song anzuhören. Die LED des Tasters schaltet sich ein.

Hört sich der Song gut an? Wenn es sich um eine General MIDI-kompatible Mididatei handelt, ist dies vermutlich der Fall. Aber es sind durchaus noch Verbesserungen möglich.

5 Stoppen Sie den Song.

Das ist ganz einfach: Drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1). Die LED des PLAY/STOP Tasters schaltet sich aus.

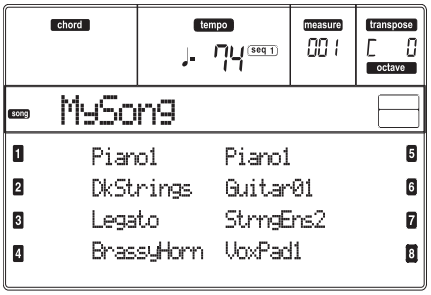
Denken Sie bitte stets daran: Nehmen Sie nur dann Änderungen am Song vor, wenn der Sequencer nicht läuft, denn sonst wird beim Stoppen ein Reset vorgenommen und sämtliche Änderungen gehen verloren.

(Nicht besonders lustig, oder?)

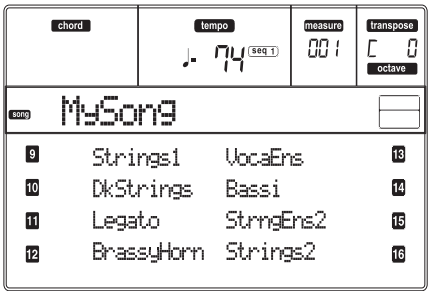
6 Selektieren Sie andere Programme.

Sie können die General MIDI Programme durch KORG Programme ersetzen. Der Sound wird dadurch reicher und lebendiger.

1. Drücken Sie TRACK SELECT, um die Spuren 1–8 anzeigen zu lassen. Die entsprechende LED schaltet sich ein.

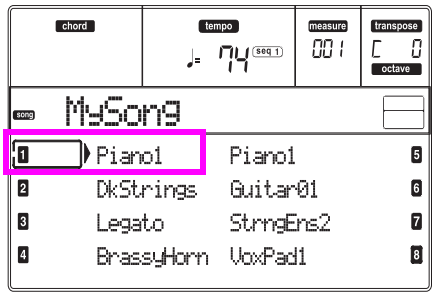


   Sie sehen nun die Spuren 1–8. Um zu den Spuren 9–16 zu wechseln, genügt es, den TRACK SELECT Taster nochmals zu drücken.



   Wenn Sie nochmals TRACK SELECT drücken, kehren Sie zur Hauptseite zurück. Drücken Sie TRACK SELECT erneut, um wieder zu den Spuren 1–8 zurückzukehren.

2. Selektieren Sie die Spur, der Sie ein anderes Programm zuweisen wollen. Benutzen Sie hierzu die VOLUME/VALUE Taster. Drücken Sie einen der Taster, der der zu selektierenden Spur entspricht. Um beispielsweise Spur 1 zu selektieren, drücken Sie den Taster A:



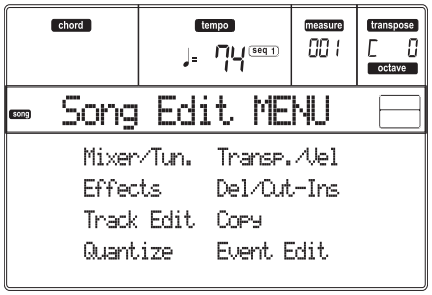
3. Selektieren Sie ein Programm. Sie wissen sicherlich, wie das geht. Falls nicht, schauen Sie nochmals kurz im Kapitel „Grundlegende Bedienschritte“ unter dem Stichwort „Ein Programm selektieren“, Seite 25 nach. Das wird Ihnen in Zukunft eine große Hilfe sein …

   Welches Programm wollen Sie wählen? Bei über 662 Programmen finden Sie mit Sicherheit Ihren bevorzugten Sound. Durchblättern Sie einfach die Program Bank und hören Sie sich die Programme an. Schalten Sie die DISPLAY HOLD LED ein, damit das Auswahlfenster geöffnet bleibt, bis Sie das richtige Programm gefunden haben. (Drücken Sie dann EXIT oder DISPLAY HOLD, um das Fenster zu schließen)

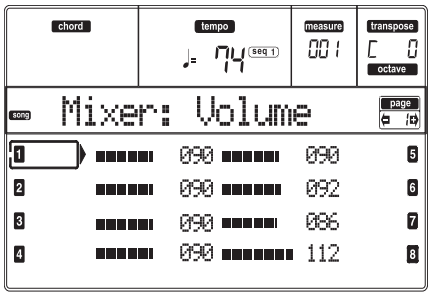
4. Nehmen Sie an den anderen Spuren so viele Änderungen vor, wie Sie wünschen.

7 Ändern Sie die Lautstärke.

Auch das ist eine ganz selbstverständliche Änderung. Drücken Sie MENU, um das Editmenü aufzurufen.



Drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster, um die Option Mixer/Tuning zu selektieren. Daraufhin erscheint die Volume Edit Seite…

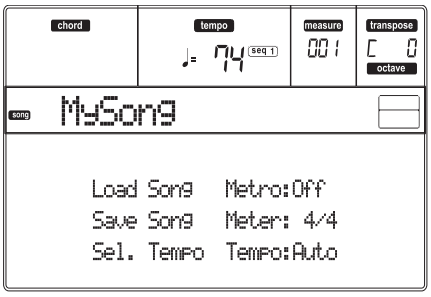


Selektieren Sie eine Spur. Benutzen Sie das RAD oder die Taster UP und DOWN oder die VOLUME/VALUE Taster, um die Spurlautstärke zu ändern.

Ändern Sie alle Spuren, die Ihrer Ansicht nach einer Änderung bedürfen.

8 Speichern Sie den Song.

Ihre Änderungen gehen verloren, wenn Sie einen neuen Song laden, zum Song Play Modus überwechseln oder das Instrument ausschalten. Drücken Sie daher EXIT, um auf die Hauptseite des Song Modus zurückzukehren.



Drücken Sie einen der C VOLUME/VALUE Taster, um den Befehl Save Song zu selektieren. Speichern Sie Ihren Song unter einem neuen Namen ab. Wie Sie diese einfache Operation vornehmen, ist ausführlich auf „Save Song Seite“ auf Seite 91 beschrieben.

Anmerkung: *Beim Speichern eines Songs werden die Song Performance Events (Initialprogramm, Volume, Pan, Effect Send Einstellungen) am Anfang des Standard MIDI File abgespeichert. Effekteinstellungen werden als SysEx-Daten für das microARRANGER gespeichert. Diese Daten werden von anderen Musikinstrumenten ignoriert.*

Other editings

Die Lautstärke ist nicht der einzige Parameter, den Sie editieren können. Sie können eine Vielzahl anderer Einstellungen wie Pan, Effekte, Tuning usw. editieren. Sie können hierbei bis zu vier Effekte nutzen (interne Effektprozessoren A–D). Das ist aber nur dann sinnvoll, wenn der Song ausschließlich auf dem microARRANGER eingelesen wird, da andere General MIDI-Instrumente nur 2 Effekte verwenden.

Need more information?

Sehen Sie unter „Song Betriebsmodus“ auf Seite 89 nach. Der Referenzteil gibt Ihnen alle Informationen, die Sie benötigen.

ARABISCHE TEMPERIERUNG

Sie können eine arabische Temperierung in Realtime programmieren, indem Sie einem Schalterpedal die „Quarter tone“ Funktion zuweisen.

Eine andere Möglichkeit, die Temperierung zu ändern, besteht darin, sie einer Performance, STS oder Style Performance zuzuweisen. Nachstehend wird die einfachste Methode zur Änderung des Pitch in Realtime erläutert.

1 Programmieren Sie ein Schalterpedal als Quarter tone-Schalter.

Gehen Sie dazu einfach in die Global Umgebung und rufen Sie „Seite 3- Assignable Pedal/Footswitch, assignable slider“ auf. Dort finden Sie die „P(edal)/S(witch)“ Parameter, denen Sie die Quarter Tone Funktion zuweisen können.

Drücken Sie WRITE, um den Global Status zu speichern (siehe „Das Write Fenster“ auf Seite 128).

2 Machen Sie einige Noten Pitches niedriger.

Halten Sie das Quarter tone Pedal gedrückt. Die Tastatur spielt jetzt nicht. Schlagen Sie die Notentasten an, die Sie um einen Viertelton niedriger machen wollen. Lassen Sie das Pedal wieder los.

3 Spielen Sie mit der neuen Temperierung.

Die von Ihnen angeschlagenen Noten erklingen jetzt einen Viertelton niedriger.

4 Stellen Sie wieder die ursprüngliche Temperierung ein.

Drücken Sie erneut das Quarter tone Pedal. Alle Pitches werden wieder zurückgestellt und die durch die Performance, STS oder Style Performance selektierte Temperierung wird wieder aufgerufen.

Need more information?

Wie erläutert, können Sie einer Performance, einem STS oder einem Style eine alternative Temperierung zuweisen. Rufen Sie „Seite 5 - Tuning: Scale“ auf und schauen Sie auch unter dem Stichwort „Scale Mode“ Parameter (siehe auf Seite 51) nach.

8. MIDI

WAS IST MIDI?

Hier wollen wir Ihnen einen kurzen Überblick über MIDI im Zusammenhang mit dem microARRANGER geben. Wenn Sie ausführlichere Informationen über den allgemeinen Gebrauch von MIDI wünschen, können Sie diese in Fachzeitschriften und -büchern finden.

Allgemeines

MIDI ist die Abkürzung für Musical Instruments Digital Interface. Über diese Schnittstelle können zwei Musikinstrumente oder ein Computer an verschiedene Musikinstrumente angeschlossen werden.

Konkret betrachtet, besteht MIDI aus drei verschiedenen Anschlüssen. Der MIDI IN Anschluss empfängt Daten von einem anderen Instrument; der MIDI THRU Anschluss gibt genau die Daten, die über MIDI IN empfangen wurden, an ein anderes Instrument wieder (dies wird beim Hintereinanderschalten mehrerer Instrumente benötigt).

Kanäle und Meldungen

Grundsätzlich überträgt ein MIDI Kabel 16 Datenkanäle. Stellen Sie sich jeden MIDI Kanal wie einen TV-Kanal vor: der Empfänger muss auf denselben Kanal wie der Sender eingestellt werden. Dies gilt auch für MIDI Daten: wenn Sie eine Note On Meldung auf Kanal 1 senden, wird diese nur auf Kanal 1 empfangen. Auf diese Weise sind Mehrfachklänge möglich: auf ein und demselben MIDI Instrument kann mehr als ein Sound gespielt werden.

Es gibt zahlreiche verschiedene Meldungen - nachstehend finden Sie eine Liste der meistgebrauchten MIDI Meldungen:

Note On – Diese Meldung gibt dem Instrument die Anweisung, eine Note auf einem bestimmten Kanal zu spielen. Noten haben sowohl einen Namen (C4 ist das mittlere C) als auch eine Nummer (60 bedeutet C4). Eine Note Off Meldung dient häufig zur Mitteilung, daß die Note losgelassen wurde. Zuweilen wird hierzu auch die Note On Meldung mit dem Wert „0“ verwendet.

Zusammen mit der Note On Meldung wird stets auch ein Velocity Wert gesendet. Dieser Wert gibt dem Instrument an, wie laut diese Note gespielt werden muss.

Pitch Bend (PB) – Diese Meldung kann durch Betätigen des Joysticks erzeugt werden.Durch bewegen des Joystick nach links und rechts, wird die Tonhöhe des gespielen Klanges erniedrigt bzw. erhöht. Eine besondere Bedeutung erhält das Pitchbending beim Spielen von Naturinstrumenten um deren natürliche Intonation zu erreichen.

Program Change (PC)– Wenn Sie ein Programm selektieren, wird eine Program Change Meldung auf dem Kanal erzeugt. Verwenden Sie diese Meldung zusammen mit Steuerbefehl CC00 und 32, um eine Fernselektion der Daten Ihres microARRANGER mit einem Sequenzer oder Masterkeyboard vorzunehmen.

Control Change (CC) – Umfasst eine Vielzahl von Meldungen, mit denen die meisten Parameter des Instruments gesteuert werden. Hier einige Beispiele:

- CC00 oder Bank Select MSB und CC32 oder Bank Select LSB. Diese Meldungen treten zusammen mit der Program Change Meldung auf, um ein Programm zu selektieren.
- CC01 oder Modulation. Entspricht der Betätigung des Joysticks. Damit wird normalerweise ein Vibrato-Effekt erzeugt.
- CC07 oder Master Volume. Verwenden Sie diesen Controller zur Einstellung der Kanallautstärke.
- CC10 oder Pan. Damit wird die Kanalposition innerhalb des Stereobereichs eingestellt.
- CC64 oder Damper Pedal. Benutzen Sie diesen Controller zur Simulation eines Damperpedals.

Tempo

Tempo ist eine globale MIDI Meldung, die nicht an einen bestimmten Kanal gebunden ist. Jeder Song enthält Tempo Daten.

Text

Lyrics sind nicht standardisierte MIDI Ereignisse, die zur Anzeige des Liedtextes zusammen mit der Musik dienen. Das microARRANGER kann eine Vielzahl der handelsüblichen Lyrics-Formate lesen.

MIDIDATEIEN

Midifiles oder Standard MIDI Files (SMF) sind sehr praktisch, um Songs zwischen unterschiedlichen Instrumenten und Computern auszutauschen. Das microARRANGER benutzt das SMF-Format als vorgegebenes Song-Format. Das Lesen eines Songs vom Computer oder das Speichern eines Songs, der anschließend von einer Computer-Software gelesen werden kann, ist also kein Problem.

Die Sequenzer des microARRANGER sind mit den SMF-Formaten 0 (alle Daten sind auf einer Spur, dies ist das meistgebrauchte Format) und 1 (Mehrspurdatei) kompatibel. Sie können SMF-Dateien im Song Play-Modus lesen und sie im Song-Modus ändern/speichern. Sie können Songs im Format SMF 0 im Backing Sequence- oder Song-Modus speichern.

Wenn Sie sich im Song Play-Modus befinden, kann das microARRANGER auch SMF-Lyrics im Solton-, M-Live- (Midisoft) und Tune1000-Format sowie in anderen Formaten (Edirol, GMX, HitBit, XF) und Akkordsymbole der SMF-Dateien in den Formaten Solton, M-Live (Midisoft), GMX und XF anzeigen.

DER GENERAL MIDI STANDARD

Vor einigen Jahren entstand in der Welt der Musikinstrumente das Bedürfnis, eine weitere Standardisierung vorzunehmen. Aus diesem Bedürfnis heraus wurde General MIDI Standard (GM) entwickelt. Diese Erweiterung des Basis-MIDI stellte neue Regeln bezüglich der Kompatibilität zwischen Musikinstrumenten auf:

- Es ist eine Mindestanzahl von 16 MIDI Kanälen erforderlich.
- Eine Grundausstattung von 128 richtig angesprochenen Programmen ist erforderlich.
- Das Drum Kit benötigt einen Standardbefehl.
- Kanal 10 muss dem Drum Kit zugewiesen sein.

Die neueste Erweiterung heißt GM2, welche die Verwendung von weitaus mehr Parametern erlaubt. Das microARRANGER ist klangmäßig mit dem GM2-Standard kompatibel.

DER GLOBAL KANAL

Jeder Kanal, dem die Option „Global" zugewiesen wurde (siehe „Seite 6 - MIDI IN Channels" auf Seite 130) kann über die Tastatur des microARRANGER gespielt werden. Wenn das microARRANGER an ein Masterkeyboard angeschlossen ist, sollte die Übertragung auf dem Global-Kanal des microARRANGER erfolgen.

Die über den Global Kanal und nicht über einen Standard Kanal empfangenen MIDI Meldungen können mit den Tastern der KEYBOARD MODE Sektion und vom Splitpunkt beeinflusst werden. Die Diode des SPLIT-Tasters leuchtet in diesem Fall und die auf diesem Kanal beim microARRANGER eingehenden Noten werden am Splitpunkt in die Bereiche „Upper" (oberhalb des Splitpunkts) und „Lower" (unterhalb des Splitpunkts) unterteilt.

Noten, die über einen Global Kanal eingehen, werden für die Akkorderkennung der Begleitautomatik benutzt. Wenn der KEYBOARD MODE auf SPLIT eingestellt ist, werden nur die Noten unterhalb des Splitpunkts benutzt. Diese Noten werden mit denen der Spezialkanäle Chord 1 und Chord 2 kombiniert.

DIE KANÄLE CHORD 1 UND CHORD 2

Sie können die beiden speziellen Akkordkanäle (siehe „Chord1 channel" und „Chord2 channel" auf Seite 131 ff) verwenden, um Noten für die Akkorderkennung an das microARRANGER zu senden. Diese Noten werden mit den Noten kombiniert, die auf dem Global-Kanal eingehen (Global-Noten werden nur unterhalb des Splitpunktes erkannt, wenn die SPLIT-Diode leuchtet).

Die Akkord Kanäle werden nicht vom Splitpunkt und der KEYBOARD MODE Sektion des Bedienfeldes beeinflusst. Alle Noten – sowohl ober- als auch unterhalb des Splitpunktes – werden an die Akkorderkennung weitergeleitet.

Die Taster der CHORD SCANNING Sektion haben eine besondere Wirkung auf die Akkord Kanäle:

- wenn Sie LOWER selektiert haben, wird der Parameter des Akkorderkennungsmodus „Chord Recognition Mode" auf den Style Play Modus eingestellt;
- wenn Sie hingegen UPPER oder FULL selektiert haben, wird als Akkorderkennungsmodus Fingered 2 eingestellt (d.h. es müssen mindestens drei Noten gespielt werden, damit der Akkord erkannt werden kann).

Diese beiden Kanäle sind besonders praktisch für Akkordeonspieler, welche hiermit den Akkorden und dem mit der linken Hand gespielten Bass einen eigenen Kanal zuweisen können. Auf diese Weise tragen Akkorde und Bass zur Bildung von Akkorden bei, die für die Akkorderkennung der Begleitautomatik genutzt werden können.

DER CONTROL KANAL

Sie können einen MIDI IN Kanal als Control Kanal einstellen (siehe Seite 131), um Styles und Performances von einem externen Gerät aus zu selektieren. Eine vollständige Liste der Befehle, die den microARRANGER-Parametern zugeordnet sind, finden Sie im Anhang.

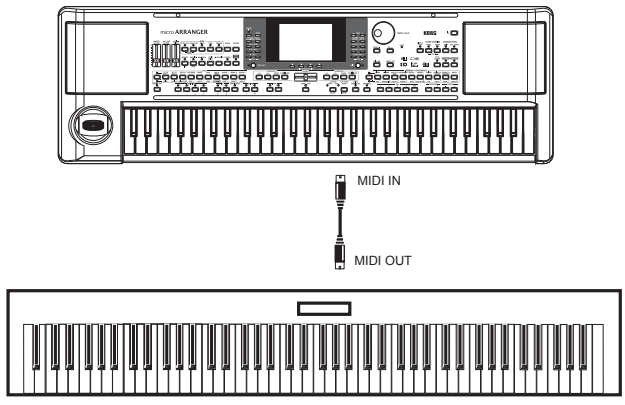
MIDI SETUP

Sie können das microARRANGER mit einem externen Controller spielen und dieses als grandiosen Klangerzeuger benutzen. Um Ihnen die Konfiguration der MIDI Kanäle zu erleichtern, haben wir eine Reihe von MIDI Setups entwikkelt. Rufen Sie den Global Modus auf, um ein Setup zu selektieren, das Ihren MIDI-Anforderungen am besten entspricht (siehe „Seite 4 - MIDI Setup" auf Seite 129).

Wir empfehlen Ihnen, jedes MIDI Setup als Ausgangspunkt zu betrachten, den Sie nach Belieben optimieren können. Wenn Sie das am besten geeignete MIDI Setup für die zu erstellende Verbindung gewählt haben, können Sie die Parameter falls erforderlich verändern und das Global mit der Write Funktion speichern (siehe auf Seite 128).

DAS microARRANGER AN EIN MASTER KEYBOARD ANSCHLIESSEN

Sie können das microARRANGER mit einem Masterkeyboard oder einem anderen MIDI-Keyboard steuern. Dazu brauchen Sie nur die MIDI OUT-Buchse des Masterkeyboards an die MIDI IN-Buchse des microARRANGER anzuschließen. Das Masterkeyboard wird dadurch zu einem integrierten Keyboard des microARRANGER, wenn es auf dem Kanal überträgt, der im microARRANGER als Global-Kanal programmiert ist.



Wenn das Masterkeyboard auf dem Global-Kanal des microARRANGER überträgt, beeinflussen der Splitpunkt und der Status der KEYBOARD MODE-Sektion im Bedienfeld die vom Masterkeyboard empfangenen Noten.

Anschlüsse und Einstellungen

Gehen Sie zum Anschließen des Masterkeyboards an das microARRANGER wie folgt vor:

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des Masterkeyboards mit dem MIDI IN-Anschluss des microARRANGER.
2. Sorgen Sie dafür, daß das Masterkeyboard auf dem Global-Kanal des microARRANGER sendet (siehe „Seite 6 - MIDI IN Channels“ auf Seite 130).
   Weitere Informationen zur Programmierung des Master Keyboards finden Sie im Benutzerhandbuch des Master Keyboards.
3. Drücken Sie GLOBAL, um den Global Modus aufzurufen und gehen Sie anschließend „Seite 4 - MIDI Setup“ auf Seite 129 auf.
4. Selektieren Sie das Master Keyboard Setup.
   Anmerkung: *Die Einstellungen können sich beim Laden von neuen Daten von der Karte ändern. Zum Schutz der Einstellungen verwenden Sie die Global Protect Funktion (Global Modus).*
5. Drücken Sie WRITE, selektieren Sie Global und drücken Sie anschließend ENTER, um das global zu speichern. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?“. Drükken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.
6. Drücken Sie einen der Taster der MODE Sektion, um den gewünschten Betriebsmodus aufzurufen.

DAS microARRANGER AN EIN MIDI-AKKORDEON ANSCHLIESSEN

Es gibt unterschiedliche Arten von MIDI-Akkordeons und jeder Typ erfordert eine spezielle Konfiguration des microARRANGER. Selektieren Sie eines der MIDI „Accordion“ Setups, um das Modul richtig zu konfigurieren (siehe „Seite 4 - MIDI Setup“ auf Seite 129).

Anschlüsse und Einstellungen

Gehen Sie zum Anschließen des Akkordeons an das microARRANGER wie folgt vor:

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des Akkordeons mit dem MIDI IN-Anschluss des microARRANGER.
2. Drücken Sie GLOBAL, um den Global Modus aufzurufen und gehen Sie anschließend auf „Seite 4 - MIDI Setup“ auf Seite 129.
3. Selektieren Sie eines der Accordion Setups.
   Anmerkung: *Wenn Sie eine andere Datei von einer Karte laden, ändern sich die Einstellungen eventuell wieder. Das können Sie aber verhindern, indem Sie den „Global Protect“-Parameter aktivieren („Global Protect“ auf Seite 145).*
4. Drücken Sie WRITE, selektieren Sie Global und drücken Sie anschließend ENTER, um das Global zu speichern. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?“. Drükken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.
5. Drücken Sie einen der Taster der MODE Sektion, um den gewünschten Betriebsmodus aufzurufen.

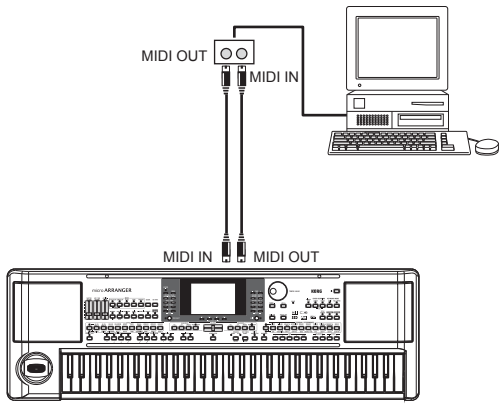
DAS microARRANGER AN EINEN EXTERNEN SEQUENCER ANSCHLIESSEN

Sie können einen neuen Song auf einem externen Sequenzer programmieren und das microARRANGER dafür als multitimbralen Expander benutzen.

Anschlüsse und Einstellungen

Um das microARRANGER an einen Computer anzuschließen, benötigen Sie einen Computer mit MIDI-Schnittstelle.

1. Schließen Sie das microARRANGER und den Computer wie in der folgenden Abbildung gezeigt an.



2. Drücken Sie GLOBAL und rufen Sie „Seite 5 - MIDI Controls“ auf. Stellen Sie den Local Parameter auf Off (siehe Seite 130).
3. Gehen Sie auf „Seite 4 - MIDI Setup“ (siehe Seite 129). Selektieren Sie das Ext.Seq.Setup.
   Anmerkung: *Wenn Sie eine andere Datei von einer Karte laden, ändern sich die Einstellungen eventuell wieder. Das können Sie aber verhindern, indem Sie den „Global Protect“-Parameter aktivieren („Global Protect“ auf Seite 145).*
4. Drücken Sie WRITE, selektieren Sie Global und drücken Sie anschließend ENTER, um das Global zu speichern. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?“. Drükken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.
5. Stellen Sie die Upper 1 spur auf Play und drücken Sie FULL UPPER in der KEYBOARD MODE Sektion. Auf diese Weise können Sie an einen externen Sequencer über den gesamten Keyboard Bereich hinweg übertragen.
6. Die von der Upper 1-Spur gespielten Noten werden nun von der MIDI OUT-Buchse des microARRANGER an die MIDI IN-Buchse des Computers/der MIDI Schnittstelle übertragen.
   Die vom Computer erzeugten Noten (z.B. ein von seinem Sequenzer gespielter Song) werden über die MIDI OUT-Buchse der MIDI-Schnittstelle an den MIDI IN-Anschluss des microARRANGER gesendet.

Das Local Off

Wenn das microARRANGER an einen externen Sequenzer angeschlossen ist, empfehlen wir Ihnen, das microARRANGER auf den Local Off-Modus einzustellen (siehe „Local“ auf Seite 130), um zu vermeiden, daß Noten gleichzeitig von der

Tastatur und von den MIDI-Ereignissen gespielt werden, die vom externen Sequenzer gesendet werden.

Wenn das microARRANGER auf „Local Off“ eingestellt ist, überträgt die Tastatur des microARRANGER Daten an einen externen Sequenzer, aber nicht an die interne Klangerzeugung. Der Sequenzer empfängt die auf der Tastatur des microARRANGER gespielten Noten (Upper 1) und sendet sie an die selektierte Song-Spur. Die Spur überträgt die Daten an die interne Klangerzeugung des microARRANGER.

Anmerkung: *Um Daten an die Klangerzeugung des microARRANGER zu senden, muss die Funktion „MIDI Thru“ im externen Sequenzer aktiviert sein (normalerweise aktiviert; der Name kann je nach Sequenzertyp unterschiedlich lauten). Weitere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch Ihres Sequenzers.*

Die Programme

Der Song, der vom Sequenzer des Computers wiedergegeben wird, kann die Programme des microARRANGER über die MIDI-Befehle „Bank Select MSB“ und „Bank Select LSB“ (Bankwechsel, zwei Befehle) und Program Change (Programmwechsel) selektieren. eine Liste der Programme und MIDI Werte finden Sie unter den „Programs“ Kapitel.

Hier ein Tipp für diejenigen, die Songs mit dem Computer programmieren wollen: Wenngleich es nicht unbedingt erforderlich ist, stellen Sie am besten den Bass auf Kanal 2, die Melodie auf Kanal 4, das Drumkit auf Kanal 10 und die Steuerung des Voice Harmonizers des microARRANGER auf Kanal 5 ein.

ANDERE INSTRUMENTE MIT DEM microARRANGER SPIELEN

Sie können das microARRANGER als Master Controller für Ihre MIDI-Geräte benutzen.

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des microARRANGER mit dem MIDI IN-Anschluss des anderen Instruments.
2. Stellen Sie die Spuren des anderen Instruments auf die Kanäle ein, die Sie vom microARRANGER aus spielen wollen. Wenn Sie beispielsweise wollen, daß auf den Spuren Upper 1 und Upper 2 die Klänge des anderen Instruments spielen, stellen Sie das andere Instrument auf den Empfang über dieselben Kanäle wie die Spuren Upper 1 und Upper 2 ein (als Defaultwert sind die Kanäle 1 und 2 eingestellt).
3. Stellen Sie die Gesamtlautstärke des anderen Instruments mit dessen Lautstärkereglern ein.
4. Nehmen Sie die Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung der Spuren direkt auf dem Bedienfeld des microARRANGER vor. Stellen Sie die Spurlautstärke mit den VOLUME/VALUE-Reglern des microARRANGER ein.
5. Spielen Sie auf der Tastatur des microARRANGER.

Die Tastatur

Die Tastatur des microARRANGER kann bis zu 4 Spuren über MIDI OUT (Upper 1–3 und Lower) steuern. Die MIDI Output Kanäle sind auf den Global Modus eingestellt (siehe „Seite 10 - MIDI OUT Channels“ auf Seite 132).

Laut Vorgabe (Default Setup) werden die Realtime-Spuren des microARRANGER auf folgenden Kanälen übertragen:

Spur	Out Kanal
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Wenn eine Spur stummgeschaltet ist, kann sie keine MIDI Daten an einen externen Expander oder Sequenzer übertragen, der an die MIDI OUT-Buchse des microARRANGER angeschlossen ist.

Um nur den Expander zu hören, können Sie die Gesamtlautstärke mit dem MASTER VOLUME-Regler des microARRANGER vermindern oder die Realtime-Spuren auf den Status „External“ einstellen (siehe „Seite 15 - Track: Intern/Extern“ auf Seite 46).

Der Sequencer

Jede Sequencer Spur kann einen Kanal auf einem externen Instrument steuern. Zur Einstellung des MIDI Output Kanal einer Spur siehe „Seite 10 - MIDI OUT Channels“ auf Seite 132.

Um nur den Expander zu hören, können Sie die Gesamtlautstärke mit den MASTER VOLUME-Reglern des microARRANGER verringern oder die Song-Spuren auf den Status „External“ einstellen. (siehe „Seite 8 - Track: Internal/External“ auf Seite 79).

Selektieren Sie das MIDI Setup des Sequenzers 1 oder Sequenzer 2 (je nachdem, welchen Sequenzer des microARRANGER Sie benutzen wollen), um die Kanäle wie folgt einzustellen.

Spur	Out Kanal
Song 1…16	1…16

Der Arranger

Einer der interessantesten Aspekte von MIDI ist, daß Sie das microARRANGER benutzen können, um bestimmte Arranger-Parts von einem externen Instrument spielen zu lassen. Die Audioqualität des microARRANGER ist zwar über jeden Zweifel erhaben, aber möglicherweise möchten Sie ja Ihren guten alten Synthesizer benutzen, an den Sie sich so gewöhnt haben…

Um einige Style-Spuren des microARRANGER einem externen Instrument zuzuweisen, stellen Sie diese auf den Status „External“. (Siehe „Seite 15 - Track: Intern/Extern“ auf Seite 46).

Selektieren Sie das „Default“ MIDI-Setup, um die Kanäle wie folgt einzustellen (dies ist die Vorgabe des microARRANGER).

Spur	Out Kanal
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1…5	12…16

REFERENZTEIL

9. STYLE PLAY BETRIEBSMODUS

Der Style Play Modus ist der beim Booting eingestellte Betriebsmodus. Wenn Sie sich in diesem Betriebsmodus befinden, können Sie Styles (z.B. automatische Begleitung) oder einfach mit ein bis vier Realtime Spuren auf der Tastatur spielen (Upper 1…3 und Lower).

WAS IST EIN STYLE?

Ein Style ist eine Rhythmus- oder Begleitstruktur, welche eine Gruppe von Instrumenten simuliert, die Ihr Solospiel begleiten.

In ***vertikaler*** Richtung wird der Style aus 8 verschiedenen Spuren gebildet (Drums, Percussion, Bass und 5 verschiedene Harmonie- oder Melodieinstrumenten). Sie können mit vier weiteren *Realtime Spuren* (Upper 1–3 und Lower) auf der Tastatur spielen.

In ***horizontaler*** Richtung besteht er aus einer Reihe von *Style Elementen* (z.B. Pattern-Sets für jeden Akkord und alle Intros, Variationen, Fills, Breaks und Endings).

STYLES UND PERFORMANCES

Styles und Performances sind auf verschiedene Weise miteinander verknüpft.

- Wenn die SINGLE TOUCH LED eingeschaltet ist, ändern sich beim Selektieren eines Style auch die Realtime Spuren (Tastatur) (es wird ein Single Touch Setting selektiert). Die Performance Einstellungen werden übergangen.
- Wenn die STYLE CHANGE LED eingeschaltet ist, wird beim Selektieren einer Performance auch ein Style selektiert (und zwar der Style, dessen Nummer unter der Performance gespeichert ist).
- Beim Betätigen des WRITE Tasters können Sie die Spur-Einstellungen entweder in einer Performance, einer Style Performance oder in einem Single Touch Setting (STS) speichern.

TEMPO ÄNDERN UND NEU EINSTELLEN

Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Style Play Modus befinden, können Sie das Tempo mit dem DIAL oder den DOWN/- und UP/+ Tastern ändern.

Auf allen anderen Seiten ist der SHIFT Taster gedrückt zu halten und das RAD zu betätigen, um das Tempo zu ändern.

Zum Aufrufen des im aktuellen Style gespeicherten Tempos halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken gleichzeitig die DOWN/- und UP/+ Taster.

DIRECT SD BANK

Außer dem internen Speicher Styles stehen Ihnen auch die DIRECT SD Styles direkt von der Karte zur Verfügung.

Außer den Styles im internen Speicher können auch DIRECT SD-Styles direkt von der Karte gelesen werden.

Schieben Sie die Karte in den Schacht und wählen Sie die DIRECT SD-Bank. Jetzt wird zunächst der Inhalt des ersten „.SET“-Ordners (in alphabetischer Reihenfolge) auf der Karte gelesen. Die dort befindlichen Styles können direkt (d.h. ohne Laden) verwendet werden.

Verwenden Sie die PAGE-Taster, um alle DIRECT SD-Styles zu sehen. Eine Karte kann bis zu 6 Seiten (d.h. 48 „DIRECT SD“-Styles) enthalten.

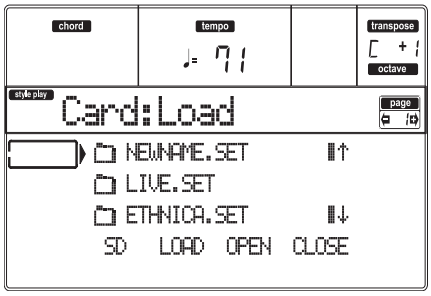
Ordner	DIRECT SD Seiten
*.SET > STYLE > USER01	1, 2
*.SET > STYLE > USER02	3, 4
*.SET > STYLE > USER03	5, 6

DIRECT SD Bank anlegen

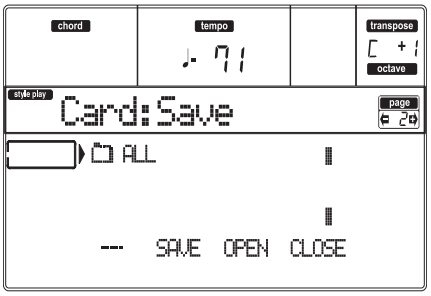
Den Inhalt Ihrer DIRECT SD-Bank legen Sie fest, indem Sie die benötigten Styles zum ersten Ordner auf der Karte kopieren. Die Verzeichnisse werden in alphabetischer Reihenfolge eingelesen.

***Anmerkung**: Die nachfolgend beschriebene Operation fordert Sie auf, die User Style Bank zu überschreiben. Speichern Sie diese Bank, bevor Sie den Vorgang fortsetzen, um keine wertvollen Daten zu verlieren*

1. Schieben Sie die Karte in den Schacht.
2. Drücken Sie SD CARD und gehen Sie zur „Load“-Seite.



3. Drücken Sie den F-1 (SD)-Taster, um den Inhalt der SD-Karte zu ermitteln.
4. Laden Sie drei Style Bänke, die Sie in die DIRECT FD Bank umformen wollen.
5. Rufen Sie die Save Seite auf.



6. Wenn Sie die Option „ALL“ selektiert haben, drücken Sie F-3 (OPEN), um die Seite zu öffnen.
7. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster E–F (Scroll Up) und G–H (Scroll Down) (oder die TEMPO/VALUE Sektionsregler), um die Option „STYLE“ in die erste Displayzeile zu bewegen. Drücken Sie dann F-2 (Speichern).
8. Drücken Sie den F-1-Taster, um die SD-Karte als Ziel zu wählen.
9. Der Inhalt der Karte wird angezeigt. Mit den Tastern VOLUME/VALUE E & F (aufwärts) und G & H (abwärts) oder den Bedienelementen der TEMPO/VALUE-Sektion können Sie momentan unsichtbare Bereiche aufrufen. Sorgen Sie dafür, daß sich der erste Ordner in der ersten Display-Zeile befindet.
10. Drücken Sie zweimal ENTER, um die Bänke zu speichern.

HAUPTSEITE

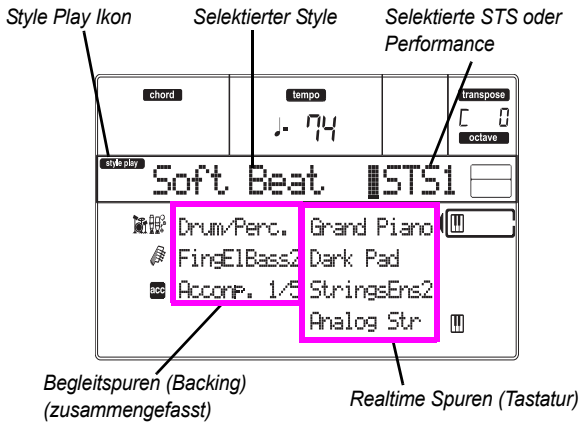
Diese Seite erscheint auf dem Display nach Einschalten des Instruments.

Zum Aufrufen dieser Seite von jedem beliebigen anderen Betriebsmodus aus genügt es, den STYLE PLAY Taster zu drücken.

***Anmerkung**: Beim Umschalten von Song Play zu Style Play wird automatisch eine Performance selektiert und bestimmte Spur Parameter können sich möglicherweise ändern.*

Um von den Editseiten des Style Play Modus auf diese Seite zurückzukehren, drücken Sie den EXIT/NO Taster.

Um von den Realtime Spuren (Tastatur) zu den Begleit-spuren und umgekehrt zu wechseln, betätigen Sie den TRACK SELECT Taster.



Style Play Ikon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, daß sich das Instrument im Style Play Modus befindet.

Selektierter Style

Momentan selektierter Style Name.

Selektierte STS oder Performance

Zuletzt selektiertes Single Touch Setting (STS) oder Performance.

A (Drum/Perc zusammengefasste Spuren)

Benutzen Sie diese Taster, um sowohl die Drum Spur als auch der PerKussion Spur (zusammengefasst) gleichzeitig zu selektieren, deren Lautstärke zu ändern oder sie stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufzuheben. Zum Stummschalten dieser Spuren drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster. Zur Aufhebung der Stummschaltung drücken Sie erneut beide Taster gleichzeitig. Zum Ändern der Lautstärke selektieren Sie die Spur und halten Sie anschließend einen der Taster gedrückt.

B (Bass Spur Programmname)

Name des Programms, das der Bass Backing Spur zugewiesen ist. Benutzen Sie diese Taster, um die Bass Spur zu selektieren, stummzuschalten oder die Stummschaltung aufzuheben oder um die Lautstärke der Bass Spur zu ändern. Zum Stummschalten dieser Spur drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster gleichzeitig. Zur Aufhebung der Stummschaltung drücken Sie erneut beide Taster zusammen. Zum Ändern der Lautstärke selektieren Sie die Spur und halten Sie anschließend einen der Taster gedrückt.

C (Acc.1–5 zusammengefasste Spuren)

Verwenden Sie diese Taster zum Selektieren, Stummschalten oder zur Aufhebung der Stummschaltung oder zum Ändern der Lautstärke der Intrumentalbegleitspuren (Spuren 1–5, außer Bass, Drum und Percussion). Zum Stummschalten dieser Spuren drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster gleichzeitig. Zur Aufhebung der Stummschaltung der Spuren drücken Sie erneut beide Taster. Zur Änderung der Lautstärke halten Sie einen der Taster gedrückt.

E (Upper 1 Program)m, F (Upper 2 Programm), G (Upper 3 Programm), H (Lower Programm)

Name der Programme, die den Realtime Spuren (Tastatur) zugeordnet sind. Benutzen Sie diese Taster zum Selektieren, Stummschalten/Aufhebung der Stummschaltung oder zur Änderung der Lautstärke der entsprechenden Spuren.

STYLE SPUREN SEITE

Zum Aufrufen und Editieren der Style Spuren drücken Sie TRACK SELECT auf der Hauptseite. Die TRACK SELECT LED schaltet sich ein.

Drücken Sie erneut den TRACK SELECT Taster, um wieder auf die Hauptseite zurückzukehren.

A–H (Style Spur Programme)

Name der Programme, die den Style Spuren zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zum Selektieren, Stummschalten/Aufhebung der Stummschaltung und zur Änderung der Lautstärke der entsprechenden Spuren.

PROGRAMME AUSWÄHLEN

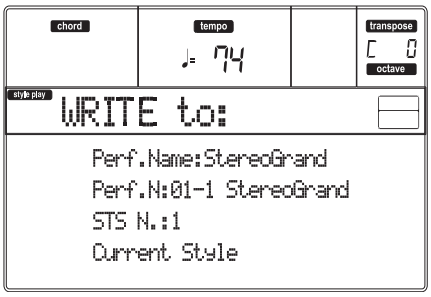
Sie können jeder Realtime (Tastatur) Spur und den Style Spuren verschiedene Programme zuweisen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ein Programm selektieren“ auf Seite 25.

Nach Auswahl eines neuen Programms speichern Sie Ihre Änderungen in einer Performance, einem Style oder einer STS (siehe „Write Auswahlfenster“ Sektion).

***Anmerkung**: Wenn Sie ein Programm wählen, während zusammengefasste Spuren (Drum/Percussion oder Acc) selektiert sind, wird das Programm der zuletzt selektierten Spur zugewiesen.*

WRITE AUSWAHLFENSTER

Drücken Sie zum Öffnen dieses Fensters den WRITE Taster. Hier können Sie alle Spureneinstellungen in einer Performance, die Einstellungen der Realtimespuren (Tastatur) in einem Single Touch Setting oder die Einstellungen der Style Spuren in der aktuellen Style Performance speichern.



1. Wählen Sie die „Option“, unter der Sie Ihre Spuren speichern wollen.
   • Selektieren Sie die Zeile „Perf No.“ um alle Spuren (und den momentan selektierten Style Namen) in einer Performance zu speichern. Benutzen Sie den entsprechenden VOLUME/VALUE Taster oder die Regler der TEMPO/VALUE Sektion, um einen Performance Speicherplatz im Speicher zu finden. Der Name der bereits am Zielmedium vorhandenen Performance wird angezeigt.
   • Selektieren Sie die Zeile „STS Nr.“, um die Realtime Spuren (Tastatur) in einem Single Touch Setting (STS) zu speichern. Benutzen Sie die entsprechenden VOLUME/VALUE Taster oder die Regler der TEMPO/VALUE Sektion, um eine Single Touch Setting Nummer zu selektieren.
   • Selektieren Sie die Zeile des aktuellen Style, um die Style Spuren in der aktuellen Style Performance zu speichern.

Beim Wählen von	…speichern Sie…	…auf diesem Speicherplatz…
Performance	Alle Spurensettings, selektierter Style Name, Master Transpose	Selektierte Performance
STS	Realtime (Tastatur) Spureneinstellungen	Selektierte Single Touch Setting (ein Teil des aktuellen Style
Aktueller Style	Einstellungen der Style Spuren, Master Transpose	Aktuelle Style Performance

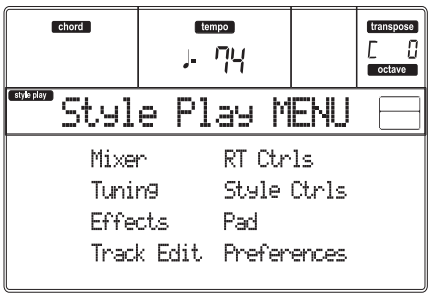
2. Wenn Sie eine Performance speichern, können Sie deren Namen ändern. Selektieren Sie die Zeile „Perf name“. Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern auf den Buchstaben, den Sie editieren möchten. Selektieren Sie den Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie einen Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des INSERT Tasters ein. Löschen Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des DELETE Tasters.
3. Drücken Sie ENTER, um die Einstellungen im Speicher zu sichern. Die Frage „Are you sure“ erscheint. Drücken Sie ENTER zu Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

MENÜ

Drücken Sie von jeder beliebigen Seite aus den MENU Taster, um das Style Play Edit Menü aufzurufen. Dieses Menü ermöglicht Ihnen Zugang zu den verschiedenen Style Play Edit Sektionen.

Wenn Sie sich in einem Menü befinden, selektieren Sie eine Edit Sektion mit Hilfe der VOLUME/VALUE Taster (A–H), selektieren Sie eine Editseite mittels PAGE+ oder drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Play Betriebsmodus zurückzukehren.

Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Play Betriebsmodus zurückzukehren.



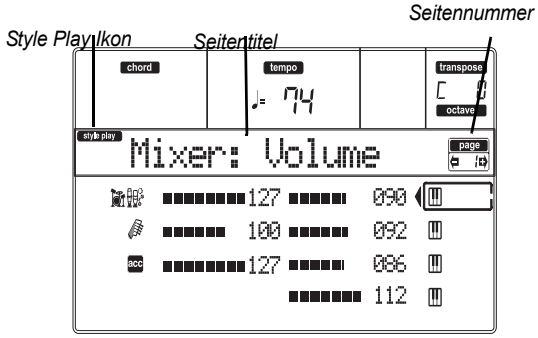
Jede Option dieses Menüs entspricht einer Editsektion. Jede Sektion umfasst wiederum mehrere Editseiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Editsektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite aufzurufen.

Drücken Sie EXIT, wenn Sie auf die Hauptseite des Style Play Modus zurückkehren wollen.

Alle Editseiten besitzen denselben Aufbau.



Style Play Ikon

Wenn das Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, daß sich das Instrument im Style Play Modus befindet.

Seitentitel

Der Titel zeigt den Namen der jeweils aufgerufenen Editseite. Im allgemeinen ist der Seitentitel in ein erstes Wort unterteilt, welches den Namen der Sektion angibt (z.B. „Mixer:FX Send“ ist mit „Mixer“ Sektionsseite benannt), und ein zweites Wort, das sich auf den Seitennamen bezieht (z.B. „FX Send“).

Seitennummer

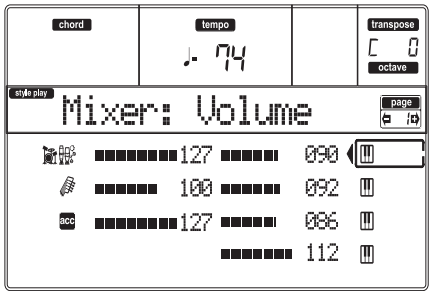
Dieses Feld zeigt die Nummer der jeweils aufgerufenen Seite an.

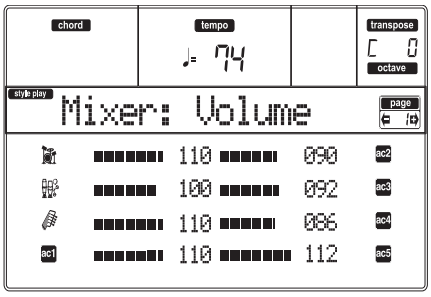
A–H

Jedes VOLUME/VALUE (A–H) Tasterpaar selektiert einen anderen Befehlsparameter, je nachdem, auf welcher Editseite Sie sich befinden. Nach Selektion des Parameters können Sie den Parameterwert durch Betätigen eines der beiden Taster eines Paares verändern.

SEITE 1 - MIXER: VOLUME

Auf dieser Seite können Sie die Lautstärke einer jeden Realtime Spur (Tastatur) oder Stylespur einstellen.
Mit dem TRACK SELECT Taster können Sie von den Realtime Spuren (Tastatur) zu den Stylespuren und umgekehrt überwechseln.





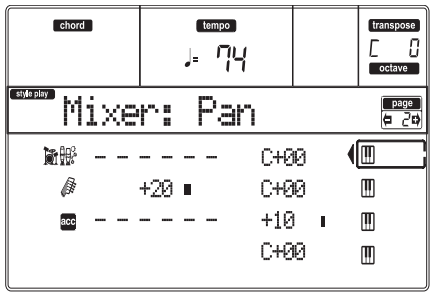
Lautstärke ▸PERF ▸STYLE ▸STS

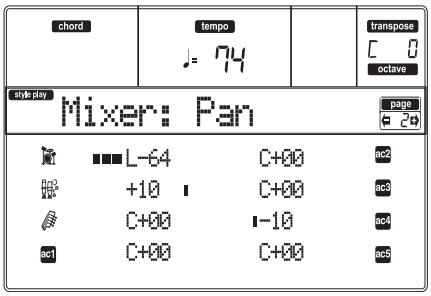
Spurlautstärke.

0…127 MIDI Wert für die Spurlautstärke.

SEITE 2 - MIXER: PAN

Auf dieser Seite können Sie das Pan (Position in der Stereofront) für jede Spur einstellen.





Pan ▸PERF ▸STYLE ▸STS

-64 Ganz links.

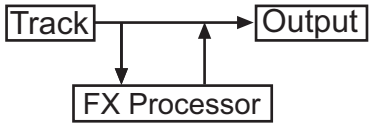
+00 Mitte.

+63 Ganz rechts.

Off Das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird nicht an den Ausgängen ausgegeben; nur das FX-Signal dieser Spur kann gehört werden.

SEITE 3 - MIXER: FX SENDEN

Auf dieser Seite können Sie den Pegel des direkten (nicht effektbelegten), an die internen FX Prozessoren geleiteten Spursignals einstellen. Die im microARRANGER eingebauten Effektprozessoren sind parallel geschaltet, so daß Sie für jedes Signal bestimmen können, wie stark es von den Effekten bearbeitet werden soll:



Im Style Play-Modus gibt es vier interne Effektprozessoren. Sie können diesen Prozessoren jeden verfügbaren Effekt zuweisen; wir hielten es jedoch für angebracht, sie für alle im microARRANGER enthaltenen Styles in folgender Weise zu arrangieren:

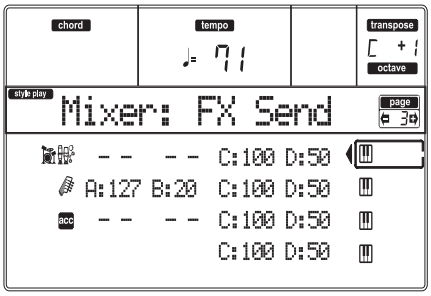
A Hallprozessor für die Stylespuren.

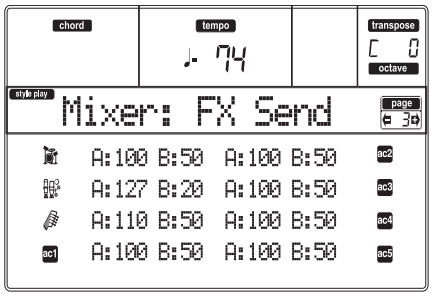
B FX Modulationsprozessor für die Stylespuren.

C Hallprozessor für die Realtime Spuren (Tastatur).

D FX Modulationsprozessor für die Realtime Spuren (Tastatur)

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Realtime Spuren (Tastatur) zu den Style und umgekehrt zu wechseln.





Um einen Parameter zu selektieren und seinen Werte zu editieren gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie mit den VOLUME/VALUE (A–H) Tastern die gewünschte Spur.
2. Wählen Sie mit den Tastern F-1–F-4 einen der Effektprozessoren.
3. Ändern Sie den Wert mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler.

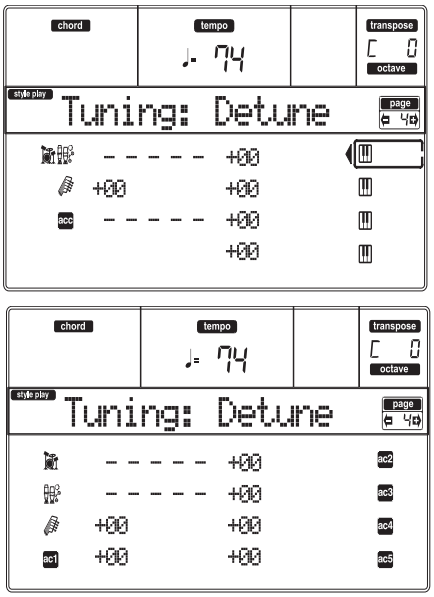
Sendepegel ▸PERF ▸STYLE ▸STS

000 Kein Effekt. Nur das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird an die Ausgänge geleitet.

127 100% Effekt. Das direkte (nicht effektbelegte Signal wird mit demselben Pegel an die Ausgänge geleitet.

SEITE 4 - TUNING: DETUNE

Auf dieser Seite können Sie das Feintuning für jede Spur vornehmen.



Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Realtime Spuren (Tastatur) zu den Style und umgekehrt zu wechseln.

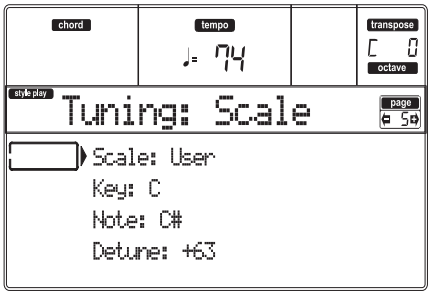
Detune ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Dies ist die Feinabstimmung.

-64 Niedrigstes Pitch.
0 Standardtuning.
+63 Höchstes Pitch.

SEITE 5 - TUNING: SCALE

Auf dieser Seite können Sie eine alternative Tempe-rierung für die selektierten Spuren (siehe „Scale Mode“ auf Seite 51) einstellen Die übrigen Spuren verwenden die Temperierung, die im Global Modus eingestellt wurde (siehe „Scale“ auf Seite 128).



Scale ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Für die selektierte Temperierung. Eine Liste der zur Verfügung stehenden Temperierungen finden Sie unter „Scale“ auf Seite 128.

Key ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Für einige Temperierungen erforderlicher Parameter, wo Sie die bevorzugte Tonart einstellen sollten.

Note ▸PERF ▸STYLE ▸STS

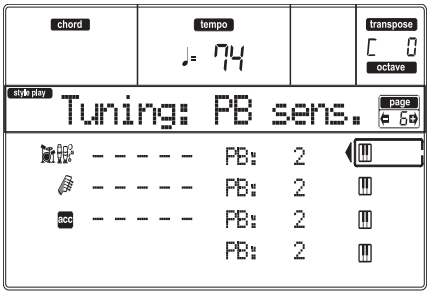
Editierte Note. Dieser Parameter kann aufgerufen werden, wenn eine User Temperierung gewählt wurde.

Detune ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Notenvariation, bezogen auf das Standard Equal Tuning (gleichschwebende Temperierung). Dieser Parameter kann aufgerufen werden, wenn eine User Temperierung eingestellt wurde.

SEITE 6 - TUNING: PITCHBEND SENSITIVITY

Auf dieser Seite können Sie den Pitch Bend Bereich für die Realtime Spuren programmieren.



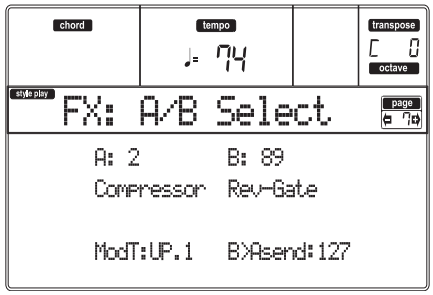
Parameter ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Diese Parameter gibt für jede Spur den Pitch Bend Bereich in Halbtönen an.

00…12 Maximaler oberer/unterer Pitchbend Bereich (in Halbtönen). 12 = ±1 Oktave.
Off Kein Pitchbend zulässig.

SEITE 7 - FX: A/B SELEKTIEREN

Auf dieser Seite können Sie die Effekte A und B auswählen. Normalerweise handelt es sich bei A um einen Hall- und bei B um einen Modulationseffekt für die Stylespuren.



A, B ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Effekte, die den Effektprozessoren A und B zugeordnet sind. Normalerweise ist A ein Hall- und B ein Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay…). Eine Liste der möglichen Effekte finden Sie unter „Effekte“ auf Seite 179.

ModTrk (Modulating Track) ▸PERF ▸STYLE ▸STS

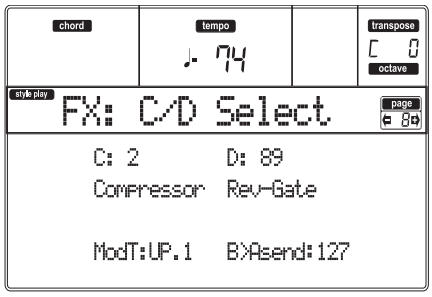
Ursprungsspur für modulierende MIDI Befehle. Sie können einen Effektparameter mit einer mittels physikalischem Controller erzeugten MIDI Befehl modulieren.

B>Asend (B>A Send) ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Anteil des Effekts B, der zum Eingang des Effekts A zurückgesandt wird.

SEITE 8 - FX: C/D SELEKTIEREN

Auf dieser Seite können Sie die Effekte C und D auswählen. Normalerweise ist C der Hall- und D der Modulationseffekt für die Realtime Spuren (Tastatur).



C, D ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Effekte, die den Effektprozessoren C und D zugeordnet sind. Normalerweise ist C der Hall und D der Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay…). Eine Liste aller möglichen Effekte finden Sie unter „Effekte“ auf Seite 179.

ModTrk (Modulating Track) ▸PERF ▸STYLE ▸STS

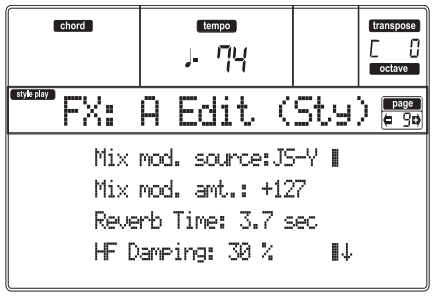
Ursprungsspur für modulierende MIDI Befehle. Sie können einen Effektparameter mit einer mittels physikalischem Controller erzeugten MIDI Befehl modulieren.

D>Csend (D>C Send) ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Anteil des Effekts D, der zum Eingang des Effekts C zurückgesandt wird.

SEITE 9 - FX: A EDITIEREN

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt A (normalerweise Hall für die Stylespuren).



Mit den VOLUME/VALUE Tastern E und H können Sie die Parameterliste durchblättern.

Parameters ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Eine Liste der möglichen Parameter für jeden Effekttyp finden Sie unter „Effekte“ auf Seite 179.

SEITE 10 - FX: B EDITIEREN

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt B (normalerweise Modulationseffekte für die Stylespuren). Weitere Details finden Sie auf „Seite 9 - FX: A Editieren“ oben.

SEITE 11 - FX: C EDITIEREN

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt C (normalerweise Hall für die Realtime Spuren). Weitere Details finden Sie auf „Seite 9 - FX: A Editieren“ oben.

SEITE 12 - FX: D EDITIEREN

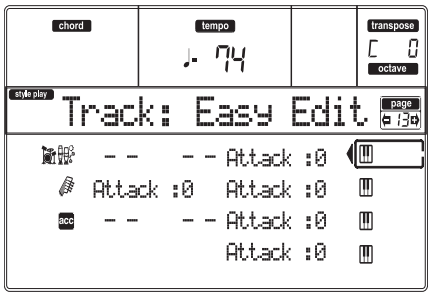
Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt D (normalerweise Modulationseffekte für die Realtime Spuren). Weitere Details finden Sie auf „Seite 9 - FX: A Editieren“ oben.

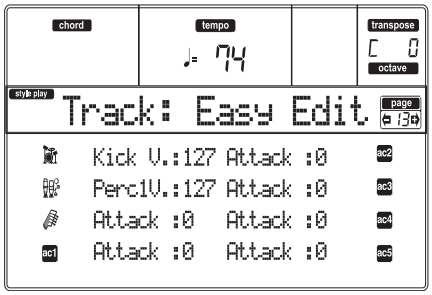
SEITE 13 - TRACK: EASY EDIT

Auf dieser Seite können Sie die wichtigsten Parameter der Programme editieren, die jeder Spur zugewiesen sind.

Anmerkung: *Alle Werte beziehen sich auf den Wert des ursprünglichen Programms.*

Sie können auch die Lautstärke jeder Drums- und Percussionsklasse ändern, wenn die selektierte Spur auf den Drum Modus eingestellt ist (siehe „Seite 14 - Track: Modus“).





Das Editverfahren ist wie folgt vorzunehmen:

1. Selektieren Sie die Spur mit den VOLUME/VALUE (A–H) Tastern.
2. Selektieren Sie einen Programm Parameter oder dessen Wert mit den F-1–F-4 Tastern. (Drums- und Perkussionsklasse siehe unter „Drumsspuren“ Sektion).
3. Ändern Sie den Programm Parameter oder dessen Wert mit den TEMPO/VALUE Reglern.

Parameter ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Attack	Attack-Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die der Klang benötigt, um von null (beim Anschlag der Taste) auf den maximalen Pegelstand zu gelangen.
Decay	Decay-Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die benötigt wird, um vom End-Attackpegel zum Anfang des Release zu gelangen.
Release	Release-Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die der Klang benötigt, um von der Sustain-Phase (oder Decay) auf null zu gelangen. Das Release wird durch Loslassen der Taste ausgelöst.
Cutoff	Filter-Cutoff. Zur Einstellung der Brillanz des Klangs.
Resonance	Verwenden Sie die Filter Resonance, um die Weite des Frequenzbereichs einzustellen, die durch den Filter beeinflusst wird.
Vibrato Rate	Geschwindigkeit des Vibrato.

Vibrato Depth
: Intensität des Vibrato.

Vibrato Delay
: Verzögerungszeit vor Beginn des Vibrato nach dem Einsetzen des Klangs.

Drum Spuren

Wenn eine Spur auf den Drum Modus eingestellt wird, können Sie die Lautstärke für jede Drum und Percussion Kategorie regulieren.

Kick V	Kick Drums Lautstärke
Snare V	Snare Drums Lautstärke
Tom V	Toms Lautstärke
HiHat V	HiHat Lautstärke
Cymbal V	Lautstärke von Ride, Crash oder sonstigen Cymbals
Percus1V	Lautstärke des „Klassischen“ Perkussionssets
Percu2V	Lautstärke des „Ethno“ Perkussionssets
SFX V	Lautstärke von Spezialeffekten

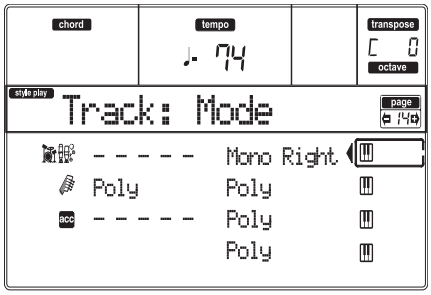
Reset

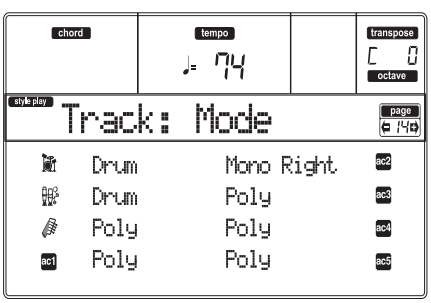
Sie können die Werte der Parameter zurücksetzen, indem Sie den SHIFT Taster gedrückt halten, während Sie einen der VOLUME/VALUE Taster der selektierten Spur drücken. Wenn Sie die genannte Tasterkombinationen betätigen, erscheint das Reset Fenster:

Drücken Sie ENTER/YES, um die aktuelle Spur wieder zurückzusetzen. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie gleichzeitig ENTER/YES, um alle Spuren zurückzusetzen, Drücken Sie EXIT/NO, um den Vorgang abzubrechen und alle Parameter unverändert zu belassen.

SEITE 14 - TRACK: MODUS

Auf dieser Seite können Sie den Polyphonie Modus für jede Spur einstellen.



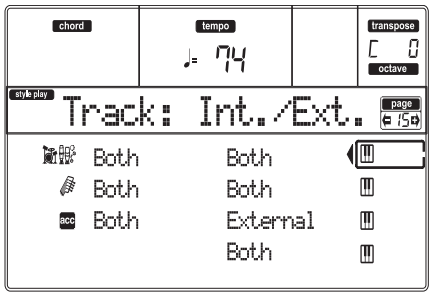


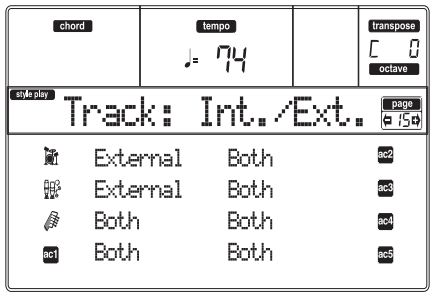
Parameter ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Drum	Dies ist eine Drum/Percussion Spur. Master oder Octave Transpose hat keinen Einfluss auf diese Spur. Sie können unterschiedliche Lautstärken für jede Klasse von Perkussionsinstrumenten einstellen. (Siehe „Seite 13 - Track: Easy Edit“ auf Seite 45).
Poly	Diese Spuren sind polyphon, d.h. sie können mehr als eine Note gleichzeitig spielen.
Mono	Diese Spuren sind monophon, d.h. jede neue Note unterbricht die vorhergehende Note.
Mono Right	Eine Mono Spur, bei welcher die am weitesten rechts gelegene (höchste) Note den Vorrang vor anderen Noten hat.

SEITE 15 - TRACK: INTERN/EXTERN

Auf dieser Seite können Sie den internen oder externen Status für jede Spur einstellen. Dies ist nützlich, um eine Style-Spur einen externen Expander ansteuern zu lassen oder um ein Digital-Piano mit einer der Realtime-Spuren des microARRANGER zu spielen.

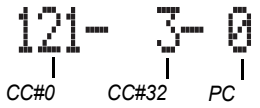




Parameter ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Internal	Die Spur spielt die von der internen Klangerzeugung geschaffenen Klänge. Sie spielt keine am MIDI OUT angeschlossenen, externen Instrumente.
External	Die Spur spielt die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente. Sie spielt keine internen Klänge, obwohl die Polyphonie erhalten bleibt. Wenn eine Spur auf „External“ gestellt wurde, wird ein String der übertragenen Control Change und Program Change Daten anstelle des der Spur zugewiesenen Program Namens übertragen. Im folgenden Beispiel steht **CC#0** für Control Change 0 (Bank Select MSB) und

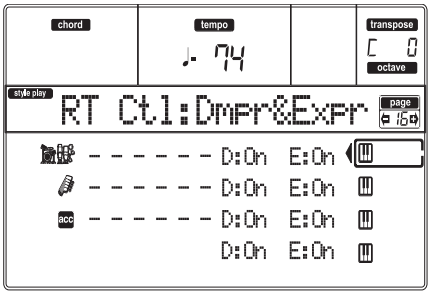
CC#32 für Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** steht für Program Change.



Both — Die Spur spielt sowohl die internen Klänge als auch die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente.

SEITE 16 - R.T. REGLER: DAMPER

Auf diese Seite können Sie das Damper Pedal für jede Realtime Spur (Tastatur) aktivieren oder deaktivieren.



D (Damper) ▸PERF ▸STYLE ▸STS

On — Wenn Sie das Damper Pedal betätigen und die Tasten loslassen, wird der Klang der Spur gehalten.

Off — In diesem Status ist das Damper Pedal in keiner der Spuren aktiviert.

E (Expression) ▸PERF ▸STS

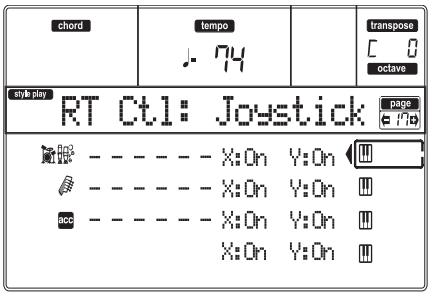
Mit diesem Parameter können Sie den Expression-Regler einer jeden Realtime Spur individuell ein- oder ausschalten. Der Expression-Regler ist relativer Pegelregler, der stets vom Lautstärkewert der Spur abzuziehen ist.

Nehmen wir beispielsweise an, Sie haben der Spur Upper 1 einen Klavierklang und Upper 2 einen Streicherklang zugewiesen. Wenn Sie den Expression-Regler bei Upper 2 einschalten und bei Upper 1 ausschalten, können Sie die Streicherlautstärke mit dem Pedal verändern, während die Klavierlautstärke unverändert bleibt.

Um ein Pedal oder einen zuweisbaren Schieberegler für die Expression-Steuerung zu programmieren, sehen Sie bitte auf „Seite 4 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider, EC5“ des Global Modus nach. Sie können diese Funktion nur einem Lautstärkepedal, nicht jedoch einem Schalterpedal zuweisen. Weisen Sie die Option „KB Expression“ dem Pedal des zuweisbaren Schiebereglers zu und drücken Sie dann WRITE, um die Einstellung im Global zu speichern.

SEITE 17 - R.T. REGLER: JOYSTICK

Auf dieser Seite können Sie den Joystick für jede Realtime Spur (Tastatur) aktivieren oder deaktivieren.



Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE (E–H) Tastern.
2. Selektieren Sie den X oder Y Parameter für diese Spur mit den Tastern F-3–F-4.
3. Ändern Sie den Status mit den TEMPO/VALUE Reglern.

X ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Hiermit aktivieren/deaktivieren Sie die Rechts-/Links-Bewegung des Joysticks (Pitch Bend und zuweilen auch die Einstellung der Klangparameter).

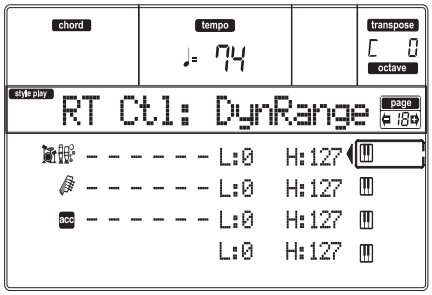
Y ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Hiermit aktivieren/deaktivieren Sie die Vorwärts-/Rückwärts-Bewegung des Joystick (Y+: Modulation und zuweilen auch die Einstellung der Klangparameter; Y-: verschiedene Einstellungen oder nicht aktiviert).

SEITE 18 - R.T. REGLER: DYNAMIKBEREICH

Auf dieser Seite können Sie den Dynamikbereich für jede Realtime Spur (Tastatur) einstellen. Dies ist nützlich, um einen Klang mit bis zu drei verschiedenen Dynamikschichten zu erzeugen und dabei jeder Upper Spur einen anderen Dynamikbereich zuzuweisen.

Sie können also beispielsweise das Programm El Piano 1 der Spur Upper 1 und das Programm El Piano 2 der Spur Upper 2 zuweisen. Anschließend stellen Sie Upper 1 auf L=0, H=80 und Upper 2 auf L=81, H=127. Daraufhin erklingt das El.Piano bei leisem Spiel und El.Piano 2 bei lauterem Spiel.



Gehen Sie zur Editierung wie folgt vor:

1. Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE (E–H) Tastern.
2. Selektieren Sie den Parameter L oder H für diese Spur mit den Tastern F-3–F-4.
3. Ändern Sie den Wert des Parameters mit den TEMPO/VALUE Reglern.

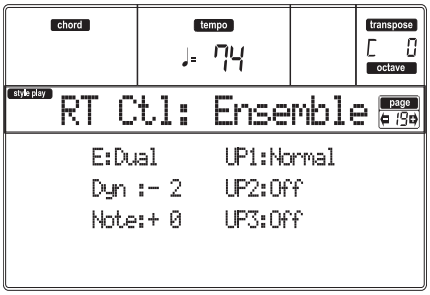
L/H ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Mit diesem Parameterpaar stellen Sie den Lower und Higher Dynamikbereich für die Spur ein.

0	Niedrigster Geschwindigkeitswert.
127	Höchster Geschwindigkeitswert.

SEITE 19 - R.T. REGLER: ENSEMBLE

Auf dieser Seite können Sie die Ensemble Funktion programmieren. Sie dient zur Harmonisierung der mit der rechten Hand gespielten Melodie und der linkshändig erkannten Akkorde.



Up1…Up3 ▸PERF ▸STS

Rechte-Hand (Upper) Spuren.

Off	Keine Harmonisierung der Spur.
Normal	Spur wird von der Harmonisierung erfasst.
Mute	Diese Spur spielt nur Ensemble-Noten, aber keine Originalnote.

E (Ensemble ▸PERF ▸STS

Harmonisierungstyp.

Duet	Ergänzt die Melodie mit einer einzelnen Note.
Close	Ergänzt die Melodie mit einem geschlossenen Akkord.
Open 1	Ergänzt die Melodie mit einem offenen Akkord.
Open 2	Wie oben, aber mit einem anderen Algorithmus.
Block	Blockharmonisierung - typisch für Jazzmusik.
Power Ensemble	Ergänzt die Melodie mit einer Quint und eine Oktave, wie dies bei Hard Rock üblich ist.
Fourths LO	Typische Jazzharmonisierung; diese Option unterlegt die Melodie mit einer perfekten Quart und einer verminderten Sept.
Fourths UP	Wie oben, aber mit Noten oberhalb der Melodie.
Fifths	Unterlegt die Originalnoten mit einer Reihe von Quinten.
Octave	Ergänzt die Melodie mit einer oder mehreren Oktaven.
Dual	Diese Option fügt der Melodie eine zweite Note in einem festgelegten Intervall hinzu. Das Intervall kann mit dem „Note“ Parameter eingestellt werden kann. Wenn Sie diese Option selektieren, erscheint ein Transpo-nierungswert (-24…+24) gegenüber der Originalnote).
Brass	Typische Brass-Sektion-Harmonisierung.
Reed	Typische Reed-Sektion-Harmonisierung.
Trill	Mit dieser Option wird ein Triller der Melodienote ausgeführt. Sie können die Trillergeschwindigkeit mit Hilfe des Tempo Parameter einstellen (siehe unten). **Anmerkung:** Bei dieser Option müssen mindestens zwei Noten gespielt werden!
Repeat	Die gespielte Note wird in synch mit dem Tempo Parameter wiederholt (siehe unten). Wenn ein Akkord gespielt wird, wird nur die erste Note wiederholt.
Echo	Wie die Repeat Option, aber die wiederholte Note verklingt nach Ablauf der mit dem Feedback Parameter eingestellten Zeit (siehe unten).

Dyn (Dynamics) ▸PERF ▸STS

Mit diesem Parameter wird die Geschwindigkeitsdifferenz zwischen der mit der rechten Hand gespielten Melodie und den hinzugefügten Harmonisierungsnoten eingestellt.

-10…0	Subtrahierter Geschwindigkeitswert.

Tempo ▸PERF ▸STS

Anmerkung: *Dieser Parameter erscheint nur, wenn die Optionen Trill, Repeat oder Echo selektiert wurden.*

Notenwert für die Optionen Trill, Repeat oder Echo Ensemble. Dies erfolgt synchron zum Metronome Tempo.

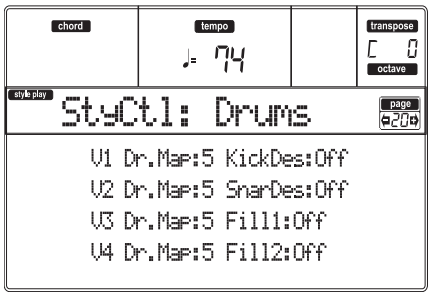
Feedback ▸PERF ▸STS

Anmerkung: *Dieser Parameter erscheint nur wenn die Option Echo selektiert wurde.*

Mit diesem Parameter wird die Anzahl der von der Echo-Option wiederholten Original-Noten/-Akkorde eingestellt.

SEITE 20 - STYLE REGLER: DRUM/FILL

Auf dieser Seite können Sie die verschiedenen allgemeinen Parameter für den Style einstellen.



V1–V4 Drum Map ▸PERF ▸STYLE

Mittels Drum Mapping können Sie ein alternatives Arrangement von Perkussiv-Instrumenten für das jeweils selektierte Drum Kit wählen ohne zusätzliche Programmierungen vorzunehmen. Selektieren Sie einfach ein Drum Map, daraufhin werden einige Perkussiv-Instrumente durch andere Instrumente ersetzt.

0…7	Drum Map Nummer. Nummer 0 ist das Standard Mapping.

Kick D (Kick Designation) ▸PERF ▸STYLE

Die Kick Designation ersetzt den ursprünglichen Kick (Bass Drum) Sound durch einen anderen Kick aus demselben Drum Kit.

Off, 1…3	Kick, welcher die ursprüngliche Version ersetzt. Off entspricht dem ursprünglichen Kick.

Snare D (Kick Designation) ▸PERF ▸STYLE

Die Snare Designation ersetzt den ursprünglichen Snare Drum Sound durch ein anderes Snare aus demselben Drum Kit.

Off, 1…3 Snare, welches die ursprüngliche Version ersetzt. Off entspricht dem ursprünglichen Snare.

Fill1/2 ▸PERF ▸STYLE

Mit diesen Parametern wird eine Variation eingestellt, die am Ende des Fill automatisch selektiert wird.

Off Die vor Selektion eines Fill gespielte Variation wird erneut selektiert.

1&2…3&4 Die jeweils angegebenen Variationen werden abwechslungsweise selektiert. Wenn die Option „1&2“ gewählt wurde, werden am Ende des Fill abwechslungsweise Variation 1 und Variation 2 gespielt.

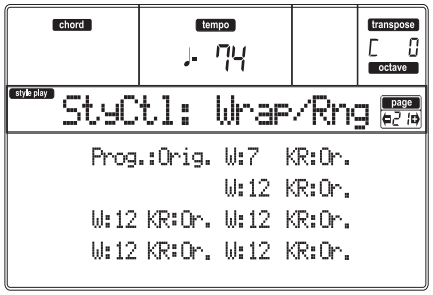
Up/Down Es wird zyklisch jeweils die nächsthöhere Variationsnummer selektiert. Nach Variation 4 sorgt ein Up-Befehl für die Selektion der Variation 1. Nach Variation 1 sorgt ein Down-Befehl für die Selektion der Variation 4.

Inc/Dec Die Variation mit der nächsthöheren/niedrigen Nummer wird selektiert. Wenn Variation 4 erreicht wurde, sorgt ein Inc-Befehl dafür, daß nochmals Variation 4 gespielt wird. Wenn Variation 1 erreicht wurde, sorgt ein Dec-Befehl dafür, daß nochmals Variation 1 gespielt wird.

->1…->4 „Fill to Variation“ (->1, ->2, ->3, ->4) selek-tiert am Ende des Fill automatisch eine der vier verfügbaren Style Variationen.

SEITE 21 - STYLE REGLER: WRAP AROUND / KEYBOARD BEREICH

Auf dieser Seite können Sie die Wrap Around Funktion und den Keyboard Bereich für die Style Spuren programmieren.



Gehen Sie zur Editierung wie folgt vor:

1. Selektieren Sie einen Parameter mit den VOLUME/VALUE Tastern (A–H).
2. Zum Hin- und Herbewegen des Cursors zwischen dem Parameter und seinem Status oder Wert benutzen Sie die Taster F-1–F-4.
3. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler zur Veränderung des Parameter-Status oder des Wertes.

Prog (Program) ▸PERF ▸STYLE

Mit diesem Parameter können Sie ein anderes als das in den Style Elementen (Variations, Intros, Fills usw.) aufgenommene Programm wählen.

Anmerkung: *Der „Prog (Program)“ Parameter wird automatisch eingeschaltet, wenn Sie einer der Style Spuren vom vorderen Bedienfeld aus oder über MIDI ein Programm zuweisen.*

Original Die Stylespuren funktionieren stets mit den Originalprogrammen. Wenn Sie einer Stylespur ein anderes Programm zuweisen, kann dieses wieder auf das ursprüngliche eingestellt werden, sobald ein anderes Style Element selektiert wird.

On Sie können jeder Stylespur ein anderes Programm zuweisen und in einer Performance oder Style Performance speichern. Diese wird somit zum einzigen Spurprogramm für alle Style Elemente.

W (Wrap Around) ▸PERF ▸STYLE

Der Wrap-Around-Punkt ist die oberste Registergrenze für die Backing-Spur. Die Begleitpattern werden entsprechend dem erkannten Akkord transponiert. Wenn der Akkord zu hoch ist, könnten die Style-Spuren in einem zu hohen und daher unnatürlich klingenden Tonbereich gespielt werden. Wenn hingegen der Wrap-Around Punkt erreicht wird, werden sie automatisch in eine tiefere Oktave transponiert.

Der Wrap-Around Punkt kann für jede Spur in Halbtonschritten eingestellt und um bis zu 12 Halbtöne bezogen auf die Akkordgrundnote verändert werden. Dieser Wert stellt die Differenz zwischen der im Style Element angegebenen Tonart und dem Wrap-Around Punkt dar.

1…12 Maximale Transponierung (in Halbtönen) der Spur bezogen auf die ursprüngliche Tonart des Pattern.

KR (Keyboard Range) ▸PERF ▸STYLE

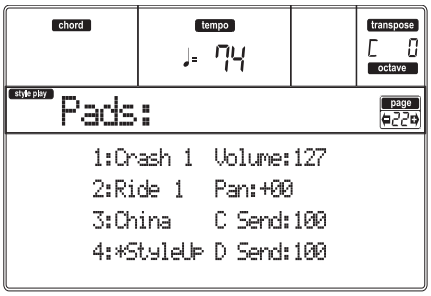
Dieser Parameter ist ein On/off Schalter für den Key Range Parameter, der im Style gespeichert ist.

Or(iginal) Der Keyboard Range wird verwendet. Wenn eine Spur durch diesen (versteckten) Parameter die obere oder untere Grenzeinstellung über- oder unterschreitet, wird sie transponiert, so daß sie innerhalb des programmierten Bereiches spielt.

Off Es wird kein Keyboard Range benutzt.

SEITE 22 - PADS

Auf dieser Seite können Sie für jeden der vier PAD Taster einen anderen Sound oder Funktion selektieren.



1–4 ▸PERF ▸STS

Alle vier PAD Taster. Siehe „Liste der Klänge, die den Pads zugewiesen werden können“ auf Seite 228 und „Liste der den Pads zuweisbaren Funktionen“ auf Seite 229.

Anmerkung: *Funktionsnamen sind mit einem vorange-stellten Stern gekennzeichnet (*).*

Volume ▸PERF ▸STS

Lautstärke der vier Pad Spuren.

Pan ▸PERF ▸STS

Pan der vier Pad Spuren.

-64	Ganz links.
00	Mitte.
+63	Ganz rechts.

C Send ▸PERF ▸STS

Sendepegel zum internen FX C Prozessor (normalerweise Hall).

D Send ▸PERF ▸STS

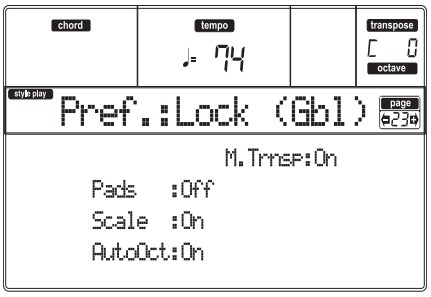
Sendepegel zum internen FX D Prozessor (normalerweise ein Modulationseffekt).

SEITE 23 - PREFERENCES: LOCK

Bestimmte Funktionen können von Ihnen fixiert, d.h. fest eingestellt werden, um zu vermeiden, daß diese sich bei Selektieren anderer Performances, Styles oder Single Touch Settings verändern.

Tipp: *Beim Einschalten des Instruments wird automatisch Performance 1 selektiert. Wenn Sie wünschen, daß beim Einschalten alle Parameter unverändert bleiben, speichern Sie Ihre bevorzugten Default-Einstellungen in Performance 1 (siehe „Das Write Fenster“ auf Seite 128)*

Anmerkung*: Diese Einstellungen werden in der Global Datei gespeichert. Hierzu ist der GLOBAL Taster und anschließend WRITE zu drücken, womit Sie das Global im Speicher sichern. (siehe „Das Write Fenster“ auf Seite 128)*



Pads ▸GBL

Sounds oder Funktionen, die den Pads zugewiesen werden.

Scale ▸GBL

Wenn diese Festfunktion auf On eingestellt ist, ändert sich der Scale Parameter nicht, wenn andere Performances, Styles oder Single Touch Settings selektiert werden.

Auto Octave ▸GBL

Mit dieser Verschlüsselungsfunktion transponiert das Instrument beim Umschalten zwischen den Tastaturmodi FULL UPPER und SPLIT automatisch die Upper Spuren.

On	Beim Umschalten in den FULL UPPER oder SPLIT Tastaturmodus bleibt die Transpo-nierung der Upper Spuren unverändert.
Off	Beim Umschalten in den FULL UPPER Tastaturmodus wird die Oktaventranspo-nierung der Upper Spuren automatisch auf „0“ gestellt. Beim Umschalten in den SPLIT Tastaturmodus wird die Oktaventransponierung der Upper Spuren automatisch auf „-1“ gestellt.

M.Trnsp (Master Transpose) ▸GBL

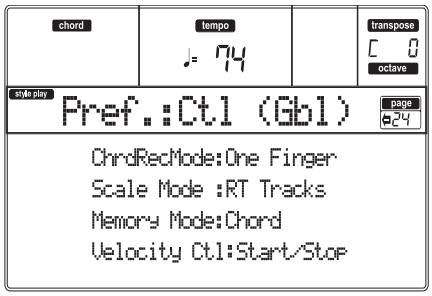
Der Master Transpose Wert wird in der Performance oder Style Performance gespeichert. Um zu vermeiden, daß das Master Transpose beim Selektieren eines Style oder einer Performance geändert wird, sollte die Blockierfunktion eingeschaltet sein (On).

On	(Default) Die Blockierfunktion ist eingeschaltet. Beim Selektieren eines Style oder einer Performance ändert sich das Master Transpose nicht.
Off	Die Blockierfunktion ist ausgeschaltet. Beim Selektieren eines Style oder einer Performance ändert sich möglicherweise der Master Transpose Wert, je nach den in der Performance oder der Style Performance gespeicherten Daten.

Anmerkung: *Drücken Sie nach Ändern dieser Einstellung den WRITE Taster, um sie im Global zu speichern.*

SEITE 24 - PREFERENCES: STYLE REGLER

Auf dieser Seite können Sie verschiedene allgemeine Parameter für den Style einstellen.



Anmerkung: Diese Einstellungen werden in der Global Datei gespeichert. Hierzu ist der GLOBAL Taster und anschließend WRITE zu drücken, womit Sie das Global im
Speicher sichern. (Siehe „Das Write Fenster“ auf Seite 128).

Chord Recognition Mode ▸GBL

Dieser Parameter legt fest, auf welche Weise Akkorde von der Begleitung erkannt werden. Denken Sie bitte daran, daß im Full oder im Upper Chord Scanning Modus stets der Modus Fingered 3 selektiert ist und Sie mindestens drei Noten spielen müssen, damit der Akkord erkannt werden kann.

Fingered 1 — Spielen Sie eine oder mehr Noten, je nach selektiertem Chord Scanning Modus. Ein vollständiger Dur-Akkord wird auch bei Anschlagen von nur einer Note erkannt.

Fingered 2 — Sie müssen immer drei oder mehr Noten spielen, damit ein voller Akkord erkannt wird. Wenn Sie nur eine Note spielen, erklingt ein Unisono. Wenn Sie eine schwebende Quint spielen, wird ein schwebender Akkord gespielt. Der volle Akkord wird erkannt, wenn Sie drei oder mehr Noten spielen

Fingered 3 — Sie müssen stets drei oder mehr Noten spielen, damit ein Akkord erkannt wird.

One Finger — Sie können Akkorde mit Hilfe einer vereinfachten Akkordspieltechnik bilden:

- Wenn Sie nur eine Note spielen, wird ein Dur-Akkord erkannt.
- Spielen Sie die Grundnote und eine weiße Taste links davon, um einen Septakkord zu bilden. Beispiel: C3 + B2.
- Spielen Sie die Grundnote und eine schwarze Taste links davon, um einen Moll-Akkord zu bilden. Beispiel.: C3 + Bb2.
- Spielen Sie die Grundnote sowie eine weiße Taste und eine rechte Taste links davon, um einen Sept-Moll-Akkord zu bilden. Beispiel.: C3 + B2 + Bb2.

Scale Mode ▸GBL

Dieser Parameter legt fest, bei welchen Style Spuren die jeweils selektierte alternative Temperierung angewendet wird. (Siehe „Scale“ auf Seite 44).

Realtime Spuren — Diese Temperierung wird nur auf Realtime Spuren (Tastatur) angewendet.

Upper Spuren — Die Temperierung wird nur auf die Upper 1–3 Realtime Spuren (Tastatur) angewendet.

Alle Spuren — Die Temperierung wird auf alle Spuren (Realtime, Begleitung, Pads) angewendet.

Memory Mode ▸GBL

Dieser Parameter legt die Funktionsweise des MEMORY Tasters fest.

Chord — Wenn die LED eingeschaltet ist, speichert der MEMORY-Taster den erkannten Akkord. Wenn die LED ausgeschaltet ist, wird der Akkord zurückgestellt, sobald die Tasten losgelassen werden.

Chord + Lower — Wenn die LED eingeschaltet ist, speichert der MEMORY Taster den erkannten Akkord und hält die Lower Spur solange, bis die nächste Note oder der nächste Akkord gespielt wird. Wenn die LED ausgeschaltet ist, wird der Akkord nach Loslassen der Tasten zurückgestellt und die Lower Spur wird nicht gehalten. .

Lower — Wenn die LED eingeschaltet ist, hält der MEMORY Taster die Lower Spur solange, bis die nächste Note oder der nächste Akkord gespielt wird. Wenn sie ausgeschaltet ist, wird die Lower Spur nach Loslassen der Tasten nicht gehalten. Der Akkord bleibt jedoch gespeichert. .

Velocity Control ▸GBL

Stellen Sie diesen Parameter ein, um einfach durch lauteres Spielen mit der linken Hand ein Fill oder ein Break auszulösen. Wenn Sie in der Lower Spur mit einer Geschwindigkeit von mehr als 95 spielen, setzt das jeweils selektierte Style Element ein. Hierzu müssen der SPLIT Keyboard Modus und der LOWER Chord Scanning Modus eingestellt sein.

Off — Die Funktion ist ausgeschaltet.

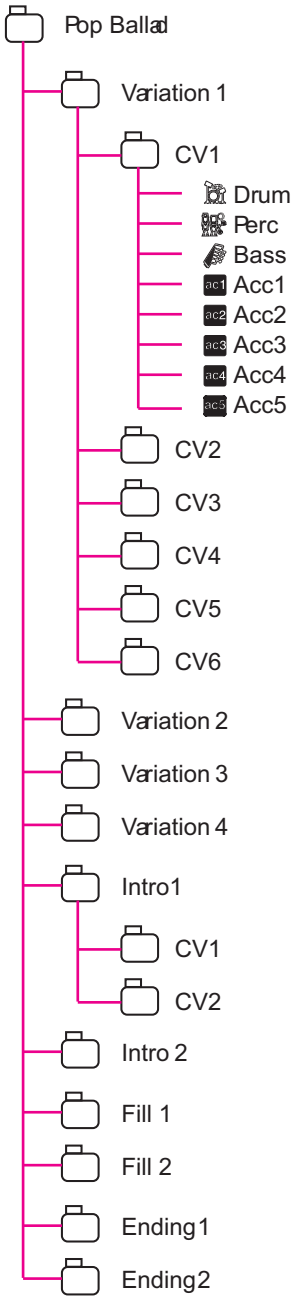
Break, Fill 1, Fill 2 — Wenn Sie in der Lower Spur mit einer Geschwindigkeit von mehr als 95 spielen, wird das jeweils selektierte Element automatisch ausgelöst.

Start/Stop — Sie können den Style durch einen härteren Tastenanschlag starten oder stoppen.
Sie können den Style starten oder stoppen, indem Sie die Tasten stärker oder leichter anschlagen.

10. STYLE RECORD BETRIEBSMODUS

DIE STYLE' STRUKTUR

Mit dem Begriff „Style" werden die vom Sequenzer des microARRANGER automatisch gespielten musikalischen Sequenzen bezeichnet. Ein Style besteht aus einer bestimmten Anzahl von **Style-Elementen (E)** (das microARRANGER verfügt über zehn unterschiedliche Style Elemente: Variation 1–4, Intro 1–2, Fill 1–2, Ending 1–2). Beim Spielen können diese Style Elemente mit den entsprechenden Tastern direkt vom Bedienfeld aus selektiert werden.
Zur besseren Erläuterung der Style Struktur soll das nachfolgend dargestellte Baumschema dienen:



Jedes Style Element besteht wiederum aus kleineren Einheiten, die als Akkordvariationen, d.h. **Chord Variations (CV)** bezeichnet werden, aber nicht alle Elemente verfügen über dieselbe Anzahl von CVs. Die Variationen 1–4 haben jeweils bis zu 6 CVs, während die übrigen Style Elemente nur über 2 CVs verfügen.
Wenn Sie innerhalb des Akkorderkennungsbereichs (Lower, Upper oder Full, je nach Chord Scanning Sektion auf dem Bedienfeld) spielen, prüft der Arranger die Tastatur und stellt fest, welche Akkorde Sie gerade spielen. Je nach dem von Ihnen selektierten Style Element legt er fest, welche Chord Variation (CV) für den ermittelten Akkord gespielt werden soll. Die Chord Variation, die dem jeweils ermittelten Akkord entspricht, ist eine der Einstellungen des Style, die **Chord Variation Tabelle**. Jedes Style Element enthält eine Chord Variation Tabelle, deren Prototyp wie folgt aussieht:

Akkord	Chord Variations (CVs)	
	Variation 1–4	Intro 1–2, Fill 1–2, Ending 1–2
Maj	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Nach Festlegung der jeweils zu spielenden CV, löst der Arranger die richtige Sequenz für jede Spur aus. Da jede Sequenz in einem bestimmten Notenschlüssel geschrieben ist (z.B. C-Dur, G-Dur oder E-Moll), transponiert der Arranger sie entsprechend des jeweils ermittelten Akkords. Die Noten der Sequenz werden sorgfältig entsprechend der Notentransponiertabelle **Note Transposition Tables (NTT)** transponiert, damit sie mit allen erkannten Akkorde gut funktionieren. Die Tabelle NTT macht es möglich, nur einige Chord Variations aufzunehmen und trotzdem sicherzustellen, daß alle Noten an der richtigen Stelle spielen, keine Dissonanzen auftreten und die Patternnoten in die Noten des erkannten Akkords transponiert werden.
Wenn wir weiter in die Style Struktur vordringen, sehen wir, daß jede Chord Variation aus Spursequenzen, d.h. **Track**

Sequences besteht; das microARRANGER unterstützt 8 verschiedene Spuren. DRUM und PERC werden für Schlagzeug- und Perkussionssequenzen, BASS für den Bass und ACC1–5 für die Begleitsequenzen (Streichinstrumente, Gitarre, Klavier oder andere Begleitinstrumente) benutzt.

Zusammenfassend kann man sagen, daß der Arranger, wenn Sie einen Akkord im Akkorderkennungsbereich spielen, feststellt, welches Style Element gebraucht wird und dann bestimmt, welche Chord Variation für den gespielten Akkord verwendet werden sollte; dann werden für jede Spur dieser Chord Variation Style-Sequenzen mit Hilfe der NTT vom ursprünglichen Akkord in den erkannten Akkord transponiert; dies erfolgt jedesmal, wenn Sie einen Akkord spielen.

Anmerkung: *Break und Count In sind keine Style Elemente und können nicht vom Benutzer programmiert werden. Wenn Sie sich in Record/Edit befinden, funktioniert der BREAK/COUNT IN Taster nicht.*

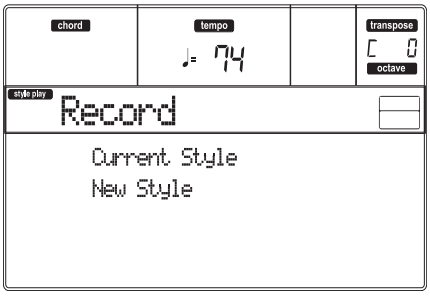
STYLE IMPORTIEREN/EXPORTIEREN

Sie können die Funktion „Korg Style To Midi“ benutzen, um Styles zwischen einem Computer und dem microARRANGER mittels Standard MIDI Datei-Format (SMF) auszutauschen.

Diese Funktion kann kostenlos von unserer Website http://www.korgpa.com/. heruntergeladen werden. Bitte lesen Sie die dazugehörigen Anweisungen.

RECORD MODUS AUFRUFEN

Wenn Sie sich im Style Play Betriebsmodus befinden drücken Sie RECORD. Daraufhin erscheint folgende Seite auf dem Display:



- Selektieren Sie **Current Style,** um den aktuellen Style zu editieren. Wenn es sich hierbei um einen werkseitigen Style handelt, können Sie ihn nicht im Ursprungsmedium speichern, wählen Sie also stattdessen einen User Style.

  Wenn einen bereits vorhandenen Style editieren, wird die ursprüngliche Style Performance aufgerufen, aber die folgenden Parameter werden wieder auf ihre Defaultwerte zurückgestellt: Drum Mapping (0), Snare & Kick Designation (Off), Program (Original), Keyboard Range (Original). Sie können deshalb möglicherweise Unterschiede zwischen dem in Ausführung befindlichen Style und demselben, zu editierenden Style feststellen: wenn beispielsweise das Drum Mapping zurückgestellt wird, kann es zum Austausch bestimmter Instrumente mit anderen Instrumenten kommen.

  Nach dem Editieren des Style speichern Sie ihn bitte (siehe „Style Verlassen und speichern/abbrechen“ unten). Editieren Sie anschließend die Style Performance, um die Einstellungen der Spur zu berichtigen (Tempo, Volume, Pan, FX Send… siehe Seite 9-5 ff. der Bedienungsanleitung) und speichern Sie sie durch Betätigen des WRITE Ta-sters.

- Selektieren Sie **New Style,** um mit einem neuen, leeren Style zu beginnen. Die Default Style Performance wird aufgerufen. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, speichern Sie den neuen Style in einem User Style Speicherplatz.

  Nach Aufnahme des Style sollten Sie diesen speichern (siehe „Style Verlassen und speichern/abbrechen“ unten). Editieren Sie anschließend die Style Performance, um die Einstellungen der Spur zu berichtigen (Tempo, Volume, Pan, FX Send… siehe Seite 9-5 ff. der Bedienungsanleitung) und speichern Sie sie durch Betätigen des WRITE Ta-sters.

Anmerkung: Nach einem Record oder Edit Vorgang wird der Style neu im Speicher geschrieben. Wenn Sie START/STOP drücken, dauert es einen Moment, bevor Sie den Style tatsächlich hören können. Diese Verzögerung ist umso länger, je umfangreicher der Style ist.

Anmerkung: Im Record Modus sind alle Fußschalter deaktiviert.

STYLE IM RECORD/EDIT MODUS ANHÖREN

Wenn Sie sich im Record/Edit Modus befinden, können Sie die selektierte Chord Variation oder den gesamten Style anhören, je nachdem, auf welcher Seite Sie sich befinden.

- Wenn Sie auf den Seiten Quantize, Transpose, Velocity oder Delete sind, können Sie die selektierte Chord Variation anhören. Drücken Sie START/STOP, um kontrollieren, wie sie funktioniert. Drücken Sie erneut START/STOP, um die Wiedergabe zu stoppen.
- Wenn Sie sich auf den Seiten Delete All, Copy, Style Element Controls oder Style Control befinden, können Sie den gesamten Style anhören. Drücken Sie START/STOP und spielen Sie einige Akkorde, um Ihre Proben durchzuführen (der Fingered 3 Chord Scanning Modus wird automatisch selektiert). Selektieren Sie ein beliebiges Style Element mit Hilfe der Taster des Bedienfeldes (VARIATION 1–4, INTRO 1–2, FILL 1–2, ENDING 1–2). Drücken Sie erneut START/STOP, um die Wiedergabe zu stoppen.

STYLE VERLASSEN UND SPEICHERN/ ABBRECHEN

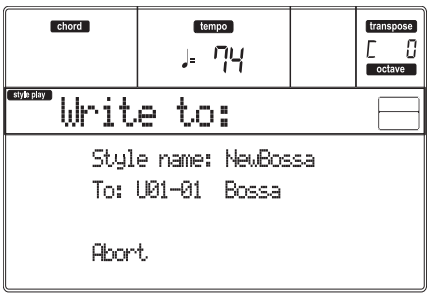
Wenn Sie die Editierung beendet haben, können Sie Ihren Style speichern oder den Vorgang ohne Änderungen abbrechen. Drücken Sie WRITE oder RECORD, um die Write Seite aufzurufen (siehe „Das ‘Write’ Fenster“ auf Seite 54).

Anmerkung: *Wenn Sie einen Style speichern, komprimiert das microARRANGER automatisch die Daten, um die Größe der Datei zu verringern und Speicherplatz zu sparen.*

Tipp: *Speichern Sie häufig während des Aufnehmens, um einen unerwünschten Verlust Ihres Style zu vermeiden.*

DAS 'WRITE' FENSTER

Diese Seite erscheint, wenn Sie den WRITE oder RECORD Taster drücken, während Sie sich im Record Modus befinden. Sie können die aufgenommenen oder editierten Styles hier speichern.



- Um den Style im internen Speicher zu speichern, drükken Sie die VOLUME/VALUE Taster A oder B gefolgt von ENTER. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure ?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.
- Um zur vorhergehenden Style Record Seite zurückzukehren und alle Styles unverändert zu belassen und nicht zu speichern, drücken Sie EXIT.
- Um alle vorgenommenen Änderungen des Styles zu löschen drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster D, um den Befehl zum Abbruch zu selektieren. Die Meldung „Are you sure?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung des Löschvorgangs oder EXIT, um auf die Write Seite zurückzukehren.

Style name

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Namen des Style zu ändern. Drücken Sie den rechten VOLUME/VALUE Taster A, um den Editiervorgang aufzurufen und ändern Sie den Namen mit den UP/DOWN Tastern, um den Cursor zu bewegen und dem RAD, um den Buchstaben zu selektieren. Drücken Sie INSERT, um einen Buchstaben an der Cursorposition einzugeben oder DELETE , um ihn zu löschen

To (Style number)

Zur Auswahl eines anderen User Style Speicherplatzes benutzen Sie die B VOLUME/VALUE Taster oder die VOLUME/VALUE Regler.

Anmerkung: *Es stehen nur User Speicherplätze zur Verfügung.*

Abort

Selektieren Sie diesen Befehl, um den Vorgang ohne Änderungen am Style abzubrechen.

LISTE DER AUFGENOMMENEN EVENTS

Der Style Record Modus filtert bestimmte Event heraus, die die richtige Ausführung des Style beeinträchtigen könnten. Nachstehend finden Sie die aufgenommenen Events und wichtigsten herausgefilterten Events.

Kontrollfunktion	CC# (Control Change Number)
zulässig	
Note On	
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
unzulässig	
After Touch	
Volume	7
All other Control Change messages	

(*) Am Ende der Chord Variation wird stets eine Note eingefügt.

Anmerkung: *Bestimmte Steuerbefehle können mit den microARRANGER-eigenen Reglern nicht direkt erzeugt werden.*

EXPRESS-LÖSCHEN MIT DEN TASTERN DES BEDIENFELDES

Wenn Sie sich auf der Hauptseite oder der Style Spuren Seite befinden, können Sie die Taster des Bedienfeldes zum Löschen bestimmter Elemente des Style benutzen:

DELETE + note

Wenn eine Spur selektiert ist, können Sie mit dieser Ta-sterkombination eine einzelne Note oder ein einzelnes Perkussionsinstrument löschen.

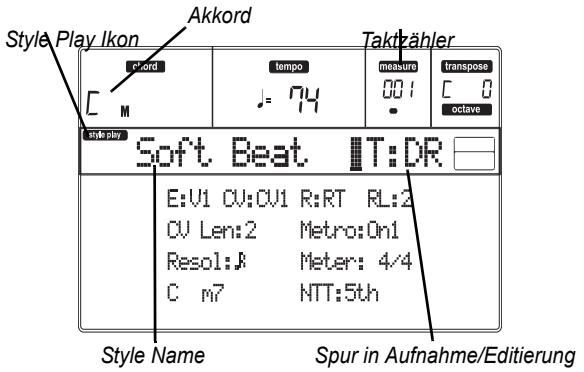
Während der Style spielt, kann mit diesem Schnellverfahren ein Instrument nur dann gelöscht werden, wenn der Taster gedrückt gehalten wird; alle übrigen Noten innerhalb der Spur werden unverändert beibehalten.

DELETE + Track

Wenn Sie sich auf der Style Spur Seite befinden, können Sie eine ganze Spur mit diesem Schnellverfahren löschen. Halten Sie den DELETE Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig einen der der VOLUME/VALUE Taster, der der zu löschenden Spur entspricht. Die Meldung „Are you sure?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

HAUPTSEITE

Nach dem Drücken der RECORD Taster und Selektion des aufzunehmenden/editierenden Style erscheint die die Hauptseite des ‚Style Record Modus.



Style Play icon

Wenn dieses Ikon erscheint, befinden Sie sich im Style Play oder Style Record Modus.

Chord

Wenn Sie sich auf der Hauptseite oder der Style Spuren Seite befinden, wird hier der ursprüngliche Notenschlüssel/ Akkord (siehe „Original Key/Chord“ auf Seite 56) für die selektierte Spur angezeigt.

Style name

Name des in Aufnahme/Editierung befindlichen Style.

Measure counter

Dieser Zähler zeigt den in Aufnahme befindlichen Takt an. Der Taktbereich wird mit dem „RecLen“ Parameter festgelegt (siehe „RL (Recording Length)“ auf Seite 55).

Track in record/edit

Die meisten Editiervorgänge dieses Edit Modus werden an einzelnen Spuren vorgenommen. Wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden, wird die derzeit selektierte Spur im rechten oberen Bereich des Display angegeben. Die Abkürzungen sind: DR (Drums), PC (Percussion), BS (Bass), A1…A5 (Begleitung 1…5).

Um die zu editierende Spur zu selektieren, drücken Sie TRACK SELECT, um in die Style Spur Seite überzuwechseln (siehe „Style Spuren seite“ auf Seite 56) und benutzen Sie dann die VOLUME/VALUE Taster zur Selektion derselben.

E (Style Element)

Benutzen Sie die A VOLUME/VALUE zur Selektion der Zeile und den Taster F-1, um diesen Parameter zu selektieren.

Mit diesem Parameter können Sie das Style Element selektieren, das editiert werden soll. Jedes Style Element entspricht dem Taster mit demselben Namen auf dem Be-dienfeld.

Anmerkung: *Wenn dieser Parameter und der zugewiesene Wert in Kleinbuchstaben angegeben sind (e: v1), ist das Style Element leer, wenn es in Großbuchstaben angegeben ist (E:V1), ist hierin bereits etwas aufgenommen worden.*

V1…V4	Variation 1 bis Variation 4
I1…I2	Intro 1 bis Intro 2
F1…F2	Fill 1 bis Fill 2
E1…E2	Ending 1 bis Ending 2

CV (Chord Variation)

Benutzen Sie die A VOLUME/VALUE Taster, um die Zeile zu selektieren und den Taster F-2 , um diesen Parameter zu selektieren. Mit diesem Parameter können Sie die zu editierende Chord Variation auswählen, nachdem das Style Element selektiert wurde, welchem diese Chord Variation angehört.

Anmerkung: *Wenn dieser Parameter und der zugewiesene Wert in Kleinbuchstaben angegeben sind (cv: v1), ist die Chord Variation leer, wenn er in Großbuchstaben angegeben ist (CV:V1), ist hierin bereits etwas aufgenommen worden.*

SE:V1…V4	Sie können eine der 6 Chord Variations zur Editierung selektieren.
SE:I1…E4	Sie können eine von 2 Chord Variations zur Editierung selektieren.

R (Recording mode)

Mit diesem Parameter können Sie zwischen dem Realtime und dem Step Aufnahmemodus wählen. Benutzen Sie einen der E VOLUME/VALUE Taster und den F-3 Funktionstaster zur Selektion dieses Parameters. Ändern Sie seinen Status mit den E VOLUME/VALUE Tastern oder den TEMPO/VALUE Reglern.

RT	Realtime. Entspricht dem bisherigen Aufnahmemodus.
Stp	Step Record. Mit dieser Methode können Sie die Events einzeln einfügen. Weitere Informationen finden Sie nachstehend im Abschnitt „Step Aufnahmeverfahren“.

RL (Recording Length)

Mit diesem Parameter wird die Aufnahmelänge (in Takten) der selektierten Spur eingestellt. Der Wert entspricht stets der Länge der Chord Variation (oder einem Bruchteil derselben) (siehe nächster Parameter).

Es handelt sich nicht um die Gesamtlänge der Chord Variation, sondern um die der aktuellen Spur. Sie könnten beispielsweise eine 8 Takte lange Chord Variation mit Drum Patterns haben, die sich alle zwei Takte wiederholen. Stellen Sie in diesem Fall den Parameter CV Len auf „8“ und den Parameter RecLen auf „2“ ein, bevor Sie mit der Aufnahme der Drum Spur beginnen. Wenn Sie den Style speichern oder editieren wird das 2-Takte-Pattern auf die volle Länge der 8 Takte umfassenden Chord Variation ausgedehnt.

Warnung: Wenn Sie dem Parameter CVLen einen geringeren Wert als dem Parameter RecLen zuweisen, wird der Wert desRecLen Parameters nicht sofort aktualisiert. Der Wert wird erst aktualisiert, nachdem Sie START/STOP zum Starten der Aufnahme gedrückt und schließlich denselben Taster nochmals zum Stoppen der Aufnahme gedrückt haben. Alle Takte nach diesem Wert werden gelöscht.

CVLen (Chord Variation Length)

Mit diesem Parameter wird die Gesamtlänge (in Takten) für die selektierte Chord Variation eingestellt. Wenn Sie einen Style spielen, stellt dieser Wert die Länge der zyklisch wiederkehrenden Begleitpatterns dar, wenn der Akkord der Chord Variation auf der Tastatur erkannt wird.

Warnung: Wenn Sie die Länge der Chord Variation nach der Aufnahme verkürzen, werden alle Takte nach der je- weils eingestellten Länge gelöscht.

Metro (Metronome)

Damit hören Sie das Metronom während der Aufnahme.

Off — Während der Aufnahme ist kein Metronom-Klicken zu hören Vor dem Starten der Aufnahme wird ein Einzähltakt gespielt.

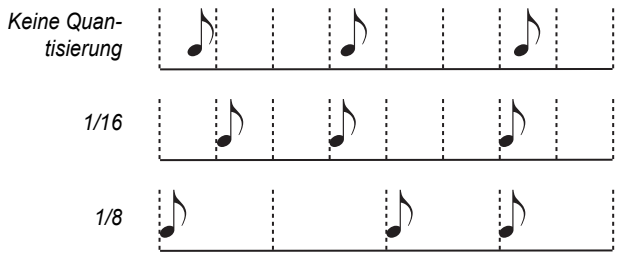
On1 — Das Metronom ist eingeschaltet; vor dem Starten der Aufnahme wird ein Einzähltakt gespielt.

On2 — Das Metronom ist eingeschaltet; vor dem Starten der Aufnahme werden zwei Einzähltakte gespielt.

Resol (Resolution)

Mit diesem Parameter wird die Quantisierung während der Aufnahme eingestellt.

1/32…1/8 — Gitterauflösung in musikalischen Werten. Wenn Sie beispielsweise 1/16 wählen, werden alle Noten zur jeweils nächsten 1/16 Teilung bewegt. Wenn Sie 1/8 wählen, werden alle Noten an die jeweils nächste 1/8 Teilung bewegt..



Meter

Dies ist das Metrum (Tempoangabe) des Style. Dieser Parameter kann nur editiert werden, wenn der Style leer, d.h. bevor Sie irgend etwas aufnehmen.

Original Key/Chord

Dies ist der ursprüngliche Notenschlüssel und Akkord der Spur. Benutzen Sie die Taster D VOLUME/VALUE, um die Zeile zu selektieren und die Taster F-1 und F-2, um vom Notenschlüssel/Akkordnamen zum Notenschlüssel/Akkordtyp (Maj, min…) überzuwechseln.

Wenn Sie sich im Style Play Modus befinden wird dieser Akkord genau so wiedergegeben wie er aufgenommen wurde, d.h. ohne jede NTT-Bearbeitung (siehe unten). Um nur eine Chord Variation für ein Style Element aufzunehmen, empfiehlt sich als ursprünglicher Notenschlüssel/Akkord „maj7". Achten Sie darauf, die Sept (d.h. im Falle von „Cmaj7th" Notenschlüssel/Akkord ein B) zu spielen, um fehlende Noten oder eine schlechte NTT Konversion beim Spielen anderer Akkorde zu vermeiden.

Anmerkung: *Zur Anpassung an die Korg Spezifikationen empfiehlt es sich, die Chord Variations für die Style Elemente Intro 1 und Ending 1 sowohl in Dur als auch in Moll aufzunehmen .*

Wenn Sie eine Spur selektieren, wird der ursprüngliche Notenschlüssel/Akkord aktiviert, der der selektierten Spur jeweils zugewiesen ist. Alle aufgenommenen Spuren werden in diesem Notenschlüssel/Akkord wiedergegeben. Wenn der ursprüngliche Notenschlüssel/Akkord beispielsweise A-Sept ist, werden bei Selektion der Acc1 Spuren alle übrigen Spuren entsprechend dem Notenschlüssel/Akkord A-Sept gespielt.

Im obigen Beispiel nehmen Sie die Spur Acc1mit dem Notenschlüssel AMajor mit Noten auf, die dem Akkord A-Sept entsprechen. Dieses Pattern wird genau so aufgerufen, wie es aufgenommen wurde, wenn ein A-Sept Akkord gespielt wird.

Tonart in andere Spuren derselben Chord Variation Kopieren. Halten Sie dazu den SHIFT-Taster gedrückt und betätigen Sie einen der Taster VOLUME/VALUE [D]. Mit dieser Funktion lässt sich das Verfahren zur Programmierung von Patterns be-schleunigen und die Gefahr vermeiden, in derselben Chord Variation Spuren mit unterschiedlichen Tonarten vorzufinden.

NTT

Die Notentransponiertabelle (NTT) legt fest, wie der Arranger die Pattern Noten transponiert, wenn ein Akkord gespielt wird, der nicht exakt mit dem ursprünglichen Akkord einer Chord Variation übereinstimmt. Wenn Sie beispielsweise nur eine Chord Variation für den Akkord CMaj aufgenommen haben, muss der Arranger bei Erkennen eines CMaj7Akkordes auf der Tastatur einige Noten transponieren, um die fehlende Sept zu kreieren.

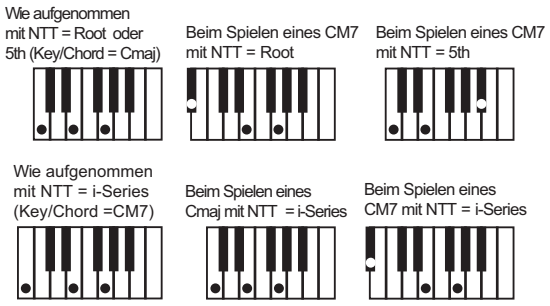
Anmerkung: *Zur Anpassung an die Korg Spezifikationen empfiehlt es sich, die NTT auf „No Transpose" beim Intro 1 und Ending 1 einzustellen.*

Root — Die Grundnote (in CMaj = C) wird zu den fehlenden Noten transponiert.

5th — Die 5th Note (in CMaj = G) wird zu den fehlenden Noten transponiert.

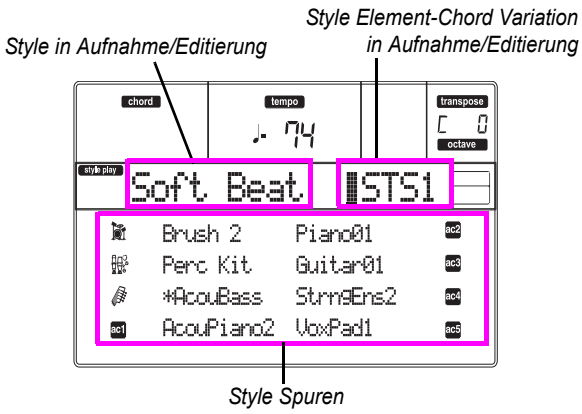
i-Series — Alle ursprünglichen Patterns müssen auf „Maj7" oder „min7" Akkorde programmiert werden. Beim Laden von älteren Instrumenten der Korg i-Serie wird diese Option automatisch selektiert.

No Transp — Keine Transponierung wird vorgenommen. Das Pattern wird stets so gespielt, wie es aufgenommen wurde. Dies ist die Standardeinstellung für Intro 1 und Ending 1 in den Korg Original-Styles.



STYLE SPUREN SEITE

Dücken Sie TRACK SELECT während Sie sich auf der Hauptseite des Style Record befinde, um auf diese Seite zu gelangen. Hier können Sie jede Style Spur anzeigen lassen und selektieren.



Program name

Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE Tastern. Selektieren Sie ein Programm mit Hilfe der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion.

Wenn Sie sich auf diese Seite befinden, können Sie die Lautstärke der Spur mit den VOLUME/VALUE Tastern einstellen. Da die Spurlautstärke in der Style Performance und nicht im Pattern gespeichert ist, wird diese Einstellung nicht aufgenommen und gespeichert. Sie können damit jedoch jede Bezugsspur oder die in Aufnahme befindliche Spur lauter stellen.

Track status

Wenn Sie sich auf der Style Spuren Seite befinden, kann jede Spur auf drei verschiedene Zustände eingestellt sein.

Play — *(sichtbares Status Ikon).* Dieser Zustand ist nur bei nicht selektierten Spuren möglich. Wenn eine Spur auf Play eingestellt ist, kann sie die aufgenommenen Patterns wiedergeben.

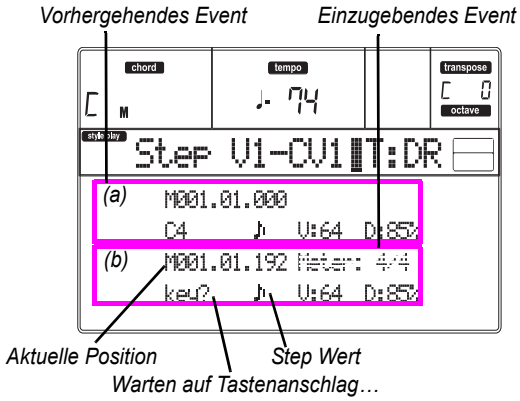
Mute — *(verstecktes Status Ikon).* Wenn dieser Status eingestellt ist, können Sie die Spur auf der Tastatur spielen, können aber nicht auf dieser Spur aufnehmen. Dies ist nützlich, um Vorabtests vor dem Starten der eigentlichen Aufnahme durchzuführen.

Um eine Spur stummzuschalten, müssen Sie diese zuerst selektieren und dann beide entsprechenden VOLUME/VALUE Taster drükken, um das Status Ikon verschwinden zu lassen. Wenn Sie die Spur anschließend wieder auf Aufnahme einzustellen, drücken Sie erneut die entsprechenden VOLUME/VALUE Taster.

Record — *(Status Ikon blinkt).* Wenn dieser Status eingestellt ist, ist die Spur aufnahmebereit. Selektieren Sie einfach die Spur, die Sie in den Aufnahmestatus stellen möchten.

STEP RECORD SEITE

Der Zugang zu dieser Seite erfolgt von der Hauptseite des Style Record Modus, indem Sie den „Stp“ Aufnahmemodus (Parameter „R“) selektieren und START/STOP drücken.



(a)

Zuvor eingegebenes Event. Sie können dieses Event löschen und erneut editieren, indem Sie den < Taster drücken.

(b)

Einzufügendes Event. Weitere Informationen zu den einzelnen Elementen dieses Abschnitts finden Sie in den nachstehenden Parametern.

M (Measure)

Hiermit wird die Position des einzufügenden Events angegeben (Note, Unterbrechung oder Akkord).

Meter

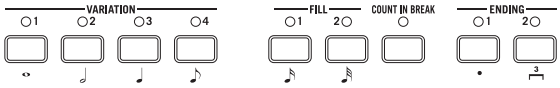
Metrum des aktuellen Taktes. Dieser Parameter kann nicht editiert werden. Sie können das Metrum auf der Hauptseite des Style Record Modus einstellen, bevor Sie die Aufnahme starten (weitere Informationen siehe Punkt 5 auf Seite 59).

key?

Hiermit werden Sie aufgefordert, eine Note oder eine Akkord auf der Tastatur zu spielen, um ein Event im aktuellen Step einzugeben.

Step value

Länge des einzugebenden Events. Verwenden Sie die NOTE VALUE Taster im linken unteren Bereich des Bedienfeldes, um den Wert zu ändern.



𝅘𝅥𝅯 … 𝅘𝅥𝅰 — Notenwert.

(.) — Erhöht die selektierte Note um die Hälfte ihres Wertes.

(3) — Ändert die selektierte Note in Triolen.

V (Velocity)

Stellen Sie diesen Parameter ein, bevor Sie eine Note oder einen Akkord eingeben. Damit wird die Anschlagstärke (d.h. der Velocity Wert) des einzugebenden Events festgelegt.

KBD — Tastatur. Sie können diesen Parameter durch vollständiges Drehen des Rades gegen den Uhrzeigersinn selektieren. Wenn diese Option selektiert ist, wird die Anschlagdynamik der gespielten Note erkannt und aufgenommen.

1…127 — Anschlagdynamikwert. Das Event wird mit diesem Anschlagdynamikwert eingegeben, d.h. die tatsächliche Anschlagdynamik der auf der Tastatur gespielten Note wird nicht berücksichtigt.

D (Duration)

Relative Dauer der eingegebenen Note. Der Prozentwert bezieht sich stets auf den Stepwert.

50% — Staccato.

85% — normal gespielte Note.

100% — Legato.

Im Step Record Modus verwendete Taster

TIE Taster

Dient zum Binden der einzugebenden Note an die vorhergehende Note.

REST Taster

Dient zum Einfügen einer Pause

NOTE VALUE Taster

Dient zur Selektion des Notenwertes.

START/STOP Taster

Dient zum Verlassen des Step Record Modus.

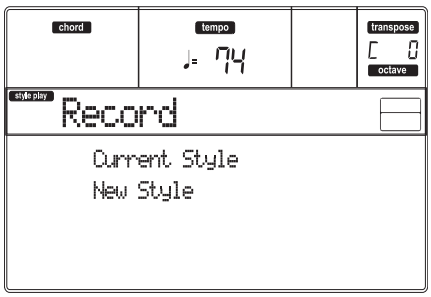
REALTIME AUFNAHMEVERFAHREN

Beim Aufnehmen eines Style handelt es sich darum, Spuren innerhalb einer Reihe von Chord Variations, innerhalb einer Reihe von Style Elementen und diese innerhalb des eigentlichen Style aufzunehmen.

Sie brauchen nicht aller Chord Variations für alle Style Elemente aufzunehmen. Es genügt häufig, nur eine Chord Variation für jedes Style Element aufzunehmen. Ausnahmen sind hierbei Intro 1 und Ending 1, wo wir empfehlen, sowohl eine Dur - als auch eine Moll- Chord Variation aufzunehmen.

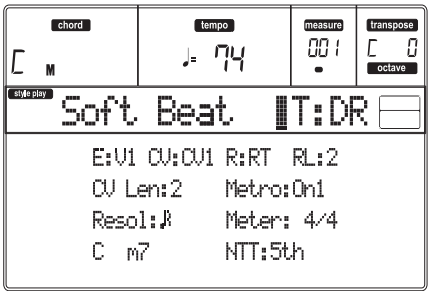
Nachstehend ist das übliche Verfahren zur Aufnahme eines Style beschrieben.

1. Drücken Sie STYLE PLAY, um den Style Play Modus aufzurufen.
2. Wenn Sie einen bereits existierenden Style editieren möchten, selektieren Sie diesen Style.
3. Drücken Sie RECORD, um den Style Record Modus aufzurufen.

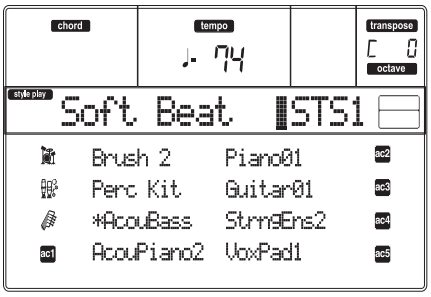


Selektieren Sie „Current Style“, wenn Sie den aktuellen Style editieren wollen oder erstellen Sie einen neuen Style auf der Grundlage eines bereits existierenden Style. Selektieren Sie „New Style“, wenn Sie „bei Null“ d.h. mit einem leeren Style beginnen wollen.

4. Sie befinden sich nun auf der Hauptseite des Style Record Modus und können Ihre Aufnahme vorbereiten (Weitere Informationen finden Sie auf der „Hauptseite“ auf Seite 55).



5. Selektieren Sie das zu kreierende oder zu ändernde Style Element mit den Parametern E und CV .
6. Stellen Sie das Tempo ein. Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und ändern Sie das Tempo mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler.
7. Drücken Sie TRK SELECT, um zur Style Spuren Seite überzuwechseln . Hier können Sie jeder Style Spur das richtige Programm zuweisen (Weitere Informationen finden Sie unter „Style Spuren seite“ auf Seite 56).

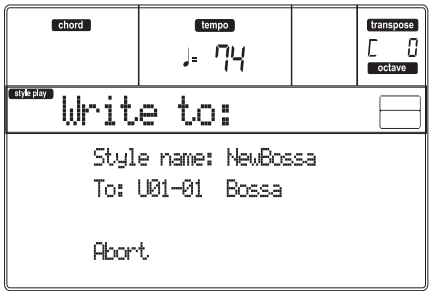


8. Wenn Sie wünschen, können Sie das Tempo erneut von dieser Seite aus einstellen; benutzen Sie hierzu einfach die TEMPO/VALUE Regler.
9. Weisen Sie jeder Spur ein Program zu; benutzen Sie hierzu die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion.
10. Falls erforderlich, können Sie die Oktaventransponierung für jede Spur einstellen. ***Anmerkung:*** *Die Okataventransponierung wirkt sich nur auf die von der Tastatur, nicht jedoch auf die vom Arranger eingehenden Noten aus.*
11. Selektieren Sie die aufzunehmende Spur. Das Spurstatus Ikon beginnt zu blinken.
    Anmerkung: Wenn Sie sich im Record Modus befinden, ist die zuletzt selektierte Spur stets im Aufnahmestatus. Wenn Sie START/STOP nach dem Aufrufen des Record Modus drücken, können Sie sofort mit der Aufnahme beginnen.
    Wenn Sie wollen, können Sie den Part vor der Aufnahme probieren.:
    • schalten Sie die Spur stumm, indem Sie beide entsprechende VOLUME/VALUE Taster gleichzeitig drücken; das Status Ikon verschwindet vom Display;
    • drücken Sie START/STOP, um die anderen Spuren wiederzugeben, wenn diese bereits aufgenommen sind.; üben Sie auf der Tastatur;
    • wenn Sie genügend geübt haben, drücken Sie START/STOP, um den Arranger zu stoppen und heben sie die Stummschaltung der Spur wieder auf, indem Sie beide VOLUME/VALUE Taster drücken; die Spur ist nun wieder im Aufnahmezustand.
12. Wenn das Status Ikon blinkt drücken Sie START/STOP, um die Aufnahme zu starten. Je nach der von Ihnen gewählten „Metro“ (Metronom) Option, werden 1 oder 2 Einzähltakte vor der eigentlichen Aufnahme gespielt. Spielen Sie nach Belieben. Das Pattern je nach RecLen Wert dauert einige Takte lang. Starten Sie dann erneut.
    Da die Aufnahme im Overdub-Modus erfolgt, können Sie Noten bei jeder folgenden Passage hinzufügen. Das ist sehr nützlich, um unterschiedliche Perkussionsinstrumente in jedem beliebigen Zyklus in einer Drum oder Percussion Spur aufzunehmen.
    Anmerkung: Während der Aufnahme wird der Keyboard Range der Spur nicht berücksichtigt (siehe Seite 69); die Spur kann also über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen. Der Local Parameter (siehe Seite 14-3 der Bedienungsanleitung) wird also automatisch auf On eingestellt , um auf der Tastatur spielen zu können.
13. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie START/STOP, um den Arranger zu stoppen. Selektieren

Sie eine andere Spur und setzen Sie das Verfahren für die gesamte Chord Variation fort.

Anmerkung: Um eine andere Spur selektieren zu können, darf der Arranger nicht laufen.

14. Wenn Sie die Chord Variation fertig aufgenommen haben, selektieren Sie eine andere Chord Variation order ein Style Element, und setzen Sie die Auhnahme des gesamten Style fort.
15. Wenn Sie den neuen Style fertig aufgenommen haben, drücken Sie WRITE oder RECORD, um ihn zu speichern. Daraufhin erscheint die Write Seite:



• Um den Namen des Style zu ändern, drücken Sie den rechten A VOLUME/VALUE Taster, um die Editierung aufzurufen. Ändern Sie dann den Namen mit den UP/DOWN Tastern, um den Cursor zu bewegen und dem RAD, um den Buchstaben zu selektieren Drücken Sie INSERT, um einen Buchstaben an der Cursorposition einzufügen oder DELETE, um ihn zu löschen.

• Zur Selektion eines anderen Speicherplatzes drücken Sie einen der B VOLUME/VALUE Taster und selektieren Sie dann den Speicherplatz mit diesen Tastern oder den TEMPO/VALUE Reglern.

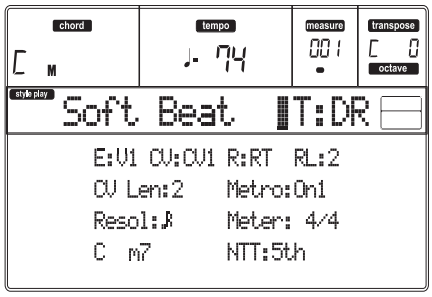
Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder einen der D (Abort) VOLUME/VALUE Taster, um den Vorgang abzubrechen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint auf dem Display. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen. Nach dem Drücken von ENTER verlassen Sie den Record Modus.

Wenn Sie EXIT drücken, während Sie sich auf der Write Seite befinden, kehren Sie auf die vorhergehenden Style Record Seite zurück, ohne Änderungen vorzunehmen.

STEP AUFNAHMEVERFAHREN

Mit dem Step Record können Sie einen neuen Style schreiben, indem Sie einzelne Noten oder Akkorde in jede Spur eingeben. Dieses Verfahren ist sehr praktisch, wenn eine bereits existierende Partitur übertragen werden soll oder eine größere Detailgenauigkeit gewünscht wird. Das Step Record Verfahren eignet sich insbesondere zur Kreation von Schlagzeug- und Perkussionsspuren.

1. Gehen Sie auf die Hauptseite des Style Play Modus und drücken Sie RECORD, um den Style Record Modus aufzurufen.
2. Sie werden aufgefordert, entweder den aktuellen Style oder einen neuen Style zu selektieren. Nachdem Sie die gewünschte Option selektiert haben, erscheint die Hauptseite des Style Record Modus.

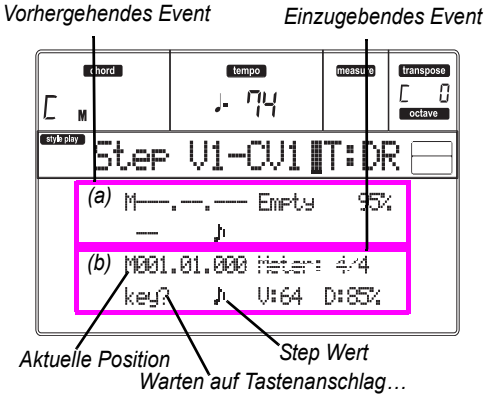


3. Benutzen Sie den A VOLUME/VALUE Tasters und die Funktionstaster F-1 und F-2, um die Parameter E (Style Element) und CV (Chord Variation) zu selektieren.

Anmerkung: Weitere Information über Style Elemente und Akkordvariationen sowie über den Aufbau der Styles im allgemeinen finden Sie auf Seite 9b-1 in der Version 2.0 der Bedienungsanleitung.

4. Benutzen Sie den Parameter RL (Recording Length), um die Länge (in Takten) des mittels Step Record einzufügenden Patterns einzugeben. Selektieren Sie diesen Parameter mit den E VOLUME/VALUE Tastern und dem Funktionstaster F-4. Benutzen Sie den TEMPO/VALUE Regler, um den Wert einzustellen.
5. Benutzen Sie den Metrum-Parameter, um das Metrum des Styles einzustellen. Sie können diesen Parameter allerdings nur dann editieren, wenn Sie die Option „New Style“ beim Aufrufen des Record Modus gewählt haben.
6. Auf der Hauptseite des Style Record Modus drücken Sie einen der E VOLUME/VALUE Taster, um den Parameter „R“ zu selektieren. Benutzen Sie dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um das „Stp“ Aufnahmeverfahren zu wählen.

7. Drücken Sie START/STOP, so daß die LED des Tasters sich einschaltet und die Step Record Seite aufgerufen wird. (Weitere Informationen über die einzelnen Parameter dieser Seite finden Sie auf der „Step Record Seite“ auf Seite 57).

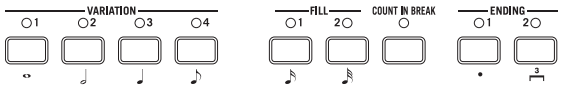


Die beiden ersten Zeilen (a) zeigen die zuletzt eingegebenen Events. Die beiden nächsten Zeilen (b) zeigen die derzeit editierten, noch einzufügenden Events.

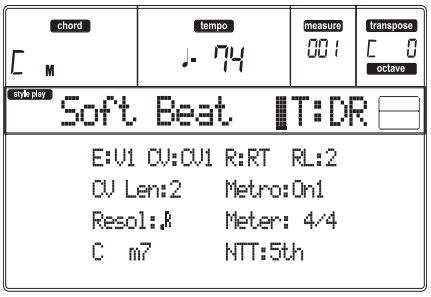
Das „Empty“ Event dient zur Markierung des Pattern, wenn noch keine Events eingefügt wurden. Beim Auf-

nahmebeginn wird das Empty-Event automatisch eingefügt und wieder entfernt, sobald ein Event eingefügt wird.

8. Der Parameter „Maaa.bb.ccc“ in (b) gibt die aktuelle Position an. An dieser Stelle wird das Notenevent eingefügt.
   • Wenn Sie an dieser Stelle keine Note einfügen, geben Sie stattdessen eine Pause ein, wie in Punkt 10 erläutert ist.
   • Um zum nächsten Takt überzugehen und die restlichen Viertelnoten mit Pausen aufzufüllen, drücken Sie den >> Taster.
9. Die Step-Größe kann mit den NOTE VALUE Tastern im linken unteren Bereich des Bedienfeldes geändert werden.



10. Geben Sie an der aktuellen Position eine Note, eine Pause oder einen Akkord ein.
    • Zum Eingeben einer einzelnen Note können Sie diese einfach auf der Tastatur spielen. Die eingegebene Notenlänge passt sich der Step-Länge an. Sie können die Anschlagdynamik und Dauer der Note durch Editieren der Parameter V (Velocity) und D (Duration). Siehe „V (Velocity)“ und „D (Duration)“ auf Seite 57 einstellen.
    • Zum Eingeben einer Pause drücken Sie einfach den REST Taster. Die Länge passt sich dem jeweiligen Step-Wert an.
    • Um eine Bindung der einzugebenden Note an die vorhergehende Note herzustellen, drücken Sie den TIE Taster. Nun wird eine mit der vorhergehenden Note gebundene Note desselben Namens eingegeben. Sie brauchen die Note nicht nochmals auf der Tastatur zu spielen.
    • Um einen Akkord oder eine Zweitstimme einzugeben, lesen Sie bitte nachstehend unter Punkt „Akkorde und Zweitstimmen“ nach.
11. Nach Eingabe eines neuen Events können Sie durch Drücken des < Tasters zurückgehen. Damit werden die zuvor eingegebenen Events gelöscht und der Step wird wieder für die Editierung eingestellt.
12. Wenn das Ende des Pattern erreicht ist, wird das „End Loop“ Event (Schleifenende) in den ersten beiden Displayzeilen (a) angezeigt und die Aufnahme beginnt erneut ab der Position „M001.01.000“. Die am Ende eingegebenen Noten, die die Patternlänge überschreiten, werden entsprechend gekürzt, damit sie in die Gesamtlänge des Pattern passen.
    Sie können nun fortfahren, indem Sie neue Events im Overdub-Verfahren eingeben (dabei werden die zuvor eingegebenen Events nicht gelöscht). Dies ist sehr praktisch bei der Aufnahme von Schlagzeug- oder Perkussionsspuren, wo Sie das Bass-Schlagzeug im ersten Zyklus, Snare-Drum im zweiten Zyklus und Hi-hat sowie Bekken in den darauffolgenden Zyklen aufnehmen.
13. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie START/STOP, so daß die LED sich ausschaltet. Daraufhin erscheint die Hauptseite des Style Record Modus.



Beim Aufrufen wird automatisch der „RT“ Aufnahmemodus selektiert. Sie können nun START/STOP drükken, um sich den Style anzuhören. Drücken Sie erneut START/STOP, um die Wiedergabe zu beenden.
Um erneut den Step Record Modus aufzurufen, selektieren Sie „Stp“ Aufnahmemodus und drücken Sie START/STOP.

14. Auf der Hauptseite des Style Record Modus drücken Sie RECORD, um den Aufnahmemodus zu verlassen. Nun werden Sie aufgefordert, dem neuen Style einen Namen zu geben und den Speicherplatz anzugeben, auf dem der Style gespeichert werden soll. Weitere Informationen bezüglich des Speicherns von Styles finden Sie unter „Das ‘Write’ Fenster“ auf Seite 9b-2 in der Version 2.0 der Bedienungsanleitung.

Akkorde und Zweitstimmen

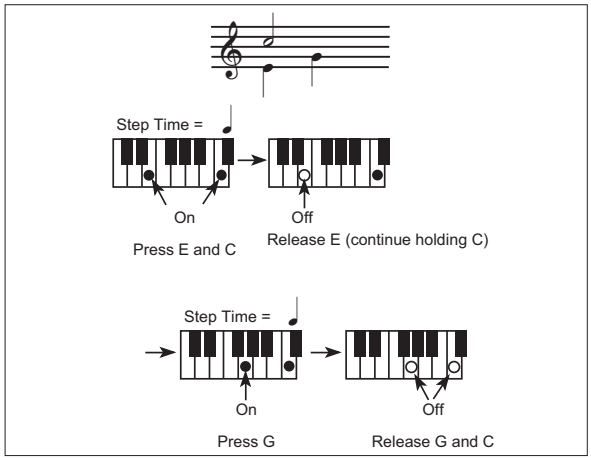
Beim microARRANGER müssen nicht unbedingt Einzelnoten für die einzelnen Spuren aufgezeichnet werden. Es gibt verschiedene Verfahren, um Akkorde und Zweitstimmen einzugeben.
Nachstehend werden einige davon beschrieben.
Eingabe eines Akkordes. Spielen Sie bei Erscheinen der Aufforderung „key?“ auf dem Display einen Akkord statt einer Einzelnote. Der Name des Events entspricht dann der ersten Note des von Ihnen gespielten Akkordes, wobei der Notenname mit einem „…“ markiert ist.

Eingabe eines Akkordes mit Noten unterschiedlicher Anschlagdynamikwerte. Sie können die obere oder untere Note des Akkordes beispielsweise lauter als die übrigen Noten spielen, um die wichtigste Note des Akkordes zu betonen. Bei einem Dreiklang-Akkord gehen Sie dazu wie folgt vor:

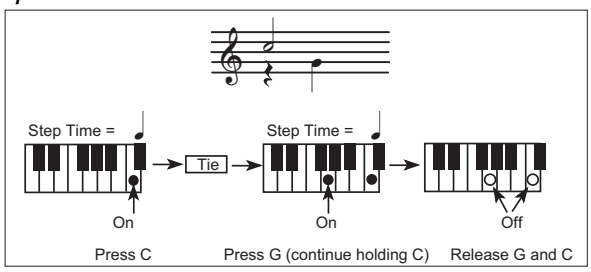
1. Editieren Sie den Anschlagdynamikwert der ersten Note.
2. Schlagen Sie die erste Note an und halten Sie die Taste gedrückt.
3. Editieren Sie den Anschlagdynamikwert der zweiten Note.
4. Schlagen Sie die zweite Note an und halten Sie die Taste gedrückt.
5. Editieren Sie den Anschlagdynamikwert der dritten Note.
4. Schlagen Sie die dritte Note an und lassen Sie anschließend alle Tasten wieder los.

Eingabe einer Zweitstimme. Sie können Passagen eingeben, in denen eine Note gehalten wird, während eine andere Stimme sich frei bewegt.

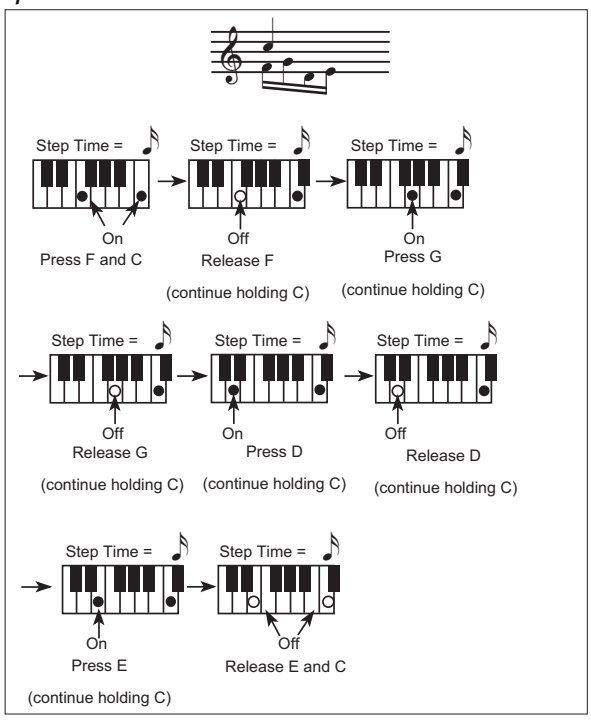
Beispiel 1:



Beispiel 2:



Beispiel 3:



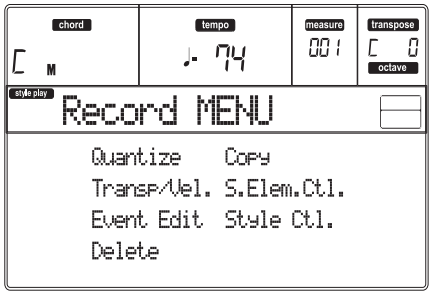
MENÜ

Drücken Sie MENU von jeder beliebigen Seite des Style Record Modus, um das Style Record Edit Menü aufzurufen. In diesem Menü haben Sie Zugang zu verschiednenen Style Record Edit Sektionen.

Anmerkung: *Wenn der Style gespielt wird, können Sie von der Hauptseite und den Style Spur Seiten nicht zu den Seiten Edit Sektion gelangen. (siehe Seite 55 und Seite 56). Stoppen Sie das Playback bevor Sie MENU drücken..*

Wenn Sie sich im Menü befinden, selektieren Sie zunächst eine Edit Sektion mit den VOLUME/VALUE (A–H) Tastern, selektieren Sie dann eine Edit Seite mittels PAGE + oder drücken Sie EXIT, um das Menü zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite (oder die Style Spur Seite) des Style Record Modus zurückzukehren.



Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion. Jede Edit Sektion umfasst wiederum mehrere Edit Seiten.

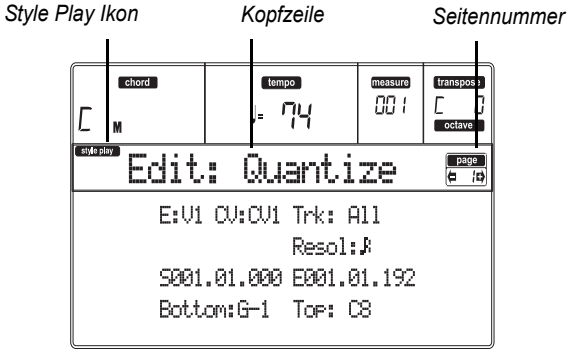
Anmerkung: *Wenn Sie von den Seiten der Edit Sektion (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) zu den anderen Seiten oder umgekehrt überwechseln, wird der Style (sofern er spielt) automatisch gestoppt.*

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Record Modus zurückzukehren.

Alle Editseiten sind in derselben Weise aufgebaut.



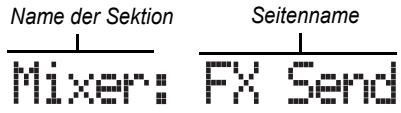
Style Play icon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, daß das Instrument sich im Style Play Modus befindet.

Page header

Diese Zeile zeigt den Namen der laufenden Editseite an. Normalerweise ist die Kopfzeile wie folgt unterteilt: das erste

Wort bezieht sich auf den Namen der Sektion (z.B. „Edit:Quantize“ ist eine „Edit“ Sektion Seite), während das zweite Wort sich auf den Seitennamen bezieht (z.B.. „Quantize“).



Page number

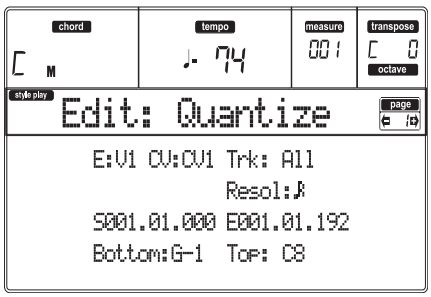
Dieser Bereich zeigt die laufende Seitennummer an.

A–H

Jedes Paar der VOLUME/VALUE (A–H) Taster selektiert einen anderen Befehlsparameter, je nach Edit Seite. Nach Selektion eines Parameters können Sie dessen Wert ändern, indem Sie einen der beiden Taster eines Tasterpaares drücken oder die TEMPO/VALUE Regler benutzen.

SEITE 1 - EDIT: QUANTIZE

Die Quantisierungsfunktion dient zur Korrektur von jeder Art von Rhythmusfehlern nach der Aufnahme oder um einem Pattern einen „groovy“ Effekt zu verleihen.



Nach Einstellung der verschiedenen Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nicht editierbar) Diese nur lesbaren Parameter zeigen an, welches Style Element und Chord Variation derzeit für die Editierung selektiert wurden. Weitere Informationen zur Selektion eines anderen Style Elements und Chord Variation finden Sie auf der Hauptseite „E (Style Element)“ und „CV (Chord Variation)“ Parameter auf Seite 55.

Trk (Track)

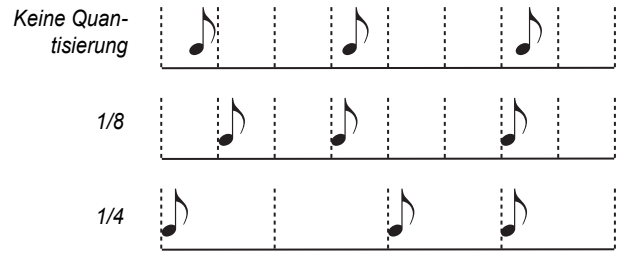
Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All Alle Spuren sind selektiert.

Drum…Acc5 Selektierte Spur.

Resol (Resolution)

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Quanitisierung nach der Aufnahme. Wenn Sie beispielsweise 1/8a selektieren, werden alle Noten zur jeweils nächsten 1/8 Teilung bewegt. Wenn Sie 1/4 selektieren, werden alle Noten an die jeweils nächste 1/4 Teilung bewegt.



1/32…1/4 Gitterauflösung in musikalsichen Werten. Ein „a“ nach dem Wert bedeutet kein Swing. Die Buchstaben „b…f“ nach dem Wert beziehen sich auf die Swing-Quantisierung.

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu quantisierenden Bereichs.

Wenn eine Chord Variation vier Takte lang ist und Sie alle vier selektieren wollen, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

Bottom / Top

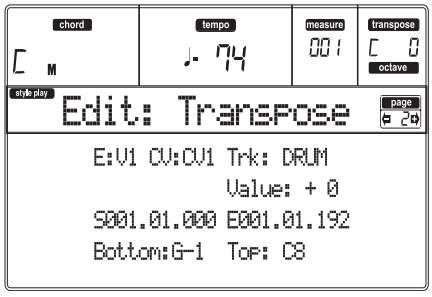
Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der quantisiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum- oder Perkussionsspur anwählen.

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn eine Drum- oder Perkussionsspur selektiert wurde.*

SEITE 2 - EDIT: TRANSPOSE

Auf dieser Seite können Sie die selektierte Spur(en) transponieren.

Anmerkung: *Vergessen Sie nach dem Transponieren nicht, den Parameter „Original Key/Chord“ auf der Style Record Setie (see Seite 56) wieder richti einzustellen.*



Nach der einstellung der entsprechenden Parameter drücken Sie ENTER , um diese auszuführen Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nicht editierbar) Diese nur lesbaren Parameter zeigen an, welches Style Element und Chord Variation derzeit für die Editierung selektiert wurden. Weitere Informationen zur Selektion eines anderen Style Elements und Chord Variation finden Sie auf der Hauptseite „E (Style Element)“ und „CV (Chord Variation)“ Parameter auf Seite 55.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All — Alle Spuren mit Ausnahme der in den Drum Modus eingestellten Spuren sind selektiert. (wie Drum und Percussion Spuren). Die gesamte selektiere Chord Variation wird transponiert.

Drum…Acc5 — Einzelne selektierte Spur.

Value

Transponierwert (±127 Halbtöne).

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameterrzur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu transponierenden Bereichs.

Wenn eine Chord Variation vier Takte lang ist und Sie alle vier selektieren wollen, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt

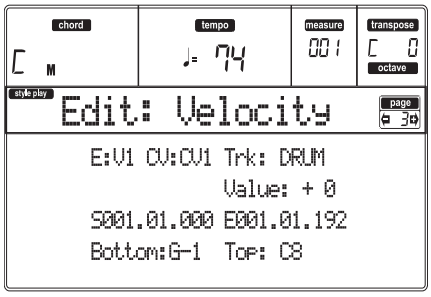
Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der transponiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum- oder Perkussionsspur anwählen. Da in einem Drum Kit jedes Instrument einer anderen Note der Tonleiter zugewiesen ist, wird beim Transponieren von Perkussivinstrumenten ein Part einem anderen Instrument zugewiesen.

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn eine Drum- oder Perkussionsspur selektiert wurde.*

SEITE 3 - EDIT: VELOCITY

Afu dieser Seite können Sie den Velocity-Wert (Dynamik) der Noten in der selektierten Spur einstellen.



Nach Einstellung der entsprechenden Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nicht editierbar) Diese nur lesbaren Parameter zeigen an, welches Style Element und Chord Variation derzeit für die Editierung selektiert wurden. Weitere Informationen zur Selektion eines anderen Style Elements und Chord Variation finden Sie auf der Hauptseite „E (Style Element)“ und „CV (Chord Variation)“ Parameter auf Seite 55.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All — Alle Spuren sind selektiert. Die Velocity für alle Noten der gesamten selektierten Chord Variation wird geändert.

Drum…Acc5 — Selektierte Spur.

Value

Velocity Änderungswert (±127).

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu ändernden Bereichs.

Wenn eine Chord Variation vier Takte lang ist und Sie alle vier selektieren wollen, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

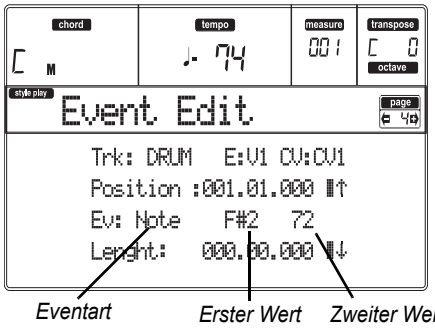
Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der geändert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum- oder Perkussionsspur anwählen.

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn eine Drum- oder Percussionsspur selektiert wurde.*

SEITE 4 - EVENT EDIT

Rufen Sie diese Seite vom Menü des Style Record Modus auf. Auf der Event Edit Seite können Sie jedes Event in einer einzelnen Spur editieren. Weitere Informationen über das Event Editierverfahren finden Sie unter „Event Edit Verfahren“ auf Seite 65.



Trk (Track)

Zu editierende Spur. Zur Selektion einer anderen Spur drükken Sie einen der Taster A VOLUME/VALUE, so daß sich das Go To Track Fenster öffnet.

Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um die Spur zu selektieren und drücken Sie ENTER zur Bestätigung bzw. EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

Gibt das selektierte Style Element und die Akkordvariation an. Dieser Parameter kann nicht editiert werden. Zur Selektion anderer Style Elemente und Akkordvariationen drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Record Modus zurückzukehren (siehe „Hauptseite“ auf Seite 9b-5 der Version 2.0 der Bedienungsanleitung).

Position

Position des auf dem Display angezeigten Events, ausgedrückt in der Form ‘aaa.bb.ccc’:

- ‘aaa’ gibt den Takt an
- ‘bb’ gibt den Beat an

- ‘ccc’ gibt die Ticks an (jeder Viertelbeat = 384 Ticks)

Sie können diesen Parameter editieren, um das Event in eine andere Position zu bringen.

Ev (Event)

Art und Wert des auf dem Display angezeigten Events. Je nach dem gewählten Event kann sich der Wert ändern. Dieser Parameter enthält auch die (nicht-editierbare) „End Of Track“ Markierung, wenn das Ende der Spur erreicht ist.

Event	Erster Wert	Zweiter Wert
Note	Notenname	Anschlagdynamik
Ctrl	Control Change Nummer	Control Change Wert
Bend	Bending Wert	–

Um die Eventart zu ändern, benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster, mit denen Sie die Eventzeile selektieren. Benutzen Sie anschließend dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um eine andere Eventart zu wählen.

Um den Wert des Events zu selektieren und zu editieren, benutzen Sie die Funktionstaster F-3 und F-4 und anschließend die G/VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler.

Length

Länge des selektierten Notenevents. Das Wertformat entspricht dem des Positionswertes.

Anmerkung: *Wenn Sie den Längenwert „000.00.000“ in einen anderen Wert ändern, können Sie nicht mehr zum ursprünglichen Wert zurückkehren. Diesen ziemlich ungewöhnlichen Null-Längenwert können Sie in manchen Schlagzeug- und Perkussionsspuren antreffen.*

Regler für Transport, Navigation und Editieren

E/F und H VOLUME/VALUE Tasters

Diese Taster haben die Funktion „zurück zum vorhergehenden Event“ (E/F) und „weiter zum nächsten Event“ (H). Sie entsprechen den auf dem Display erscheinenden Bild-Pfeilen.

G VOLUME/VALUE Tasters

Benutzen Sie diese Taster, um den entsprechenden Parameterwert-Bereich zu selektieren.

F-3 und F-4 Tasters

Nach Selektion des Parameterwert-Bereiches mit den G VOLUME/VALUE Tastern benutzen Sie diese Taster zum Selektieren des ersten oder zweiten Wertes des zu editierenden Events.

START/STOP Taster

Drücken Sie START/STOP und spielen Sie ein paar Akkorde auf der Tastatur, um das editierte Pattern zu testen. Drücken Sie erneut START/STOP, um das laufende Pattern zu stoppen.

SHIFT + << oder >>

Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt. Drücken Sie gleich-zeitig die Taster << oder >>, um das Go to Measure Fenster zu öffnen.

Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um einen Takt zu selektieren und drücken Sie dann ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

INSERT

Drücken Sie den INSERT Taster, um eine neues Event an der momentan gezeigten Position einzufügen. Die Defaultwerte sind: Art = Note, Tonhöhe = C4, Anschlagdynamik = 100, Länge = 192.

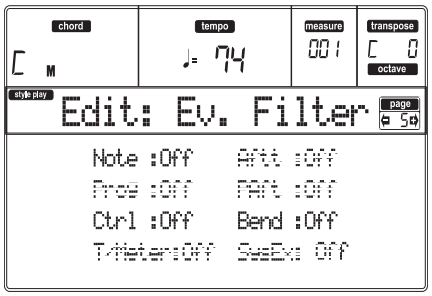
Nach Einfügen eines Events selektieren Sie die Eventzeile mit den C VOLUME/VALUE Tastern. Mit denselben Tastern oder den TEMPO/VALUE Reglern können Sie auch eine andere Eventart selektieren.

DELETE

Drücken Sie den DELETE Taster, um das auf dem Display angezeigte Event zu löschen.

SEITE 5 - EVENT FILTER

Auf dieser Seite können Sie die Eventart selektieren, die auf der Event Edit Seite angezeigt wird. Zum Aufrufen dieser Seite drücken Sie den PAGE+ Taster, wenn Sie sich auf der Event Edit Seite befinden.



Stellen Sie den Filter bei allen Eventarten, die auf der Event Edit Seite angezeigt werden sollen, auf „Off“.

Anmerkung: *Einige Events sind „verdunkelt“ also nicht editierbar dargestellt, da diese Events in bestimmten Styles nicht editiert werden können.*

Note Noten.

Ctrl Control Change Events. Nur die nachstehend aufgeführten Control Change Nummern sind zulässig.

Control Funktion	CC# (Control Change Nummer)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression[(a)]	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonanz	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

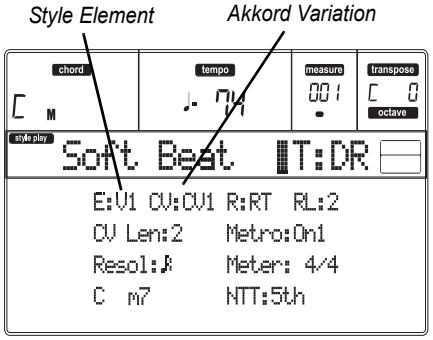
(a) Expression-Events können nicht am Startpunkt (001.01.000) eingefügt werden. In den Default-Parametern der „Kopfzeile“ des Style Elements ist bereits ein Expression-Wert enthalten.

Bend Pitch Bend Events.

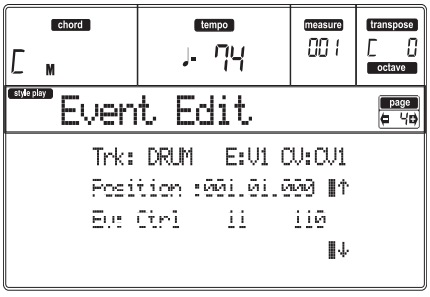
EVENT EDIT VERFAHREN

Auf der Event Edit Seite können Sie jedes einzelne MIDI Event des selektierten Style Elements editieren. So können Sie beispielsweise eine Note durch eine andere ersetzen oder ihre Anschlagdynamik ändern. Nachstehend wird das allgemeine Event Editierverfahren beschrieben.

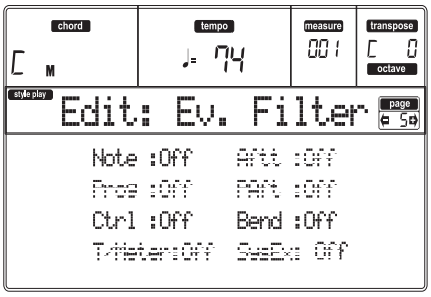
1. Selektieren Sie den zu editierenden Style und drücken Sie RECORD, um den Aufnahmemodus aufzurufen. Daraufhin schaltet sich die LED des RECORD Tasters ein und die Hauptseite des Style Record Modus wird aufgerufen.



2. Benutzen Sie den A VOLUME/VALUE Taster und die Funktionstaster F-1 und F-2, um die Parameter E (Style Element) und CV (Chord Variation) zu selektieren.
   Anmerkung: Weitere Information über Style Elemente und Akkordvariationen sowie über den Aufbau der Styles im allgemeinen finden Sie auf Seite 9b-1 in der Version 2.0 der Bedienungsanleitung.
3. Drücken Sie MENU und benutzen Sie den VOLUME/VALUE (A–H) Taster, um die Event Edit Sektion zu selektieren. Daraufhin erscheint die Event Edit Seite (weitere Informationen siehe „Seite 4 - Event Edit“ auf Seite 63).



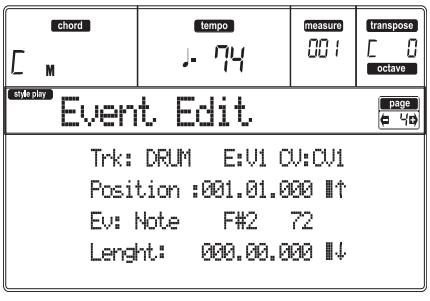
4. Drücken Sie START/STOP, um sich die selektierte Akkord Variation anzuhören. Wenn Sie wollen, können Sie ein paar Akkorde auf der Tastatur spielen, um das Pattern zu testen. Drücken Sie START/STOP, um die Wiedergabe zu beenden.
5. Drücken Sie PAGE+, um die Event Filter Seite aufzurufen und stellen Sie den Filter bei allen Eventarten, die auf dem Display erscheinen sollen, auf „Off“ (weitere Informationen finden Sie unter „Seite 5 - Event Filter“ auf Seite 64).



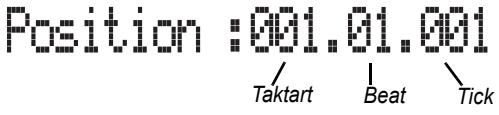
6. Drücken Sie PAGE-, um wieder auf die Event Edit Seite zurückzukehren.
7. Drücken Sie den A VOLUME/VALUE Taster (Trk), um die zu editierende Spur zu selektieren. Daraufhin erscheint das Go To Track Fenster.

   Benutzen Sie den TEMPO/VALUE Regler, um die gewünschte Spur zu selektieren und drücken Sie ENTER zur Bestätigung (oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen).
8. Die Liste der in der selektierten Spur (entsprechend der Selektion des Style Elements und der Akkordvariation in Punkt 2) enthaltenen Events erscheint auf dem Display. Der erste Step, oder Taktbeginn, wird angezeigt. Da hier ein Initialisierungselement enthalten ist, kann es nicht editiert werden und wird deshalb „grau“ (verdunkelt) angezeigt.

9. Drücken Sie einen der H VOLUME VALUE Taster (Bild abwärts-Pfeil), um zum nächsten Step überzugehen. Dies ist normalerweise eine Note, die Sie editieren können.

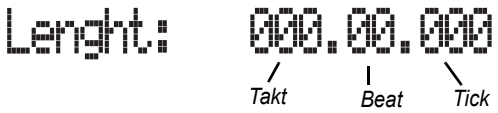


   Weitere Informationen über Eventarten und deren Werte finden Sie auf der „Seite 4 - Event Edit“ auf Seite 63.
10. Benutzen Sie den B VOLUME/VALUE Taster, um die Positionszeile zu selektieren. Benutzen Sie diese Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um die Position des Events zu ändern.



11. Benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster zu Selektion der Eventzeile. Zum Ändern der Eventart können Sie entweder die C VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler verwenden. Benutzen Sie die G VOLUME/VALUE Taster und die Funktionstasten F-3 und F-4, um den ersten oder den zweiten Wert des Parameters zu selektieren. Benutzen Sie die G VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um den selektierten Wert zu ändern.

12. Bei Notenevents benutzen Sie den D VOLUME/VALUE Taster zur Selektion der Längenzeile. Dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler können auch zur Änderung der Eventlänge benutzt werden.

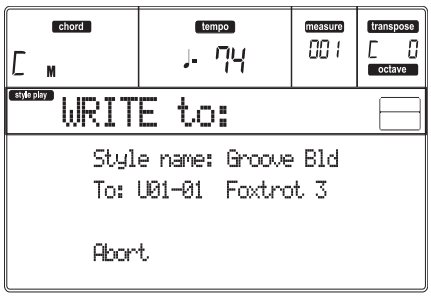


• Nachdem das angezeigte Event geändert wurde, können Sie mit den **H VOLUME/VALUE Tastern** (nächstes Event) zum nächsten Event oder mit den **E/F VOLUME/VALUE Tastern** (vorhergehendes Event) zum vorhergehenden übergehen.

• Mit der **Tasterkombination SHIFT + << oder >>** können Sie zu einem anderen Takt übergehen (siehe „SHIFT + << oder >>“ auf Seite 64)

• Wie in Punkt 4 beschrieben ist, können Sie START/STOP drücken und einige Akkorde spielen, um zu prüfen, wie sich das Pattern nach Ihren Änderungen anhört. Drücken Sie erneut START/STOP, um die Wiedergabe des Pattern zu beenden.

13. Benutzen Sie die INSERT Taster, um ein Event an der gezeigten Position einzufügen (es wird ein Notenevent mit Defaultwerten eingefügt). Benutzen Sie die DELETE Taster, wenn Sie das auf dem Display angezeigte Event löschen wollen.
14. Wenn Sie die Editierung beendet haben, können Sie eine andere Spur (siehe Punkt 7) oder ein anderes Style Element und Akkordvariation selektieren (drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Record Modus zurückzukehren und gehen Sie dann zu Punkt 2 über).
15. Wenn die Editierung des gesamten Style beendet ist, drücken Sie WRITE, um die Write Style Seite aufzurufen.



• Benutzen Sie den A oder E VOLUME/VALUE Taster, um den Text Editing Modus aufzurufen. Benutzen Sie die UP und DOWN Taster, um den Cursor zu bewegen und das Rad, um einen Buchstaben zu selektieren.

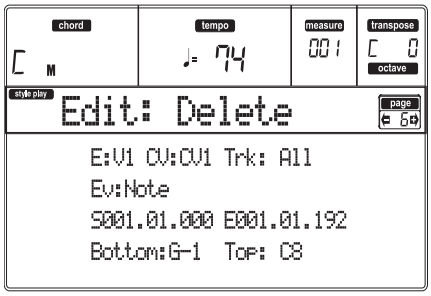
• Benutzen Sie den B VOLUME/VALUE Taster, um den Zielspeicherplatz zu selektieren. Der Name des auf dem selektierten Speicherplatz bereits vorhandenen Style wird nach der Style Bank-Speicherplatznummer angezeigt.

Warnung: Wenn Sie einen bereits vorhandenen Style selektieren und die Bestätigung zum Überschreiben geben, wird der alte Style gelöscht und durch den neuen ersetzt. Speichern Sie also Styles, die Sie nicht verlieren möchten auf einer Karte ab, bevor Sie diese überschreiben.

16. Drücken Sie ENTER, um den Style im internen Speicher zu speichern oder drücken Sie einen der D VOLUME/VALUE Taster (Abbrechen), um die im Style Record Modus vorgenommenen Änderungen zu löschen. Wenn die Meldung „Are you sure?“ erscheint, drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um wieder auf die Write Style Seite zurückzukehren.

SEITE 6 - EDIT: DELETE

Auf dieser Seite können Sie einzelne Elemente oder MIDI Events aus einem Style löschen.



Nach Einstellung der entsprechenden Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nicht editierbar) Diese nur lesbaren Parameter zeigen an, welches Style Element und Chord Variation derzeit für die Editierung selektiert wurden. Weitere Informationen zur Selektion eines anderen Style Elements und Chord Variation finden Sie auf der Hauptseite „E (Style Element)“ und „CV (Chord Variation)“ Parameter auf Seite 55.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All	Alle Spuren sind selektiert. Nach dem Löschen bleibt die selektierte Chord Variation leer.
Drum…Acc5	Selektierte Spur.

Ev (Event)

Art des zu löschenden MIDI Event.

All	Alle Events. Der Takt wird nicht aus der Chord Variation gelöscht.
Note	Alle Noten des selektierten Bereichs.
Dup.Note	Alle duplizierten Noten. Wenn zwei Noten mit demselben Pitch auf demselben Tick zusammentreffen, wird die Note mit dem niedrigsten Velocity-Wert gelöscht.

A.Touch After Touch Events.

Anmerkung: *Diese Datentypen werden während der Aufnahme automatisch entfernt.*

P.Bend Pitch Bend Events.

PrChange Program Change Events, ausgenommen gebündelte Control Change #00 (Bank Select MSB) und #32 (Bank Select LSB).

Anmerkung: *Diese Datentypen werden während der Aufnahme automatisch entfernt.*

C.Change All Control Change Events, zum Beispiel Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal…

CC00/32…CC127 Einzelne Control Change Events. Doppelte Control Change Nummern (like 00/32) sind MSB/LSB Bündel.

Anmerkung: *Manche CC Daten werden während der Aufnahme automatisch entfernt. Weitere Informationen über die zulässigen Daten finden Sie in Tabelle auf Seite 54.*

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu ändernden Bereichs.

Wenn eine Chord Variation vier Takte lang ist und Sie alle vier selektieren wollen, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt

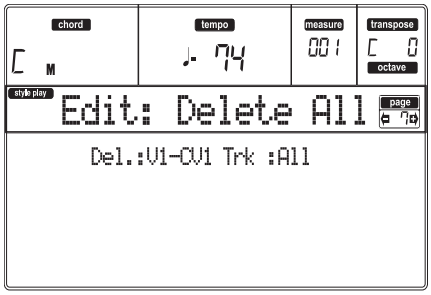
Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der quantisiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum- oder Perkussionsspur anwählen..

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur dann zur Verfügung, wenn die Optionen All oder Note selektiert wurden..*

SEITE 7 - EDIT: DELETE ALL

Mit dieser Funktion können Sie ein selektiertes Style Element oder eine Chord Variation oder den ganzen Style löschen und wieder auf seine Default-Parameterwerte zurückstellen.



Nach Einstellung der entsprechanden Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

Del (Delete)

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Style, ein einzelnes Style Element oder eine einzelne Chord Variation zu selektieren.

All Alle Style Elemente, d.h. der ganze Style. Bei der Einstellung Del=All und Trk=All wird der ganze Style gelöscht und alle Parameter wieder auf ihren Defaultstatus zurückgestellt.

Var1…End2 Einzelnes Style Element.

V1-CV1…E2-CV2 Einzelne Chord Variation.

Trk (Track)

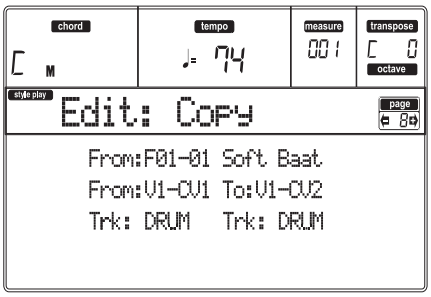
All Alle Spuren des selektierten Style, Style Element oder Chord Variation.

Drum–Acc5 Eine einzelne Spur des selektierten Style, Style Element oder Chord Variation.

SEITE 8 - EDIT: COPY

Auf dieser Seite können Sie eine Spur, eine Chord Variation oder ein Style Element innerhalb desselben Style oder von einem anderen Style kopieren. Darüber hinaus können sie auch einen ganzen Style kopieren.

Warnung: *Beim Kopieren werden alle Daten am Zielspei-cherplatz gelöscht (überschrieben).*



Nach Einstellung der entsprechenden Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Anmerkung: *Wenn Sie zu viele Events in denselben „Tick“ kopieren, erscheint die Meldung „Too many events!“ und der Kopiervorgang wird abgebrochen..*

Anmerkung: *Wenn Sie über eine vorhandene Chord Variation kopieren, werden die Program Change Daten nicht ko-piert, um die ursprünglichen Programs in dieser Chord Variation unverändert zu belassen.*

Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

From Style

Benutzen Sie den ersten Parameter, um den Ursprungsstyle zu selektieren, aus dem die Spur, die Chord Variation oder das Style Element kopiert werden soll.

From… to Style Element/Chord Variation

Benutzen Sie diese Parameter, um das Ursprungs- und Ziel-Style Element oder -Chord Variation zu selektieren.

Anmerkung: *Aufgrund ihrer unterschiedlichen Struktur ist es nicht möglich, aus einer Variation in ein anderes Style Element (oder umgekehrt) zu kopieren.*

All — Alle Style Elemente, d.h. der gesamte Style. Sie können das Zielmedium nicht ändern, das automatisch auf All eingestellt ist.

Var1…End2 — Einzelnes Style Element.

V1-CV1…E2-CV2 — Einzelne Chord Variation.

From… to Track

Benutzen Sie diese Parameter, um die zu kopierende Ursprungs- und Zielspur zu selektieren. Diese Funktion ist nützlich zur Verdopplung der Parts und Verstärkung des Pattern.

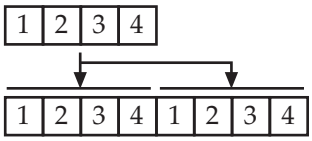
All — Alle Spuren des selektierten Style, Style Element oder Chord Variation.

Drum–Acc5 — Einzelne Spur des selektierten Style, Style Element oder Chord Variation.

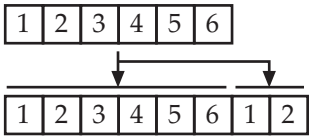
In eine Chord Variation mit unterschiedlicher Länge kopieren

Sie können ein Chord Element in ein anderes Chord Element mit unterschiedlicher Länge kopieren. Hierzu müssen Sie folgendes berücksichtigen:

- Wenn die Ursprungslänge einen Bruchteil der Ziellänge darstellt, wird die Ursprungs-Chord Variation vervielfacht, um in die Ziel-Chord Variation zu passen. Wenn die Ursprungslänge beispielsweise vier Takte umfasst und die Ziellänge 8 Takte , wird die Ursprungs-Chord Variation zweimal kopiert.



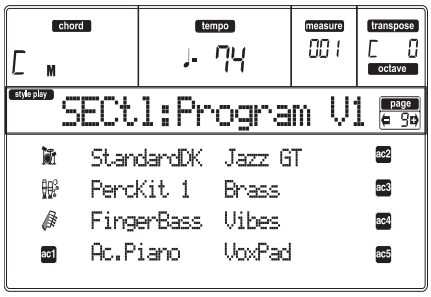
- Wenn die Ursprungslänge keinen Bruchteil der Ziellänge darstellt, wird die Ursprungs-Chord Variation für so viele Takte kopiert, wie in die Ziel-Chord Variation hineinpassen. Wenn die Ursprungslänge beispielsweise 6 Takte umfasst und die Ziellänge 8 Takte , wird die Ursprungs-Chord Variation einmal kopiert und dann werden die ersten 2 Takte kopiert, um die restlichen 2 Takte anzuassen.



Anmerkung: *Vermeiden Sie es, in eine Chord Variation mit anderem Metrum zu kopieren, z.B. eine 4/4 Chord Variation in eine 3/4 Chord Variation.*

SEITE 9 - STYLE ELEMENT CONTROLS: PROGRAMS

Auf dieser Seite können Sie jeder Spur des selektierten Style Elements ein anderes Program zuweisen. Jedes Style Element kann verschiedene Programs besitzen; vergessen Sie nach dem Speichern des neuen Style nicht, den „Prog“ Parameter auf „Original“ einzustellen (siehe Seite 9-11 der Bedienungsanleitung), damit der Style das Program unter Umgehung der Style Performance Einstellungen selektiert.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

Um die Einstellungen auf dieser Seite in ein anderes Style Element zu kopierne, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dann den Taster des Ziel- Style Elements.

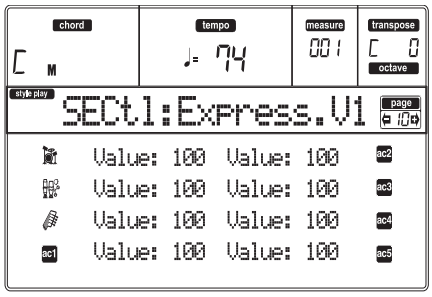
Program

Benutzen Sie die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion, um der selektierten Spur ein Program zuzuweisen.

SEITE 10 - STYLE ELEMENT CONTROLS: EXPRESSION

Auf dieser Seite können Sie den Expression (CC#11) Wert für jede Style Spur ändern. Auf diese Weise können Sie den entsprechenden Pegel einer Spur in einem einzelnen Style Element reduzieren, ohne daß die Gesamtlautstärke des Style vermindert werden muss.

Dieser Regler ist sehr nützlich, wenn Sie verschiedene Programs ein und derselben Spur in verschiedenen Style Elementen zugewiesen haben und der interne Pegel dieser Programs unterschiedlich ist.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

Um die Einstellungen aus dieser Seite in ein anderes Style Element zu kopieren, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dann den Taster des Ziel-Style Elemente.

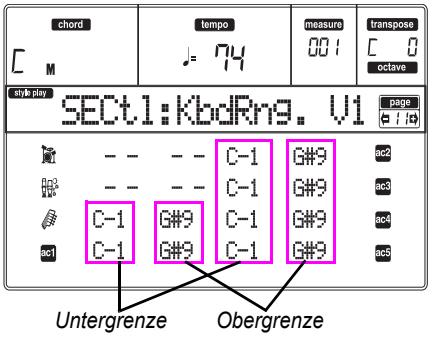
Value

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung des Expression Wertes für die entsprechende Spur.

SEITE 11 - STYLE ELEMENT CONTROLS: KEYBOARD RANGE

Der Keyboard Bereich sorgt automatisch für die Transpo-nierung jeder Pattern-Note, deren Pitch sonst zu hoch oder zu tief wäre im Vergleich zum akustischen Original-Instrument, wenn es vom Arranger transponiert wird. Auf diese Weise wird für jedes Begleitinstrument ein natürlicherer Klang erzielt.

Der untere Grenzwert für eine Gitarre ist E2. Wenn Sie einen Akkord unterhalb von E2 spielen, kann das transponierte Pattern diesen Grenzwert unterschreiten und deshalb unnatürlich klingen. Wenn der untere Grenzwert für die Gitarrenspur auf E2 eingestellt wird, ist das Problem gelöst.



Anmerkung: *Der Tastaturbereich wird während der Aufnahme ignoriert Die selektierte Spur kann über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen.*

Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

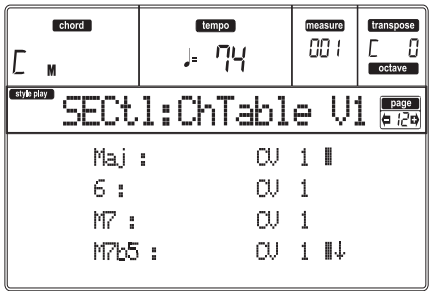
Um die Einstellungen aus dieser Seite in ein anderes Style Element zu kopieren, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dann den Taster des Ziel-Style Elemente.

Bottom/Top

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs für die entsprechende Spur.

SEITE 12 - STYLE ELEMENT CONTROLS: CHORD VARIATION TABLE

Auf dieser Seite können Sie jedem erkannten Akkord eine Chord Variation zuweisen. Wenn der Akkord erkannt wird, wird die zugewiesene Chord Variation automatisch vom Arranger selektiert, um die Begleitung zu spielen.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

E–F (Scroll Up), G–H (Scroll Down)

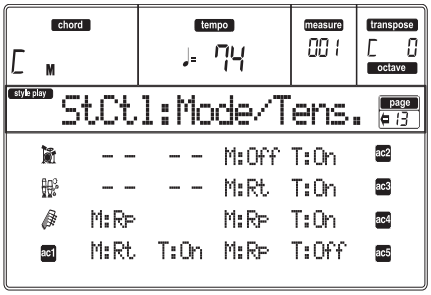
Benutzen Sie diese Taster, um die verfügbaren Parameter auf dem Display durchzublättern.

Chords / Chord Variation

Benutzen Sie diese Parameter, um jedem der aufgelisteten Akkorde eine Chord Variation zuzuweisen.

SEITE 13 - STYLE CONTROLS: MODE/TENSION

Auf dieser Seite können Sie den Retrigger Modus für die Style Spuren einstellen und die Spannung für die Begleitspuren aktivieren oder deaktivieren.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

M (Mode)

Diese Einstellung sorgt für die Harmonisierung der Noten der Bass Spur mit den Acc1–5 Spuren auf der Grundlage des neuen Akkords, wenn der Akkord sich ändert.

Off	Beim Spielen eines neuen Akkords werden die aktuellen Noten gestoppt. Die Spur bleibt stumm bis eine neue Note im Pattern angetroffen wird.
Rt	(Retrigger) Der Klang wird gestoppt und die neuen Noten, die mit dem erkannten Akkord zusammenpassen, werden wiedergegeben.
Rp	(Repitch) Neue Noten, die mit dem erkannten Akkord zusammenpassen, werden durch Repitching der bereits gespielten Noten wiedergegeben. Es gibt keine Pause im Klang. dies ist sehr nützlich in Gitarren- oder Bass-Spuren.

T (Tension)

Mit Tension werden Noten hinzugefügt (eine 9th, 11th und/oder 13th), die bereits von der Begleitung gespielt wurden., obwohl sie nicht im Style Pattern enthalten waren. Dieser Parameter gibt an, ob die im erkannten Akkord enthaltene Tension zur den Acc1–5 Spuren hinzugefügt werden soll oder nicht.

On	Die Tension wird hingefügt.
Off	Es wird keine Tension hinzugefügt.

11. SONG PLAY BETRIEBSMODUS

Im Song Play-Modus können Sie Songs (direkt von der Karte) abspielen und gleichzeitig auf den vier Realtime Spuren (Tastatur) (Upper 1–3, Lower) zum Song spielen. Da das microARRANGER mit zwei eingebauten Sequenzern ausgerüstet ist, können Sie zwei Songs gleichzeitig spielen. Das ist sehr praktisch, wenn Sie während einer Live-Veranstaltung zwei Songs mixen wollen.

DIE SONGS UND DAS STANDARD MIDI FILE FORMAT

Das ursprüngliche Song-Dateiformat des microARRANGER ist Standard MIDI File (SMF), ein universeller Standard, der von allen Herstellern benutzt wird. Sie können diese Dateien mit jedem Musikinstrument oder Computer lesen.

Ein leichter Unterschied kann sich möglicherweise bei dem von jeder Spur angesprochenen Klang ergeben. Wenn Sie einen Song auf dem microARRANGER (Song-Modus) unter ausschließlicher Verwendung der General MIDI-Programme aufgenommen haben, können Sie denselben Song auf jedem anderen (virtuellen) Instrument oder Computer abspielen.

Wenn Sie SMF Dateien im Song Play Modus lesen, können diese Dateien bei ausschließlicher Verwendung von General MIDI Klängen problemlos gelesen werden. Die Klänge können hingegen Änderungen erfahren, wenn Songs gespielt werden, die auf anderen Instrumenten erstellt wurden: trotz der umfangreichen Kompatibilität des microARRANGER mit noch anderen Formaten, können sich Unterschiede ergeben.

Sollte dies der Fall sein, rufen Sie den Song-Betriebsmodus auf, laden Sie die SMF Datei und nehmen Sie eine manuelle Neuzuweisung der nicht passenden Programme vor, indem Sie sie durch ähnliche Programme des microARRANGER ersetzen.

Nachdem Sie dann die SMF-Datei wieder gespeichert haben, können Sie diese im Song Play-Modus mit den richtigen Programmen spielen.

TRANSPORT REGLER

Sie können die separaten Transportregler für beide Sequencer benutzen. Verwenden Sie die SEQ1 Regler für Sequencer 1 und die SEQ2 Regler für Sequencer 2. Siehe „SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 und SEQ2“ auf Seite 18 für weitere Informationen).

MIDI CLOCK

Im Song Play Modus wird die MIDI Clock stets vom internen Sequencer erzeugt, auch dann, wenn als Clock Parameter „extern“ eingestellt wurde (siehe „Clock“ auf Seite 130). Das microARRANGER überträgt nur die von Sequenzer 1 erzeugten MIDI Clock-Daten.

WÄHREND DES EDITIERENS SEQUENCER WECHSELN

Wenn Sie sich im Edit Modus befinden, können Sie die selektierten Sequencer Parameter editieren. Rufen Sie die Hauptseite des Song Play Modus auf und drücken Sie S1 (A Taster) oder S2 (B Taster), um den zu editierenden Sequencer zu selektieren (siehe „Hauptseite“ auf Seite 72).

EINEN SONG MITTELS FORTLAUFENDER NUMMER SELEKTIEREN

Jedem Song im Datenspeicher (bis zu 9,999) wird eine fortlaufende Nummer zugeordnet. Diese Nummer erscheint auf der Song Select Seite vor dem jeweiligen Namen des Songs.

Wenn Sie sich auf der Hauptseite, der Song Select Seite oder der Lyrics Seite befinden, fungiert die STYLE Sektion auch als numerische Tastatur. Sie können sie zur Eingabe der letzen Zahlen des von Ihnen gewünschten Song verwenden. Der auf der Song Select Seite selektierte Ordner wird zum aktuellen Ordner. Auf diese Weise können.

Songs auf der Song Select Seite selektieren

1. Rufen Sie die Song Select Seite auf (siehe „Song Auswahlseite“ oben).
2. Wählen Sie die Karte und den Ordner, wo sich der gewünschte Song befindet. Derselbe Ordner wird nun auch auf der Haupt- und der Lyrics Seite verwendet.
3. Geben Sie die 4-stellige Zahl ein, die dem zu selektierenden Song entspricht (wenn die Songnummer beispielsweise „1043“ lautet, tippen Sie 1, 0, 4, 3 ein).

Nach Eingabe der letzen Ziffer schließt sich das Fenster automatisch und der gewünschte Song ist selektiert.

- Wenn die Songnummer nur 1, 2 oder 3 Stellen umfasst, tippen Sie die Nummer ein und drücken Sie anschließend ENTER zur Bestätigung (bei der Songnummer „52“ tippen Sie folglich 5, 2 gefolgt von ENTER ein).

Anmerkung: *Wenn die eingegebene Zahl keinem Song entspricht, erscheint die Mitteilung „Song not available“. Drücken Sie einen beliebigen Taster, um die Mitteilung zu löschen.*

Songs auf der Hauptseite selektieren

Wenn das Eingabefeld S1 oder S2 selektiert ist, geben Sie die Zahl ein, die dem von Ihnen gewünschten Song entspricht. Der aktuelle Ordner ist der auf der Song Select Seite selektierte Ordner.

Songs auf der Lyrics Seite selektieren

Geben Sie die Zahl ein, die dem von Ihnen gewünschten Song entspricht. Der aktuelle Ordner ist der auf der Song Select Seite selektierte Ordner.

REALTIME UND SEQUENCER SPUREN

Das microARRANGER ist mit einem Doppelsequenzer ausgestattet. Jeder Song kann bis zu 16 Spuren spielen; insgesamt gibt es 32 Sequenzspuren.

Darüberhinaus können Sie auf der Tastatur mit vier zusätzlichen Realtime Spuren (Upper 1–3 und Lower) spielen. Sie können für diese Spuren die Lautstärke, den Mute-Status und die Programm Selektion auf der Hauptseite des Song Play Modus editieren.

Wenn Sie den Song Play Modus vom Style Play Modus aus aufrufen, sind die Realtime Spuren dieselben wie beim Style Play Modus. Zur schnellen Selektion von Effekten und Programmen empfiehlt es sich, andere Performances zu wählen.

GESAMTLAUTSTÄRKE, SEQUENCER LAUTSTÄRKE UND BALANCE

Während der MASTER VOLUME Schieberegler zur Einstellung der allgemeinen Lautstärke des Instruments dient, können Sie mit dem ACC/SEQ VOLUME Schiebeschalter nur die Spurlautstärke des Sequencers steuern. Auf diese Weise ist es möglich, nur die Lautstärke des Sequencers zu regulieren, ohne daß die Realtime Spuren (Tastatur) durch diesen Schieberegler beeinflusst werden.

Benutzen Sie den BALANCE Schieberegler, um zwischen Sequencer 1 und Sequencer 2 zu mixen. Zur Einstellung der maximalen Lautstärke beider Sequencer ist er in die Mitte zu stellen.

EFFEKTE IM SONG PLAY MODUS

Das microARRANGER ist mit vier Effektprozessoren oder DSP (digitalen Signalprozessoren) ausgestattet. Im Song Play-Modus können Sie zwei oder mehr Effekte gleichzeitig erzeugen, je nachdem, welche MIDI-Datei Sie einlesen.

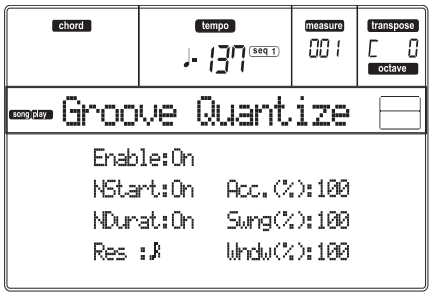
Anmerkung: *Wenn bei der Wiedergabe eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A–D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren. Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.*

- Ein auf dem microARRANGER kreierter Song (im Song- oder Backing Sequence-Modus) kann bis zu 4 Effekte einsetzen (normalerweise 2 Hall- + 2 Modulationseffekte); jede Spur kann das Paar A/B oder C/D benutzen.
- Eine Standard MIDI-Datei setzt nur 2 Effekte ein (normalerweise 1 Hall- + 1 Modulationseffekt). Dadurch können Sie die übrigen 2 Effekte für die Realtime-Spuren benutzen.
- Wenn beide Sequencer gleichzeitig benutzt werden und der „S2 FX Mode“ auf „A/B Mode“ eingestellt ist (siehe Seite 80), setzen sie nur das Paar A/B ein, während das Paar C/D den Realtime Spuren (Tastaturspuren) vorbehalten ist.
- Wenn beide Sequencer gleichzeitig benutzt werden und der „S2 FX Mode“ auf „C/D Mode“ eingestellt ist (siehe Seite 80), setzt Sequencer 1 das Paar A/B, Sequencer 2 hingegen das Paar C/D ein, das auch von Realtime (Tastaturspuren) benutzt wird.

GROOVE QUANTIZE AUSWAHLFENSTER

Sie können in Echtzeit eine „Groove-Quantisierung“ für Sequencer 1 verwenden. Die Groove Quantisierung dient dazu, den Musik-Groove während der Wiedergabe zu ändern, indem die Noten zur nächsten Achse des „Rhythmusrasters“ bewegt werden. Experimentieren Sie mit dieser Funktion, die eine reichhaltige musikalische Erfindungsquelle darstellt.

Drücken Sie G.QUANTIZE wenn Sie sich im Song Play Modus befinden. Daraufhin erscheint folgendes Fenster:



Drücken Sie EXIT, um das Fenster zu verlassen.

Enable

Aktiviert oder deaktiviert die Quantisierungsfunktion. Beim Einschalten des Instruments oder beim Selektieren eines anderen Song ist sie automatisch deaktiviert.

NStart (Note Start)

Aktiviert/deaktiviert die Quantisierung des Note-On-Events (d.h. Notenanfang).

NDurat (Note Duration)

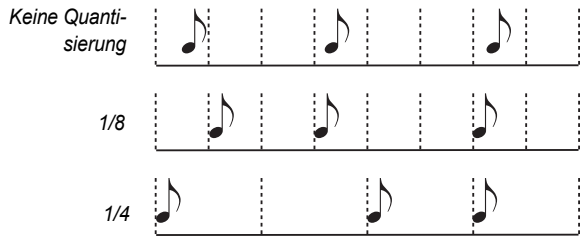
Aktiviert/deaktiviert die Quantisierung des Note-Off-Events (d.h. Notenlänge).

Res (Resolution)

Grobe Quantisierungsraster. Dieser Parameter ist der Hauptquantisierungswert, der mit Acc, Swing und Window-Werte verändert wird.

𝅘𝅥𝅯 (1/32)…♩ (1/4)

Rasterauflösung in musikalischen Werten (eine „3“ nach dem Wert bedeutet „triplet“) Wenn Sie beispielsweise 1/8 selektieren, werden alle Noten zum nächsten 1/8 Rasterbewegt. Wenn Sie 1/4 selektieren, werden alle Noten zum nächsten 1/4 Raster bewegt.



Acc (Accuracy)

Genauigkeitsprozentsatz der Quantisierung. Wenn Acc=50 eingestellt wird und die Note 20 Ticks vom groben Raster entfernt ist, wird sie nur um 10 Ticks zum Raster hin bewegt.

0 Keine Genauigkeit. Es wird keine Quantisierung vorgenommen.

100 Höchste Genauigkeit. Die Note wird genau auf die Rasterposition geschoben.

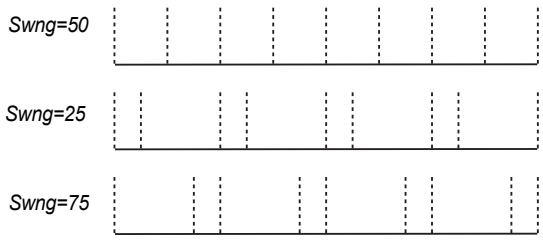
Swing

Quantisierungsasymmetrie. Die Rasterachsen werden zu den nächsten Rasterachsen bewegt.

0 Achsen mit gerader Nummer werden vollständig über die vorhergehenden Achsen mit ungerader Nummer bewegt.

50 Die Achsen haben genau denselben Abstand voneinander.

100 Achsen mit gerader Nummer werden vollständig über die nachfolgenden Achsen mit ungerader Nummer bewegt

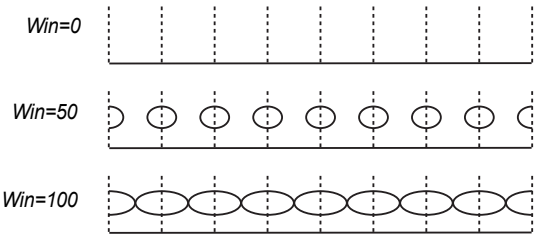


Window

Quantisierungsgebiet, das die Rasterachsen überragt.

0 Das Quantisierungsfenster entspricht der Achse. Es wird keine Quantisierung vorgenommen.

100 Das Quantisierungsfenster erstreckt sich bis zum nächsten Fenster. Alle Events werden quantisiert.



DAS WRITE FENSTER

Der Song Play Modus wurde mit der Seq1+Seq2 Einstellungsmöglichkeit ausgestattet, mit der eine generelle Einstellung aller Songs eines jeden Sequenzers vorgenommen werden kann. Für jeden Sequenzer gibt es jeweils separate Einstellsets.

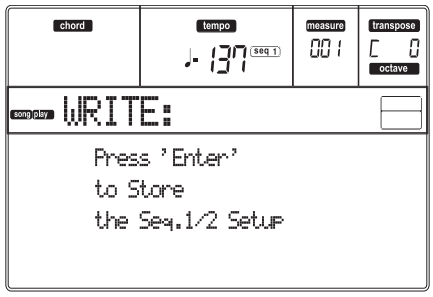
Dieses Setup speichert die Internal FX Einstellungen, den Internal/External Status einer jeden Spur und den Play/Mute Status einer jeden Spur. Wenn ein neuer Song selektiert wurde, wird automatisch das gespeicherte Setup aufgerufen und alle Parameter werden wieder zurückgesetzt.

- Mit Hilfe einer generellen Einstellung der Internal FX Parameter können Sie beispielsweise allen Songs einen Hall zuweisen, der dem Raum, in dem Sie spielen, angemessen ist, ohne daß Sie irgendeinen Song ändern müssten. (Das gilt nur für Songs, die nicht mit dem microARRANGER/Pa50SD/Pa80 erstellt wurden).
- Mit Hilfe einer generellen Einstellung des Internal/External Status können Sie beispielsweise die Pianospur aller Songs einem hierfür vorgesehenen Expander zuweisen (dazu stellen Sie einfach die Piano Spur generell auf den External Modus ein). (Das gilt nur für Songs, die nicht mit dem microARRANGER/Pa50SD/Pa80 erstellt wurden).
- Der Play/Mute Status ermöglicht eine generelle Stummschaltung der Spuren, die Sie während Ihres Auftritts nicht spielen wollen (beispielsweise die Melodiespur).

Weitere Informationen über die Internal FX Einstellung für den Song Play Modus finden Sie auf „Seite 3 - Mixer: FX A/B Send“ oder „Seite 3 - Mixer: FX C/D Send“ (siehe auf Seite 76).

Mit dem nachstehend beschriebenen Verfahren wird das Seq1+Seq2 Setup gespeichert.

1. Drücken Sie WRITE. Die Write Seite öffnet sich.



2. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.
   Wenn Sie mit ENTER bestätigen, wird das Setup im Global gespeichert. Eventuell befinden sich diese Einstellungen bei den „Global“-Daten auf der Karte.

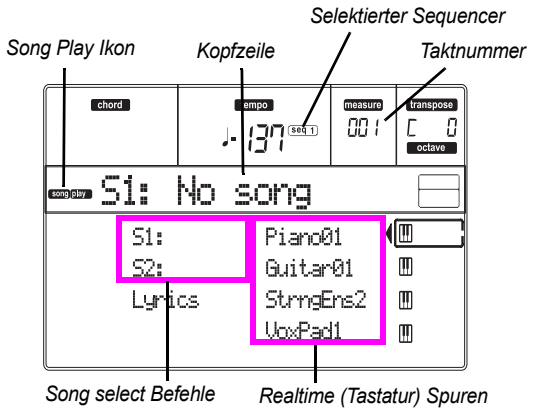
HAUPTSEITE

Drücken Sie SONG PLAY, um diese Seite von einem anderen Betriebsmodus aus aufzurufen.

Anmerkung: *Wenn Sie von Style Play zu Song Play übergehen, wird automatisch das Song Setup selektiert und bestimmte Spurparameter können sich möglicherweise ändern.*

Drücken Sie EXIT/NO, um diese Seite vom Menü oder von einer anderen Song Play Edit Seite aus aufzurufen.

Um die Songspuren anzeigen zu lassen, benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von der Hauptseite (Anzeige der Realtime Spuren) zu den anderen Spuren überzugehen. Beim ersten Drücken werden die Spuren 1–8 angezeigt (TRACK SELECT LED ist eingeschaltet); beim zweiten Drücken werden die Spuren 9–16 angezeigt (TRACK SELECT LED leuchtet auf); bei nochmaligem Drücken kehren Sie zu den Realtime Spuren (TRACK SELECT LED ist ausgeschaltet) zurück.



Song Play Ikon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, daß das Instrument sich im Song Play Modus befindet.

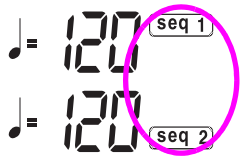
Kopfzeile

Diese Zeile zeigt den momentan selektierten Sequencer und den zugewiesenen Song an („S1:Song Name“ oder „S2:Song Name“).

Wenn dem aktuellen Sequencer kein Song zugewiesen ist, zeigt diese Zeile nur die Nummer des selektierten Sequencers an („S1:“ oder „S2:“, je nachdem, welcher Sequencer momentan selektiert ist).

Wenn weder ein Sequencer noch ein Song selektiert ist, erscheint nur die Meldung „No Song“.

Drücken Sie A (S1:) oder B (S1:), um zwischen Sequencer 1 und Sequencer 2 hin- und herzuschalten. Wenn einer der beiden Sequencer selektiert ist, wird die Sequencernummer auch rechts vom Metronomtempo angezeigt.



Wenn eine Jukebox Datei abgespielt wird, erscheint der Name der Datei in der Kopfzeile der Seite.

Selektierter Sequencer

Hiermit wird angezeigt, ob als momentan selektierter Sequencer Seq1 oder Seq2 eingestellt wurde. Verwenden Sie die VOLUME/VALUE Taster A und B, um den gewünschten Sequencer zu selektieren.

Taktnummer

Dieser Zähler zeigt die aktuelle Taktnummer des selektierten Songs an.

A (S1:SongName)

Beim ersten Drücken (und bereits selektiertem Song) wird mit diesem Tasterpaar Sequencer 1 selektiert. Beim zweiten Drücken (oder bei noch nicht selektiertem Song), wird die Song Auswahlseite (siehe „Song Auswahlseite“ auf Seite 74) geöffnet, auf welcher die Selektion eines einzelnen Songs oder einer Jukebox Datei für Sequencer 1 vorgenommen werden kann.

Wenn Sie einen anderen Song wählen, während bereits ein Song auf demselben Sequencer abgespielt wird, beginnt der neue Song zu spielen.

Wenn dieser Parameter selektiert wurde, können Sie einen Song durch Eingabe seiner fortlaufenden Nummer auswählen (siehe „Einen Song mittels fortlaufender Nummer selektieren“ auf Seite 70).

B (S2:SongName)

Beim ersten Drücken (und bereits selektiertem Song) wird mit diesem Tasterpaar Sequencer 2 selektiert. Beim zweiten Drücken (oder bei noch nicht selektiertem Song), wird die Song Auswahlseite (siehe „Song Auswahlseite“ auf Seite 74) aufgerufen, auf welcher die Selektion eines einzelnen Songs für Sequencer 2 vorgenommen werden kann.

Wenn Sie einen anderen Song wählen, während bereits ein Song auf demselben Sequencer abgespielt wird, beginnt der neue Song zu spielen.

Wenn dieser Parameter selektiert wurde, können Sie einen Song durch Eingabe seiner fortlaufenden Nummer auswählen (siehe „Einen Song mittels fortlaufender Nummer selektieren“ auf Seite 70).

C (Lyrics)

Dient zum Öffnen der Lyrics Seite (siehe „Die Lyrics Seite“ auf Seite 74). Der Text wird nur dann angezeigt, wenn er im jeweils selektierten Song vorhanden und mit einem jener Standardformate kompatibel ist, die das microARRANGER auswertet.

E (Upper 1 Program), F (Upper 2 Program), G (Upper 3 Program), H (Lower Program)

Name der Programme, die den Realtime (Keyboard) Spuren zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Änderung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

SPUREN 1–8 SEITE

Um die Spuren 1–8 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie TRACK SELECT von der Hauptseite aus. Die TRACK SELECT LED schaltet sich ein.

Drücken Sie zweimal den TRACK SELECT Taster, um auf die Hauptseite zurückzukehren.

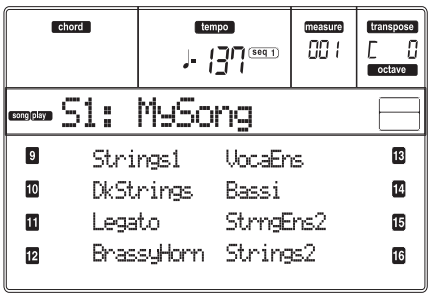
A–H (Tracks 1–8 Programs)

Name der Programme, die den Spuren 1–8 zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Änderung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

SPUREN 9–16 SEITE

Um die Spuren 9–16 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie einmal TRACK SELECT, wenn Sie sich auf von der Seite der Spuren 1–8 befinden bzw. zweimal, wenn sie sich auf der Hauptseite befinden. Die TRACK SELECT LED leuchtet auf.

Drücken Sie nochmals den TRACK SELECT Taster, wenn Sie auf die Hauptseite zurückkehren wollen.



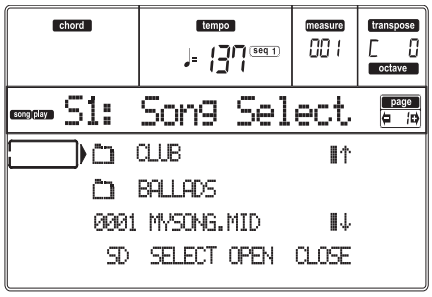
A–H (Tracks 9–16 Programs)

Name der Programme, die den Spuren 9–16 zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Änderung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

SONG AUSWAHLSEITE

Diese Seite erscheint, wenn Sie den Taster A (S1:) oder B (S2:) betätigen, während Sie sich auf der Hauptseite befinden. Sie können die Song Select Seite auch durch Betätigen des Tasters PAGE + aufrufen.

Drücken Sie EXIT (oder PAGE-), um auf die Hauptseite des Song Play Betriebsmodus zurückzukehren, ohne einen Song zu selektieren.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, selektieren Sie einen Song aus der Jukebox Datei.

Anmerkung: *Jeder instrumenteigene Sequencer verfügt über ein separates Arbeitsverzeichnis.*

A–C (File, folder)

Bewegen Sie die zu selektierenden Ordner oder Dateien mit den Kennungen „.MID“, „.KAR“ oder „.JBX“ in die erste Display-Zeile. Zur Selektion der Datei drücken Sie den Taster F-2 (SELECT). Zum Öffnen eines Ordners drücken Sie den Taster F-3 (OPEN).

Ordner sind mit dem Symbol „🗀“ gekennzeichnet.

E–F (Scroll Up)

Durchblättern der Liste nach oben. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie gleichzeitig einen dieser Taster, um in die vorhergehende alphabetische Sektion überzugehen.

G–H (Scroll Down)

Durchblättern der Liste nach unten. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie gleichzeitig einen dieser Taster, um in die nächste alphabetische Sektion überzugehen.

F-1 (SD)

Drücken Sie diesen Taster, nachdem Sie eine neue Karte eingeschoben haben. Die neue Karte wird angemeldet und kurz danach erscheint eine Übersicht der enthaltenen Dateien.

F-2 (SELECT)

Selektiert die in der ersten Displayzeile eingezeigte Option (Song oder Jukebox Datei). Wenn bereits ein Song gespielt wird, wird dieser gestoppt und der neue Song beginnt zu spielen. Sie kehren damit zur Hauptseite zurück.

F-3 (OPEN)

Ruft den selektierten Ordner auf (Dateien, deren Name mit „🗀“ beginnt).

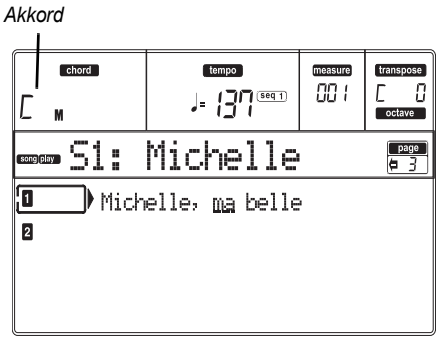
F-4 (CLOSE)

Schließt den aktuellen Ordner und kehrt zum übergeordneten („nächsthöheren“) Ordner zurück.

DIE LYRICS SEITE

Diese Seite zeigt den Text und die Akkordabkürzungen an, die in MIDI Dateien (sofern vorhanden) enthalten sind.

Zum Aufrufen dieser Seite selektieren Sie den Lyrics Befehl oder drücken Sie zweimal PAGE+ auf der Hauptseite des Song Play Modus (siehe „Hauptseite“ auf Seite 72).



Zum Verlassen dieses Display und zur Rückkehr auf die Hauptseite des Song Play Modus drücken Sie den EXIT Taster.

Während der Song abgespielt wird, läuft der Text über das Display und die Akkordabkürzungen (sofern vorhanden) werden im Akkordbereich des Display angezeigt. Der Text an der momentan abgespielten Stelle des Songs ist unterstrichen:

Michelle, ma belle

A (1)

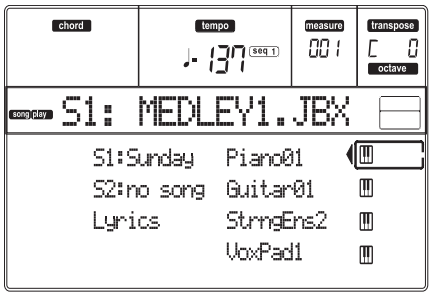
Drücken Sie dieses Tasterpaar, um Text und Akkorde des Sequencers 1 anzeigen zu lassen.

B (2)

Drücken Sie dieses Tasterpaar, um Text und Akkorde des Sequencers 2 anzeigen zu lassen.

EINE JUKEBOX DATEI ABSPIELEN

Mit Sequencer 1 können Sie eine Jukebox Datei (Datei mit der Kennung „.JBX“) anstelle eines einzelnen Songs selektieren. Auf diese Weise können Sie eine Liste von Songs abspielen, ohne mehrere Selektionen vornehmen zu müssen.



Anmerkung: *Die Jukebox Datei kann nur Sequencer 1 zugewiesen werden.*

Anmerkung: *Zur Erstellung einer Jukebox Datei siehe Jukebox Seite (siehe Seite 79).*

Warnung: *Sollten Sie einen in der momentan abgespielten Jukebox Liste enthaltenen Song löschen, stoppt der Sequencer und die Meldung „No Song“ erscheint. Drücken Sie in diesem Fall SHIFT+>> (Seq1), um zum nächsten Song überzugehen und drücken Sie anschließend erneut PLAY/STOP.*

Transportregler

Wenn Sie eine Jukebox Datei selektieren, funktionieren die Transportregler des Sequencers 1 etwas anders als beim Einzelsong.

<< und >> Bei separatem Drücken dieser Taster bewirken sie Rewind und Fast Forward.

SHIFT Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig diese Taster, um zum nächsten oder vorhergehenden Song der Jukebox Liste überzugehen.

PAUSE Unterbricht den Song an der laufenden Position. Drücken Sie PAUSE oder PLAY/STOP, um den Song weiterspielen zu lassen.

PLAY/STOP Startet oder stoppt den laufenden Song. Wenn Sie den Song stoppen, kehrt der Sequencer auf Takt 1 des laufenden Songs zurück.

Wenn die Jukebox Seite geöffnet wurde, können Sie ab dem in der ersten Displayzeile erscheinenden Song beginnen. Siehe „Seite 9 - Jukebox“ auf Seite 79.

MENÜ

Von jeder Seite aus können Sie MENU drücken, um das Song Play Edit Menü aufzurufen. Dieses Menü gibt Ihnen Zugang zu den verschiedenen Song Play Edit Sektionen.

Wenn Sie sich im Menü befinden, selektieren Sie eine Sektion mit den VOLUME/TEMPO Tastern, drücken Sie PAGE+ zur Selektion der Seite oder EXIT, um das Menü zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Play Modus zurückzukehren.

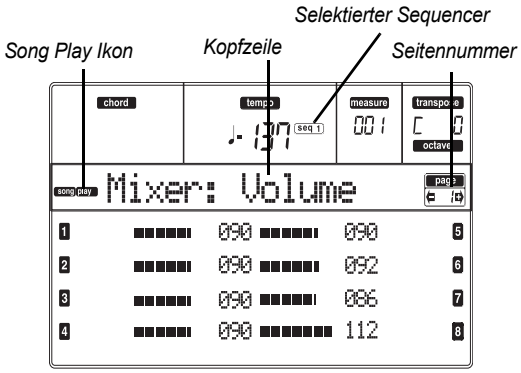
Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion. Jede Edit Sektion umfasst zahlreiche Editseiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Play Modus zurückzukehren.

Alle Editseiten sind nach demselben Schema aufgebaut.



Song Play Ikon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es, daß das Instrument sich im Song Play Modus befindet.

Kopfzeile

Die Kopfzeile zeigt den Namen der aktuellen Editseite an. Normalerweise ist die Kopfzeile wie folgt unterteilt: das erste Wort gibt den Namen der Sektion an (z.B. „Mixer:FX Send“ ist eine Seite der „Mixer“ Sektion), das zweite Wort bezieht sich hingegen auf den Namen der Seite (z.B. „FX Send“).

Selektierter Sequencer

Hiermit wird angezeigt, ob als momentan selektierter Sequencer Seq1 oder Seq2 eingestellt wurde. Verwenden Sie die VOLUME/VALUE Taster A und B, um den gewünschten Sequencer zu selektieren.

Seitennummer

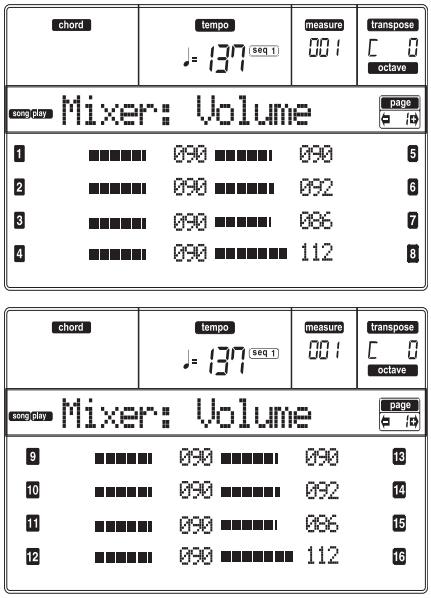
Dieser Bereich zeigt die aktuelle Seitennummer an.

A–H

Jedes VOLUME/VALUE Tasterpaar dient zur Selektion eines anderen Befehlsparameters, je nachdem, auf welcher Editseite Sie sich befinden.

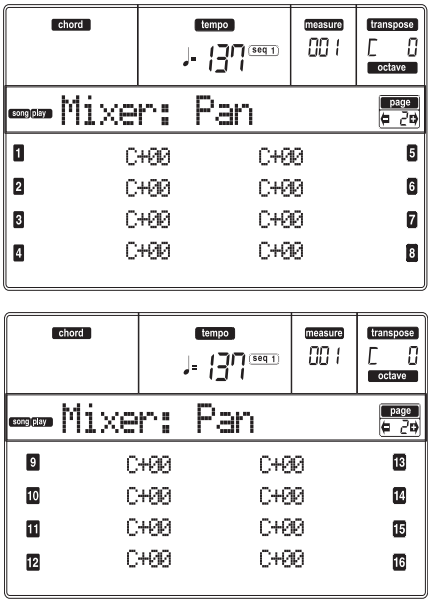
SEITE 1 - MIXER: VOLUME

Hier können Sie die Lautstärke einer jeden der 16 Sequencer Spuren einstellen. Drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster zur Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung der jeweiligen Spur.
Eine stummgeschaltete Spur bleibt stumm, auch wenn ein anderer Song gewählt wird.
Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.



SEITE 2 - MIXER: PAN

Hier können Sie das Pan für jede Song Spur einstellen.
Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.

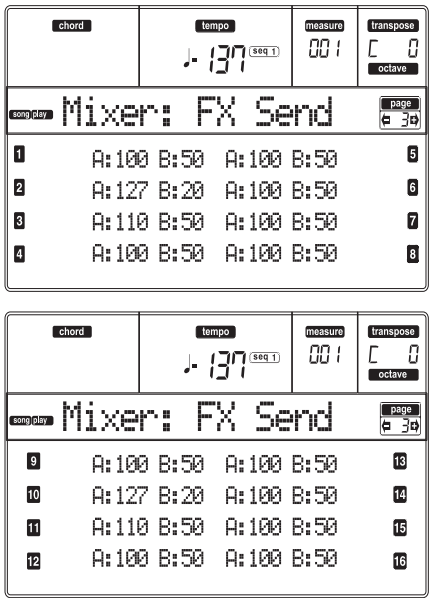


Pan

-64 Ganz links.
+00 Mitte.
+63 Ganz rechts.
Off Das direkte (nicht effektbelegte) Signal geht nicht an die Ausgänge, so daß bei dieser Spur nur das FX Signal gehört werden kann.

SEITE 3 - MIXER: FX A/B SEND

Auf dieser Seite können Sie den Pegel des direkten (nicht effektbelegten) Signals einstellen, das an die internen FX Prozessoren A und B geleitet wird (ist normalerweise Sequencer 1 zugewiesen).
Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Spuren 1–8 zu den Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.



Anmerkung: *Wenn beim Playback eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A–D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren.Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.*

Anmerkung: *Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Standardeffekte eingestellt. Sie können den Song jedoch stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend neu starten. Editieren Sie den Song im Song Modus, wenn Sie die Effekte für immer ändern möchten.*

Gehen Sie zum Editieren wie folgt vor:

1. Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE Tastern (E–H).
2. Selektieren Sie einen Parameter für diese Spur mit den Tastern F-1–F-4.
3. Ändern Sie den Wert des Parameters mit den TEMPO/VALUE Reglern.

Parameters

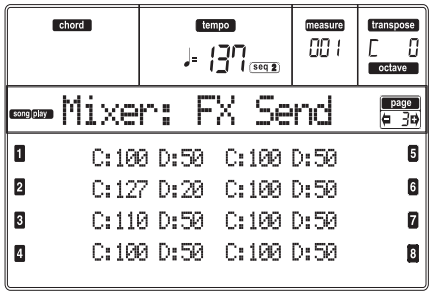
000 Kein Effekt. Nur die direkten (nicht effektbelegten) Signale werden an die Ausgänge geleitet.
127 100% Effekt. Die direkten (nicht effektbelegten) und effektbelegten Signale werden mit demselben Pegel an die Ausgänge geleitet.

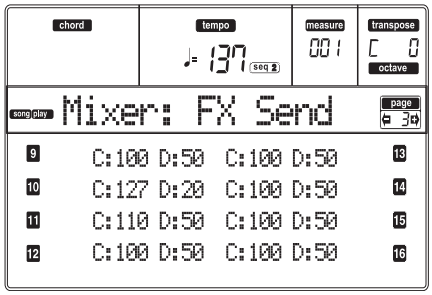
SEITE 3 - MIXER: FX C/D SEND

Auf dieser Seite können Sie den Pegel des direkten (nicht effektbelegten) Signals einstellen, das an die internen FX Prozessoren C und D geleitet wird.

Anmerkung: *Sie können diese Seite nur beim Editieren des Sequencer 2 aufrufen. Der Parameter „S2 FX Mode“ muss dabei auf „CD Mode“ eingestellt sein (siehe Seite 80).*

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Spuren 1–8 zu den Spuren 9–16 überzuwechseln.





Gehen Sie zum Editieren wie folgt vor:

1. Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE Tastern (A–H).
2. Selektieren Sie einen Parameter für diese Spur mit den Tastern F-1–F-4.
3. Ändern Sie den Wert des Parameters mit den TEMPO/VALUE Reglern.

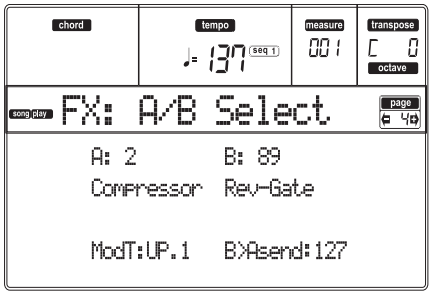
Parameters

000	Kein Effekt. Nur die direkten (nicht effektbelegten) Signale werden an die Ausgänge geleitet.
127	100% Effekt. Die direkten (nicht effektbelegten) und effektbelegten Signale werden mit demselben Pegel an die Ausgänge geleitet.

SEITE 4 - FX: A/B SELECT

Auf dieser Seite können Sie die Effekte A und B selektieren. Normalerweise handelt es sich bei A um einen Hall- und bei B um einen Modulationseffekt.

Die Effekte A und B werden gewöhnlich von Sequencer 1 benutzt. Sie können jedoch Songs unter Nutzung aller vier Effekte im Song Modus kreieren. Je nach Status des Parameters „S2 FX Mode“ kann dieses Effektpaar auch von Sequencer 2 genutzt werden (siehe Seite 80).



Anmerkung: *Wenn beim Playback eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A–D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren.Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.*

Anmerkung: *Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Standardeffekte eingestellt. Sie können den Song jedoch stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend neu starten. Editieren Sie den Song im Song Modus, wenn Sie die Effekte für immer ändern möchten.*

A, B

Effekte, die den Effektprozessoren A und B zugewiesen sind. Normalerweise handelt es sich bei A um einen Hall, bei B hingegen um einen Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay usw.). Eine Liste der möglichen Effekte finden Sie unter „Effekte“ auf Seite 179.

ModTrk (Modulating Track)

Ursprungsspur für modulierende MIDI Befehle. Sie können einen Effektparameter mit einem mittels Controller erzeugten MIDI Befehl modulieren.

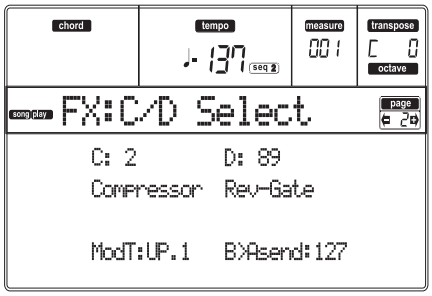
B>Asend (B>A Send)

Anteil des Effekts B, der zum Eingang des Effekts A zurückgesandt wird.

SEITE 4 - FX: C/D SELECT

Auf dieser Seite können Sie die Effekte C und D auswählen. Normalerweise ist C der Hall- und D der Modulationseffekt.

Die Effekte C und werden normalerweise vom Sequencer 2 und von den Realtimespuren genutzt. Sie können jedoch Songs unter Nutzung aller vier Effekte im Song Modus kreieren. Je nach Status des Parameters „S2 FX Mode“ kann das Effektpaar A/B auch von Sequencer 2 genutzt werden (siehe Seite 80).



Anmerkung: *Wenn beim Playback eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A–D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren.Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.*

Anmerkung: *Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Standardeffekte eingestellt. Sie können den Song jedoch stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend neu starten. Editieren Sie den Song im Song Modus, wenn Sie die Effekte für immer ändern möchten.*

C, D

Effekte, die den Effekteprozessoren C und D zugewiesen sind. Normalerweise handelt es sich bei C um einen Hall, bei D hingegen um einen Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay usw.). Eine Liste der möglichen Effekte finden Sie unter „Effekte“ auf Seite 179.

ModTrk (Modulating Track)

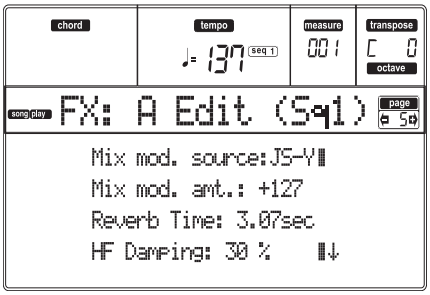
Ursprungsspur für modulierende MIDI Befehle. Sie können einen Effektparameter mit einem mittels realem Controller erzeugten MIDI Befehl modulieren.

D>Csend (D>C Send)

Anteil des Effekts D, der zum Eingang des Effekts C zurückgesandt wird.

SEITE 5 - FX: A EDIT

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt A (normalerweise Hall für Sequencer 1).



Mit den VOLUME/VALUE Tasterpaaren E–F und G–H können Sie die Parameterliste durchblättern.

Mit den VOLUMME/VALUE Tasterpaaren A–D können Sie einen Parameter selektieren und editieren.

Mit den TEMPO/VALUE Reglern können Sie den selektierten Parameter editieren.

Anmerkung: *Wenn beim Playback eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A–D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren. Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.*

Anmerkung: *Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Standardeffekte eingestellt. Sie können den Song jedoch stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend neu starten. Editieren Sie den Song im Song Modus, wenn Sie die Effekte für immer ändern möchten.*

Parameters

Eine Liste der möglichen Parameter für jeden Effekttyp finden Sie unter „Effekte“ auf Seite 179.

SEITE 6 - FX: B EDIT

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt B (normmalerweise Modulationseffekte für Sequencer 1). Weitere Details finden Sie auf „Seite 5 - FX: A Edit“ oben.

SEITE 5 - FX: C EDIT

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt C. Sie können diese Seite nur aufrufen, wenn der Parameter „S2 FX Mode“ auf C/D eingestellt ist (siehe „S2 FX Mode“ auf Seite 80). Weitere Details finden Sie auf „Seite 5 - FX: A Edit“ oben.

Anmerkung: *Die Effekte C und D werden auch von den Realtime (Tastatur) Spuren benutzt.*

SEITE 6 - FX: D EDIT

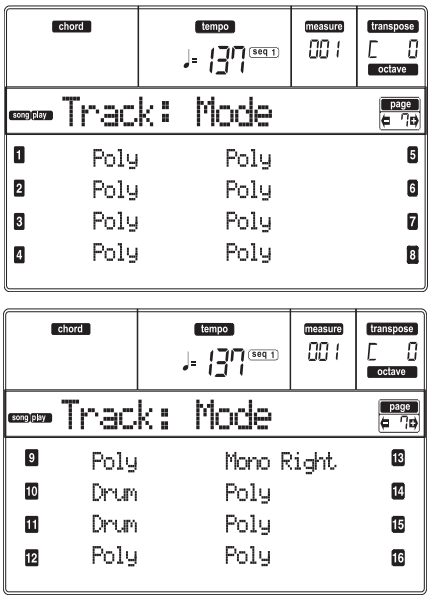
Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt D. Sie können diese Seite nur aufrufen, wenn der Parameter „S2 FX Mode“ auf C/D eingestellt ist (siehe „S2 FX Mode“ auf Seite 80). Weitere Details finden Sie auf „Seite 5 - FX: A Edit“ oben.

Anmerkung: *Die Effekte C und D werden auch von den Realtime (Tastatur) Spuren benutzt.*

SEITE 7 - TRACK: MODUS

Auf dieser Seite können Sie den Polyphonie-Modus für jede Song Spur einstellen.

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Spuren 1–8 zu den Spuren 9–16 überzuwechseln.



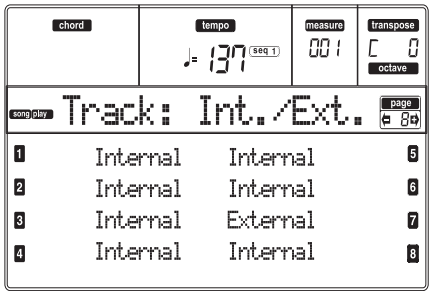
Parameter

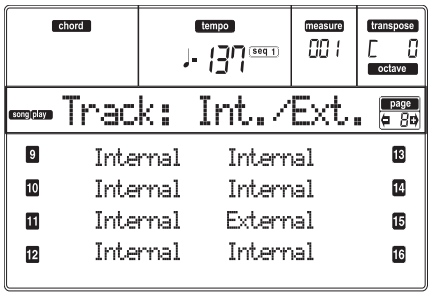
Drum	Dies ist eine Drum/Percussion Spur. Master oder Octave Transpose hat keinen Einfluss auf diese Spur.
Poly	Diese Spuren sind polyphon, d.h. sie können mehr als eine Note gleichzeitig spielen.
Mono	Diese Spuren sind monophon, d.h. jede neue Note unterbricht die vorhergehende Note.
Mono Right	Eine Monospur, bei welcher die am weitesten rechts gelegene (höchste) Note den Vorrang hat.

SEITE 8 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Auf dieser Seite können Sie den Intern- oder Extern-Status für jede Spur einstellen. Dies ist praktisch, um eine Song Spur einen externen Expander betreiben zu lassen.

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Spuren 1–8 zu den Spuren 9–16 überzuwechseln.



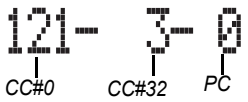


Parameters

Internal — Die Spur spielt die von der internen Klangerzeugung kreierten Klänge. Sie spielt keine am MIDI OUT angeschlossenen, externen Instrumente.

External — Die Spur spielt die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente. Sie spielt keine internen Klänge, obwohl die Polyphonie erhalten bleibt.

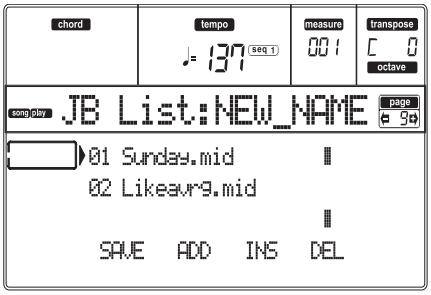
Wenn eine Spur auf „External" gestellt wurde, wird ein String der übertragenen Control Change und Program Change Daten anstelle des der Spur zugewiesenen Program Namens übertragen. Im folgenden Beispiel steht **CC#0** für Control Change 0 (Bank Select MSB) und **CC#32** für Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** steht für Program Change.



Both — Die Spur spielt sowohl die internen Klänge als auch am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente.

SEITE 9 - JUKEBOX

Mit der Jukebox Funktion können Sie eine Liste von Songs (max. 127) mit einem einfachen Knopfdruck abspielen. Sie können eine Jukebox Datei durch Selektion derselben auf der Song Auswahlseite (siehe „Eine Jukebox Datei abspielen" auf Seite 74) genauso abspielen, als ob es sich um einen normalen Song handeln würde.



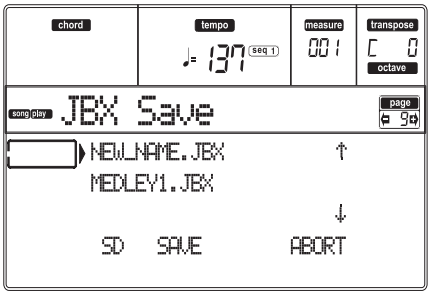
Auf dieser Seite können Sie Jukebox Dateien kreieren, editieren und speichern. Wenn in einem Sequencer bereits eine Jukebox Datei selektiert ist, wird die Seite mit der Datei geöffnet, die schon für die Editierung vorbereitet ist Andernfalls wird die Seite mit einer leeren „NEW_NAME.JBX" Datei geöffnet.

Zum Anlegen einer neuen Datei trotz bereits selektierter Jukebox Datei drücken Sie SHIFT+ F-4 (Del) und bestätigen mit ENTER (siehe nachstehender Abschnitt „F-4 (Del)").

Wenn Sie PLAY/STOP auf dieser Seite drücken, beginnt die Wiedergabe der Jukebox ab dem momentan selektierten Song (d.h. Song in der ersten Displayzeile).

F-1 (SAVE)

Drücken Sie diesen Taster, um die „Jukebox"-Datei auf der Karte zu sichern. Es erscheint die „Jukebox Save"-Seite, wo Sie die Liste benennen und anschließend sichern können.



Anmerkung: *„.JBX" Dateien können nur im gleichen Ordner wie die Songs der Liste gespeichert werden.*

Sie können eine neue Datei anlegen oder eine bereits existierende Datei überschreiben.

1. Bewegen Sie die „.JBX" Datei, in der Sie Ihre Liste speichern wollen, in die erste Displayzeile. Selektieren Sie eine bereits existierende Datei, wenn Sie diese **überschreiben** wollen. Selektieren Sie die Option „NEW_NAME.JBX", wenn Sie eine neue Datei **anlegen** wollen.

   Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster E–F (nach oben durchblättern) und G–H (nach unten durchblättern) oder die TEMPO/VALUE Regler, um die Liste zu durchblättern.
2. Um eine neue Datei anzulegen, drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster A, wenn die Option „NEW_NAME.JBX" sich in der ersten Displayzeile

befindet. Sie werden aufgefordert, der gewählten Datei einen Namen zu vergeben.

3. Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie den Buchstaben an der Cursorposition ein, indem Sie die Eingabetaste drücken. Löschen Sie den Buchstaben an der Cursorposition, indem Sie den DELETE Taster drücken.
4. Wenn Sie Namen fertig geschrieben haben drücken Sie F-2 (SAVE) zur Bestätigung. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?“. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

F-2 (Add)

Fügt einen Song am Ende der aktuellen Liste ein. Sie können bis zu 127 Songs in eine Liste einfügen.

Anmerkung: *Eine Jukebox Liste kann nur Songs aufnehmen, die allesamt im gleichen Ordner enthalten sind.*

F-3 (Ins)

Fügt einen Song an der Cursorposition ein (d.h. in der ersten Displayzeile). Alle nachfolgenden Songs werden auf den nächsthöheren Speicherplatz weitergeschoben. Sie können bis zu 127 Songs in eine Liste eingeben.

Anmerkung: *Eine Jukebox Liste kann nur Songs aufnehmen, die allesamt im gleichen Ordner enthalten sind.*

F-4 (Del)

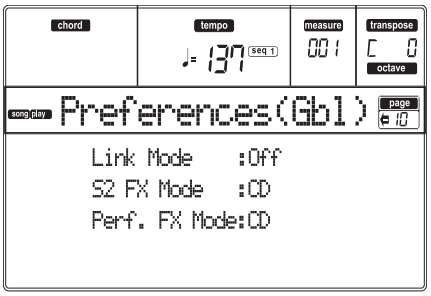
Mit diesem Befehl können Sie den Song in der ersten Displayzeile löschen.

SHIFT Beim Drücken dieses Tasters zusammen mit dem SHIFT Tasters wird die gesamte Jukebox Liste gelöscht. (Das Instrument fordert Sie mit der Frage „Are you sure?“ zur Bestätigung auf. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen).

Der Name der Jukebox Datei ändert sich in „NEW_NAME.JBX“.

SEITE 10 - PREFERENCES

Auf dieser Seite können Sie verschiedene allgemeine Parameter einstellen.



Zum Durchblättern der Parameterliste benutzen Sie die VOLUME/VALUE Tasterpaare E–F und G–H.

Anmerkung: *Diese Einstellungen sind in der Global Datei untergebracht. Drücken Sie nach Änderung dieser Einstellungen WRITE, um diese im Global zu speichern. Daraufhin öffnet sich das Write Global Fenster (siehe „Das Write Fenster“ auf Seite 128).*

Anmerkung: *Sie können stets beide Sequencer gleichzeitig starten. Halten Sie hierzu SHIFT gedrückt und betätigen Sie einen der PLAY/STOP Regler.*

Link Mode ▸GBL

Die zwei eingebauten Sequencer können mit unterschiedlichem Tempo (Off) oder aber mit dem gleichen Tempo laufen (Link modes).

Off — Die Tempi der Sequencer sind nicht gekoppelt. Jeder Sequencer läuft mit seinem eigenen Tempo.

Link Measure — Die beiden Sequencer sind gekoppelt. Die im Song aufgezeichneten Tempodaten werden ignoriert. Stellen Sie das Tempo mit den TEMPO/VALUE Reglern ein.

Starten Sie einen der Sequencer durch Betätigen seines PLAY/STOP Reglers. Starten Sie anschließend den anderen Sequencer durch Betätigen des anderen PLAY/STOP Reglers. Der zweite Sequencer startet daraufhin am nächsten Takt.

Link Beat — Beide Sequencers Tempi sind miteinander gekoppelt. Die im Song aufgezeichneten Tempodaten werden ignoriert. Stellen Sie das Tempo mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler ein.

Starten Sie einen der Sequencer durch Betätigen seines PLAY/STOP Reglers. Starten Sie anschließend den anderen Sequencer durch Betätigen des anderen PLAY/STOP Reglers. Der zweite Sequencer startet am nächsten Takt (Viertel- oder Achtelnote, je nach der Time Signature des Song).

S2 FX Mode ▸GBL

Mit diesem Parameter selektieren Sie den Effekt Modus für Sequencer 2. Wenn ein 4-Effekte-Song geladen wurde, werden unabhängig von dieser Einstellung alle vier Effekte benutzt.

AB — Das Effektpaar A und B wird verwendet. Sequencer 2 benutzt dieselben Effekte wie Sequencer 1.

CD — Das Effektpaar C und D wird verwendet.

Anmerkung: Wenn dieser Parameter auf CD eingestellt ist, benutzt Sequencer 2 dieselben Effekte wie die Realtime (Tastatur) Spuren. Diese Effekte können daher entweder durch Selektion eines Songs für Sequencer 2 oder durch Selektion einer Performance geändert werden (sofern der Parameter „Performance FX Mode“ auf Off eingestellt ist – siehe unten).

Performance FX Mode ▸GBL

Dieser Parameter selektiert den Effekt Modus für die Performance.

Off — Beim Selektieren einer Performance wird kein Effekt selektiert.

CD — Die Performance selektiert das Effektpaar C und D.

Anmerkung: Wenn diese beiden Parameter und der Parameter„S2 FX Mode“ auf CD eingestellt sind, benutzt Sequencer 2 dieselben Effekte wie die Realtime (Tastatur) Spuren. Diese Effekte können daher entweder durch Selektion eines Songs für Sequencer 2 oder durch Selektion einer Performance geändert werden.

SONGLISTE SPEICHERN

Eine in einem Verzeichnis enthaltene Songliste speichern

1. Drücken Sie SONG PLAY, um den Song Play Betriebsmodus zu selektieren.
2. Drücken Sie einen der Taster A (S1:) VOLUME/VALUE, um die Load Song Seite zu selektieren.
3. Verwenden Sie die Taster F-3 (OPEN) und F-4 (CLOSE), um sich den Inhalt der Ordner auf der Karte anzuschauen.
4. Blättern Sie mit den Tastern F-3 (OPEN) und F-4 (CLOSE) durch die Verzeichnisse des selektierten Laufwerkes.
5. Bewegen Sie das gewünschte Verzeichnis in die erste Displayzeile. Benutzen Sie hierzu die TEMPO/VALUE Regler oder die Taster E–F (Scroll Up) und G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE.
6. Wenn das Verzeichnis selektiert ist, drücken Sie SHIFT + F-2.
7. Das jetzt erscheinende Dialogfenster fordert Sie auf eine neue Karte in den Schacht zu schieben. Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Anmerkung: *Die Textdatei enthält nur eine Liste von Dateien des Typs „*.mid“, „*.kar“ und „*.jbx“ (d.h. Dateien, die Sie mit Hilfe der numerischen Tastatur wählen können – siehe „Einen Song mittels fortlaufender Nummer selektieren“ auf Seite 70). Verzeichnisse und andere Arten von Dateien werden nicht in die Liste aufgenommen.*

Die Textdatei bekommt den Namen des betreffenden Ordners. Wenn der Ordner also „Dummy“ heißt, bekommt die Textdatei den Namen „Dummy.txt“. Wenn die Karte bereits eine Datei dieses Namens enthält, wird sie ohne Rückfrage überschrieben. Eine Textdatei mit den Namen aller verwertbaren Dateien im Stammverzeichnis der Karte heißt hinterher „Root.txt“.

Die Liste enthält die einem jeden Song vergebene fortlaufende Nummer, den Namen im MS-DOS Format (8.3) und die Gesamtanzahl der Dateien der Liste.

Zur richtigen Anzeige und Ausdruck der Liste mit Hilfe eines PC verwenden Sie Festgrößen- (nicht proportionale) Buchstaben in Ihrem Texteditor.

Warnung: *Obwohl die Liste mehr als 9999 Dateien enthalten kann, können Sie Songs außerhalb des Bereichs von 0001–9999 nicht mit der numerischen Tastatur selektieren.*

Liste von Songs speichern, die in einer Jukebox Datei enthalten sind

1. Drücken Sie SONG PLAY, um den Song Play Betriebsmodus zu selektieren.
2. Zur Selektion einer vorhandenen Jukebox-Datei drükken Sie einen der Taster A (S1:) VOLUME/VALUE, um die Load Song Seite zu selektieren

   Wenn Sie eine neue Jukebox Datei anlegen, drücken Sie stattdessen MENU, selektieren Sie die Jukebox Seite und gehen Sie dann zu Punkt 8 über.
3. Verwenden Sie die Taster F-3 (OPEN) und F-4 (CLOSE), um sich den Inhalt der Ordner auf der Karte anzuschauen.
4. Bewegen Sie die zu selektierenden Verzeichnisse und Dateien in die erste Displayzeile. Benutzen Sie hierzu die TEMPO/VALUE Regler oder die Taster E–F (Scroll Up) und G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE.
5. Wenn die gewünschte Jukebox Datei selektiert ist, drücken Sie F-2 (SELECT), um sie zu wählen
6. Nach Selektion einer Jukebox Datei drücken Sie MENU und selektieren die Jukebox Seite.
7. Wenn Sie sich auf der Jukebox Seite befinden, drücken Sie SHIFT + F-2 , um die Liste zu speichern.
8. Das jetzt erscheinende Dialogfenster fordert Sie auf, eine neue Karte in den Schacht zu schieben. Drücken Sie [ENTER], um den Befehl zu bestätigen oder [EXIT], wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Anmerkung: *Beim Speichern wird die Textdatei nach der selektierten Jukebox Datei benannt. Eine Jukebox Datei des Namens „Dummy.jbx“ wird beispielsweise eine eine Textdatei des Namens „Dummy.txt“ anlegen. Eine neue unbenannte Jukebox Datei wird eine Datei des Namens „New_name.txt“ anlegen. Wenn die Karte bereits eine Datei dieses Namens enthält, wird sie ohne Rückfrage überschrieben*

Die Liste enthält die einem Song vergebene fortlaufende Nummer, den Namen im MS-DOS Format (8.3) und die Ge-samtanzahl der Dateien der Liste.

Zur richtigen Anzeige und Ausdruck der Liste mit Hilfe eines PC verwenden Sie Festgrößen- (nicht proportionale) Buchstaben in Ihrem Texteditor.

12. BACKING SEQUENCE BETRIEBSMODUS

Der Backing Sequence Modus ermöglicht die Aufnahme von Live Ausführungen mit den Styles. Die Regler auf der Vorderseite funktionieren hauptsächlich im Style Play Modus, aber hier nehmen Sie das auf, was Sie gerade spielen. Nach Beendigung der Aufnahme haben Sie einen neuen Song, der aus Realtime Spuren und Style Spuren besteht.

TRANSPORT REGLER

Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, benutzen Sie die Transportregler SEQ1 (PLAY/STOP, PAUSE…). Weitere Informationen finden Sie unter „SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 und SEQ2“ auf Seite 18).

DIE BACKING SEQUENCE, SONG UND SONG PLAY MODI

Der Backing Sequence Modus und der Song Modus sind miteinander gekoppelt: rufen Sie den Backing Sequence Modus auf, um einen Song aufzunehmen und gehen Sie anschließend zum Song Modus über, um ihn zu editieren.

Da beide denselben Sequencer und denselben Speicherplatz benutzen, wird bei Aufnahme eines neuen Songs im Backing Sequence Modus der im Song Modus geladene Song gelöscht.

Anmerkung: *Der Song bleibt im RAM, speichern Sie ihn daher, bevor Sie das Instrument ausschalten, andernfallsgeht er verloren.*

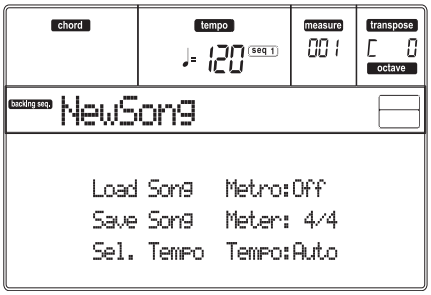
Warnung: *Beim Umschalten zum Song Play Modus wird der Song gelöscht, da Backing Sequence, Song und Song Play denselben Sequencer benutzen (Sequencer 1). Die Meldung „Erase Song?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um im Backing Sequence Modus zu bleiben und den Song nicht zu löschen.*

EINEN SONG ABSPIELEN

Sie können eine Standard MIDI Datei laden und abspielen, wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden.

Anmerkung: *Wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden (Backing Sequence Play) spielt die Tastatur nicht.*

1. Rufen Sie den Backing Sequence Modus auf. Die Backing Sequence Playback Seite erscheint (siehe Seite 84).



2. Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster B (Song laden), um einen Song zu laden (siehe „Seite: Load Song“ auf Seite 84). Sie können jede beliebige Standard Midi Datei (Dateiein mit der Kennung „.MID“ or „.KAR“) laden.
3. Drücken Sie PLAY/STOP, um die Wiedergabe zu starten.
4. Drücken Sie nochmals PLAY/STOP, um die Wiedergabe zu stoppen. Die Wiedergabe wird am Ende des Song automatisch gestoppt.

REALTIME AUFNAHMEMODUS

Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, können Sie einen neuen Song im Realtime-Modus Song aufnehmen (d.h. genau das aufnehmen, was Sie spielen). Realtime (Tastatur) Spuren werden als Song Spuren 1–4, Pads werden als Song Spuren 5–8, Style Spuren hingegen als Song Spuren 9–16 gespeichert.

1. Rufen Sie den Backing Sequence Modus auf.
2. Drücken Sie RECORD. Sie werden aufgefordert, den Realtime Aufnahmemodus oder den Chord/Acc Step Modus zu selektieren.

3. Drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster, um den Realtime Aufnahmemodus zu selektieren. Die Realtime Aufnahmeseite erscheint auf dem Display (siehe „Seite: Realtime Recording“ auf Seite 85).

4. Der zuletzt selektierte Style erscheint als momentan selektiert. Sollten dies nicht der gewünschte Style sein, selektieren Sie einen anderen Style, mit dem Sie Ihre Aufnahme starten. (See „Style selektieren“ auf Seite 26).
5. Die zuletzt selektierte Performance oder STS erscheint als momentan selektierte. Wenn Sie wünschen, können Sie eine andere Performance oder STS selektieren. (Siehe „Performances selektieren“ auf Seite 25, und „Single Touch Settings (STS) selektieren“ auf Seite 26).
6. Selektieren Sie den Status der Backing Sequence Spuren- mit Hilfe der Tasterpaare G (RT) und H (Ch/Acc). (RT bedeutet Realtime/Tastatur; Ch/Acc bedeutet Akkord/Begleitung, d.h.Style Spuren). Um alles, was auf der Tastatur gespielt wird sowie die Begleitautomatik aufzunehmen, lassen Sie den Status REC eingestellt (siehe „Seite: Realtime Recording“ auf Seite 85).

   Warnung: *Spuren, die auf REC eingestellt sind, werden bei Beginn der Aufnahme automatisch gelöscht. Stellen Sie die Spur in den PLAY Status, wenn Sie sich nicht löschen wollen. Wenn Sie beispielsweise eine Realtime (Tastatur) Part über eine schon vorhanden Style Spur aufnehmen, stellen Sie die Ch/Acc Parameter auf PLAY und die RT Spur auf REC.*
7. Beginnen Sie mit der Aufnahme durch Betätigen des linken PLAY/STOP (oder des START/STOP) Tasters. Nach

einem Einzähltakt (siehe „Metro (Metronome)“ auf Seite 86) können Sie mit der Aufnahme beginnen.

Spielen Sie eine Solo Intro oder starten Sie die Begleitautomatik mit dem START/STOP Taster. Um mit dem rechts vom Taktstrich 1 spielenden Style zu beginnen, halten Sie den Akkord während des Einzähltaktes gedrückt und drücken Sie START/STOP bevor der Einzähltakt beendet ist. Andernfalls beginnt der Style ab dem Taktstrich zu spielen, der nach Betätigen des START/STOP Taster folgt.

Da Sie jeden Style Regler benutzen können, können sie mit den üblichen Kombinationen beginnen (INTRO, ENDING, FILL… Weitere Informationen finden Sie unter „Einen Style spielen (Automatische Begleitung)“ auf Seite 27).

Anmerkung: *Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, können Sie die SYNCHRO, FADE IN/OUT, TAP TEMPO/RESET, ACCOMPANIMENT VOLUME Regler nicht aufnehmen.*

8. Spielen Sie Ihr Stück. Sie können den Style auch durch Drücken von START/STOP stoppen. Wenn Sie den Style während der Aufnahme stoppen, starten Sie ihn wieder durch erneutes Betätigen des START/STOP Tasters.
9. Wenn Sie Ihre Aufnahme beendet haben, drücken Sie den linken PLAY/STOP Taster. Die RECORD LED schaltet sich aus und Sie kehren wieder auf die Playback Seite zurück (siehe „Einen Song abspielen“ oben).

   Der aufgenommene Song wird automatisch in das Standard MIDI Dateiformat konvertiert.
10. Der Song kann jetzt bei Bedarf im Song-Modus editiert (siehe „Song Betriebsmodus“ auf Seite 89) oder auf einer Karte gesichert werden (siehe „Seite: Save Song“ auf Seite 85).

    Warnung: *Der aufgenommen Song befindet sich im RAM (Random Access Memory) und wird beim Ausschalten des Instruments oder erneutem Aufrufen des Aufnahmemodus (sowohl im Backing Sequence als auch im Song Modus) gelöscht. Songs, die Sie nicht verlieren möchten, müssen auf einer Karte gespeichert werden.*

CHORD/ACC STEP MODUS

Wenn Sie sich im Backing Sequence Betriebsmodus befinden, können Sie den Chord/Acc Step Modus aufrufen, um den Style Part (Chord/Acc) eines Song zu kreieren oder zu editieren. Mit diesem Modus können Sie Akkorde einfügen, selbst wenn Sie kein Keyboardspieler sind. Sie können außerdem eventuell eingeschlichen Fehler beim Spielen von Akkorden oder beim Einsetzen von Style Reglern im Realtime Aufnahmemodus beheben.

Es können allerdings nur die auf dem microARRANGER, Pa60 oder Pa80 (Backing Sequence-Modus) kreierten Songs editiert werden, vorausgesetzt, Sie haben dieselben Styles in denselben Speicherplätzen. Beim Speichern eines im Backing Sequence Modus kreierten Song werden alle Chord/Acc Daten gespeichert und können später wieder geladen werden, um mit Hilfe des Chord/Acc Step Modus editiert zu werden.

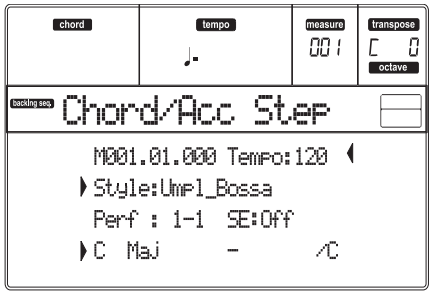
Zum Aufrufen des Chord/Acc Step Modus und Ausführen der Editierung gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie B.SEQ, um den Backing Sequence Modus aufzurufen.
2. Drücken Sie RECORD. Sie werden daraufhin aufgefordert, den Realtime Recording Modus (den ehemaligen Record Modus) oder den Chord/Acc Step Modus zu selektieren.

• Durch Betätigen der A VOLUME/VALUE Taster selektieren Sie den Realtime Aufnahmemodus.

• Durch Betätigen der B VOLUME/VALUE Taster selektieren Sie den Chord/Acc Step Modus.

3. Drücken Sie einen der B (Chord/Acc Step Modus) VOLUME/VALUE Taster, um den Step Modus aufzurufen.



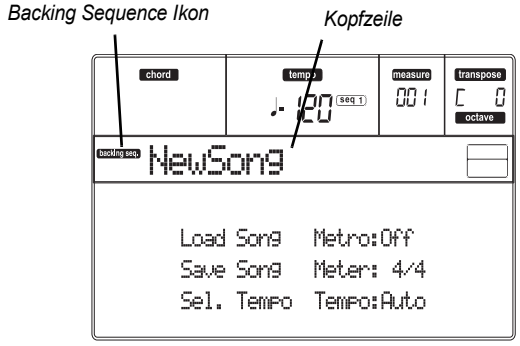
4. Selektieren Sie den M(easure) Parameter und gehen Sie anschließend an eine andere Position innerhalb des Song mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler oder der A VOLUME/VALUE Taster. Sie können den Locator auch mit den Tastern < > und << >> verschieben. Siehe „Transport Regler“ auf Seite 88.
5. Selektieren Sie den Parametertyp, den Sie an der Cursorposition einfügen, editieren oder löschen wollen. Wenn neben dem Parameter ein Pfeil (⏵) erscheint, wurde das an der Cursurposition gezeigte Event eingefügt.
6. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um das se-lektierte Event zu ändern. Zum Löschen desselben ist der DELETE Taster zu betätigen. Beim Editieren eines Parameters ohne nebenstehenden Pfeil (⏵) wird ein neues Event eingefügt.
7. Zum Verlassen des Chord/Acc Step Modus drücken Sie den RECORD Taster.
8. Drücken Sie START/STOP, um das Ergebnis des Edi-tiervorgangs anzuhören. Wenn Sie zufrieden sind, sollten Sie die „Backing Sequence“ sofort auf einer Karte speichern

HAUPTSEITE (BACKING SEQUENCE PLAY)

Dies ist die Hauptseite des Backing Sequence Modus.

Zum Aufrufen dieser Seite von jedem beliebigen anderen Betriebsmodus aus drücken Sie den B.SEQ Taster.

Anmerkung: *Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, spielt die Tastatur nicht.*



Backing Sequence ikon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, daß das Instrument sich im Backing Sequence Modus befindet.

Kopfzeile

Die Kopfzeile zeigt den Namen des selektierten Song an.

B (Load Song)

Benutzen Sie diese Taster zur Selektion eines Song (d.h. einer Standard MIDI Datei). Die Song Auswahlseite öffnet sich, so daß Sie einen Song selektieren können (siehe unter „Seite: Load Song“ auf Seite 84).

C (Save Song)

Mit diesem Befehl speichern Sie den aufgenommenen Song als Standard MIDI Datei. Die Datei wird automatisch mit der Kennung „.MID“ versehen. Nach Betätigen dieses Befehls erscheint die Save Song Seite (siehe „Seite: Save Song“ auf Seite 85).

D (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, um die TEMPO/VALUE Sektion zur Selektion des Tempo zu benutzen. Wenn Sie diesen Parameter selektieren, schaltet sich die VALUE LED aus.

F (Metro)

Benutzen Sie die Taster, um das Metronom während der Wiedergabe ein- oder auszuschalten.

G (Meter)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Startpunkt (Meter oder Zeitangabe) des selektierten Song an.

H (Tempo mode)

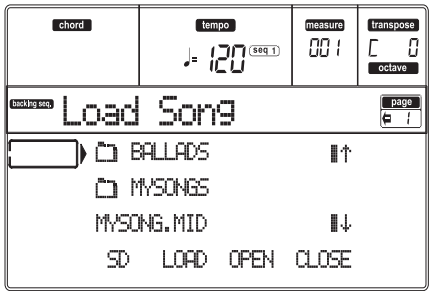
Dient zur Einstellung des Tempowechsel Modus.

Man(ual)	Wenn der Cursor auf den Parameter „D (Select Tempo)“ eingestellt ist, können Sie das Tempo mit den Reglern der TEMPO/VALUE Sektion ändern. Der Song wird mit dem manuell eingestellten Tempo abgespielt.
Auto	Das Tempo, mit dem der Song aufgenommen wurde, bleibt eingestellt.

SEITE: LOAD SONG

Diese Seite erscheint, wenn Sie PAGE+ oder die B (Load Song) Taster betätigen, während Sie sich auf der Hauptseite befinden.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Backing Sequence Betriebsmodus zurückzukehren, ohne einen Song zu selektieren.



A–C (file, folder)

Bewegen Sie die zu selektierende Datei oder den Ordner in die erste Displayzeile. Um eine Datei zu selektieren, drücken Sie den Taster F-2 (SELECT). Zum Öffnen eines Ordners drücken Sie den Taster F-3 (OPEN).

Das „🗀“ Symbol dient zur Kennzeichnung von Ordnern.

E–F (Scroll Up)

Durchblättert die Liste nach oben. Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie einen dieser Taster, um zur vorhergehenden alphabetischen Sektion überzugehen.

G–H (Scroll Down)

Durchblättert die Liste nach unten. Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie einen dieser Taster, um zur nächsten alphabetischen Sektion überzugehen.

TEMPO/VALUE section

Diese Regler dienen zum Durchblättern nach oben und unten.

F-1 (SD)

Drücken Sie diesen Taster, nachdem Sie eine neue Karte eingeschoben haben. Die neue Karte wird angemeldet und kurz danach erscheint eine Übersicht der enthaltenen Dateien.

F-2 (LOAD)

Lädt den in der ersten Displayzeile befindlichen Song.

F-3 (OPEN)

Öffnet den selektierten Ordner (Dateien, deren Namen das dem „🗀“ Symbol vorangestellt ist).

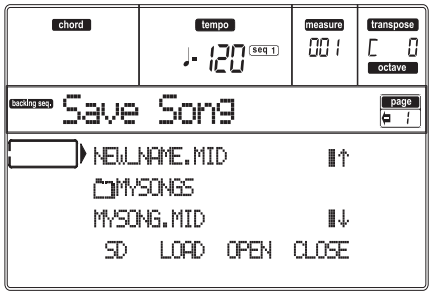
F-4 (CLOSE)

Schließt den aktuellen Ordner und kehrt zum nächsthöheren Ordner zurück.

SEITE: SAVE SONG

Der aufgenommen Song befindet sich im RAM und geht beim Ausschalten des Instruments verloren. Der Song geht ebenfalls verloren, wenn sie ihn im Record Modus überschreiben oder wenn Sie zum Song Play Modus überwechseln. Songs, die Sie nicht verlieren möchten, müssen auf einer Karte gespeichert werden.

1. Wenn Sie sich im Record Modus befinden (RECORD LED ein), stoppen Sie den Sequencer und drücken Sie RECORD, um auf die Backing Sequence Playback Seite zurückzukehren.
2. Selektieren Sie den Save Song Taster. Daraufhin erscheint die Save Song Seite.



3. Bewegen Sie den Ordner, in dem Sie Ihren Song speichern wollen, in die erste Displayzeile mit Hilfe der Taster E–F (Scroll Up) und G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE oder mit den TEMPO/VALUE Reglern. Drücken Sie F-3 (OPEN), um den Ordner zu öffnen. Schließen Sie den aktuellen Ordner durch Drücken von F-4 (CLOSE).
4. Wenn Sie sich im selektierten Ordner befinden, können Sie den Song über einem bereits existierenden Song speichern oder eine neue Datei anlegen.
   • Zum **Überschreiben** einer bestehenden Datei, bewegen Sie diese in die erste Displayzeile.
   • Zum **Anlegen** einer neuen Datei bewegen Sie die Option „NEW_NAME.MID“ in die erste Displayzeile.
5. Wenn die Option „NEW_NAME.MID“ selektiert wurde, drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster. Sie werden aufgefordert, dem neuen Ordner einen Namen zu vergeben:

   NEW_NAME.MID

   Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie den Buchstaben mit dem RAD. Zum Eingeben eines Buchstabens an der Cursorposition ist der INSERT Taster zu Betätigen. Zum Löschen eines Buchstabens an der Cursorposition ist der DELETE Taster zu betätigen.
6. Wenn Sie den Namen der neuen Mididatei fertig geschrieben haben, drücken Sie F-2 (SAVE) zur Bestätigung. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?“. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SEITE: REALTIME RECORDING

Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, drücken Sie RECORD und anschließend einen der A VOLUME/VALUE Taster, um den Realtime Recording Modus aufzurufen. Die RECORD LED schaltet sich ein.

Style

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den selektierten Style. Wenn kein Style selektiert ist, ist der Name leer. Sie können einen anderen Style mittels STYLE Sektion wählen (siehe „Style selektieren“ auf Seite 26).

0…99%

Diese nicht edierbaren Parameter zeigen den im Speicher noch verfügbaren Speicherplatz, ausgedrückt als Prozentsatz.

Perf oder STS (Performance oder STS)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt die selektierte Performance oder STS (je nachdem, welche Option zuletzt selektiert wurde). Wenn keine Performance oder STS selektiert ist, ist der Name leer. Sie können eine andere Performance mittels PROGRAM/PERFORMANCE Sektion wählen (siehe „Performances selektieren“ auf Seite 25). Zur Selektion eines der vier STS für den aktuellen Style benutzen Sie die Taster F-1–F-4.

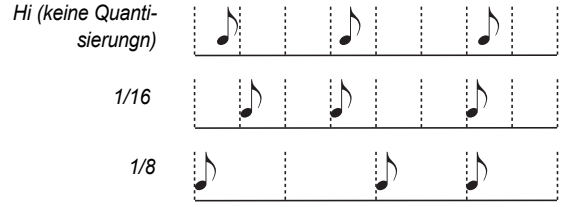
Resol (Resolution)

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Quantisierung während der Aufnahme. Die Quantisierung dient zur Korrektur von Zeitfehlern, zu früh oder zu spät gespielte Noten werden hierbei an die nächste Achse eines Rhythmusrasters bewegt, das mit diesem Parameter eingestellt wird, so daß die Noten exakt zum richtigen Zeitpunkt erklingen.

Hi — Es wird keine Quantisierung vorgenommen.

𝅘𝅥𝅯 (1/32)…♪ (1/8)

Rasterauflösung in Notenwerten. Wenn Sie beispielsweise 1/8 selektieren, werden alle Noten zur nächsten 1/8 Teilung verschoben. Wenn Sie 1/4 selektieren, werden alle Noten zur nächsten 1/4 Teilung verschoben.



Sel.Tempo (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, um die TEMPO/VALUE Sektion zur Selektion des Tempo zu benutzen. Wenn Sie diesen Parameter selektieren, schaltet sich die VALUE LED aus.

Metro (Metronome)

Mit diesem Parameter wird das Metronom während der Aufnahme eingestellt.

Off — Das Metronom ist nur während des Einzähltaktes zu hören.

On1 — Das Metronom ist während der Aufnahme zu hören. Die Aufnahme beginnt mit einem Vorzähltakt. Starten Sie die Aufnahme nach Takt -1.

On2 — Das Metronom ist während der Aufnahme zu hören. Die Aufnahme beginnt mit zwei Vorzähltakt. Starten Sie die Aufnahme nach Takt -1.

RT/Pads

Ch/Acc

Mit diesen Parametern entscheiden Sie über den Spurstatus während der Aufnahme.

RT/Pads: Diese Backing Sequence Spur umfasst die vier Realtime (Tastatur) Spuren und die vier Pads. Sie entsprechen den Song Spuren 1–8, wie in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt ist.

RT/Pad track	Song track/Channel
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

Ch/Acc: Diese Backing Sequence Spur umfasst alle Style Spuren, einschließlich des erkannten Akkords. Sie entsprechen den Song Spuren 9–16.

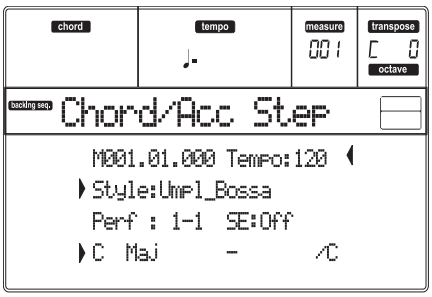
MUTE — Die Spur ist stummgeschaltet. Wenn diese Spur bereits aufgenommen wurde, wird sie während der Aufnahme der anderen Backing Sequence Spur nicht zu hören sein.

PLAY — Die Spur wird gespielt. Wenn aufgenommen Daten vorhanden sind, werden diese während der Aufnahme der anderen Backing Sequence Spur zu hören sein.

REC — Die Spur befindet sich in Aufnahme. Alle zuvor aufgenommenen Daten werden gelöscht.

CHORD/ACC STEP-AUFNAHMESEITE

Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, drücken Sie RECORD und anschließend einen der B VOLUME/VALUE Taster, um den Chord/Acc Step Aufnahmemodus aufzurufen. Daraufhin schaltet sich RECORD LED ein.



Side arrow (⏵)

Der kleine Pfeil neben einem Parameter bedeutet, daß der Wert an der Cursorposition gültig ist. Wenn Sie sich beispielsweise an der Position „M003.01.000“ befinden und neben dem Akkord Parameter ein Pfeil aufleuchtet, bedeutet dies, daß sich an der Position „M003.01.000“ der Akkord ändert.

M(easure)

Dies ist der Locator. Er zeigt die aktuelle Position des Step Editors an. Um zu einer anderen Position innerhalb des Song überzugehen, selektieren Sie diesen Parameter und benutzen Sie dann dieTEMPO/VALUE Regler, die A VOLUME/VALUE Taster oder die < > Taster (mit den << >> Tastern gehen Sie zum vorhergehenden oder zum nächsten Takt über). Beim Benutzen dieser Regler bewegt sich der Locator in 1/8-Schritten (192 Ticks) oder springt zum nächsten Event über.

Das Locatorformat ist:

Measure: Takt- oder Taktstrichnummer.

Beat: Unterteilung in der jeweiligen Taktart (z.B. Viertel im 3/4 Takt).

Tick: Kleinste Sequenzerauflösung. Der interne Sequenzer des microARRANGER verfügt über eine Auflösung von 384 Ticks pro Viertelnote.

INSERT — Drücken Sie nach Selektieren des Taktparameters den INSERT Taster, um einen Takt ab der aktuellen Cursorposition einzufügen. Alle im aktuellen Takt enthaltenen Chord/Acc Events werden in den nächsten Takt verschoben. Events, die sich an der Position Mxxx.xx.000 befinden (d.h. genau am Anfang des Taktes, z. B. Taktart oder Style Change), werden nicht verschoben.

DELETE — Drücken Sie nach Selektieren des Taktparameters den DELETE Taster, um den aktuellen Takt zu löschen. Alle im nächsten Takt enthal-tenen Events werden in den aktuellen Takt verschoben.

SHIFT + DELETE — Drücken Sie nach Selektieren des Taktparameters den SHIFT + DELETE Taster, um alle Events in den Style Spuren ab der aktuellen Cursorposition bis zum Ende des Song zu löschen. **Um alle Events in den Style Spuren zu löschen,**

gehen Sie zur Position M001.01.000 zurück und drücken Sie dann SHIFT + DELETE.

Anmerkung: *Alle am ersten Tick(M001.01.000) befindlichen Events wie Style, Tempo, Chord, Style Element Selektion können nicht gelöscht werden.*

Tempo

Das ist der Tempo Change Parameter. Um einen Tempo Change Event an der aktuellen Cursorposition einzufügen, selektieren Sie diesen Parameter und benutzen Sie dann die TEMPO/ VALUE Regler zum Ändern des entsprechenden Wertes.

DELETE Nachdem der Tempo Parameter selektiert wurde und der nebenstehende Pfeil (▸) – anzeigt, daß ein Tempo Change Event an der aktuellen Cursorposition selektiert wurde, drücken Sie DELETE, um den Tempowechsel an der aktuellen Position zu löschen.

Anmerkung: *Wenn der seitliche Pfeil nicht erscheint, wurde das Event an der aktuellen Position nicht selektiert und kann deshalb auch nicht gelöscht werden.*

SHIFT + DELETE

Drücken Sie nach Selektion des Tempo Parameters die Taster SHIFT + DELETE, um alle Tempo Change Events ab der aktuellen Position bis zum Ende des Song zu löschen. **Um alle Tempo Change Events im Song zu löschen**, gehen Sie zurück zur Position M001.01.000 und drücken Sie dann SHIFT + DELETE.

Anmerkung: *Alle am ersten Tick(M001.01.000) befindlichen Events wie Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element Se-lektion können nicht gelöscht werden.*

Style

Das ist der zuletzt selektierte Style. Um einen Style Wechsel an der aktuellen Position einzufügen, benutzen Sie die Standardmethode zu Selektion mit den Tastern STYLE Sektion.

Anmerkung: *Jeder nach Beginn eines Taktes (d.h. an jeder Position mit Ausnahme von Mxxx.01.000) eingefügte Style Change wird erst ab dem nächsten Takt wirksam. Wenn Sie beispielsweise ein Style Change Event an der Position M004.03.000 eingefügt haben, wird der selektierte Style tatsächlich an der Position M005.01.000 selektiert (genauso wie es auch im Style Play Modus funktioniert).*

Anmerkung: *Zusammen mit einem Style Change können Sie an derselben Position auch einen Tempowechsel einfügen. Beim Style Change wird nicht automatisch auch das Tempo des Style wirksam.*

DELETE Nachdem der Style Parameter selektiert wurde und der nebenstehende Pfeil (▸) – anzeigt, daß ein Style Change Event an der aktuellen Cursorposition selektiert wurde, drücken Sie DELETE, um den Stylewechsel an der ak-tuellen Position zu löschen.

Anmerkung: *Wenn der seitliche Pfeil nicht erscheint, wurde das Event an der aktuellen Position nicht selektiert und kann deshalb auch nicht gelöscht werden.*

SHIFT + DELETE

Drücken Sie nach Selektieren des Style Parameters die Taster SHIFT + DELETE, um alle Style Change Events ab der aktuellen Position bis zum Ende des Song zu löschen. **Um alle Style Change Events im Song zu löschen**, gehen Sie zurück zur Position M001.01.000 und drücken Sie dann SHIFT + DELETE.

Anmerkung: *Alle am ersten Tick(M001.01.000) befindlichen Events wie Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element Se-lektion können nicht gelöscht werden.*

Perf

Das ist die zuletzt selektierte Performance. Selektieren Sie eine Performance, um den Style aufzurufen, der darin ge-speichert ist. Zum Einfügen eines Performancewechsels an der aktuellen Position benutzen Sie die Standardmethode zu Selektion mit den Tastern der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion.

Anmerkung: *Die STYLE CHANGE LED schaltet sich beim Aufrufen des Chord/Acc Step Modus automatisch ein. Das bedeutet, daß beim Selektieren einer Performance automatisch der in der Peformance gespeicherte Style aufgerufen wird.*

Die SINGLE TOUCH und STS Taster sind automatisch deaktiviert; das bedeutet, daß Sie die Realtime (Keyboard) Spuren nicht ändern können, wenn Sie sich im Chord/Acc Step Modus befinden.

DELETE Nachdem der Perf Parameter selektiert wurde und der nebenstehende Pfeil (▸) – anzeigt, daß ein Performance Change Event an der aktuellen Position selektiert wurde, drücken Sie DELETE, um den Performancewechsel an der aktuellen Position zu löschen.

Anmerkung: *Wenn der seitliche Pfeil nicht erscheint, wurde das Event an der aktuellen Position nicht selektiert und kann deshalb auch nicht gelöscht werden.*

SHIFT + DELETE

Drücken Sie nach Selektieren des Perf Parameter SHIFT + DELETE, um alle Performance Change Events ab der aktuellen Position bis zum Ende des Song zu löschen. **Um alle Performance Change Events im Song zu löschen**, gehen Sie zurück zur Position M001.01.000 und drücken Sie dann SHIFT + DELETE.

Anmerkung: *Alle am ersten Tick(M001.01.000) befindlichen Events wie Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element Se-lektion können nicht gelöscht werden.*

SE (Style Element)

Dies ist das Style Element (d.h. Variation, Fill, Intro oder Ending). Die Länge des selektierten Style Elements wird stets auf dem Taktzähler im oberen Teil des Display angezeigt:

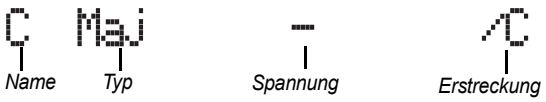
Auf diese Weise erfahren Sie, wo der nächste Style Element Change einzufügen ist. Wenn Sie beispielsweise ein 4 Takte langes Intro Event eingefügt haben, können Sie 4 Leertakte nach diesem Event und ab dem 4. Leertakt ein Variation Event am Ende des Intro einfügen.

„Off" bedeutet, daß die Begleitung an der selektierten Position nicht spielt. Nur die Realtime Spuren spielen.

Tipp: *Fügen Sie ein Style Element Off Event genau dort ein, wo das Auto-Accompaniment am Ende des Song stoppen soll.*

Chord

Benutzen Sie die D VOLUME/VALUE Taster, um die Akkord-Linie zu selektieren. Mit Hilfe der F-1–F-4 Taster se-lektieren Sie dann den Teil des Akkords, den Sie editieren wollen.



Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um den selek-tierten Parameter zu ändern. Sie können auch einen Akkord spielen, der dann automatisch erkannt wird. Während der Akkorderkennung wird der Status des BASS INV. Tasters berücksichtigt.

„No chord" bedeutet, daß die Begleitung (abgesehen von den Drum und Percussion Spuren) an der aktuellen Position nicht spielt. Um die Option „No chord" zu selektieren, drükken Sie F-1 zur Selektion des Akkordnamens; benutzen Sie dann die TEMPO/VALUE Sektion, um den letzten Wert (C…B, Off) zu selektieren.

Anmerkung: *Wenn Sie einen Akkord durch einen anderen ersetzen, denken Sie bitte daran, daß die Lower Spur nicht automatisch geändert wird.*

Transport Regler

Wenn Sie sich im Step Modus befinden, können Sie verschiedene Taster des Bedienfeldes benutzen, um den Edi-tiervorgang auszuführen.

<< or >> (Rewind or Fast Forward)

Benutzen Sie diese Taster, um zum vorhergehenden oder zum nächsten Takt überzugehen. Diese Funktionen stehen auch dann zur Verfügung, wenn der M(easure) Parameter nicht selektiert wurde.

< or > (Previous or Next Step)

Benutzen Sie diese Taster, um zum vorhergehenden oder zum nächsten Step (1/8 oder 192 Ticks) überzugehen. Wenn ein Event vor dem vorhergehenden oder dem nächsten Step positioniert wurde, stoppt der Locator an diesem Event. Wenn Sie sich beispielsweise an der Position M001.01.000 befinden und kein anderes Event vor M001.01.192 exisitert, stellt sich der > Taster auf die Position M001.01.192. Wenn an der Position M001.01.010 ein Event vorhanden ist, stoppt der > Taster an der Position M001.01.010.

Diese Funktionen stehen auch dann zur Verfügung, wenn der M(easure) Parameter nicht selektiert wurde.

SHIFT + < or > (Previous or Next Event)

Drücken Sie SHIFT während Sie den Taster < oder > gedrückt halten, um zum vorhergehenden oder nächsten aufgenommen Event überzugehen.

EINEN GANZEN SONG LÖSCHEN

Mit der einfachen Tasterkombination SHIFT + DELETE können Sie nun einen ganzen Song im Song Modus und im Backing Sequence Betriebsmodus löschen.

1. Rufen Sie den Song Modus oder den Backing Sequence Modus auf. Sie müssen sich auf der Hauptseite des Modus befinden. Wenn Sie sich im Record Modus befinden, gehen Sie in den Playback Modus zurück.
2. Drücken Sie SHIFT + DELETE.
3. Die Meldung „Delete Song?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

13. SONG BETRIEBSMODUS

Der Song Betriebsmodus bedient sich des voll ausgestatteten, eingebauten Sequenzers, wo Sie einen Song von Grund auf neu gestalten oder einen vorhandenen Song editieren können. Sie können diesen Modus auch zur Editierung der Initialparameter einer Standard MIDI-Datei verwenden, die entweder auf einem externen Sequenzer oder im Song- und Backing Sequence-Modus des microARRANGER erstellt wurde.

Sie können editierten Song als Standard MIDI Datei („.MID“ Datei) speichern und im Song Play, Backing Sequence oder Song Modus wiedergeben.

Ein praktisches Beispiel für das Editieren eines Songs finden Sie unter „Einen Song editieren“ auf Seite 32.

TRANSPORT REGLER

Benutzen Sie, wenn Sie sich im Song Modus befinden, die Transport Regler SEQ1 zur Wiedergabe des Song. Weitere Informationen finden Sie unter „SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 und SEQ2“ auf Seite 18).

GESAMTLAUTSTÄRKE UND SEQUENCER LAUTSTÄRKE

Sie können die MASTER VOLUME und ACC/SEQ VOLUME Schieberegler zur Einstellung der Lautstärke benutzen. Siehe „Gesamtlautstärke, Sequencer Lautstärke und Balance“ auf Seite 71.

Bewegen Sie den BALANCE Schieberegler in die Mitte (oder nach links) zur Erzielung der Höchstlautstärke des Sequencer (Song Modus nutzt Sequencer 1).

SONGS UND DAS STANDARD MIDI DATEIFORMAT

Das ursprüngliche Song-Format im microARRANGER ist das Standard MIDI-Dateiformat. Siehe „Die Songs und das Standard Midi file Format“ auf Seite 70.

Wenn Sie den Song als SMF speichern, wird automatisch ein Leertakt am Anfang des Songs eingefügt. Dieser Takt enthält verschiedene Songinitialiserungsparameter.

Wenn die SMF-Datei geladen wird, wird der Leertakt automatisch entfernt.

SPUREN SCHNELL LÖSCHEN

Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Song Record Modus befinden und die Song Spuren auf dem Display angezeigt werden, halten Sie den DELETE Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den VOLUME/VALUE Taster, der der zu löschenden Spur entspricht. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?“ Drücken Sie ENTER, um die Spur zu löschen oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

EINEN GANZEN SONG LÖSCHEN

Wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden, können Sie einen ganzen Song löschen, indem Sie einfach die Tasterkombination SHIFT + DELETE drücken.

1. Rufen Sie den Song Modus auf. Sie müssen sich auf der Hauptseite des Modus befinden. Wenn Sie sich im Record Modus befinden, gehen Sie in den Playback Modus zurück.
2. Drücken Sie SHIFT + DELETE.
3. Die Meldung „Delete Song?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

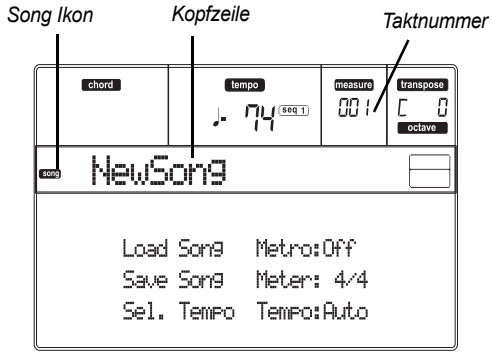
HAUPTSEITE

Drücken Sie SONG, um diese Seite von einem anderen Betriebsmodus aus aufzurufen.

Anmerkung: *Wenn Sie vom Style Play zum Song Modus überwechseln, wird automatisch das Song Setup selektiert und die einzelnen Spurparameter können sich möglicherweise ändern.*

Drücken Sie EXIT/NO, um diese Seite vom Menü oder von einer der Song Play Editseiten aus aufzurufen.

Um die Spuren des Songs anzuzeigen, benutzen Sie den TRK SELECT Taster, um von der Hauptseite zu den Spuren überzugehen. Beim ersten Drücken werden die Spuren 1–8 (TRK SELECT LED ein) angezeigt; beim zweiten Drücken sehen Sie die Spuren 9–16 (TRK SELECT LED blinkt); bei nochmaligem Drücken kehren Sie zur Hauptseite zurück (TRK SELECT LED aus).



Song Ikon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, daß das Instrument sich im Song Modus befindet.

Kopfzeile

Diese Zeile zeigt den Namen des selektierten Song an.

Taktnummer

Dieser Zähler zeigt die Nummer des gerade abgespielten Taktes des jeweils gewählten Song an.

Load Song

Benutzen Sie diese Taster zu Auswahl des Song (d.h. Standard MIDI Datei). Die Song Auswahlseite öffnet sich, auf welcher Sie den gewünschten Song auswählen können (siehe „Spuren 1–8 Seite“).

Save Song

Dieser Befehl dient zur Speicherung der editierten Song als Standard MIDI Datei. Nach Betätigen dieses Befehls erscheint die Save Song Seite (siehe „Save Song Seite“ auf Seite 91).

Sel.Tempo (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, um die TEMPO/VALUE Sektion zur Selektion des Tempos benutzen zu können. Wenn Sie diesen Parameter selektieren, schaltet sich die VALUE LED aus.

Anmerkung: *Das Tempo wird stets im Überschreibungsmodus aufgezeichnet (alte Daten werden durch neue Daten ersetzt).*

Metro (Metronome)

Benutzen Sie diese Taster zur Ein/Ausschaltung des Metronoms während des Playback.

Meter

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Startpunkt (Meter oder Zeitangabe) des selektierten Song.

Tempo (Tempo mode)

Dient zur Einstellung des Tempo Änderungsmodus.

Man(ual) Wenn der Cursor auf den Parameter „Sel.Tempo (Select Tempo)“ eingestellt ist, können Sie das Tempo mit den Reglern der TEMPO/VALUE Sektion ändern. Der Song wird unter Verwendung des manuell eingestellten Tempos wiedergegeben.

Auto Das im Song aufgenommene Tempo wird verwendet.

SPUREN 1–8 SEITE

Um die Spuren 1–8 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie TRK SELECT von der Hauptseite aus. Die TRK SELECT LED schaltet sich ein.

Drücken Sie zweimal den TRK SELECT Taster, um auf die Hauptseite zurückzukehren.

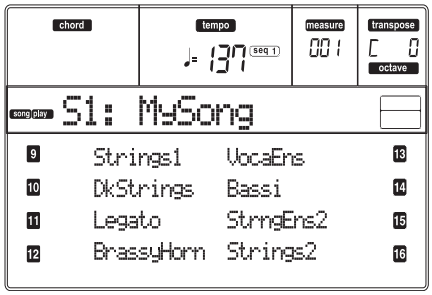
A–H (Tracks 1–8 Programs)

Name der Programme, die den Spuren 1–8 zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Änderung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

SPUREN 9–16 SEITE

Um die Spuren 9–16 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie einmal TRK SELECT, wenn Sie sich auf von der Seite der Spuren 1–8 befinden bzw. zweimal, wenn sie sich auf der Hauptseite befinden. Die TRK SELECT LED leuchtet auf.

Drücken Sie nochmals den TRK SELECT Taster, wenn Sie auf die Hauptseite zurückkehren wollen.



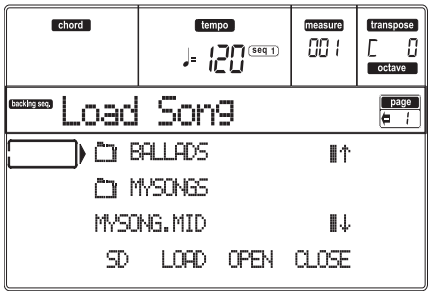
A–H (Tracks 9–16 Programs)

Name der Programme, die den Spuren 9–16 zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Änderung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

SONG AUSWAHLSEITE

Diese Seite erscheint, wenn Sie Taster PAGE+ oder B (Load Song) drücken, während Sie sich auf der Hauptseite befinden.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Betriebsmodus zurückzukehren, ohne einen Song zu selektieren.



A–C (File, folder)

Bewegen Sie die zu selektierende Datei oder den Ordner in die erste Displayzeile. Um eine Datei zu selektieren, drücken Sie den Taster F-2 (SELECT). Zum Öffnen eines Ordners drücken Sie den Taster F-3 (OPEN).

Ordner sind mit Symbol „🗀“ gekennzeichnet.

E–F (Scroll Up)

Durchblättern Sie die Liste nach oben.

G–H (Scroll Down)

Durchblättern Sie die Liste nach unten.

TEMPO/VALUE section

Diese Regler dienen zum Durchblättern nach oben und nach unten.

F-1 (SD)

Drücken Sie diesen Taster, nachdem Sie eine neue Karte eingeschoben haben. Die neue Karte wird angemeldet und kurz danach erscheint eine Übersicht der enthaltenen Dateien.

F-2 (LOAD)

Dient zum Laden des Songs in der ersten Displayzeile.

F-3 (OPEN)

Dient zum Öffnen des selektierten Ordners (Dateien, deren Name mit dem Symbol „🗀“ beginnt).

F-4 (CLOSE)

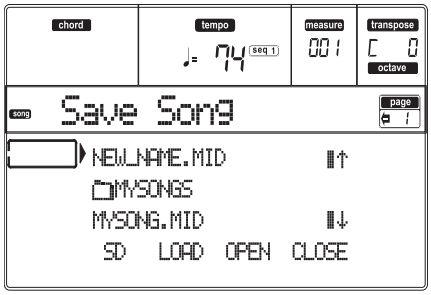
Dient zum Schließen des momentan geöffneten Ordners und zur Rückkehr zum nächsthöheren Ordner.

SAVE SONG SEITE

Der neue oder editierte Song ist im RAM enthalten und geht beim Ausschalten des Instruments verloren. Der Song geht ebenso verloren, wenn Sie ihn im Backing Sequence Record Modus überschreiben oder wenn Sie in den Song Play Modus überwechseln. Songs, die Sie nicht verlieren möchten, müssen auf einer Karte gespeichert werden. Der Song wird als Standard MIDI Datei (SMF) gespeichert.

Anmerkung: *Wenn Sie den Song als SMF speichern, wird automatisch ein Leertakt am Anfang des Songs eingefügt. Dieser Takt enthält verschiedene Songinitialiserungspara-meter.*

1. Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite zurückzukehren.
2. Betätigen Sie den Save Song Taster. Die Save Song Seite erscheint.



3. Bewegen Sie den Ordner, in dem Sie Ihren Song speichern wollen, in die erste Displayzeile. Benutzen Sie hierzu die E–F (Scroll Up) und G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler. Drücken Sie F-3 (OPEN), um den Ordner zu öffnen. Schließen Sie den momentan geöffneten Ordner durch Drücken von F-4 (CLOSE).
4. Wenn Sie sich im selektierten Ordner befinden, können Sie den Song über eine bereits existierende Mididatei (Datei mit der Kennung „.MID“) speichern oder eine neue Mididatei anlegen.
   • Zum **Überschreiben** einer bereits existierenden Mididatei bewegen Sie diese in die erste Displayzeile.
   • Zum **Anlegen** einer neuen Mididatei bewegen Sie die Option „NEW_NAME.MID“ in die erste Displayzeile.
5. Wenn die Option „NEW_NAME.MID“ selektiert ist, drücken Sie einen der VOLUME/VALUE A Taster. Daraufhin werden Sie aufgefordert, der neuen Datei einen Namen zuzuweisen:

   Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des INSERT Tasters ein. Löschen Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des DELETE Tasters.
6. Wenn Sie den Namen der Mididatei fertig geschrieben haben, drücken Sie F-2 (SAVE) zur Bestätigung. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Play/mute Status wird mit dem Song gespeichert

Beim Speichern eines Song wird der Play/Mute Status zusammen mit dem Song abgespeichert. Dieser Status wird beibehalten, wenn der Song im Song Play Modus wiedergegeben wird.

Master Transpose wird mit dem Song gespeichert (als SysEx daten)

Beim Speichern eines Song wird der Master Transpose Wert zusammen mit dem Song abgespeichert. Da dieser Wert als eine Reihe von systemexlusiven Daten gespeichert wird, wird er bei der Wiedergabe des Song im Song Play Modus beibehalten.

Hinweis: *Da das Master Transpose ein globaler Parameter ist, kann es beim Laden eines Song mit nicht standardmäßiger Transponierung zu unerwünschten Transponierungen anderer Songs kommen, die keine eigenen Transponierungsdaten enthalten. Beim Transponieren eines Song empfiehlt es sich, die Edit-Transpose Funktion zu benutzen, die Sie durch Drücken des MENU Tasters zusammen mit einem der E VOLUME/VALUE Taster aufrufen (siehe „Seite 18 - Edit: Transpose“ auf Seite 101).*

Sie können auch das Master Transpose für bestimmte Spuren blockieren, um unerwünschte Transponierungen zu vermeiden. Siehe „Seite 2 - Master Transpose“ der Global Edit Umgebung.

Sie sollten das Master Transpose (TRANSPOSE Taster auf dem Bedienfeld) generell dann benutzen, wenn Sie die Realtime Spuren zusammen mit dem Song transponieren wollen. Sie sollten hingegen die Edit-Transpose Funktion (Song Edit Modus) benutzen, wenn nur der Song transponiert werden soll.

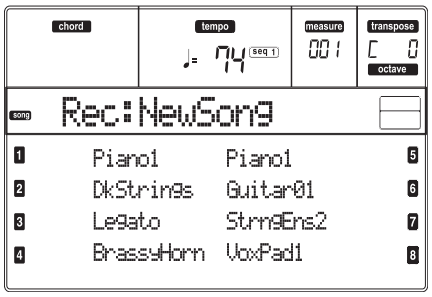
Anmerkung: *Der Master Transpose Wert wird stets rechts oben auf dem Display angezeigt:*

REALTIME AUFNAHMEVERFAHREN

Dieses Verfahren ist für Realtime Aufnahmen zu befolgen. Nachstehend ist das übliche Verfahren zur Aufnahme eines neuen Song beschrieben.

1. Drücken Sie SONG, um den Song Modus aufzurufen.
2. Drücken Sie RECORD, um den Song Record Modus aufzurufen. Sie befinden sich nun auf der Hauptseite des Song Record Modus und können Ihre Aufnahme vorbereiten. (Weitere Informationen finden Sie auf der „Song Aufnahmeseite“ auf Seite 94)

3. Versichern Sie sich, daß die Overdub oder Overwrite Aufnahme-Option selektiert wurde (siehe „Rec (Record mode)“ auf Seite 94).
4. Stellen Sie das Tempo ein. Es gibt zwei Möglichkeiten, um das Tempo zu ändern:
   • Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt, und ändern Sie das Tempo mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler.
   • Stellen Sie den Cursor auf den Parameter „Sel.Tempo“ und benutzen Sie dann die TEMPO/VALUE Regler, um das Tempo zu ändern.
5. Drücken Sie TRK SELECT, um zu den Song Spuren 1–8 überzuwechseln.



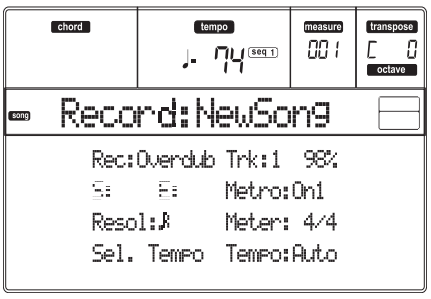
Drücken Sie den Taster nochmals, um die Seite Song Spuren 9–16 anzusteuern.

6. Wenn Sie wünschen, können Sie das Tempo erneut von diesen Seiten aus einstellen; benutzen Sie hierzu einfach die TEMPO/VALUE Regler.
7. Weisen Sie jeder Spur das richtige Programm zu.
8. Selektieren Sie die Spur, die die aufnehmen wollen. Die Statusanzeige-LED der jeweiligen Spur beginnt automatisch zu blinken.
9. Während die LED blinkt,drücken Sie PLAY/STOP, um mit der Aufnahme zu beginnen Je nach der von Ihnen gewählten Metronom-Option, werden 1–2 Einzähltakte vor der eigentlichen Aufnahme gespielt. Spielen Sie nach Belieben.
   • Wenn Sie den Auto Punch Aufnahmemodus gewählt haben, beginnt die Aufnahme erst nach Erreichen des Startpunktes.
   • Wenn Sie den Pedal Punch Aufnahmemodus gewählt haben, müssen Sie das Pedal drücken, wenn Sie mit der Aufnahme beginnen wollen. Drücken Sie das Pedal nochmals, wenn Sie die Aufnahme beenden wollen.
   Anmerkung: *Die Punch Funktionen können nicht in leeren Songs verwendet werden. Es muss mindestens eine Spur aufgenommen sein.*
10. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie PLAY/STOP, um den Sequencer zu stoppen. Selektieren Sie eine andere Spur und setzen Sie das Verfahren für den restlichen Song fort.
11. Wenn Sie den neuen Song ganz aufgenommen haben, drücken Sie RECORD, um den Record Modus zu verlassen. Der Song ist damit gespeichert.
    Warnung: *Speichern Sie Ihren Song regelmäßig auf einer Karte, um bei einem eventuellen Stromausfall nicht alles zu verlieren.*
    Anmerkung: *Wenn Sie den Record Modus verlassen, wird die Oktaven Transponierung automatisch wieder auf „0“ zurückgestellt.*
12. Editieren Sie den neuen Song. Selektieren Sie auf der MENU Seite die verschiedenen Editseiten.

STEP RECORD VERFAHREN

Mit dem Step Record können Sie einen neuen Song schreiben, indem Sie einzelne Noten oder Akkorde in jede Spur eingeben. Dieses Verfahren ist sehr hilfreich, wenn eine bereits existierende Partitur übertragen werden soll oder eine größere Detailgenauigkeit gewünscht wird. Das Step Record Verfahren eignet sich insbesondere zur Kreation von Schlagzeug- und Perkussionsspuren.

1. Gehen Sie auf die Hauptseite des Song Modus und drücken Sie RECORD, um den Song Record Modus aufzurufen. Daraufhin erscheint die Hauptseite des Song Record Modus.

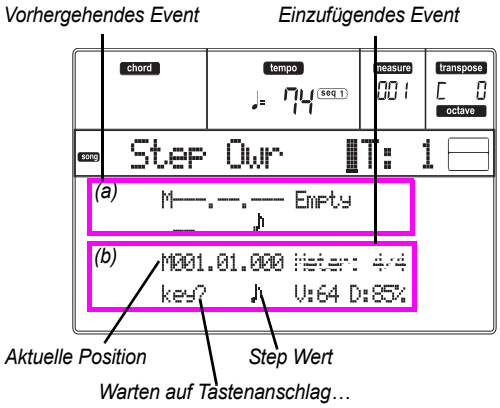


2. Benutzen Sie die A VOLUME/VALUE Taster, um die „Rec“ (Recording Mode) Parameter zu selektieren. Verwenden Sie dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um das „Step Dub“ (Step Overdub) oder „StepOwr“ (Step Overwrite) Aufnahmeverfahren zu selektieren.

•Mit dem Step Overdub Modus können bereits existierende Events mit neuen Events ergänzt werden.

• Mit dem Step Overwrite Modus werden alle existierenden Events überschrieben.

3. Drücken Sie SEQ1 PLAY/STOP, so daß sich die LED des Tasters einschaltet und rufen Sie die Step Record Seite auf. (Weitere Informationen zu den einzelnen Parametern dieser Seite finden Sie unter „Step Record Seite“ auf Seite 95).



Die beiden ersten Zeilen (a) zeigen die zuletzt eingegebenen Events. Die beiden nächsten Zeilen (b) zeigen die derzeit editierten, noch einzufügenden Events.

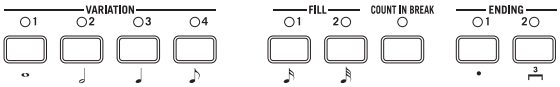
Das „Empty“ Event dient zur Markierung des Songanfangs, wenn noch keine Events eingefügt wurden. Beim Aufnahmebeginn wird das Empty-Event automatisch eingefügt und wieder entfernt, sobald ein Event eingefügt wird.

4. Der Parameter „Maaa.bb.ccc“ in (b) gibt die aktuelle Position an. An dieser Stelle wird das Notenevent eingefügt.

   • Wenn Sie an dieser Stelle keine Note einfügen wollen, geben Sie stattdessen eine Pause ein, wie in Punkt 6 erläutert ist.

   • Um zum nächsten Takt überzugehen und die restlichen Viertelnoten mit Leerstellen aufzufüllen, drücken Sie den >> Taster.

5. Die Step-Größe kann mit den NOTE VALUE Tastern im linken unteren Bereich des Bedienfeldes geändert werden.



6. Geben Sie an der aktuellen Position eine Note, eine Leerstelle oder einen Akkord ein.

   • Zum Eingeben einer einzelnen Note können Sie diese einfach auf der Tastatur spielen. Die eingegebene Notenlänge passt sich der Step-Länge an. Sie können die Anschlagdynamik und Dauer der Note durch Editieren der Parameter V (Velocity) und D (Duration) einstellen. Siehe „V (Velocity)“ und „D (Duration)“ auf Seite 95.

   • Zum Eingeben einer Leerstelle drücken Sie einfach den REST Taster. Die Länge passt sich dem jeweiligen Step-Wert an.

   • Um eine Bindung der einzugebenden Note an die vorhergehende Note herzustellen, drücken Sie den TIE Taster. Nun wird eine mit der vorhergehenden Note gebundene Note desselben Namens eingegeben. Sie brauchen die Note nicht nochmals auf der Tastatur zu spielen.

   • Um einen Akkord oder eine Zweitstimme einzugeben, lesen Sie bitte nachstehend unter Punkt „Akkorde und Zweitstimmen“ nach.

7. Nach Eingabe eines neuen Events können Sie durch Drücken des < Tasters zurückgehen. Damit werden die zuvor eingegebenen Events gelöscht und der Step wieder für die Editierung eingestellt.

8. Nach Beendigung der Aufnahme drücken Sie SEQ1 PLAY/STOP, so daß die LED des Tasters erlischt. Daraufhin erscheint erneut die Hauptseite des Song Record Modus.

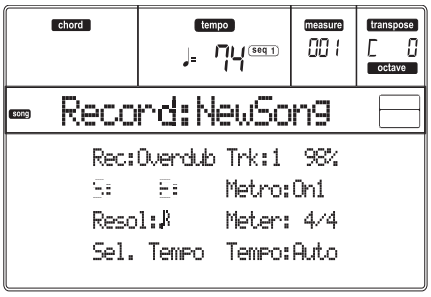
9. Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Song Record Modus befinden, drücken Sie RECORD, um den Record Modus zu verlassen. Solange die Hauptseite des Song-Modus' angezeigt wird, brauchen Sie nur SEQ1 PLAY/STOP zu betätigen, um den Song abzuspielen. Wählen Sie dann so schnell wie möglich den „Save Song“-Befehl, um den Song auf der Karte zu speichern.

Akkorde und Zweitstimmen

Beim microARRANGER müssen die Spuren nicht unbedingt Einzelnoten enthalten. Es gibt verschiedene Verfahren, um Akkorde und Zweitstimmen einzugeben. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Akkorde und Zweitstimmen“ auf Seite 60 des Kapitels „Style Record Betriebsmodus“.

SONG AUFNAHMESEITE

Wenn Sie sich Song Modus befinden, drücken Sie RECORD um den Song Record Modus aufzurufen. Die Song Aufnahmeseite erscheint.



Rec (Record mode)

Stellen Sie diesen Parameter ein, um das gewünschte Aufnahmeverfahren zu selektieren.

Overdub — Neu aufgenommene Events werden mit den bereits vorhandenen Events gemischt.

Overwrite — Neu aufgenommene Events ersetzen die bereits vorhandenen Events.

Auto Punch — Die Aufnahme beginnt automatisch an der Position „S“ und endet an der Position „E“ position (siehe nächste Zeile).

Anmerkung: Das Auto Punch funktioniert nicht in leeren Songs. Es muss mindestens eine Spur aufgenommen sein.

PedalPunch — Die Aufnahme beginnt, wenn ein Pedal betätigt wird, das für die Funktion „Punch In/Out“ programmiert wurde und endet, wenn dieses Pedal erneut gedrückt wird.

Anmerkung: Das Pedal Punch funktioniert nicht in leeren Songs. Es muss mindestens eine Spur aufgenommen sein.

Trk (Track)

Aufzunehmende Spur.

1…16 — Eine der 16 Spuren ist selektiert. Zur Selektion einer Spur rufen Sie die Spur Seiten auf (siehe „Spuren 1–8 Seite“ auf Seite 90 und „Spuren 9–16 Seite“ auf Seite 90).

S/E (Start/End)

Diese Parameter erescheinen nur, wenn der „Auto Punch“ Aufnahmemodus selektiert wurde. Sie dienen zur Einstellung die Start- und Endpunkte der Punch-Aufnahme.

Metro (Metronome)

Damit hören Sie das Metronom während der Aufnahme.

Off — Während der Aufnahme ist kein Metronom-Klicken zu hören Vor dem Starten der Aufnahme wird ein Einzähltakt gespielt.

On1 — Das Metronom ist eingeschaltet; vor dem Starten der Aufnahme wird ein Einzähltakt gespielt.

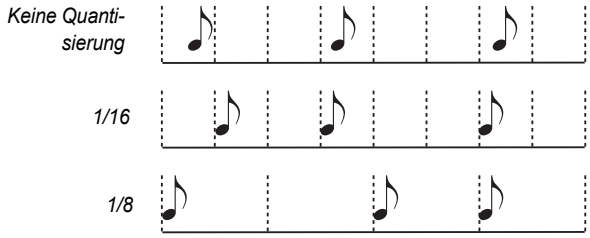
On2 — Das Metronom ist eingeschaltet; vor dem Starten der Aufnahme werden zwei Einzähltakte gespielt.

Resol (Resolution)

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Quanitisierung während der Aufnahme. Die Quanitisierung ist ein Verfahren zur Korrektur von Einsatzfehlern beim Spielen. Zu früh oder zu spät gespielte Noten werden an die jeweils nächste Achse eines Rhythmusgitters bewegt, das mit diesem Parameter eingestellt wird und erklingen damit exakt zum richtigen Zeitpunkt.

Hi — Keine Quantisierung.

1/32…1/8 — Gitterauflösung in musikalischen Werten. Wenn Sie beispielsweise 1/16 wählen, werden alle Noten zur jeweils nächsten 1/16 Teilung bewegt. Wenn Sie 1/8 wählen, werden alle Noten an die jeweils nächste 1/8 Teilung bewegt.



Meter

Dies ist das Metrum (oder Tempoangabe) des Song. Dieser Parameter kann nur dann editiert werden, wenn der Song leer ist, d.h. bevor Sie irgend etwas aufnehmen. Um einen Metrumwechsel mitten im Song einzufügen, verwenden Sie die Funktion „Insert Measure“ (siehe Seite 103).

Sel.Tempo (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, wenn Sie die TEMPO/VALUE Regler zur Einstellung des Tempo benutzen wollen.

Anmerkung: *Sie können das Tempo jederzeit ändern, wenn andere Parameter selektiert sind, indem Sie den SHIFT Taster gedrückt halten und das RAD drehen.*

Anmerkung: *Das Tempo wird stets durch Überschreiben aufgezeichnet (die älteren Daten werden durch die neuen ersetzt).*

Tempo (Tempo mode)

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie Tempoevents gelesen werden sollen.

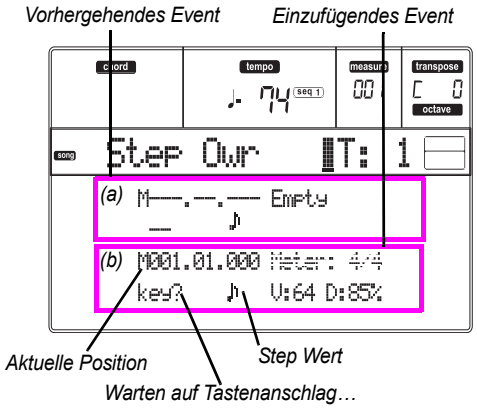
Record — Alle während der Aufnahme erfolgten Tempowechsel werden im Master Track aufge-zeichnet.

Auto — Der Sequencer gibt alle aufgenommenen Tempoevents wieder. Es werden keine neuen Tempoevents aufgezeichnet.

Manual — Die zuletzt manuell vorgenommene Tempoeinstellung (mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler) wird als aktueller Tempowert berücksichtigt. Es werden keine Tempowechsel aufgezeichnet. Diese Funktion ist sehr nützlich, um einen Song langsamer als sein tatsächliches Tempo aufzunehmen.

STEP RECORD SEITE

Der Zugang zu dieser Seite erfolgt von der Hauptseite des Song Record Modus aus. Selektieren Sie hier den „StepDub“ oder „StepOwr“ Aufnahmemodus („Rec“ Parameter) und drücken Sie dann SEQ1 PLAY/STOP.



(a)

Zuvor eingegebenes Event. Sie können dieses Event löschen und erneut editieren, indem Sie den < Taster drücken.

(b)

Einzufügendes Event. Weitere Informationen zu den einzelnen Elementen dieses Abschnitts finden Sie in den nachstehenden Parametern.

M (Measure)

Hiermit wird die Position des einzufügenden Events angegeben (Note, Pause oder Akkord).

Meter

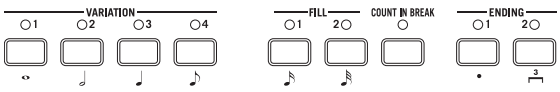
Metrum des aktuellen Taktes. Dieser Parameter kann nicht editiert werden. Eine Änderung des Metrums ist mit der Insert Funktion des Edit Menüs und Eingabe einer einer Reihe von Takten mit einem anderen Metrum möglich (siehe „Seite 22 - Edit: Insert Measures“ auf Seite 103).

key?

Hiermit werden Sie aufgefordert, eine Note oder einen Akkord auf der Tastatur zu spielen, um ein Event im aktuellen Step einzugeben.

Step value

Länge des einzugebenden Events. Verwenden Sie die NOTE VALUE Taster im linken unteren Bereich des Bedienfeldes, um den Wert zu ändern.



𝅝 … 𝅘𝅥𝅯 Notenwert.

(.) Erhöht die selektierte Note um die Hälfte ihres Werts.

(3) Ändert die selektierte Note in Triolen.

V (Velocity)

Stellen Sie diesen Parameter ein, bevor Sie eine Note oder einen Akkord eingeben. Damit wird die Anschlagstärke (d.h. der Velocity Wert) des einzugebenden Events festgelegt.

KBD Tastatur. Sie können diesen Parameter durch vollständiges Drehen des Rades gegen den Uhrzeigersinn selektieren. Wenn diese Option selektiert ist, wird die Anschlagdynamik der gespielten Note erkannt und aufgenommen.

1…127 Anschlagdynamikwert. Das Event wird mit diesem Anschlagdynamikwert eingegeben, d.h. die tatsächliche Anschlagdynamik der auf der Tastatur gespielten Note wird nicht berücksichtigt.

D (Duration)

Relative Dauer der eingegebenen Note. Der Prozentwert bezieht sich stets auf den Stepwert.

50% Staccato.

85% normal gespielte Note.

100% Legato.

Im Step Record Modus verwendete Taster

TIE Taster

Dient zum Binden die einzugebenden Note an die vorhergehende Note.

REST Taster

Dient zum Einfügen einer Pause.

NOTE VALUE Taster

Dient zur Selektion des Noteswertes.

SEQ1 PLAY/STOP Taster

Dient zum Verlassen des Step Record Modus.

< (Previous step)

Geht zum vorhergehenden Step über, wobei die eingefügten Events gelöscht werden.

>> (Fast Forward)

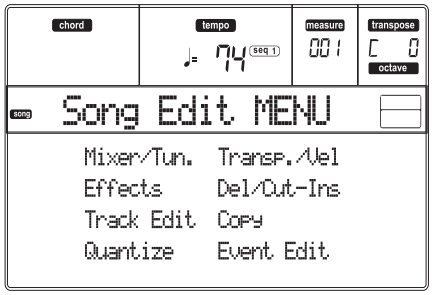
Geht zum nächsten Step über und füllt den verbliebenen Raum mit Pausen auf.

MENÜ

Von jeder beliebigen Seite aus können Sie durch Drücken von MENU das Song Editmenü aufrufen. Mit diesem Menü haben Sie Zugang zu den verschiedenen Song Edit Sektionen.

Wenn Sie sich im Menü befinden, selektieren Sie eine Edit Sektion mit den VOLUME/VALUE (A–H) Tastern und selektieren dann eine Editseite mit dem Taster PAGE + oder drücken EXIT, um das Menu zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Betriebsmodus zurückzukehren.



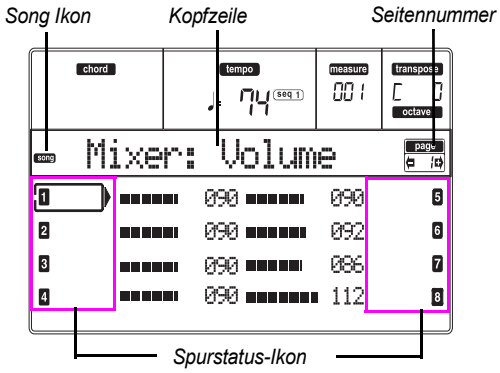
Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion. Jede Edit Sektion umfasst wiederum verschiedene Editseiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Modus zurückzukehren.

All Editseiten in derselben Weise aufgebaut.

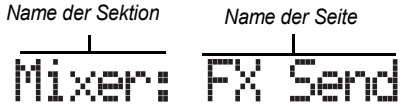


Song Ikon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, daß das Instrument sich im Song Modus befindet.

Kopfzeile

Diese Zeile zeigt den Namen der laufenden Editseite an. Normalerweise ist die Kopfzeile wie folgt unterteilt: das erste Wort nennt den Namen der Sektion (z.B. „Mixer:FX Send“ ist eine „Mixer“ Sektion Seite), während das zweite Wort sich auf den Seitennamen bezieht z.B. „FX Send“).



Page

Dieser Bereich zeigt die laufende Seitennummer.

A–H

Mit jedem Paar der VOLUME/VALUE Tasters wird je nach Editseite eine andere Spur oder Befehlsparameter selektiert.

Track status icon

Die neben der Spur erscheinenden Ikonen zeigen den jeweiligen Spurstatus an.

Selektierte Spur bzw. Parameter Wenn dieses Symbol erscheint, können Sie jede verfügbare Operation mit der selektierten Option vornehmen.

1 16 Gerade abgespielte oder bereits aufgenommene Spur.

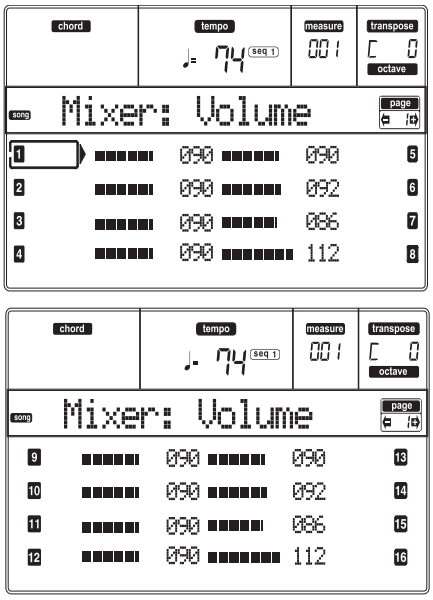
(kein Ikon) Die Spur ist stummgeschaltet oder enthält keine Daten.

SEITE 1 - MIXER: VOLUME

Hier können Sie die Lautstärke einer jeden der insgesamt 16 Sequencer Spuren einstellen. Drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster, um die entsprechende Spur stummzuschalten oder die Stummschaltung aufzuheben.

Eine stummgeschaltete Spur bleibt stumm, auch wenn ein anderer Song selektiert wird.

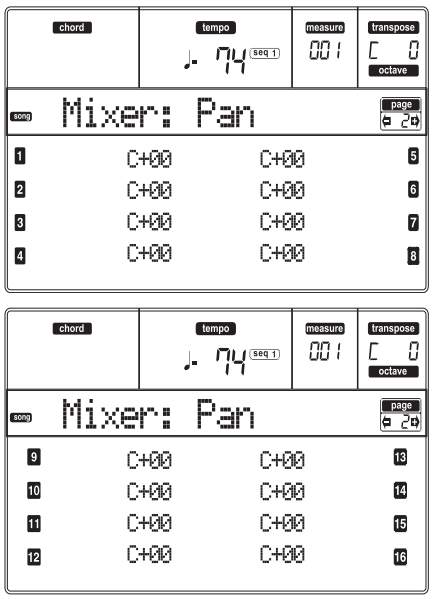
Benutzen Sie den TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.



SEITE 2 - MIXER: PAN

Hier können Sie das Pan für jede Song Spur einstellen.

Benutzen Sie die TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.



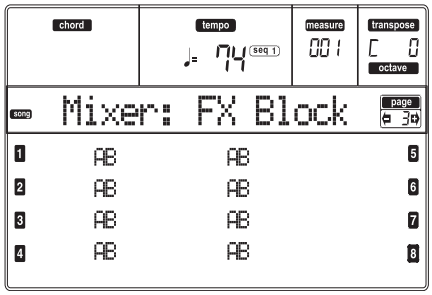
Pan

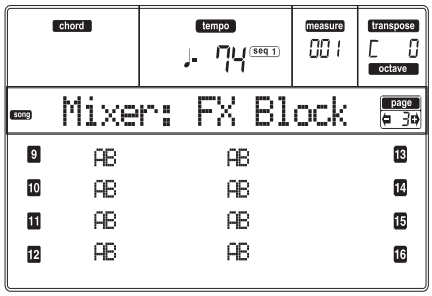
-64	Ganz links.
+00	Mitte.
+63	Ganz rechts.
Off	Das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird nicht an den Ausgängen ausgegeben; nur das FX-Signal dieser Spur kann gehört werden.

SEITE 3 - MIXER: FX BLOCK

Auf dieser Seite können Sie ein Effektprozessorpaar (AB oder CD) für jede Song Spur selektieren.

Benutzen Sie die TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.

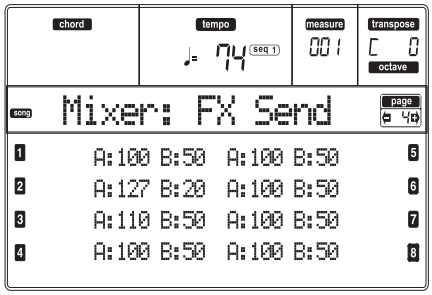


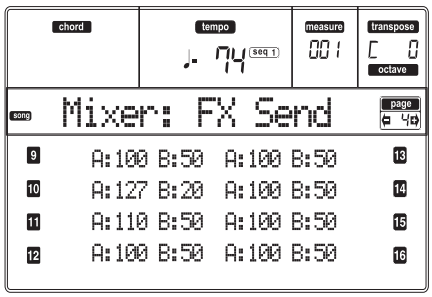


SEITE 4 - MIXER: FX A/B SEND (O. C/D)

Auf dieser Seite können Sie den Pegel des direkten (nicht effektbelegten), an die internen FX Prozessorenpaare A und B oder C und D gesendeten Signals einstellen. Zur Einstellung des FX-Paares siehe vorhergehende Seite („Seite 3 - Mixer: FX Block“).

Benutzen Sie die TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 überzuwechseln.





Die Editierung ist wie folgt vorzunehmen:

1. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE (E–H) Taster, um eine Spur zu selektieren.
2. Benutzen Sie die F-1–F-4 Taster, um einen Parameter für diese Spur zu selektieren.
3. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um den Parameterwert zu ändern.

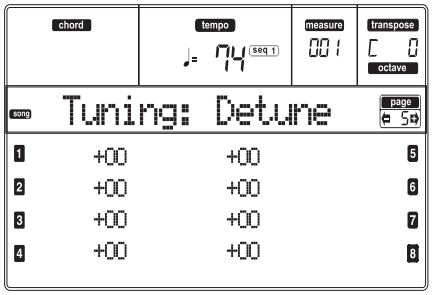
Parameters

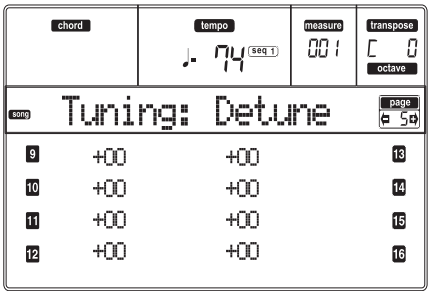
000	Kein Effekt. Nur das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird an den Ausgängen ausgegeben.
127	100% Effekt. Das direkte (nicht effektbelegte) und das effektbelegte Signal werden mit demselben Pegel an den Ausgängen ausgegeben.

SEITE 5 - TUNING: DETUNE

Auf dieser Seite können Sie die Feinstimmung für jede Spur vornehmen.

Benutzen Sie die TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.





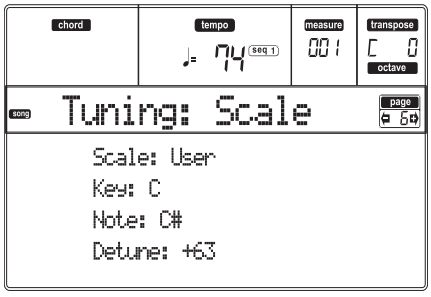
Detune

Dient zum Feintuning.

-64	Niedrigstes Pitch.
0	Standardtuning.
+63	Höchstes Pitch.

SEITE 6 - TUNING: SCALE

Auf dieser Seite können Sie eine alternative Temperierung für die Song Spuren programmieren.



Scale

Alternative Temperierung für die Song Spuren. Eine Liste der verfügbaren Temperierungen finden Sie unter „Temperierungen“ auf Seite 229. Zur Aktivierung/Deaktivierung der alter-

nativen Temperierung für jede Song Spur siehe „Seite 7 - Tuning: PitchBend/Scale“ auf Seite 98.

Key

Bei manche Temperierungen erforderlicher Parameter, wo vorzugsweise eine bestimmten Tonart eingestellt werden sollte.

Note

Zu editierende Note. Der Zugang zu diesem Parameter ist nur bei Selektion einer User Scale gegeben.

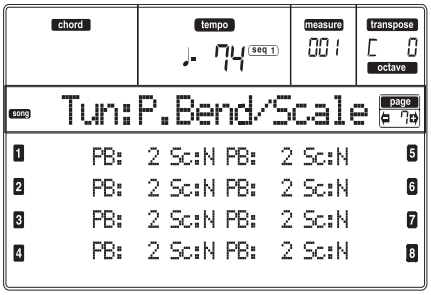
Detune

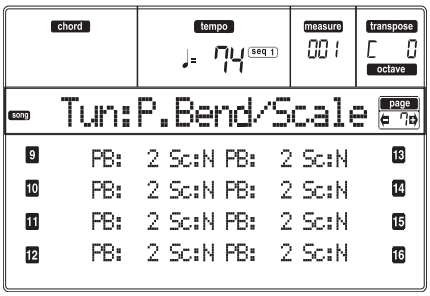
Notenvariation, bezogen auf die gleichschwebende Standardstimmung. Der Zugang zu diesem Parameter ist nur bei Selektion einer User Scale gegeben.

SEITE 7 - TUNING: PITCHBEND/SCALE

Auf dieser Seite können Sie den Pitch Bend Bereich für die Song Spuren programmieren. Außerdem können Sie die alternative Temperierung für jede Spur aktivieren oder deaktivieren.

Benutzen Sie die TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.





PB (Pitch Bend)

Dieser Parameter zeigt den Pitch Bend Bereich für jede Spur in Halbtönen an.

01…12	Maximaler positiver/negativer Pitchbend Bereich (in Halbtönen). 12 = ±1 Oktave.
Off	Kein Pitchbend zulässig.

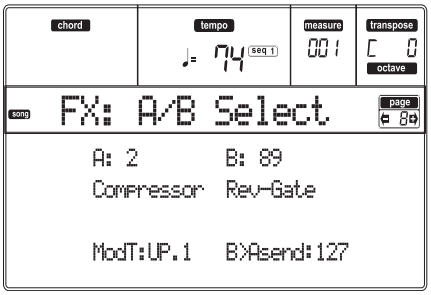
Sc (Scale)

Mit diesem Parameter können Sie für jede Spur die alternative Temperierung aktivieren oder deaktivieren. Weitere Informationen zur Selektion der alternativen Temperierung finden auf „Seite 6 - Tuning: Scale“ auf Seite 97.

SEITE 8 - FX: A/B SELECT

Auf dieser Seite können Sie die Effekte A und B selektieren. Normalerweise ist A ein Hall- und B ein Modulationseffekt.

Standard MIDI Dateien verwenden normalerweise nur zwei Effekte. Sie können einem Song jedoch auch alle vier Effekte zuweisen (siehe „Seite 3 - Mixer: FX Block“ auf Seite 97).



Anmerkung: *Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Default-Effekte eingestellt. Sie können den Song allerdings stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend wieder starten. Speichern Sie den Song, wenn Sie die Effekte auf dauerhafte Weise ändern wollen.*

A, B

Den Effektprozessoren A und B zugewiesene Effekte. Normalerweise ist A ein Hall- und B ein Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay…). Eine Liste der verfügbaren Effekte finden Sie unter „Effekte“ auf Seite 179.

ModTrk (Modulating Track)

Ursprungsspur für modulierende MIDI-Daten. Sie können einen Effektparameter mit einer durch einen realen Controller erzeugten MIDI Meldung modulieren.

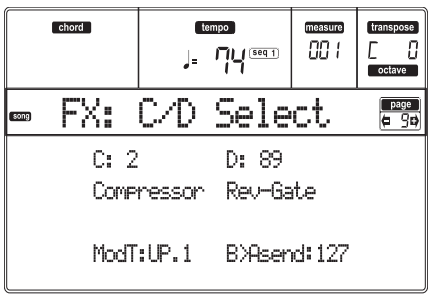
B>Asend (B>A Send)

Anteil des Effekts B, der zum Eingang des Effekts A zurückgesendet wird.

SEITE 9 - FX: C/D SELECT

Auf dieser Seite können Sie die Effekte C und D selektieren. Normalerweise ist C ein Hall- und D ein Modulationseffekt.

Standard MIDI Dateien verwenden normalerweise nur zwei Effekte. Sie können einem Song jedoch auch alle vier Effekte zuweisen (siehe „Seite 3 - Mixer: FX Block“ auf Seite 97).



Anmerkung: *Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Default-Effekte eingestellt. Sie können den Song allerdings stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend wieder starten. Speichern Sie den Song, wenn Sie die Effekte auf dauerhafte Weise ändern wollen.*

C, D

Den Effektprozessoren C und D zugewiesene Effekte. Normalerweise ist C ein Hall- und D ein Modulationseffekt (Cho-

rus, Flanger, Delay…). Eine Liste der verfügbaren Effekte finden Sie unter„Effekte“ auf Seite 179.

ModTrk (Modulating Track)

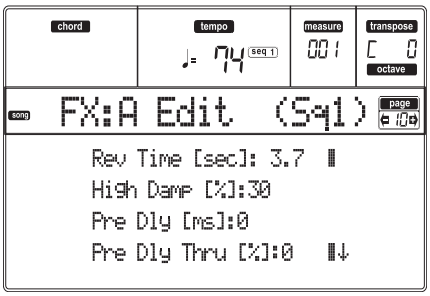
Ursprungsspur für modulierende MIDI-Daten. Sie können einen Effektparameter mit einer durch einen realen Controller erzeugten MIDI Meldung modulieren.

D>Csend (D>C Send)

Anteil des Effekts D, der zum Eingang des Effekts C zurückgesendet wird.

SEITE 10 - FX: A EDIT

Diese Seite umfasst die Editparameter für den Effekt A (normalerweise ein Halleffekt).



Benutzen Sie die E–F und G–H VOLUME/VALUE Tasterpaare, um die Parameterliste zu durchblättern.

Benutzen Sie das A–D VOLUME/VALUE Tasterpaar, um einen Parameter zu selektieren und zu editieren.

Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um den selektierten Parameter zu editieren.

Anmerkung: *Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Default-Effekte eingestellt. Sie können den Song allerdings stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend wieder starten. Speichern Sie den Song, wenn Sie die Effekte auf dauerhafte Weise ändern wollen.*

Parameters

Eine Liste der für jeden Effekttyp verfügbaren Parameter finden Sie unter „Effekte“ auf Seite 179.

SEITE 11 - FX: B EDIT

Diese Seite umfasst die Editparameter für den Effekt B (normalerweise ein Modulationseffekt). Weitere Informationen finden Sie unter „Seite 10 - FX: A Edit“ oben.

SEITE 12 - FX: C EDIT

Diese Seite umfasst die Editparameter für den Effekt C. Weitere Informationen finden Sie unter „Seite 10 - FX: A Edit“ oben.

SEITE 13 - FX: D EDIT

Diese Seite umfasst die Editparameter für den Effekt D. Weitere Informationen finden Sie unter „Seite 10 - FX: A Edit“ oben.

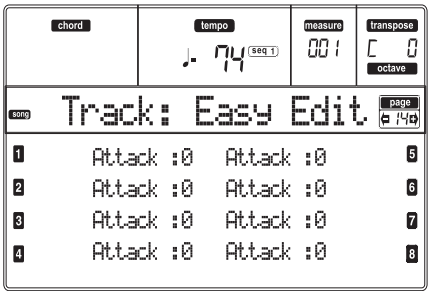
SEITE 14 - TRACK: EASY EDIT

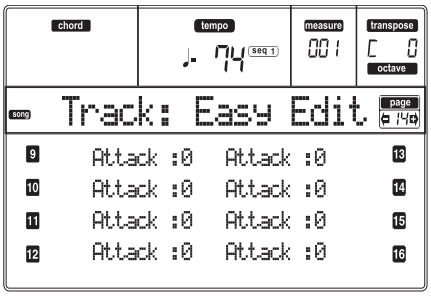
Auf dieser Seite können Sie die Hauptparameter der den Spuren zugewiesenen Programme editieren.

Anmerkung: *Alle Werte beziehen sich jeweils auf die Werte des Originalprogramms.*

Sie können auch die Lautstärke in jeder Drums- und Percussion-Klasse ändern, wenn die selektierte Spur auf den Drum Modus eingestellt wird (siehe unten „Seite 15 - Track: Mode“).

Benutzen Sie die TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.





Die Editierung ist wie folgt vorzunehmen:

1. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE (A–H) Taster, um eine Spur zu selektieren.
2. Benutzen Sie die F-1–F-4 Taster, um einen Sound Parameter oder dessen Wert zu selektieren (Bezüglich Drum und Percussions Spuren siehe „Drum Spuren“ Sektion.
3. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um den Sound Parameter oder dessen Wert zu ändern.

Parameters

Attack	Attack Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die der Sound benötigt, um von null (beim Anschlag der Taste) auf den maximalen Pegelstand zu gelangen.
Decay	Decay Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die benötigt wird, um vom End-Attackpegel zum Anfang des Release zu gelangen.
Release	Release Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die der Sound benötigt, um von der Sustain-Phase (oder Decay) auf null zu gelangen. Das Release wird durch Loslassen der Taste ausgelöst.
Cutoff	Filter Cutoff. Zur Einstellung der Brillanz des Klanges.
Resonance	Verwenden Sie die Filter Resonance, um die Weite des Frequenzbereichs einzustellen, die durch den Filter beeinflusst wird.
Vibrato Rate	Geschwindigkeit des Vibrato.
Vibrato Depth	Intensität des Vibrato.

Vibrato Delay

Verzögerungszeit vor Beginn des Vibrato nach dem Einsetzen des Klanges.

Drum Spuren

Wenn eine Spur auf den Drum Modus eingestellt wird (wie Drum und Percussion Spuren), können Sie die Lautstärke für jede Drum und Percussion Kategorie separat einstellen.

Kick V	Kick drums-Lautstärke.
Snare V	Snare drums-Lautstärke.
Tom V	Toms-Lautstärke.
HiHat V	Hi-Hat-Lautstärke.
CymbalV	Ride, Crash und sonstige Cymbals-Lautstärke.
Percus1V	„Classic“ Percussion Set-Lautstärke.
Percus2V	„Ethnic“ Percussion Set-Lautstärke.
SFX V	Spezialeffekt-Lautstärke.

Reset

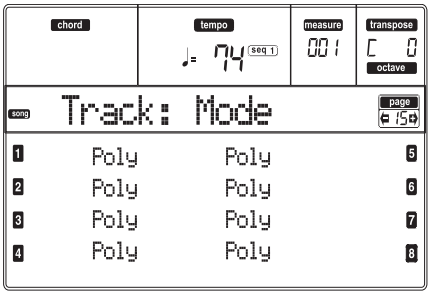
Sie können den Parameterwert zurücksetzen indem sie den SHIFT Taster gedrückt halten und gleichzeitig den VOLUME/VALUE Taster der selektierten Spur betätigen. Bei dieser Tasterkombination erscheint das Reset Fenster:

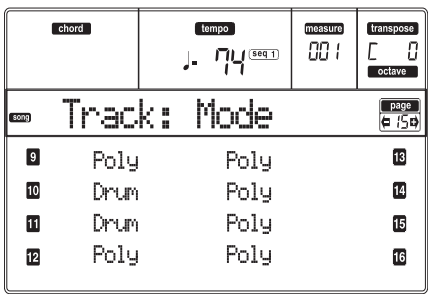
Drücken Sie ENTER/YES, um die momentan selektierte Spur zurückzusetzen. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie ENTER/YES, um alle Spuren zurückzusetzen. Drücken Sie EXIT/NO, um den Reset-Vorgang abzubrechen und alle Parameter unverändert zu lassen.

SEITE 15 - TRACK: MODE

Auf dieser Seite können Sie den Polyphonie Modus für jede Spur einstellen.

Benutzen Sie die TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.





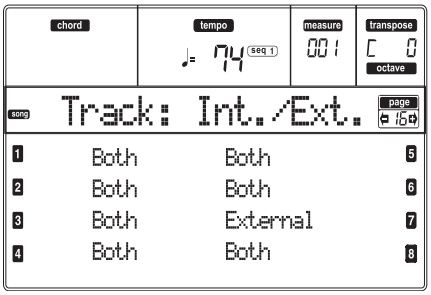
Parameters

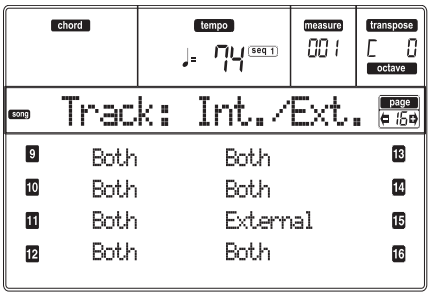
Drum	Dies ist eine Drum/Percussion Spur. Master oder Octave Transpose hat keinen Einfluss auf diese Spur. Sie können unterschiedliche Lautstärken für jede Percussive Instrumentenklasse einstellen („Seite 14 - Track: Easy Edit“ auf Seite 99).
Poly	Spuren dieser Art sind polyphon, d.h. sie können mehr als eine Note gleichzeitig spielen.
Mono	Spuren dieser Art sind monophon, d.h. jede neue Note stoppt die vorhergehende Note.
Mono Right	Eine Mono Spur, bei welcher die am weitesten rechts gelegene (höchste) Note den Vorrang vor anderen Noten hat.

SEITE 16 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Auf dieser Seite können Sie den Intern- oder Extern Status für jede Spur einstellen. Dies ist sehr praktisch, um eine Song Spur einen externen Expander betreiben zu lassen.

Benutzen Sie die TRK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1–8 zu den Song Spuren 9–16 und umgekehrt überzuwechseln.

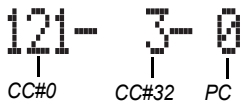




Parameters

Internal	Die Spur spielt die von der internen Klangerzeugung kreierten Klänge. Sie spielt keine am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente.
External	Die Spur spielt die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente. Sie spielt keine internen Klänge, obwohl die Polyphonie erhalten bleibt. Wenn eine Spur auf „External“ gestellt wurde, wird ein String der übertragenen Control Change und Program Change Daten anstelle des der Spur zugewiesenen Program Namens übertragen. Im folgenden Beispiel steht **CC#0** für Control Change 0 (Bank Select MSB) und

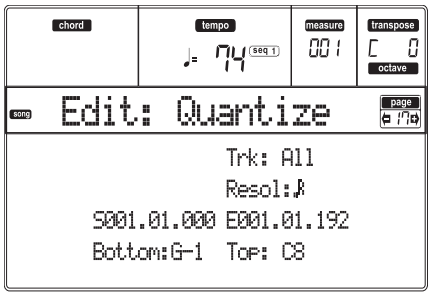
CC#32 für Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** steht für Program Change.



Both — Die Spur spielt sowohl die internen Klänge als auch die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente.

SEITE 17 - EDIT: QUANTIZE

Die Quantisierungsfunktion dient zur Korrektur jeder Art von Rhythmusfehlern nach der Aufnahme.



Nachdem Sie die entsprechenden Parameter eingestellt haben, drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Daraufhin erscheint die Meldung „Are you sure?“ Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Trk (Track)

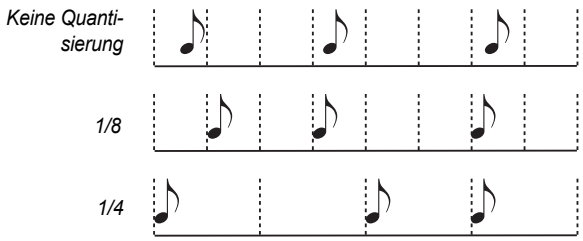
Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All — Alle Spuren sind selektiert.

1…16 — Selektierte Spur.

Resol (Resolution)

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Quantisierung nach der Aufnahme. Wenn Sie beispielsweise 1/8a wählen, werden alle Noten zur jeweils nächsten 1/8 Teilung bewegt. Wenn Sie 1/4 wählen, werden alle Noten an die jeweils nächste 1/4 Teilung bewegt.



1/32…1/4 — Gitterauflösung in musikalischen Werten. Ein „a“ anach dem Wert bedeutet kein Swing. Die Buchstaben „b…f“ nach dem Wert beziehen sich auf die Swing-Quantisierung.

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu quantisierenden Bereichs.

Wenn Sie wollen, daß eine 4-Takt-Sequenz am Anfang des Song startet, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

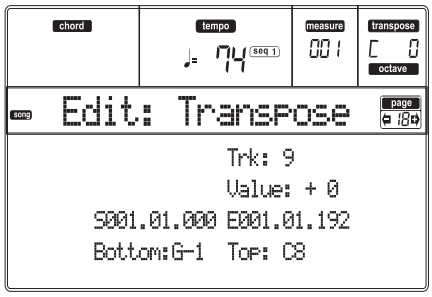
Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und die Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der quantisiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum Spur anwählen.

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn eine Drum Spur selektiert wurde.*

SEITE 18 - EDIT: TRANSPOSE

Hier können Sie den Song, eine Spur oder einen Teil der Spur transponieren.



Drücken Sie nach Einstellung der gewünschten Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All — Alle Spuren sind selektiert. (ausgenommen Drum Spuren).

1…16 — Selektierte Spur.

Value

Transponierwert (in Halbönen).

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu transponierenden Bereichs.

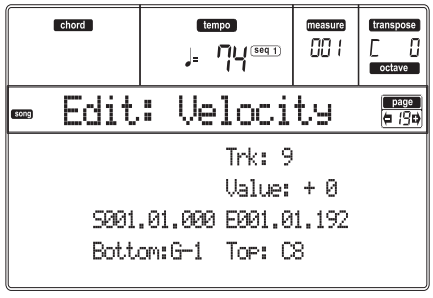
Wenn Sie wollen, daß eine 4-Takt-Sequenz am Anfang des Song startet, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und die Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der transponiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum Spur anwählen.

SEITE 19 - EDIT: VELOCITY

Hier können Sie den Velocity Wert für die Noten einstellen.



Drücken Sie nach Einstellung der entsprechenden Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All	Alle Spuren sind selektiert.
1…16	Selektierte Spur.

Value

Velocity Change Wert.

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu ändernden Bereichs.

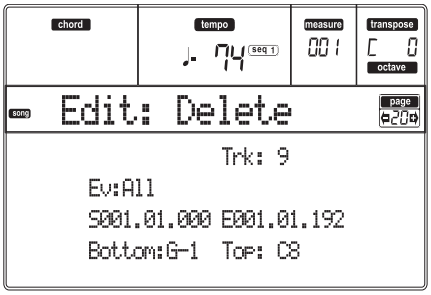
Wenn Sie wollen, daß eine 4-Takt-Sequenz am Anfang des Song startet, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und die Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der geändert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum Spur anwählen.

SEITE 20 - EDIT: DELETE

Auf dieser Seite können Sie MIDI Events aus einem Song löschen.



Drücken Sie nach Einstellung der entsprechenden Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All	Alle Spuren sind selektiert.
1…16	Selektierte Spur.
Master	Master Track. In dieser Spur werden Tempo, Temperierung und Effekte aufgenommen.

Ev (Event)

Art des zu löschenden MIDI Event.

All	Alle Events. Der Takt wird nicht aus dem Song gelöscht.
Note	Alle Noten des selektierten Bereichs.
Dup.Note	Alle duplizierten Noten. Wenn zwei Noten mit demselben Pitch auf demselben Tick zusammentreffen, wird die Note mit dem niedrigsten Velocity-Wert gelöscht.
A.Touch	After Touch Events.
P.Bend	Pitch Bend Events.
PrChange	Program Change Events, ausgenommen gebündelte Control Change #00 (Bank Select MSB) und #32 (Bank Select LSB).
C.Change	Alle Control Change Events, beispielsweise Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal…
CC00/32…CC127	Einzelne Control Change Events. Doppelte Control Change Nummern (wie 00/32) sind MSB/LSB Bündel.

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu löschenden Bereichs.

Wenn Sie wollen, daß eine 4-Takt-Sequenz am Anfang des Song startet, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

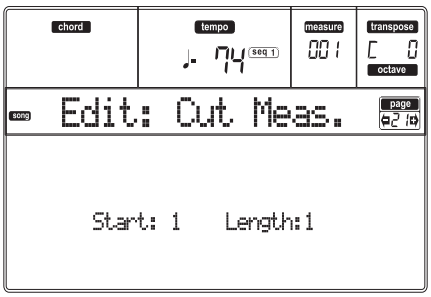
Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und die Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der gelöscht werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum Spur anwählen.

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn die Optionen All oder Note selektiert wurden.*

SEITE 21 - EDIT: CUT MEASURES

Auf dieser Seite können Takte aus einem Song zu löschen.



Drücken Sie nach Selektion der Start- und Längen-Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Nach dem Löschen werden die nachfolgenden Takte zurückgeschoben, um die Lücke zu füllen.

Start

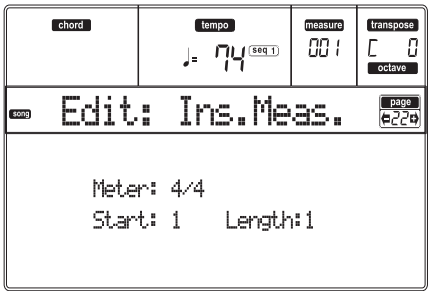
Erster Takt, ab dem der Löschvorgang beginnt.

Length

Anzahl der Takte, die gelöscht werden sollen.

SEITE 22 - EDIT: INSERT MEASURES

Auf dieser Seite können Sie Takte in einen Song einfügen. Sie können diese Funktion auch zum Einfügen von Takten mit einem anderen Metrum (Tempoangabe) benutzen.



Drücken Sie nach Selektion der Metrum-, Start- und Längenparameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Anmerkung: *Sie können keine Takte nach dem Ende des Song anhängen. Um Takte anzuhängen, müssen Sie die Record oder Copy Funktion benutzen.*

Anmerkung: *Die Funktion kann nicht in leeren Songs benutzt werden.*

Meter

Metrum der einzufügenden Takte.

Start

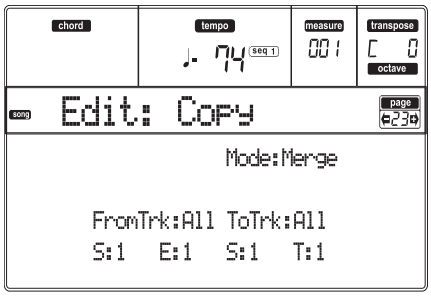
Erster einzufügender Takt.

Length

Anzahl der einzufügenden Takte.

SEITE 23 - EDIT: COPY

Auf dieser Seite können Sie Spuren oder Phrasen kopieren.



Drücken Sie nach Einstellung der entsprechenden Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Anmerkung: *Wenn Sie zu viele Events in denselben „Tick“ kopieren, erscheint die Meldung „Too many events!“und der Kopiervorgang wird abgebrochen.*

Mode

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Copy Modus zu selektieren.

Merge	Die kopierten Daten löschen einen Teil der Daten im Zielmedium durch Überschreiben derselben.
Overwrite	Die kopierten Daten ersetzen alle Daten im Zielmedium. **Warnung:** Gelöschte Daten können nicht mehr zurückgeholt werden!

FromTrk (From Track)

ToTrk (To Track)

Benutzen Sie diese Parameter, um die Ursprungs- und Zielspur für den Kopiervorgang zu selektieren.

All	Alle Spuren. Die Zielspur kann nicht selektiert werden.
1…16	Selektierte Ursprungs- und Zielspuren.

S/E

Die linken Parameter „S/E“ bezeichnen den zu kopierenden Start- und Endtakt. Wenn beispielsweise S=1 und E=4 eingestellt wurden, werden die ersten vier Takte kopiert.

S

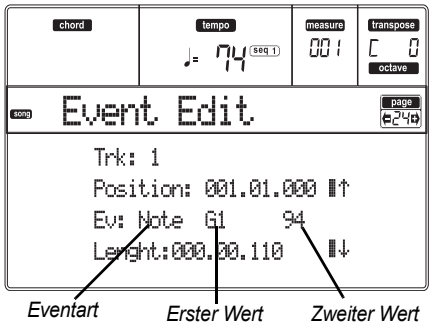
Der rechte „S“ Parameter ist der erste Zieltakt.

T

Anzahl der auszuführenden Kopiervorgänge.

SEITE 24 - EVENT EDIT

Rufen Sie diese Seite vom Menü des Song Modus auf. Auf der Event Edit Seite können Sie jedes Event in einer einzelnen Spur editieren. Weitere Informationen über das Event Editierverfahren finden Sie unter „Event Edit Verfahren“ auf Seite 105.



Trk (Track)

Zu editierende Spur. Zur Selektion einer anderen Spur drükken Sie einen der Taster A VOLUME/VALUE, so daß sich das Go To Track Fenster öffnet.

Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um die Spur zu selektieren und drücken Sie ENTER zur Bestätigung bzw. EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

1…16	Eine Musikspur. Solche Spuren enthalten Musikdaten (Noten- und Steuerbefehle).
Master	Eine Sonderspur, die Tempoänderungen, Taktartwechsel, Skalen- und Transpositionssowie Effektparameter enthält.

Position

Position des auf dem Display angezeigten Events, ausgedrückt in der Form ‘aaa.bb.ccc’:

- ‘aaa’ gibt den Takt an
- ‘bb’ gibt den Beat an
- ‘ccc’ gibt die Ticks an (jeder Viertelbeat = 384 Ticks)

Sie können diesen Parameter editieren, um das Event in eine andere Position zu bringen.

Ev (Event)

Art und Wert des auf dem Display angezeigten Events. Je nach dem gewählten Event kann sich der Wert ändern. Dieser Parameter enthält auch die (nicht-editierbare) „End Of Track" Markierung, wenn das Ende der Spur erreicht ist.

Die Musikspuren (1–16) können folgende Ereignisse enthalten:

Event	Erster Wert	Zweiter Wert
Note	Notenname	Anschlagdynamik
Prog	MIDI-Programmnummer	–
Ctrl	Control Change Nummer	Control Change Wert
Bend	Bending Wert	–
Aftt	Mono (Channel) Aftertouch Wert	–
PAft	Note, die mit Aftertouch versehen wird.	Poly Aftertouch Wert

And here are the events contained in the Master track.

Ereignis	Erster Wert	Zweiter Wert
Tempo	Tempoänderungen	–
Volume	Master Volume Wert	–
Meter	Taktartwechsel[a]	–
Scale	Eine der vorprogrammierten Skalen.	Grundton für die gewählte Skala.
UScale (User Scale)	Eine selbst programmierte Skala.	Grundton für die gewählte Skala.
QT (Quarter Tone)	Versetzte Note.	Versatz[b]
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Zurückstellung der Notenversätze.	–
FXType	Einer der 4 verfügbaren Effektprozessoren.	Effektnummer[c]
FXSend	Rückkopplungspegel (B>A oder D>C)	Rückkopplungspegel

a. Taktartwechsel kann man weder editieren, noch direkt einfügen. Um sie zu erzeugen, müssen Sie mit der „Insert"-Funktion der Edit-Gruppe einen oder mehrere Takte mit der gewünschten Taktart einfügen. Anschließend können Sie die gewünschten Daten dann zu jenen Takten kopieren.

b. Um Vierteltonwerte zu editieren, müssen Sie den ersten Wert wählen und anschließend die änderungsbedürftige Stufe selektieren. Mit dem zweiten Wert können Sie dann die Stimmung jener Note festlegen.

c. Wenn Sie beim Editieren eine andere Effektnummer wählen, werden die betreffenden Vorgaben geladen.

Um die Eventart zu ändern, benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster, mit denen Sie die Eventzeile selektieren. Benutzen Sie anschließend dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um eine andere Eventart zu wählen.

Um den Wert des Events zu selektieren und zu editieren, benutzen Sie die Funktionstaster F-3 und F-4 und anschließend die G/VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler.

Length

Länge des selektierten Notenevents. Das Wertformat entspricht dem des Positionswertes.

Anmerkung: *Wenn Sie den Längenwert „000.00.000" in einen anderen Wert ändern, können Sie nicht mehr zum ursprünglichen Wert zurückkehren. Diesen ziemlich ungewöhnlichen Null-Längenwert können Sie in manchen Schlagzeug- und Perkussionsspuren antreffen.*

Regler für Transport, Navigation und Editieren

E/F und H VOLUME/VALUE Tasters

Diese Taster haben die Funktion „zurück zum vorhergehenden Event" (E/F) und „weiter zum nächsten Event" (H). Sie entsprechen den auf dem Display erscheinenden Bild-Pfeilen.

G VOLUME/VALUE Tasters

Benutzen Sie diese Taster, um den entsprechenden Parameterwert-Bereich zu selektieren.

F-3 und F-4 Tasters

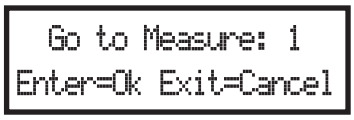
Nach Selektion des Parameterwert-Bereiches mit den G VOLUME/VALUE Tastern benutzen Sie diese Taster zum Selektieren des ersten oder zweiten Wertes des zu editierenden Events.

SEQ1 PLAY/STOP taster

Drücken Sie PLAY/STOP, um sich das Ergebnis anzuhören. Betätigen Sie den Taster erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.

SHIFT + << oder >>

Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt. Drücken Sie gleichzeitig die Taster << oder >>, um das Go to Measure Fenster zu öffnen.



Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um einen Takt zu selektieren und drücken Sie dann ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SHIFT + PAUSE

Während der Sequenzerwiedergabe können Sie den SHIFT-Taster gedrückt halten, während Sie PAUSE betätigen, damit die Einstellungen des jeweils abgespielten Schritts angezeigt werden. Das nennen wir die „Catch Locator"-Funktion.

INSERT

Drücken Sie den INSERT Taster, um eine neues Event an der momentan gezeigten Position einzufügen. Die Defaultwerte sind: Art = Note, Tonhöhe = C4, Anschlagdynamik = 100, Länge = 192.

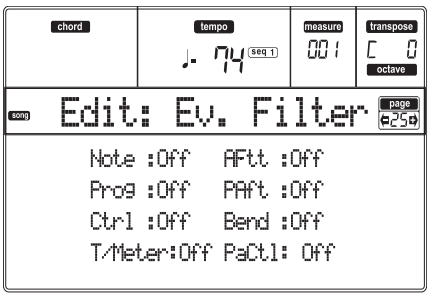
Note: *In einen völlig neuen Song, kann man nichts einfügen. Wenn Sie aber so arbeiten möchten möchten, müssen Sie zuerst ein paar Leertakte aufzeichnen. Wählen Sie danach die Insert-Funktion, indem Sie MENU und einen F VOLUME/VALUE-Taster drücken und betätigen Sie zwei Mal den Taster PAGE+.*

DELETE

Drücken Sie den DELETE Taster, um das auf dem Display angezeigte Event zu löschen.

SEITE 25 - EVENT FILTER

Auf dieser Seite können Sie die Eventart selektieren, die auf der Event Edit Seite angezeigt wird. Zum Aufrufen dieser Seite drücken Sie den PAGE+ Taster, wenn Sie sich auf der Event Edit Seite befinden.



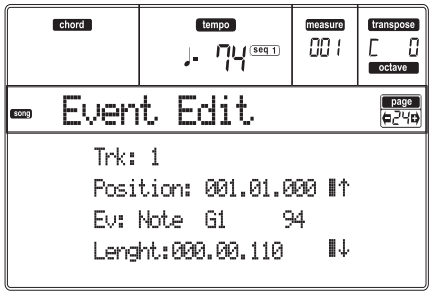
Stellen Sie den Filter bei allen Eventarten, die auf der Event Edit Seite angezeigt werden sollen, auf „Off“.

Note	Noten.
Prog	Program Change Wert.
Ctrl	Control Change Events.
T/Meter	Tempo- und Taktartwechsel (nur für die Master-Spur).
Aftt	Kanal-Aftertouch („Mono“-Aftertouch).
PAft	Polyphoner Aftertouch.
Bend	Pitch Bend-Ereignisse.
PaCtl	Parameter, die nur das Pa80 besitzt, z.B. die Effekt- und Skaleneinstellungen. Diese werden als SysEx-Daten auf die Master-Spur aufgezeichnet.

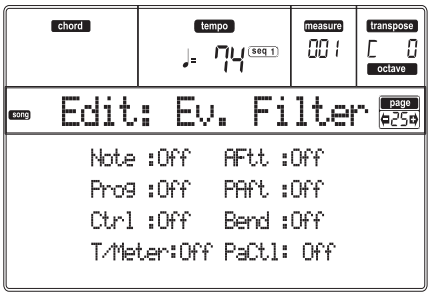
EVENT EDIT VERFAHREN

Auf der Event Edit Seite können Sie jedes einzelne MIDI Event des selektierten Style Elements editieren. So können Sie beispielsweise eine Note durch eine andere ersetzen oder ihre Anschlagdynamik ändern. Nachstehend wird das allgemeine Event Editierverfahren beschrieben.

1. Wechseln Sie zur Hauptseite des Song-Modus' und laden Sie den Song, den Sie editieren möchten (siehe „Hauptseite“ auf Seite 89). Wenn Sie den benötigten Song bereits geladen oder gerade erst aufgezeichnet haben, ist dieser Schritt unnötig.
2. Drücken Sie MENU und benutzen Sie den VOLUME/VALUE (A–H) Taster, um die Event Edit Sektion zu selektieren. Daraufhin erscheint die Event Edit Seite (weitere Informationen siehe „Seite 24 - Event Edit“ auf Seite 103).



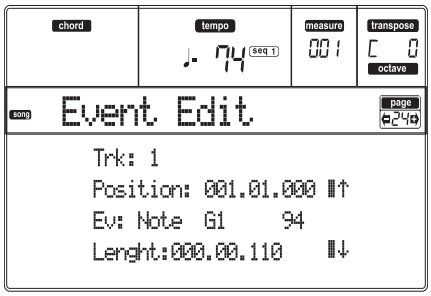
3. Drücken Sie SEQ1 PLAY/STOP, um die Wiedergabe des Songs zu starten. Drücken Sie SEQ1 PLAY/STOP erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.
4. Drücken Sie PAGE+, um die Event Filter Seite aufzurufen und stellen Sie den Filter bei allen Eventarten, die auf dem Display erscheinen sollen, auf „Off“ (weitere Informationen finden Sie unter „Seite 25 - Event Filter“ auf Seite 105).



5. Drücken Sie PAGE-, um wieder auf die Event Edit Seite zurückzukehren.
6. Drücken Sie den A VOLUME/VALUE Taster (Trk), um die zu editierende Spur zu selektieren. Daraufhin erscheint das Go To Track Fenster.

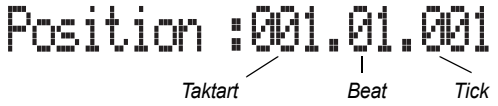
Benutzen Sie den TEMPO/VALUE Regler, um die gewünschte Spur zu selektieren und drücken Sie ENTER zur Bestätigung (oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen).

7. Die Liste der in der selektierten Spur enthaltenen Events erscheint auf dem Display.



Weitere Informationen über Eventarten und deren Werte finden Sie auf der „Seite 24 - Event Edit“ auf Seite 103.

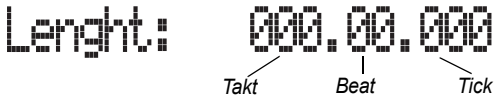
8. Benutzen Sie den B VOLUME/VALUE Taster, um die Positionszeile zu selektieren. Benutzen Sie diese Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um die Position des Events zu ändern.



9. Benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster zu Selektion der Eventzeile. Zum Ändern der Eventart können Sie entweder die C VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler verwenden. Benutzen Sie die G VOLUME/VALUE Taster und die Funktionstasten F-3 und F-4, um den ersten oder den zweiten Wert des Parameters zu selektieren. Benutzen Sie die G VOLUME/

VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um den selektierten Wert zu ändern.

10. Bei Notenevents benutzen Sie den D VOLUME/VALUE Taster zur Selektion der Längenzeile. Dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler können auch zur Änderung der Eventlänge benutzt werden.



• Nachdem das angezeigte Event geändert wurde, können Sie mit den **H VOLUME/VALUE Tastern** (nächstes Event) zum nächsten Event oder mit den **E/F VOLUME/VALUE Tastern** (vorhergehendes Event) zum vorhergehenden übergehen.

• Mit der **Tasterkombination SHIFT + << oder >>** können Sie zu einem anderen Takt übergehen (siehe „SHIFT + << oder >>“ auf Seite 104)

• Während der Sequenzerwiedergabe können Sie mit dem **Kurzbefehl SHIFT + PAUSE** dafür sorgen, daß das aktuelle Ereignis angezeigt wird (siehe „SHIFT + PAUSE“ auf Seite 104).

• Wie bereits in Schritt 3 erwähnt, können Sie mit SEQ1 PLAY/STOP die Song-Wiedergabe starten (und danach wieder anhalten).

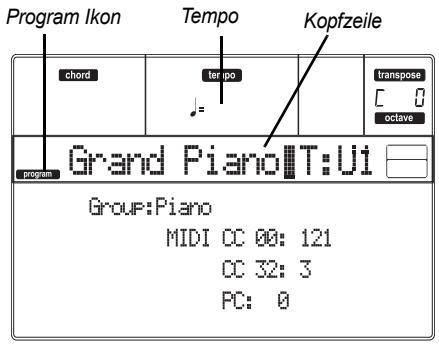
11. Benutzen Sie die INSERT Taster, um ein Event an der gezeigten Position einzufügen (es wird ein Notenevent mit Defaultwerten eingefügt). Benutzen Sie die DELETE Taster, wenn Sie das auf dem Display angezeigte Event löschen wollen.
12. Wenn Sie die Editierung beendet haben, können Sie eine andere Spur (siehe Punkt 6).
13. Wenn Sie den Song zu Ihrer Zufriedenheit editiert haben, drücken Sie EXIT, um zur Hauptseite des Song-Modus' zurückzukehren. Wählen Sie dort den „Save Song“-Befehl und sichern Sie den Song auf Diskette. Siehe „Save Song Seite“ auf Seite 91.

14. PROGRAM BETRIEBSMODUS

Im Program Betriebsmodus können Sie die individuellen Programme hören und editieren.
Zur Selektion eines Program sehen Sie bitte im Kapitel „Grundlegende Bedienschritte“ nach.
In diesem Modus kann das selektierte Program immer über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen.
Zur automatischen Selektion des Programms, das der zuletzt selektierten Spur zugewiesen werden soll, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den PROGRAM Taster.
Tipp: *Dies ist nützlich, um die Bank Select/Program Change Nummern anzeigen zu lassen, wenn ein Song auf einem externen Sequencer programmiert wird.*

HAUPTSEITE

Dies ist die Hauptseite des Program Betriebsmodus.



Program icon
Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, daß das Instrument sich im Program Modus befindet.

Page header
Diese Zeile zeigt den Namen des selektierten Programms an. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler oder die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion, um ein Programm zu selektieren. (Weitere Informationen finden Sie unter „Ein Programm selektieren“ auf Seite 25).

Tempo
Dies bezieht sich auf das Tempo des Sequencer 1. Das Tempo ist eine der AMSs (siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126). Um dieses zu ändern benutzen Sie die Kombination SHIFT + RAD.

A (Group)
Dieser nicht editierbare Parameter zeigt die Program-Gruppe, der das selektierte Program angehört, an. Eine Gruppe entspricht dem PROGRAM/PERFORMANCE Taster.

B (CC00)
Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Control Change (CC) 00 Meldung (oder Bank Select MSB) für das selektierte Programm an.

C (CC32)
Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Control Change (CC) 32 Meldung (a.k.a. Bank Select LSB) für das selektierte Programm an.

D (PC)
Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Program Change (PC) Meldung für das selektierte Programm an. Die Werte sind in der Standard MIDI Numerierung 0–127 angegeben.
Anmerkung: *Manche Hersteller benutzen möglicherweise das Nummerierungssystem 1–128; wenn Sie das microARRANGER an ein Instrument dieser Art anschließen, muss der PC Wert um 1 Einheit erhöht werden.*

Effekte

Im Program Modus verwendet das Programm seine eigenen Effekte statt der A–D Effekte. Es stehen zwei Effektprozessoren (FX1 und FX2) zur Verfügung.

Der MIDI Kanal

Im Program-Modus empfängt und überträgt das microARRANGER auf demselben Kanal wie die Upper 1-Spur. Wenn der Global Kanal zugewiesen ist, können Noten auch auf diesem Kanal empfangen werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Seite 6 - MIDI IN Channels“ auf Seite 130 und „Seite 10 - MIDI OUT Channels“ auf Seite 132.

SOUND PROGRAMS UND DRUM PROGRAMS

Das microARRANGER verfügt über zwei verschiedene Arten von Programs:

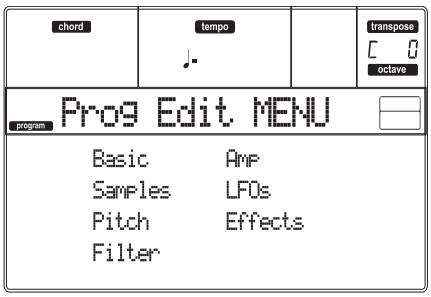
- Sound Programs. Dies sind die normalen Instrumentalprogramme wie Klavier, Streicher, Bass.
- Drum Programs. Dies sind Drum- und Perkussionskits, wo jede Notentaste einem anderen Perkussionsinstrument entspricht. Sie finden die Drum Programs im DRUM KIT und in den USER DK Bänken.

Bevor Sie MENU drücken, um die Edit Umgebung aufzurufen, sollten Sie den entsprechenden Program-Typ selektieren, den Sie editieren oder anlegen wollen.
Noten, die auf spezielle Drum Program Funktionen gerichtet sind, sind mit dem DRUM Ikon markiert.

MENÜ

Von jeder beliebigen Seite aus können Sie MENU drücken, um das Program Edit Menü aufzurufen. Über dieses Menü haben Sie Zugang zu den verschiedenen Program Edit Sektionen.
Wenn Sie sich im Menü befinden, selektieren Sie eine Edit Sektion mit den VOLUME/VALUE (A–G) Tastern, selektieren dann eine Edit Seite mittels PAGE + oder drücken EXIT, um das Menü zu verlassen.

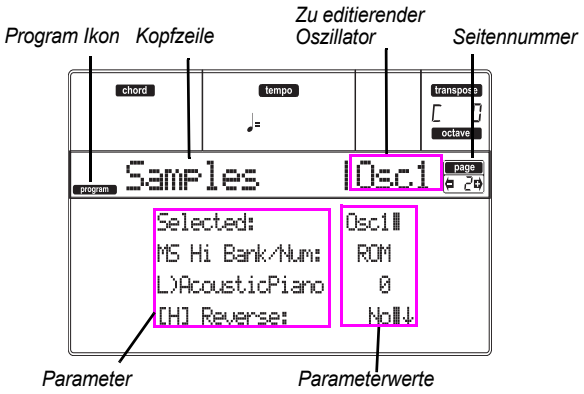
Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, drücken Sie EXIT, um wieder auf die Hauptseite des Program Betriebsmodus zurückzukehren.



Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion; jede Edit Sektion umfasst wiederum mehrere Edit Seiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.
Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Program Modus zurückzukehren.
Alle Edit Seiten sind in derselben Weise aufgebaut.



Program icon
Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, daß sich das Instrument im Program Modus befindet.

Page header
Die Kopfzeile zeigt den Namen der laufenden Edit Seite an.

Oscillator in edit
Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, wo Sie einen Oszillator selektieren müssen, zeigt dieses Feld den jeweils selektierten Oszillator an. Benutzen Sie die Taster F-1–F-4, um einen der vier verfügbaren Oszillatoren zu selektieren.

Page number
Dieses Feld zeigt die laufende Seitennummer an.

Parameters
Selektieren Sie einen Edit Parameter mit den Tastern A–D VOLUME/VALUE. Sie können die Parameter Liste mit den Tastern E–F (Scroll Up) und G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE durchblättern.

Parameterwert
Benutzen Sie die Taster A–D VOLUME/VALUE oder die TEMPO/VALUE Regler, um den Parameterwert zu ändern.

DIE COMPARE FUNKTION

Wenn Sie sich in Edit befinden, können Sie das aktuelle Program mit seinen ursprünglichen Werten vergleichen. Sie können das Program allerdings nicht editieren, wenn Sie sich im Compare Modus befinden.

- Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig ENTER, um die Compare Funktion aufzurufen. Die PROGRAM LED beginnt zu blinken. Spielen Sie auf der Tastatur, um das ursprüngliche Program zu hören.
- Drücken Sie nochmals SHITF + ENTER, um den Compare Modus wieder zu verlassen und auf zum editierten Program zurückzukehren.

OSZILLATOR SELEKTIEREN

Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, auf der Sie einen Oszillator für die Editierung selektieren müssen, benutzen Sie die Taster F-1–F-4, um einen der verfügbaren Oszillatoren auszuwählen.

PROGRAM/OSZILLATOR LÖSCHEN

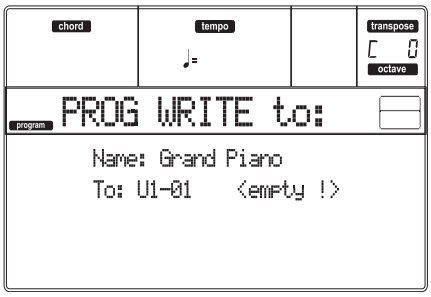
Sie können mit dem nachfolgend beschriebenen Schnellverfahren jeden beliebigen Parameterwert zurücksetzen:

- Wenn Sie sich auf einer Basic Seite befinden, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den DELETE Taster, um das gesamte Program wieder in den Default-Zustand zurückzusetzen.
- Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, auf der die Abkürzung „Osc“ im rechts oben im Display erscheint, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den DELETE Taster, um den jeweils selektierten Oszillator wieder in den Default-Zustand zurückzusetzen.

Nach diesem Schnellverfahren erscheint auf dem Display die Meldung „Init osc?“. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

DAS ‘WRITE’ FENSTER

Diese Seite erscheint, wenn Sie den WRITE Taster drücken. Hier können Sie das Program in einen User Program Speicherplatz speichern.



1. Selektieren Sie den Namen und den Speicherplatz und drücken Sie dann ENTER, um das Program zu speichern.
2. Die Meldung „Are you sure?“ erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Warnung: *Wenn Sie ein bereits existierendes User Program überschreiben, wird das Program gelöscht und durch das neue Program, das Sie gerade speichern, ersetzt („überschrieben"). Programs, die Sie nicht verlieren möchten, müssen auf einer Karte gespeichert werden*

Name

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Namen des Program zu ändern. Drücken Sie den rechten A VOLUME/VALUE Taster, um die Editierung aufzurufen. Ändern Sie den Namen, indem Sie die UP/DOWN Taster zur Bewegung des Cursors und das RAD zur Selektion des gewünschten Buchstabens benutzen. Drücken Sie INSERT, um den Buchstaben an der Cursorposition einzufügen oder DELETE, um ihn zu löschen

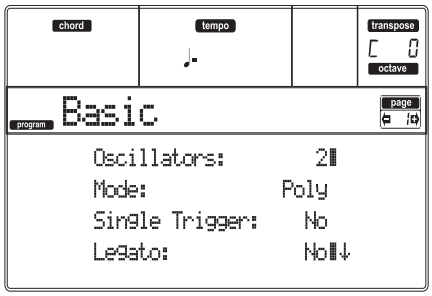
To (Location number)

Benutzen Sie die B VOLUME/VALUE Taster zur Selektion eines anderen User Program Speicherplatzes. Andernfalls selektieren Sie diesen Parameter und benutzen die VOLUME/VALUE Regler zur Selektion des Speicherplatzes.

Anmerkung: *Es ist nicht möglich, in einem Factory Program Speicherplatz zu speichern.*

SEITE 1 - BASIC

Hier können Sie die Grundeinstellungen für das Program vornehmen; hierzu zählen die Oszillator-Grundeinstellung, der Oszillatorzähler und der Polyphoniemodus.



Oscillators

Benutzen Sie diese Parameter, um den grundlegenden Program-Typ zu selektieren, d.h. ob einer oder mehrere Oszillatoren (maximal vier) verwendet werden sollen.

DRUM *Drum Programs benutzen nur einen Oszillator.*

1…4 Anzahl der Oszillatoren, die das Program verwenden soll. Der Polyphonieumfang hängt von der Anzahl der Oszillatoren ab, die das Program benutzt (maximal 62 bei nur einem Oszillator oder maximal 15 bei 4 Oszillatoren).

Mode

Dies ist der Polyphoniemodus des Programs.

Poly Das Program spielt polyphon, so daß Sie Akkorde spielen können.

Mono Das Program spielt monophon und erzeugt damit nur jeweils eine Note gleichzeitig.

Single Trigger

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn der „Mode" Parameter auf Poly eingestellt ist.

Yes Wenn die gleiche Note mehrmals gespielt wird, verstummt die Note bevor die nächste gespielt wird, so daß die Noten sich nicht überlagern.

No Wenn die gleiche Note mehrmals gespielt wird, verstummt die Note nicht bevor die nächste gespielt wird.

Legato

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn der „Mode" Parameter auf Mono eingestellt ist.

Yes Die Legato-Funktion ist eingeschaltet. Wenn Mehrfach-Note-ons erforderlich sind, triggert das erste Note-on den Klang erneut, während das zweite und alle nachfolgen Note-ons nicht mehr getriggert werden.

Wenn die Legato-Funktion eingeschaltet ist, triggern Mehrfach-Note-ons die Stimme nicht mehr. Wenn die Note bereits spielt und eine weitere Note eingeschaltet, erklingt die erste Stimme weiter. Der Oszillatorklang, die Hüllkurve und der LFO werden nicht zurückgesetzt, sondern nur die Tonhöhe des Oszillators wird aktualisiert. Diese Einstellung eignet sich zum Beispiel für Bläserklänge oder Analog-Synthis.

No Die Legato-Funktion ist ausgeschaltet. Noten werden stets neu getriggert, wenn Note-ons erforderlich sind.

Wenn das legato ausgeschaltet ist, triggern Mehrfach-Note-ons die Stimme bei jedem Note-on. Der Oszillatorklang h, die Hüllkurve und der LFO werden zurückgesetzt (und neu getriggert) entsprechend den Einstellungen des jeweiligen Program.

Anmerkung: *Wenn „Legato" eingeschaltet ist, kann es vorkommen, daß die Tonhöhe bestimmter Multisamples bzw. bestimmter Noten nicht erwartungsgemäß ausfällt.*

Priority

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn der „Mode" Parameter auf Mono eingestellt ist. Hiermit geben Sie an, welcher Note erklingen soll, wenn Sie mehrere Tasten gleichzeitig drücken.

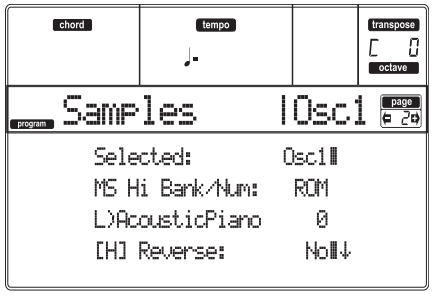
Low Die tiefste Note wird wiedergegeben.

High Die höchste Note wird wiedergegeben.

Last Die zuletzt gespielte Note erklingt.

SEITE 2 - SAMPLE (SOUND PROGRAMS)

Die Multisample(s) (Wellenform), auf denen das Program basiert, können hier für jeden Oszillator selektiert werden. Jeder Oszillator kann 1 oder 2 Multisamples einsetzen, die jeweils dem High oder Low Layer zugewiesen sind.



Das interne Flash-ROM enthält 340 verschiedene Multi-samples (Preset Multisamples).

Selected

Benutzen Sie diesen Parameter, um den zu editierenden Oszillator zu wählen. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

MS Hi/Lo Bank/Num

Benutzen Sie diese Parameter zur Selektion eines unterschiedlichen Multisample für jeden High und Low Layer. Mit Velocity (Anschlagwert) können Sie zwischen Multisamples hin- und herschalten. Reverse, Offset und Level können separat für die High und Low Multisamples einge-stellt werden.
In der ersten Zeile selektieren Sie die Bank (ROM), während Sie in der zweiten Zeile das Multisample wählen. Die Program Nummer erscheint am Ende der zweiten Zeile
Das für den High Layer selektierte Multisample wird durch die Anschlagwerte getriggert, die über dem mit dem „Velocity Switch" Parameter festgelegten Wert liegen (siehe Seite 110). Wenn Sie die anschlaggesteuerte Umschaltung nicht benutzen wollen, stellen Sie den Schalter auf den Wert 001 ein und selektieren Sie nur das High Multisample.

Anmerkung: *Jedes Multisample hat eine Obergrenze und erklingt nicht, wenn es oberhalb dieses Grenzwerts gespielt wird.*

[H/L] Reverse

Das Multisample wird umgekehrt gespielt. Bei Flash-ROM-Multisamples, deren Wiedergabeschleife (Loop) aktiviert wurde, ist die Wiedergabe in umgekehrter Richtung trotzdem einmalig (One-Shot). Wenn ein Multisample bereits laut Voreinstellung umgekehrt abgespielt wird, erfolgt die Wiedergabe unverändert.

Yes	Das Multisample wird von hinten nach vorne abgespielt.
No	Das Multisample wird normal abgespielt.

[H/L] Use Offset

Mit diesen Parametern können Sie einstellen, ab welcher Stelle das Multisamples(s) abgespielt wird. Dieser Parameter ist nicht für alle Multisamples belegt.

Yes	Die Wiedergabe beginnt ab der für jedes Multisample voreingestellten Versatzposition
No	Die Wiedergabe beginnt ab dem Beginn der Wellenform des Multisamples.

[H/L] Level

Mit diesen Parametern stellen Sie den Pegel der Multisamples ein.

0…127	Multisample Pegel.

Anmerkung: *Je nach Multisample können hohe Einstellungen dieses Parameters beim Spielen von Akkorden zu Verzerrungen führen. Sollte dies auftreten, muss der Pegel vermindert werden.*

Velocity Switch

Dies ist der Anschlagwert, ab dem entweder das High oder Low-Layer des selektierten Oszillator angesteuert wird. Mit Anschlagwerten größer als dem hier gewählten Wert wird das High Multisample angesteuert.

V-Zone Top/Bottom (Velocity Zone)

Hier können Sie den Anschlagbereich für den selektierten Oszillator festlegen.

Anmerkung: *Der Wert „Bottom Velocity" darf nicht über „Top Velocity", bzw. „Top Velocity" darf nicht unter „Bottom Velocity" liegen.*

0…127	Zugewiesener Anschlagwert.

Octave

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Tonhöhe des selektierten Oszillators in Okatavenschritten. Die normale Oktave des Multisample ist „0".

-2…+1	Oktaventransponierung.

Transpose

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Tonhöhe des selektierten Oszillators in Halbtonschritten innerhalb eines Bereichs von ±1 Oktave.

-12…+12	Transponierung in Halbtönen.

Tune

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Tonhöhe des Samples in Cent-Schritten (ein Halbton entspricht 100 Cents) über einen Bereich von ±1 Oktave.

-1200…+1200	Feineinstellung in Cents.

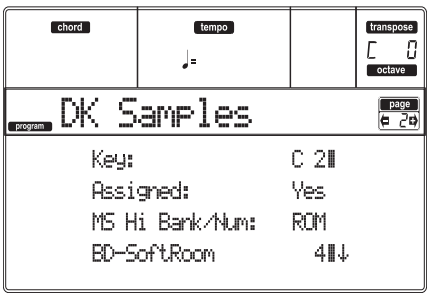
Delay (ms)

Hier können Sie den Wiedergabebeginn nach dem Note-An-Befehl verzögern. Wenn Sie KeyOff wählen, erklingt eine Note erst, wenn Sie die betreffende Taste wieder freigeben. Diese Einstellung eignet sich für die Klick-Geräusche eines Orgel- oder Cembaloklangs. Allerdings müssen Sie den „Sustain-Level"-Parameter auf 0 stellen (siehe Seite 118).

Key Off	Die Note erklingt, wenn die Taste losgelassen wird.
0…5000	Verzögerungszeit in Tausendstelsekunden.

SEITE 2 - DK SAMPLES (DRUM PROGRAMS)

Diese Seite erscheint, wenn Sie ein Drum Program editieren. Hier können Sie für jeden Layer (High und Low) auf jeder Taste ein anderes Perkussiv-Sample selektieren.



Key

Editierte Taste. Zur Selektion der Taste drücken Sie eine Notentaste auf der Tastatur.

Assigned

Mit diesem Parameter schalten Sie das Sample ein oder aus.

Yes	Das Sample ist der selektieten Taste zugewiesen.
No	Das Sample ist nicht zugewiesen. Stattdessen wird das der nächsthöheren Taste zugewiesene Sample verwendet.

MS Hi/Lo Bank/Num

Mit diesem Parameter können Sie unterschiedliche Multisamples (Drum Kit) für jedes High und Low Layer selektieren. Weitere Informationen finden Sie unter „MS Hi/Lo Bank/Num" auf Seite 110.

[H/L] Level

Mit diesen Parametern wird der Pegel eines jeden Multisamples festgelegt. Weitere Informationen finden Sie unter T „[H/L] Level“ auf Seite 110.

[H/L] Transpose

Diese Parameter dienen zur Transponierung des selektierten Multisample. Verwenden Sie sie zur Änderung der Tonhöhe der selektierten Taste.

0	Keine Transponierung
-64…+63	Transponierung in Halbtonschritten.

[H/L] Tune

Mit diesen Parametern können Sie das zugewiesene Sample höher oder tiefer stimmen.

0	Keine Feinverstimmung.
-99…+99	Feinverstimmung in Cents (1/100 Halbton).

[H/L] Reverse

Das Multisample wird umgekehrt abgespielt. Weitere Informationen finden Sie unter „[H/L] Reverse“ auf Seite 110.

[H/L] Use Offset

Mit diesen Parametern können Sie einstellen, ab welcher Stelle das Multisamples(s) abgespielt wird. Weitere Informationen finden Sie unter „[H/L] Use Offset“ auf Seite 110.

[H/L] Cutoff

Diese Parameter dienen zur Einstellung der Grenzfrequenz des Filters, der auf das selektierte Sample wirkt.

[H/L] Resonance

Mit diesen Parametern können Sie die Resonanz des Filters einstellen, der auf das selektierte Sample wirkt.

[H/L] Attack

Diese Parameter stellen ein Offset des EG Attack des selektierten Sample dar.

[H/L] Decay

Diese Parameter stellen ein Offset des EG Decay des selektierten Sample dar.

Velocity Switch

Dies ist der Anschlagwert, ab dem entweder das High oder Low-Layer des selektierten Sample/Taste angesteuert wird. Mit Anschlagwerten größer als dem hier gewählten Wert wird das High Multisample angesteuert.

Single Trigger

Benutzen Sie diesen Parameter, um das Sample als einfach getriggert einzustellen.

Yes	Wenn die gleiche Note mehrmals gespielt wird, verstummt die Note bevor die nächste gespielt wird, so daß die Noten sich nicht überlagern.
No	Wenn die gleiche Note mehrmals gespielt wird, verstummt die Note nicht bevor die nächste gespielt wird.

Receive Note On

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Empfang von Note On (Key On) Befehlen zu aktivieren/deaktivieren.

Yes	Der Note On Befehl wird normal empfangen.
No	Der Note On Befehl wird nicht empfangen. Die entsprechende Taste ist stummgeschaltet.

Receive Note Off

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Empfang von Note Off (Key Off) Befehlen zu aktivieren/deaktivieren.

Yes	Die Note verstummt, sobald die Taste logeslassen wird.
No	Der Klang hält bis zum Ende des Sample an. Der Note-Off Befehl wird ignoriert. **Warnung:** Wenn der Parameter „Single Trigger“ auf No eingestellt ist und ein Loop für den Klang gestellt ist, werden die Noten endlos lange gehalten. Benutzen Sie in Notfällen den Panik-Befehl (siehe „START/STOP“ auf Seite 14).

Exclusive Group

Exclusive Groups sind Einstellungen von Tasten, die sich gegenseitig ausschließen und deren Klang dadurch gestoppt wird. So sind z.b. Open Hi-Hat und Closed Hi-Hat derselben Exclusive Group zugewiesen, weshalb das Spielen eines Open Hi-Hat zum Abbruch des Closed Hi-Hat führt.

None	Keine Exclusive Group ist zugewiesen. Die selektierte Taste wird durch keine andere Taste gestoppt.
1…127	Exclusive Groups ist der selektierten Taste zugewiesen. Wenn Sie diese Note spielen, werden alle anderen Tasten, die derselben Exclusive Group zugewiesen sind, gestoppt. Diese Taste wird umgekehrt auch durch die anderen, derselben Exclusive Group angehörenden Tasten gestoppt.

Pan

Dieser Parameter legt die Stereoposition der selektierten Taste fest.

Send FX1

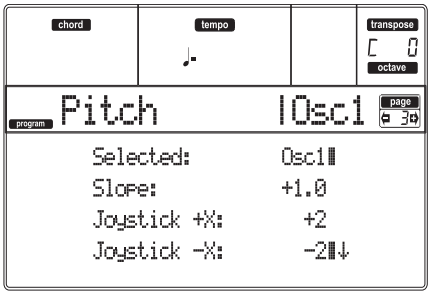
Mit diesem Parameter wird der FX1 Sendepegel für die selektierte Taste eingestellt.

Send FX2

Mit diesem Parameter wird der FX2 Sendepegel für die selektierte Taste eingestellt..

SEITE 3 - PITCH

Hier können Sie die Tonhöheneinstellungen für jeden Oszillator vornehmen. Mit diesen Parametern bestimmen Sie wie sich die Tonhöhe von jedem Oszillator beim Spielen auf der Tastatur ändert und welche Spielhilfen in welcher Intensität zum Modulieren der Tonhöhe des Oszillators verwendet werden Schließlich können Sie auch den Umfang des vom Pitch EG sowie LFO1 und LFO2 erzeugten Tonhöhenwechsels festlegen, die Portamento-Funktion ein- oder ausschalten und einstellen, wie sie funktionieren soll.



Selected

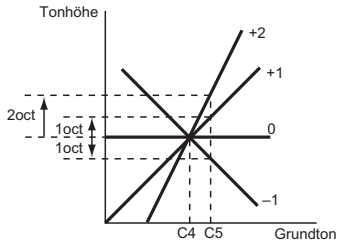
Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

Slope

In der Regel sollten Sie hier +1.0 wählen. Positive Werte (+) bedeuten, daß die Tonhöhe ansteigt, wenn Sie weiter rechts auf der Klaviatur spielen. Bei Anwahl eines negativen Wertes (–) sinkt die Tonhöhe, wenn Sie weiter rechts auf der Tastatur spielen.

Der Wert 0 bedeutet, daß die Tonhöhe aller Tasten gleich ist; in diesem Fall wird die Tonhöhe des C4 verwendet, gleich an welcher Stelle der Tastatur Sie spielen.

Das Schaubild zeigt, wie Pitch Slope und Tonhöhe miteinander verknüpft sind.



-1.0…+2.0 Pitch slope Wert.

JS (+X)

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, ob und in welcher Richtung sich die Tonhöhe ändert, wenn der Joystick nach rechts ausgelenkt wird. Der Wert 12 vertritt einen Oktaven-sprung bei völliger Rechtsauslenkung.

Wenn Sie beispielsweise +12 wählen und den Joystick ganz nach rechts bewegen, können Sie die Tonhöhe um bis zu eine Oktave gegenüber der Originaltonhöhe anheben.

-60…+12 Maximale Tonhöhenänderung in Halbtönen.

JS (–X)

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, ob und in welcher Richtung sich die Tonhöhe ändert, wenn der Joystick nach links ausgelenkt wird. Der Wert 12 vertritt einen Oktaven-sprung bei völliger Linkssauslenkung.

Wenn Sie hier **–60** wählen und den Joystick dann ganz nach links schieben, sinkt die Tonhöhe um fünf Oktaven. Das ließe sich z.B. zum Simulieren van Vibratohebeleffekten eines Gitarristen nutzen.

-60…+12 Maximale Tonhöhenänderung in Halbtönen.

Tonhöhenmodulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie die Quelle wählen, die die Tonhöhe des selektierten Oszillators moduliert. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126.

Intensity

Mit diesem Parameter wird die Intensität und die Richtung des von der „AMS“ erzeugten Effekts bestimmt. Wird hier 0 eingestellt, erfolgt keine Modulation. Der Wert 12.00 bedeutet, daß die Tonhöhe um maximal eine Oktave geändert werden kann.

Wenn Sie für den „AMS“-Parameter beispielsweise Joystick +Y wählen und den Joystick betätigen, steigt die Tonhöhe, sofern Sie „Intensity“ einen positiven Wert **(+)** zugeordnet haben; sie sinkt hingegen, wenn Sie einen negativen Wert **(–)** wählen. Der Einstellbereich beträgt eine Oktave.

-12.00…+12.00

Parameterwert.

Pitch EG Modulation

EG Intensity

Mit diesem Parameter wird die Intensität und die Richtung der Modulation bestimmt, die das auf „Seite 6 - Pitch EG“ eingestellte Pitch-EG auf die Tonhöhe ausübt. Der Wert 12.00 entspricht einer Änderung um ±1 Oktave.

-12.00…+12.00

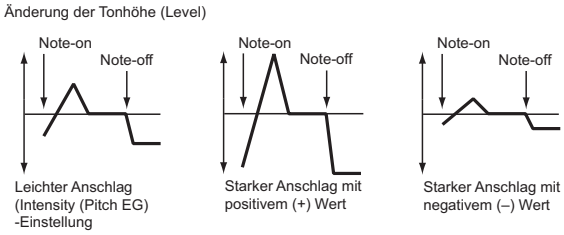
Parameterwert.

EG AMS (EG Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie die Quelle wählen, die das Pitch EG des selektierten Oszillators moduliert. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126).

Intensity (AMS Intensity)

Mit diesem Parameter wird die Intensität und die Richtung des von der „AMS“ erzeugten Effekts bestimmt. Wenn Sie für „AMS“ Velocity wählen und diesen Wert auf +12.00 einstellen, kann mit der Anschlagstärke der Bereich der vom Pitch EG erzeugten Tonhöhenänderung auf ±1 Oktave ausgedehnt werden. Je leichter Sie anschlagen, desto mehr entspricht die Hüllkurvenintensität dem eingestellten Pitch EG Pegel.



Anmerkung: *„Intensity“ (Pitch EG) und AMS werden bei der Bestimmung der Intensität und Richtung der Tonhöhenmodulation , die auf das Pitch EG einwirkt, addiert.*

Portamento

Portamento

Hier können Sie die Portamento-Funktion (stufenlose Übergänge zwischen den Noten) ein- bzw. ausschalten und außerdem bestimmen, wann das Portamento verfügbar ist.

Anmerkung: *Die Portamento kann auch aktiviert/deaktiviert werden, wenn ein CC#65 Befehl (Portamento SW) empfangen wird.*

On Die Portamento-Funktion ist aktiviert.

Off Die Portamento-Funktion ist deaktiviert.

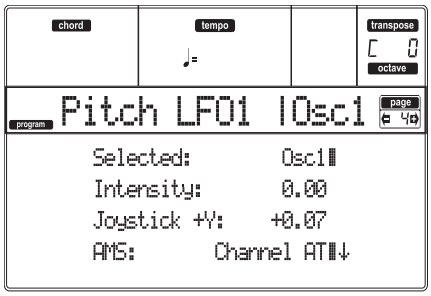
Portamento Time

Hier kann die Portamento-Geschwindigkeit eingestellt werden. Je größer der Wert, desto träger die Übergänge.

000…127 Portamento Geschwindigkeit in MIDI Werten.

SEITE 4 - PITCH LFO1

Auf dieser Seite können Sie die LFO1 Modulationsparameters für den selektierten Oszillator einstellen.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

Intensity

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und Richtung der Tonhöhenmodulation von LFO1, die auf „Seite 17 - LFO1“ eingestellt wurden. Der Wert 12.00 bedeutet, daß sich die Modulation über eine ±1 Oktave erstreckt. Bei einem negativen Wert (–) wird die LFO Wellenform umge-kehrt.

-12.00…+12.00

Intensität und Richtung.

JS+Y (JoyStick +Y)

Hier können Sie einstellen, ob und wie stark die Tonhöhenmodulation von LFO1 mit Joystick-Bewegungen entlang der +Y Achse (von sich weg) beeinflusst werden kann.

Je größer der hier eingestellte Wert, desto größer wird das Modulationsintervall, wenn Sie den Joystick in die +Y Richtung bewegen. Bei einer Einstellung von 12.00 wird ein Modulationsintervall von ±1 Oktave erzielt. Bei einem negativen Wert (–) wird die LFO Wellenform umgekehrt.

-12.00…+12.00

Joystickaktionsstärke.

Pitch LFO1 'Level' Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie die Quelle wählen, die die Intensität der vom OSC1 LFO1 erzeugten Tonhöhenmodulation steuert. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126.

Intensity

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und die Richtung der Alternativmodulation „AMS“. Der Wert 12.00 vertritt eine Tonhöhenmodultation durch OSC1 LFO1, die sich über eine ±1 Oktave erstreckt. Bei einem negativen Wert (–) wird die LFO Wellenform umgekehrt.

Wenn Sie für „AMS“ beispielsweise Joystick +Y wählen und den Joystick betätigen, wird bei einem positiven Parameterwert (+) die vom LFO1 erzeugte Tonhöhenmodultation mit einer normalen Phasen vorgenommen, während ein negativer Wert (–) mit einer Phasenumkehrung der LFO-Wellenform einhergeht.

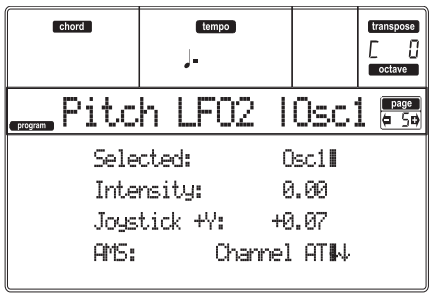
Die Einstellungen für „LFO1-Intensity“ „JS+Y“ und „AMS“ werden bei der Bestimmung der Intensität und Richtung der Tonhöhenmodulation addiert, die auf das LFO1 einwirkt.

-12.00…+12.00

Parameterwert.

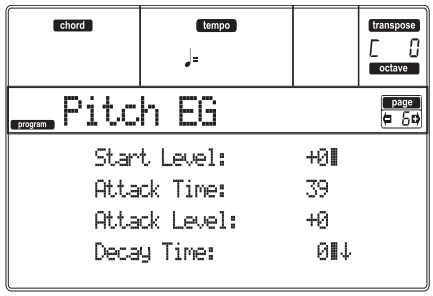
SEITE 5 - PITCH LFO2

Auf dieser Seite können Sie die LFO1 Modulationsparameter für den selektierten Oszillator einstellen. Weitere Informationen über die verschiedenen Parameter finden Sie auf „Seite 4 - Pitch LFO1“.

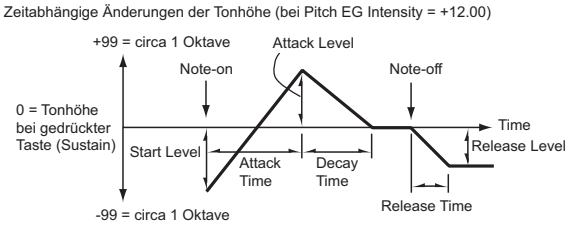


SEITE 6 - PITCH EG

Hier können Sie die Einstellungen für das Pitch EG vornehmen, welches zeitabhängige Änderungen der Tonhöhe der Oszillatoren erzeugt. Die Intensität der Tonhöhenänderungen, die von diesen EG-Einstellungen im Os-zillator ausgelöst werden, werden vom Parameter „Intensity (AMS1/2 Intensity)“ (siehe Seite 114) bestimmt.



Pitch Envelope



Start/Attack/Decay/Release Level

Diese Parameter bestimmen den Umfang der Tonhöhenänderung. Der aktuelle Umfang der Tonhöhenänderung hängt vom Parameter „Intensity (AMS1/2 Intensity)“ (siehe unten) ab. Wenn beispielsweise der Parameter „Intensity“ auf+12.00 eingestellt ist, würde eine „Level“ Einstellung von +99 die Tonhöhe um eine Oktave anheben, während eine „Level“ Einstellung von –99 die Tonhöhe um eine Oktave niedriger machen.

-99…+99 Parameterwert.

Start Level

Bezieht sich auf die Tonhöhenänderung zu Beginn jeder Note.

Attack Level

Bestimmt die Tonhöhe, die nach Verstreichen der Attack-Zeit erreicht wird.

Release Level

Bestimmt den Pegel, der nach Verstreichen der Release-Zeit erreicht wird.

Attack/Decay/Release Time

Mit diesem Parameter wird festgelegt, wie lange die Tonhöhenänderung anhält.

0…99 Parameterwert.

Attack Time

Hiermit bestimmen Sie, wie lange es nach dem Spielen einer Note dauert, bis der Attack-Level erreicht ist.

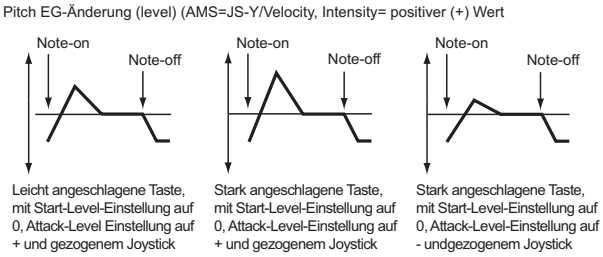
Decay Time

Hier wählen Sie die Übergangsgeschwindigkeit vom Attack-Level zur normalen Tonhöhe.

Release Time

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie lange es nach Tastenfreigabe dauert, bis der Release-Level angefahren wird.

Pitch EG 'Level' Modulation



AMS1/2 (L) (Alternate Modulation Source 1/2)

Mit diesen Parametern können Sie die Quelle wählen, die die Pitch EG „Level" Parameter steuern („AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 126).

Intensity (AMS1/2 Intensity)

Mit diesen Parametern bestimmen Sie die Intensität und die Richtung des von „AMS1" erzeugten Effekts. Der Wert 0 bedeutet, daß die unter „Start/Attack/Decay/Release Level" festgelegten Level-Werte verwendet werden.

Wenn Sie für „AMS1" Joystick +Y wählen und den Joystick betätigen, wählen Sie zum Einschalten desselben die „Level" Parameter des Pitch EG. Da der Absolutwert bei „Intensity" erhöht wurde, ändern sich die Pitch EG Levels mehr, wenn der Joystick vermindert wird. Die Richtung dieser Änderung lässt sich mit „Start Level Swing" und „Attack Level Swing" einstellen. Wenn der Tastendruck nachlässt, werden wieder die ursprünglichen Werte der Pitch EG Levels eingestellt.

Wenn „AMS1" auf Velocity eingestellt ist, ändern sich bei Zunahme des Absolutwertes der „Intensity" die Pitch EG Levels immer drastischer bei zunehmend härterem Anschlag. Die Richtung dieser Änderung lässt sich mit „Start Level Swing" und „Attack Level Swing" einstellen. Wenn Sie nur leicht anschlagen, haben die Tonhöhenänderungen etwa den Pitch EG Levels.

-99…+99 Parameterwert.

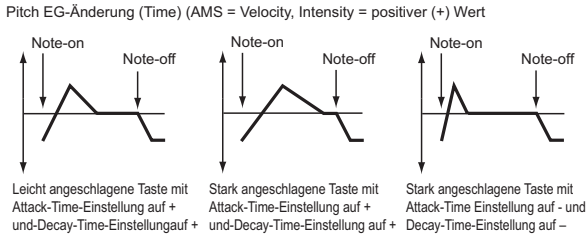
Start Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung der „Start Level" vom „AMS1/2" beeinflusst wird. Wenn Sie „Intensity" einen positiven Wert (+) zuordnen, bedeutet die Wahl von + , daß der Start über den Modulator angehoben werden kann. Die Einstellung von – bedeutet, daß er verringert werden kann. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden

Attack Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung der „Attack Level" Parameter vom „AMS1/2" beeinflusst wird. Wenn Sie „Intensity" einen positiven Wert (+) zuordnen, bedeutet die Wahl von + , daß der Start über den Modulator angehoben werden kann. Die Einstellung von – bedeutet, daß er verringert werden kann. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

Pitch EG 'Time' Modulation



AMS(T) (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie die Quelle wählen, die die „Time"-Parameter des Pitch EG steuert. (Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 126).

Intensity (AMS(T) Intensity)

Diese Parameter bestimmen die Intensität und Richtung des Effekts, den „AMS" auf die „Time" Parameter ausübt. Der Wert 0 bedeutet, daß die unter „Attack/Decay/Release Time" vorgenommenen Einstellungen verwendet werden.

Die über AMS beeinflusste Übergangsgeschwindigkeit bezieht sich immer auf den als nächstes anzufahrenden Punkt.

Wenn die Hüllkurve derzeit den Attack-Level erreicht hat, so beeinflusst der alternative Modulator die Decay-Time-Einstellung.

Mit den Werten 16, 33, 49, 66, 8 oder 99 können Sie die Time-Geschwindigkeit 2x, 4x, 8x, 16x, 32x oder 64x schneller bzw. langsamer machen.

Wenn Sie Velocity für die Alternativmodulation verwenden, lassen sich die Time-Werte der Hüllkurve bei hohen „Intensity" Werten viel drastischer über den Anschlag steuern. Die Richtung, in der sich die Time-Werte ändern, richtet sich nach „Attack Time Swing" und „Decay Time Swing". Je leichter Sie bei dieser Einstellung anschlagen, desto mehr entsprechen die Time-Werte der programmierten Hüllkurve.

-99…+99 Parameterwert.

Attack Time Swing

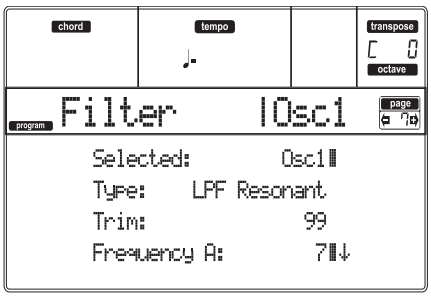
Hier können Sie wählen, ob die „AMS" auch den „Attack Time" Parameter beeinflusst. Wenn Sie „Intensity" einen positiven Wert zuweisen, bedeutet die Wahl von +, daß diese verlängert wird, während sie mit - verkürzt wird. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

Decay Time Swing

Hier können Sie wählen, ob die „AMS" auch den „Decay Time" Parameter beeinflussen. Wenn Sie „Intensity" einen positiven Wert zuweisen, bedeutet die Wahl von +, daß diese verlängert wird, während sie mit - verkürzt wird. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

SEITE 7 - FILTER

Hier können Sie die Filter der Oszillatoren programmieren. Sie können entweder einen resonanzfähigen Tiefpassfilter mit 24 dB/Oktave oder zwei in Serie geschaltete 12 dB/Oktave Filter wählen (der erste PPF, der zweite HPF).



Selected

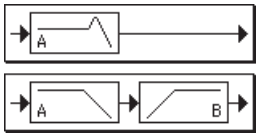
Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

Filter Type

Mit diesem Parameter selektieren Sie den Filtertyp (resonanzfähiger Tiefpassfilter, Tiefpass & Hochpass) für den jeweils gewählten Oszillator. Wenn der Typ Tiefpass & Hochpass selektiert wurde, ist der Filter B aktiviert.

Low Pass Resonance: 24dB/Oktave resonanzfähiger Tiefpassfilter

Low Pass & High Pass: 12dB/Oktave Tiefpassfilter und seriengeschalteter 12dB/Oktave-Filter



Trim

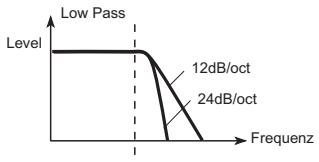
Mit diesem Parameter können Sie den Pegel des selektierten Oszillators einstellen, mit welchem der Audiosignal-Ausgang am Eingang vom Filter ankommt.

Anmerkung: *Wenn Sie hier einen zu hohen Wert einstellen und zudem einen hohen Resonanz-Wert wählen bzw. Akkorde spielen, kann es zu Verzerrungen kommen.*

00…99 Trim Pegel.

Frequency A (Grenzfrequenz A)

Stellen Sie hier die Grenzfrequenz von Filter A ein.



Dieser Filter filtert den Hochfrequenzbereich über der Grenzfrequenz heraus. Dies ist der meistgebrauchte Filtertyp; wird zur Herausfiltern eines Teils der Obertonkomponente verwendet und macht helle Klänge weniger Scharf (dunkler). Wenn als Filtertyp Low-Pass-Resonance eingestellt ist, erhält die Grenzfrequenz einen steileren Slope.

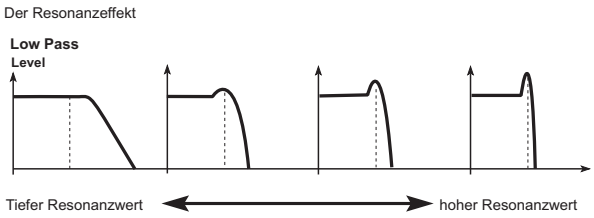
00…99 Grenzfrequenzwert.

Resonance A

Die Resonanz betont die Obertonkomponente, die im Bereich der mit „Frequency“ bezeichneten Grenzwertfrequenz liegt, womit sich ein stärker Klang ergibt. Bei Anheben dieses Werts erhöht sich der Effekt.

00…99 Resonanzwert.

Resonance Modulation



AMS (Alternate Modulation Source)

Dient zur Selektion der Quelle, die den „Resonance“ Pegel steuert. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126.

Intensity (AMS Intensity)

Diese Parameter bestimmen die Intensität und Richtung des Effekts, den „AMS“ auf den Resonanzpegel ausübt, der mit „Resonance A“ bezeichnet wird.

Wenn Sie z.B. Velocity als Modulationsquelle gewählt haben, kann die Resonanz über den Anschlag gesteuert werden.

Ein positiver Wert (+) bedeutet, daß der „Resonance“ Pegel bei zunehmend härterem Anschlag ansteigt, während er bei leichtem Anschlag ungefähr dem für „Resonance“ eingestellten Wert entspricht.

Wenn Sie hier einen negativen Werte (–) wählen, sinkt der Resonanzpegel bei zunehmend härterem Anschlag. Je leichter Sie dann anschlagen, desto mehr nähert sich der Pegel dem für „Resonance“ eingestellten Wert.

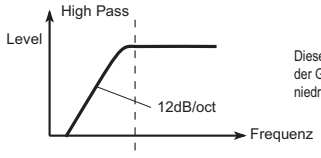
Der tatsächliche Resonanzpegel ergibt sich demnach aus der Addition von „Resonance“ und „Intensity“ (AMS Intensity)“.

-99…+99 Parameterwert.

Filter B

Frequency B (Cutoff Frequency B)

Mit diesem Parameter kann die Grenzfrequenz von Filter B eingestellt werden. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn Sie als „Filter Type“ Low Pass & High Pass gewählt haben.

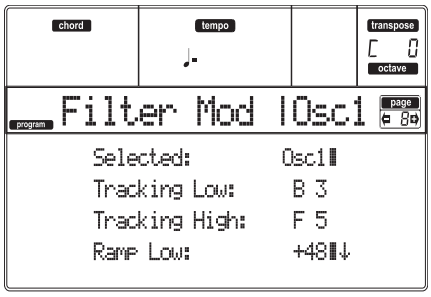


Dieser Filter filtert den Tieffrequenzbereich unterhalb der Grenzfrequenz heraus. Durch Herausfiltern der niedrigen Obertöne wird der Klang helle.

00…99 Grenzfrequenzwert.

SEITE 8 - FILTER MODULATION

Mit diesen Einstellungen kann die Modulation der Grenzfrequenz („Frequency“) des Filters des jeweils selektierten Oszillators programmiert werden, um den Ton zu ändern.



Wenn als „Filter Type“ Low Pass Resonance gewählt wurde, sind die Parameter für Filter B nicht editierbar (grau unterlegt).

Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren

Filter Keyboard Tracking

Tracking Low/High

Diese Einstellungen bestimmen die Skalierung der Grenzfrequenz des Filters des jeweils selektierten Oszillators. Inwieweit die Grenzfrequenz von der Tonhöhe der gespielten Noten beeinflusst wird, kann mit den Parametern „Tracking Low“, „Tracking High“, „Ramp Low“ und „Ramp High“ festgelegt werden.

C–1…G9 Niedrigste/höchste Note des Bereichs.

Tracking Low

Die Obergrenze des linken Skalierungsbereichs: Bei allen darunter liegenden Noten ist die Skalierung aktiv.

Tracking High

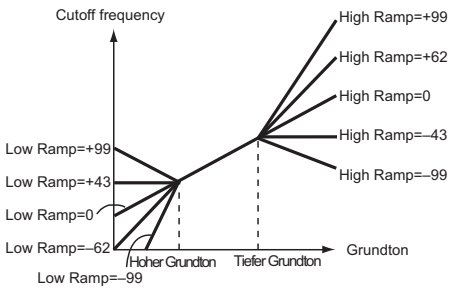
Die Untergrenze des rechten Skalierungsbereichs. Bei allen höheren Noten ist die Filterskalierung aktiv.

Ramp

Mit diesem Parameter können Sie die Richtung der Filterskalierung einstellen.

-99…+99 Skalierungswinkel.

Hier bestimmen Sie, inwieweit die Grenzfrequenz von der Tonhöhe der gespielten Noten und den „Ramp“Werten beeinflusst wird („Intensity to A“ und „Intensity to B“ = +50):



Ramp Low

Ramp High

Wenn Sie für „Intensity to A“ und „Intensity to B“ den Wert +50, für „Ramp Low“ den Wert –62 und „Ramp High“ +62, einstellen, ist die Filterskalierung proportional zur Tonhöhe der gespielten Noten. Somit entspricht auch die Oszillation der eventuell verwendeten „Resonance A“ Funktion exakt der Notentonhöhe.

Wenn Sie für „Ramp Low“ den Wert +43 und für „Ramp High“ –43 einstellen, richtet sich die Grenzfrequenz des Filters nicht mehr nach der Tonhöhe der gespielten Noten. Wählen Sie diese Einstellung, wenn sich die Grenzfrequenz ab einem bestimmten Punkt nicht mehr ändern soll.

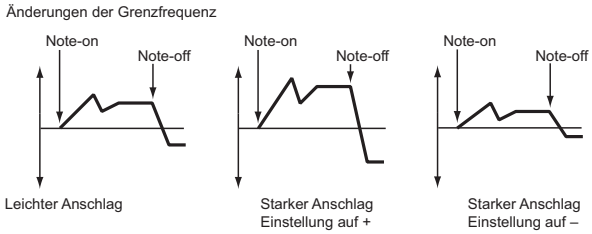
Tracking to A/B

Mit diesen Parametern Sie bestimmen die Notennummer, ab der die Skalierung der Grenzfrequenz beginnen soll und stellen die Parameter „Intensity to A“ und „Intensity to B“ ein, um die Intensität und die Richtung der an den Filtern A und B vorgenommenen Änderungen festzulegen.

Für den Notenbereich zwischen „Key Low“ und „Key High“ ändert sich die Grenzfrequenz entsprechend der Tonhöhe (Pitch) der gespielten Noten.

-99…+99 Parameterwert.

Filter EG Modulation



Velocity to A

Mit diesem Parameter können Sie die Intensität und die Richtung des Effekts einstellen, den die Anschlagstärke auf die von der Filterhüllkkurve erzeugten zeitabhängigen Änderungen ausübt (wie auf „Seite 11 - Filter EG“ eingestellt), um die Grenzfrequenz des Filters A zu steuern.

Bei Einstellung eines positiven Wertes (+) steigt die Hüllkurvenintensität bei zunehmendem Anschlag. Negative (–) Werte bedeuten ebenfalls, daß sich die Filterhüllkurvenintensität bei zunehmendem Anschlag immer drastischer ändert, allerdings wird die Hüllkurve dann umgekehrt.

99…+99 Wert des Parameters Velocity to A.

Velocity to B

Mit diesem Parameter können Sie die Intensität und die Richtung des Effekts einstellen, den die Anschlagstärke auf die von der Filterhüllkkurve erzeugten zeitabhängigen Änderungen ausübt (siehe „Velocity to A“), um die Grenz-frequenz des Filters B zu steuern.

99…+99 Wert des Parameters Velocity to B.

EG Intensity to A

Hier können Sie einstellen, wie stark die Filterhüllkurve 1 die Grenzfrequenz des Filters A beeinflusst.

Bei Einstellung eines positiven (+) Wertes, wird der Klang heller, wenn die Level- und Time-Werte der Filterhüllkurve sich im „+“ Bereich befinden, bzw. dunkler, wenn diese Werte im „–“ Bereich liegen.

Bei negativen (–) Werten kehren Sie die Wirkung der Filterhüllkurve um: der Klang wird dunkler, wenn die Parameter, „Level“ und „Time“ im „+“ Bereich liegen bzw. helle, wenn sie im „–“ Bereich liegen.

-99…+99 Parameterwert.

EG Intensity to B

Hier können Sie einstellen, wie stark die Filterhüllkurve 1 die Grenzfrequenz des Filters beeinflusst.(siehe „EG Intensity to A“).

-99…+99 Parameterwert.

EG AMS (Alternate Modulation Source)

Dient zur Selektion der Quelle, die die Intensität und Richtung des Effekts steuert, der von den durch die Filterhüllkurve erzeugten zeitabhängigen Änderungen auf die Grenzfrequenz der Filter A und B ausgeübt wird. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126.

Intensity to A

Hier können Sie einstellen, wie stark „AMS“ die Filterhüllkurvenintensität von Filter 1A beeinflusst. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „EG Intensity to A“.

Intensity to B

Hier können Sie einstellen, wie stark „AMS“ die Filterhüllkurvenintensität von Filter B beeinflusst. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „EG Intensity to A“.

Anmerkung: *Die tatsächliche Intensität und Richtung der Filterhüllkurve richtet sich nach der Summe der Einstellungen für „Velocity to A/B“, „Intensity to A/B“ und „(AMS) Intensity to A/B“.*

Filter A/B Modulation

AMS1(fA/B) (Alternate Modulation Source1 for filter A/B)

Mit diesem Parameter können Sie die Modulationsquelle für die Grenzfrequenz des Filters 1A wählen. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126.

Anmerkung: Die Parameter für Filter B werden nur dann angezeigt, wenn als „Filter Type“ auf Seite 115 Low Pass & High Pass eingestellt wurde.

Intensity

Dient zur Einstellung der Intensität und Richtung des Effekts, den „AMS1“ ausübt.

Wenn für „AMS1“ JS X gewählt und ein positiver Wert (+) eingestellt wurde, können Sie die Grenzfrequenz mit Rechtsauslenkungen anheben und mit Linksauslenkungen absenken. Bei einem negativen Wert (–) verhält sich der Joystick genau umgekehrt.

Der hier gewählte Wert wird zu dem „Frequency“-Wert für Filter A hinzuaddiert.

AMS2 (Alternate Modulation Source2)

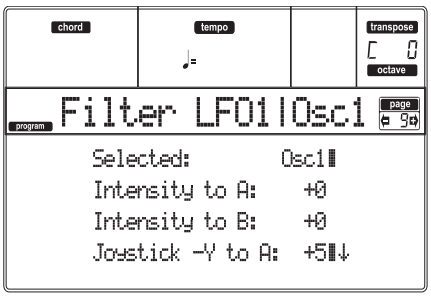
Mit diesem Parameter können Sie die Modulationsquelle für die Grenzfrequenz des Filters 1A wählen. (Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126).

Intensity

Dient zur Einstellung der Intensität und Richtung des Effekts, den die selektierte Quelle ausübt (siehe „Intensity“ auf Seite 117).

SEITE 9 - FILTER LFO1

Hier können Sie den Filter LFO programmieren, um eine zyklische Modulation auf die Grenzfrequenz des Filters anzuwenden (für den jeweils selektierten Oszillator), um zyklische Tonänderungen zu erhalten.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

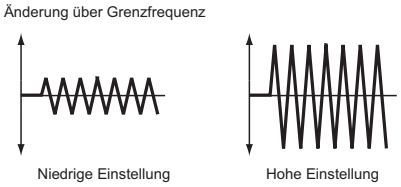
Intensity to A

Hiermit bestimmen Sie die Intensität und Richtung der Modulation, die von LFO1 (set on „Seite 17 - LFO1“) auf die Grenzfrequenz des Filters A vorgenommen wird. Negative (–) Einstellungen kehren die Phase um.

-99…+99 Parameterwert.

Intensity to B

Hiermit bestimmen Sie die Intensität und Richtung der Modulation, die von LFO1 auf die Grenzfrequenz des Filters B vorgenommen wird (siehe „Intensity to A“).



-99…+99 Parameterwert.

Joystick –Y to A

Mit Joystick-Bewegungen entlang der Y-Achse (zu sich hin) können Sie die Modulationsintensität von LFO1 für Filter A erhöhen. Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark und in welcher Richtung sich die Grenzfrequenz sich ändert.

Je größer der eingestellte Wert ist, desto stärker können Sie die Modulationsintensität von LFO1 auf den Filter beeinflussen, wenn Sie den Joystick zu sich in bewegen.

-99…+99 Parameterwert.

Joystick –Y to B

Mit Joystick-Bewegungen entlang der Y-Achse (zu sich hin) können Sie die Modulationsintensität von LFO1 für Filter A erhöhen. Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark und in welcher Richtung die Grenzfrequenz sich ändert. (siehe „Joystick –Y to A“).

Filter LFO1 Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Hier kann ein alternativer Modulator für die Beeinflussung der Grenzfrequenz für beide Filter (A und B) gewählt werden. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“.

Intensity to A

Hier bestimmen Sie die Intensität und die Richtung des Effekts, den „AMS“ auf Filter A ausübt.

Wenn Sie für „AMS“ beispielsweise Joystick +Y wählen, können Sie mit hohen Einstellungen dieses Parameters die LFO1-Filtermodulation ausgesprochen drastisch über die Betätigung des Joysticks steuern.

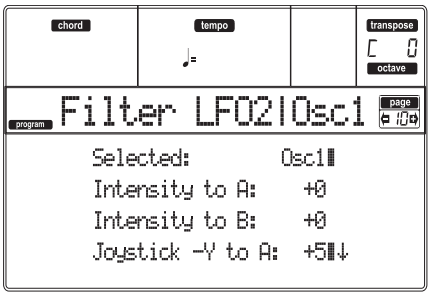
-99…+99 Parameterwert.

Intensity to B

Hier bestimmen Sie die Intensität und die Richtung des Effekts, den „AMS“ auf Filter B ausübt (siehe „Intensity to A“).

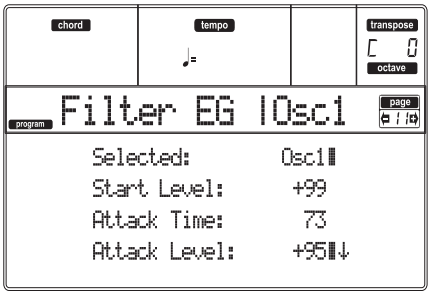
SEITE 10 - FILTER LFO2

Hier bestimmen Sie die Intensität der von LFO2 vorgenommenen zyklischen Modulation (Einstellung auf „Seite 18 - LFO2“) auf die Grenzfrequenz der Filter A und B. Weitere Informationen über diese Parameter finden Sie unter „Seite 9 - Filter LFO1“ auf Seite 117.



SEITE 11 - FILTER EG

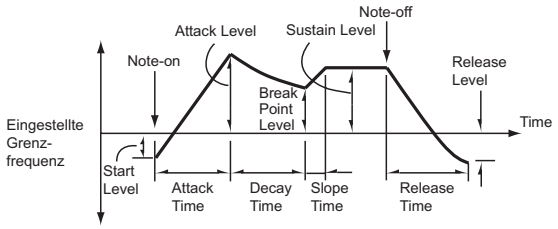
Auf dieser Seite können Sie die Einstellungen für die Filterhüllkurve programmieren, mit der sich die Grenzfrequenz von Filter A und Filter B des jeweils selektierten Oszillators beeinflussen lässt. Die Intensität dieser Einstellungen auf die Grenzfrequenz wird durch die Parameter T„Velocity“ und „Intensity“ festgelegt.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren

Filter Envelope



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Dies sind die Hüllkurvensegment-Pegel. Das Ergebnis hängt davon ab, welcher Filter unter „Filter Type“ selektiert wurde. Wenn beispielsweise der Low Pass Resonance-Filter eingestellt wurde, wird bei positiven (+) Werten der Klang heller, bei negativen (–) Werten hingegen dunkler.

-99…+99 Pegelwert.

Start Level

Hiermit bestimmen Sie die Grenzfrequenzbeeinflussung zu Beginn einer Note.

Attack Level

Dieser Parameter bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Attack-Zeit verwendet wird.

Break Point Level

Dieser Parameter bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Attack-Dauer verwendet wird.

Sustain Level

Bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Slope-Dauer noch so lange verwendet wird, bis Sie die Taste wieder freigeben.

Release Level

Bezieht sich auf den Wert, der nach Tastenfreigabe angefahren wird.

Attack/Decay/Slope/Release Time

Diese Parameter beziehen sich auf die Zeit, für welche die Beeinflussung wirksam ist.

0…99 Zeitwert.

Attack Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer der Pegel vom Beginn einer Note bis zum Erreichen des Attack-Pegels beeinflusst wird.

Decay Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer der Pegel vom Attack-Pegel bis zum Breakpoint-Pegel beeinflusst wird.

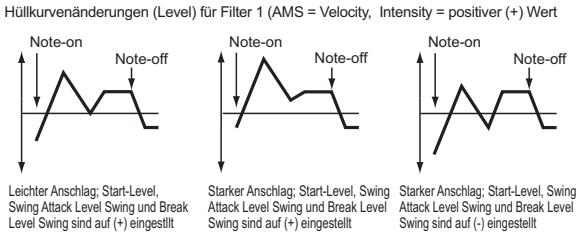
Slope Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer der Pegel nach der Decay-Zeit bis zum Erreichen des Sustain-Pegel beeinflusst wird.

Release Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer der Pegel nach dem Beginn einer Note bis zum Erreichen des Release-Pegels beeinflusst wird.

Filter EG 'Level' Modulation



AMS(L) (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter kann der alternative Modulator gewählt werden, mit dem die „Level" Werte der Filterhüllkurve beeinflusst werden („AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 126).

Intensity (AMS Intensity)

Hiermit können Sie Intensität und Richtung des von „AMS" ausgeübten Effekts einstellen. Wenn Sie hier 0 einstellen, wird der unter „Frequency A (Grenzfrequenz A)" eingestellte Wert verwendet.

Wenn Sie für „AMS" beispielsweise Velocity und für „Start Level Swing", „Attack Level Swing" und „Break Level Swing" sowie „Intensity" einen positiven + Wert einstellen, wird der betreffende EG Level bei stärkerem Anschlag zusehends angehoben. Wenn Sie hingegen „Intensity" auf einen negativen (–) Wert einstellen, werden die EG-Levels bei stärkerem Anschlag immer mehr sinken.

-99…+99 Intensitätswert.

Start Level Swing

Mit diesem Parameter wählen Sie, in welcher Richtung der „Start Level" vom „AMS" beeinflusst wird. Wenn Sie für „Intensity" einen positiven (+) Wert einstellen, kann bei Einstellung von + für diesen Parameter der EG-Pegel vom „AMS" angehoben werden. Bei Einstellung von – wird der EG-Pegel vom „AMS" abgesenkt. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden

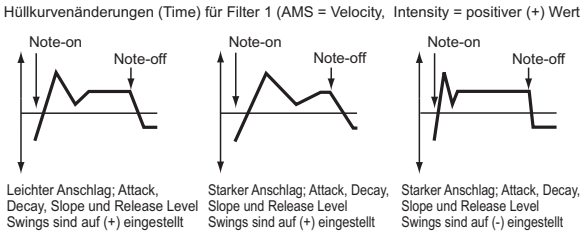
Attack Level Swing

Mit diesem Parameter wählen Sie, in welcher Richtung der „Attack Level" vom „AMS" moduliert werden kann. Wenn Sie für „Intensity" einen positiven (+) Werte einstellen, kann bei Einstellung von + für diesen Parameter der EG-Pegel vom „AMS" angehoben werden. Bei Einstellung von – wird der EG-Pegel vom „AMS" abgesenkt. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

Break Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Richtung, in welcher der „Break Point Level" mit dem „AMS" moduliert werden kann. Wenn Sie für „Intensity" einen positiven (+) Werte einstellen, kann bei Einstellung von + für diesen Parameter der EG-Pegel vom „AMS" angehoben werden. Bei Einstellung von – wird der EG-Pegel vom „AMS" abgesenkt. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

Filter EG 'Time' Modulation



AMS1/2(T)

Hier können Sie den alternativen Modulator wählen, mit dem die „Time" Werte des Filter EG beeinflusst werden. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 126.

Intensity

Hier können Sie die Intensität und Richtung der Alternativmodulation „AMS1/2(T)" einstellen.

Wenn Sie für „AMS1/2(T)" beispielsweise FltKTr +/+ wählen, richten sich die EG „Time" Werte nach den Keyboard Tracking Einstellungen. Stellen Sie dann für diesen Parameter positive (+) Werte ein, werden bei Einstellung von positiven (+) Werten für „Ramp" die EG Zeiten verlängert, während sie bei negativen (–) Werten für „Ramp" verkürzt werden. Die Richtung der Änderung kann mit „Attack Time Swing", „Decay Time Swing", „Slope Time Swing" und „Release Time Swing" eingestellt werden.

Bei Einstellung des Wertes 0 werden die unter „Frequency A (Grenzfrequenz A)" eingestellten Werte verwendet.

Wenn Sie für „AMS1/2(T)" Velocity wählen, werden bei positiven (+) Werten dieses Parameters bei stärkerem Anschlag die EG-Zeiten verlängert, während diese bei negativen (–) Werten bei stärkerem Anschlag verkürzt werden.

-99…+99 Intensitätswert.

Attack Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der Attack-Time-Wert bei Verwendung von „AMS1/2(T)" ändert. Bei positiven (+) Werteinstellungen für „Intensity" und Einstellung dieses Parameters auf + der EG-Pegel vom „AMS" verlängert. Bei Einstellung dieses Parameters auf – wird die Zeit vom AMS verkürzt. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

Decay Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der Decay-Zeitwert bei Verwendung von „AMS1/2(T)" ändert. Wenn Sie für „Intensity" einen positiven (+) Wert gewählt haben, wird die Zeit bei Einstellungen von + für diesen Parameter verlängert, bei Einstellung von – wird sie hingegen verkürzt. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

Slope Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der Slope-Time-Wert bei Verwendung von „AMS1/2(T)"ändert. Wenn Sie für „Intensity" einen positiven (+) Wert gewählt haben, wird die Zeit bei Einstellungen von + für diesen Parameter verlängert, bei Einstellung von – wird sie hingegen verkürzt. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

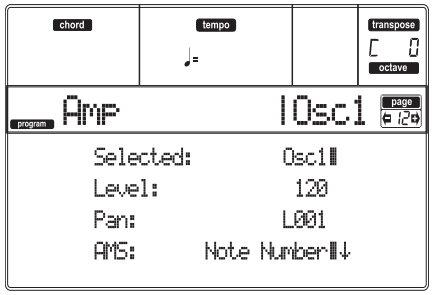
Release Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der Release-Time-Wert bei Verwendung von „AMS1/

2(T)“ändert. Wenn Sie für „Intensity“ einen positiven (+) Wert gewählt haben, wird die Zeit bei Einstellungen von + für diesen Parameter verlängert, bei Einstellung von – wird sie hingegen verkürzt. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

SEITE 12 - AMP

Mit diesen Parametern werden die Lautstärke und die Stereoposition des selektierten Oszillators eingestellt.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

Level

Lautstärke des selektierten Oszillators.

Anmerkung: *Die Lautstärke eine Program kann auch mit den Steuerbefehlen CC#7 (Lautstärke) und #11 (Expression) geändert werden. Der sich daraus ergebene Pegel wird durch Multiplizierung der Werte CC#7 und #11 ermittelt. Diese Befehle müssen auf dem Global MIDI Kanal empfangen werden.*

0…127 Lautstärkewert.

Pan

Pan (Stereoposition) des selektierten Oszillators.

DRUM *Dieser Parameter ist nicht belegt, wenn Sie ein Drum Program editieren. Verwenden Sie den individuelle Pan-Befehl für die einzelnen Noten (siehe „Pan“ auf Seite 111).*

Random Bei jeder gespielten Note befindet sich das Signal an einer anderen Stelle im Stereobild.

L001 Positioniert die Note ganz nach links.

C064 Positioniert die Note in die Mitte.

R127 Positioniert die Note ganz nach rechts.

Anmerkung: *Dies kann mit dem Steuerbefehl CC#10 (panpot) eingestellt werden. Bei Einstellung von CC#10 auf einen Wert von 0 oder 1 wird die Note ganz nach links positioniert; bei 64 wird die Note an die mittels „Pan“ Einstellung festgelegte Stelle und bei 127 wird die Note ganz nach rechts positioniert. Diese Einstellungen müssen auf dem Global MIDI Kanal empfangen werden.*

Pan Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Hier können Sie den alternativen Modulator wählen, mit dem das „Pan“ beeinflusst wird (siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126). Diese Änderung bezieht sich auf die „Pan“ Einstellung.

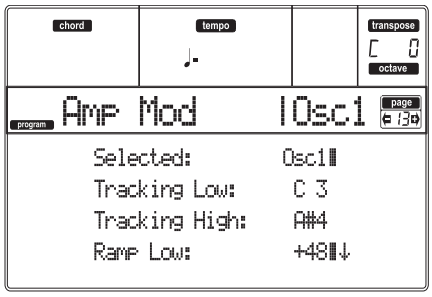
Intensity

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und Richtung des vom „AMS“ erzeugten Effekts. Wenn „Pan“ beispielsweise auf C064 eingestellt und für „AMS“ die Einstellung Note Number gewählt wurde, sorgen positive (+) Parameterwerte dafür, daß die rechts neben dem C4 gespielten Noten immer weiter rechts erklingen, während Bassnoten sich links im Stereobild befinden. Negative (–) Werte für diese Parameter kehren dieses System um.

-99…+99 Parameterwert.

SEITE 13 - AMP MODULATION

Mit diesen Parametern können Sie die Lautstärke des Amp (für jeden Oszillator) abwandeln.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

Amplifier Keyboard Tracking

Mit den Parametern in diesem Feld kann die Lautstärke von Oszillator 1 skaliert werden. Mit „Key“ und „Ramp“ bestimmen Sie, wie sich die Lautstärke nach der Tonhöhe der gespielten Noten richtet.

Tracking Low/High

Diese Einstellungen legen die Noten fest, unter- bzw. oberhalb derer die Skalierung der Lautstärke zur Geltung gelangt. Bitte beachten Sie, daß sich die Lautstärke zwischen „Tracking Low“ und „Tracking High“ nicht ändert.

C–1…G9 Unterste/oberste Note des Bereichs.

Tracking Low

Die Skalierung wirkt im Bereich unterhalb der angegebenen Note.

Tracking High

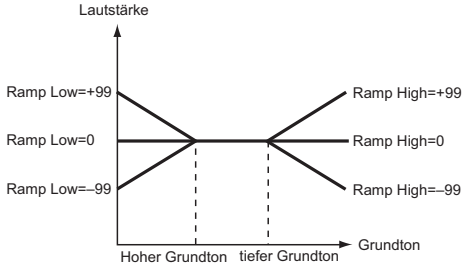
Die Skalierung wirkt im Bereich oberhalb der angegebenen Note.

Ramp

Diese Parameter legen den Skalierungswinkel fest.

-99…+99 Winkelwert.

Hier finden Sie ein Beispiel für die Lautstärkeänderungen, die durch die Tonhöhe und „Ramp“ Einstellungen erzeugt werden:



Ramp Low

Wenn Sie hier einen positiven (+) Wert wählen, nimmt die Lautstärke bei tieferen Noten als die bei „Tracking Low“ angegebene Note immer mehr zu. Bei negativen (–) Werten nimmt die Lautstärke hingegen ab.

Ramp High

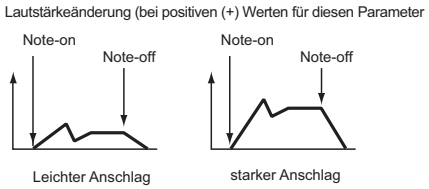
Wenn Sie hier einen positiven (+) Wert wählen, nimmt die Lautstärke bei höheren Noten als die bei „Key High“ angegebene Note immer mehr zu Bei negativen (–) Werten nimmt die Lautstärke hingegen ab.

Amplifier Modulation

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, inwieweit die Lautstärke des selektierten Oszillators vom Anschlag beeinflusst wird.

Velocity Intensity **[–99…+99]**

Wenn Sie hier einen positiven (+) Wert einstellen nimmt die Lautstärke bei härterem Anschlag zu. Negative (–) Werte bedeuten, daß die Lautstärke bei härterem Anschlag abnimmt.



-99…+99 Intensity-Wert.

EG AMS (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie eine Modulationsquelle für die Beeinflussung der Amp-Lautstärke für den selektierten Oszillator wählen. (Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126). „Velocity“ kann hier allerdings nicht gewählt werden.

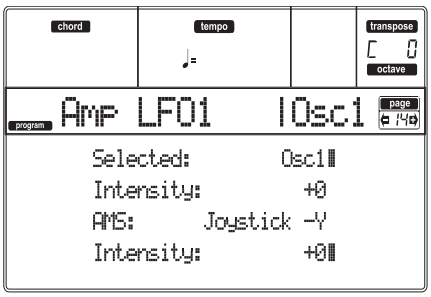
Intensity

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und die Richtung des von „AMS“ erzeugten Effekts. Die tatsächliche Lautstärke ergibt sich aus der Multiplikation der Änderungswerte, die von der Hüllkurve und dem alternativen Modulator usw. erzeugt werden. Bei niedrigen Amp-Level-Werten ist auch die Alternativmodulation nur sehr begrenzt hörbar.
Wenn Sie z.B. für „AMS“ Joystick +Y wählen, so bedeutet ein positiver (+) Intensity-Wert, daß die Lautstärke mittels Betätigung des Joysticks angehoben werden kann. Wenn allerdings die Level-Werte der Hüllkurve usw. bereits den Höchstwert verwenden, so bleibt die alternative Modulation unhörbar.
Wenn für diesen Parameter negative (–) Werte eingestellt werden, nimmt die Lautstärke ab, wenn der Joystick betätigt wird.

-99…+99 Intensitätswert.

SEITE 14 - AMP LFO1

Mit diesen Parametern können Sie „LFO1“ (siehe „Seite 17 - LFO1“ auf Seite 123) und „LFO 2“ (siehe „Seite 18 - LFO2“ auf Seite 125) zur Steuerung der Lautstärke des selektierten Oszillators verwenden.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

Intensity

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und Richtung des Effekts, den „OSC1 LFO1“ auf die Lautstärke des Oszillators 1 ausübt. Negative (–) Werte kehren die Phase der LFO Wellenform um.

-99…+99 Intensitätswert.

Amplifier LFO1 Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Quelle zur Steuerung der Intensität, mit der „LFO1“ die Lautstärke des Oszillators 1 moduliert. Siehe„AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126.

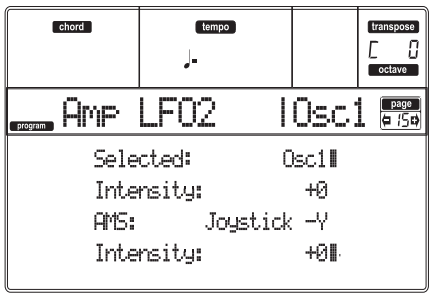
Intensity

Je größer der eingestellte Absolutwert ist, desto stärker nimmt die Wirkung von „AMS“ auf „LFO1“ zu. Negative (-) Werte kehren die Phase der LFO Wellenform um.

-99…+99 Intensitätswert.

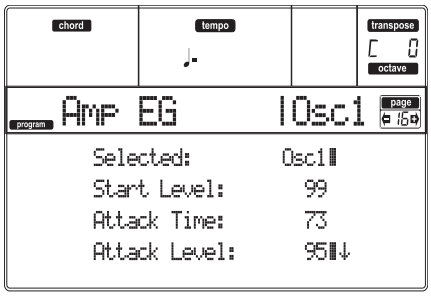
SEITE 15 - AMP LFO2

Mit diesen Parametern können Sie „LFO1“ (siehe „Seite 17 - LFO1“ auf Seite 123) und „LFO 2“ (siehe „Seite 18 - LFO2“ auf Seite 125) zur Steuerung der Lautstärke des selektierten Oszillators benutzen. Weitere Informationen zur Parametereditierung finden Sie unter „Seite 14 - Amp LFO1“.



SEITE 16 - AMP EG

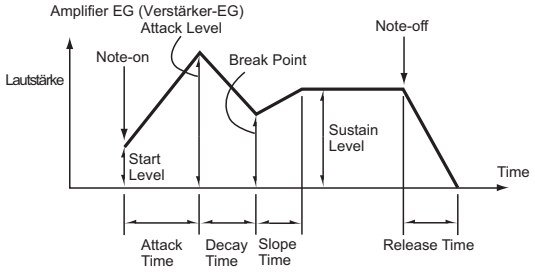
Mit diesen Parametern können Sie zeitabhängige Änderungen der Lautstärke des selektierten Oszillators erzeugen.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F-1–F-4 selektieren.

Amp Envelope



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Diese Parameter beziehen sich auf den Pegel des Hüllkurvensegments.

0…99 Pegelwert.

Start Level

Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke-Beeinflussung zu Beginn einer Note. Wenn die anfängliche Lautstärke der Noten sehr hoch sein soll, müssen Sie hier einen großen Wert einstellen.

Attack Level

Bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Attack-Zeit verwendet wird.

Break Level

Bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Decay-Zeit verwendet wird.

Sustain Level

Bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Slope-Zeit noch verwendet wird, bis Sie die Taste wieder freigeben.

Attack/Decay/Slope/Release Time

Diese Parameter beziehen sich auf die Zeit, für welche die Beeinflussung wirksam ist.

.

0…99 Zeitwert.

Attack Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer die Lautstärke vom Beginn einer Note bis zum Erreichen des Attack-Pegels beeinflusst wird. Wenn Sie für den Start 0 eingestellt haben, bestimmen Sie hiermit, wie schnell der Klang anschwillt.

Decay Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer die Lautstärke vom Attack-Pegel bis zum Breakpoint-Pegel beeinflusst wird.

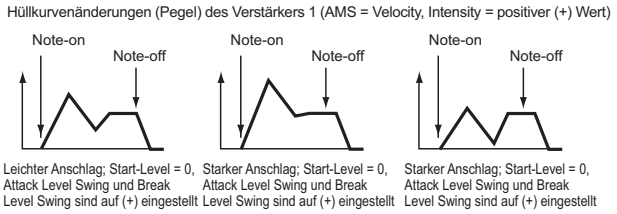
Slope Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer die Lautstärke nach der Decay-Zeit bis zum Erreichen des Sustain-Pegels beeinflusst wird.

Release Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer die Lautstärke nach der Tastenfreigabe wieder auf 0 sinkt.

Amp EG 'Level' Modulation



AMS(L) (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie den alternativen Modulator, mit dem die „Level" Parameter der Amp-Hüllkurve beeinflusst werden können. Siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 126.

Intensity

Dieser Parameter bestimmt die Intensität und Richtung der Alternativmodulation „AMS". Wenn Sie für „AMS" beispielsweise Velocity einstellen, die Parameter „Start Level Swing", „Attack Level Swing" und „Break Point Level Swing" auf + Werte und „Intensity" ebenfalls auf einen positiven (+) Wert einstellen, wird der betreffende Level-Wert bei stärkerem Anschlag zusehends angehoben. Wenn Sie für „Intensity" einen negativen (–) Wert gewählt haben, sinken die Level-Werte proportional zur Anschlagstärke. Wird hier 0 eingestellt, so wird der auf „Seite 16 - Amp EG" selektierte Level-Wert verwendet.

-99…+99 Intensitätswert.

Start Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Richtung, in welcher der „Start Level"-Wert mit der „AMS" -Quelle moduliert werden kann. Wenn Sie für „Intensity" einen positiven (+) Wert wählen, kann der Start-Wert bei Anwahl von + erhöht werden. Wählen Sie hier hingegen – Werte, so wird der Start-Wert von AMS verringert. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

Attack Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Richtung, in welcher der „Attack Level"-Wert mit der „AMS" -Quelle moduliert werden kann. Wenn Sie für „Intensity" einen positiven (+) Wert wählen, kann der Attack-Wert bei Anwahl von + erhöht werden. Wählen Sie hier hingegen – Werte, so wird der Attack-Wert von AMS verringert. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden.

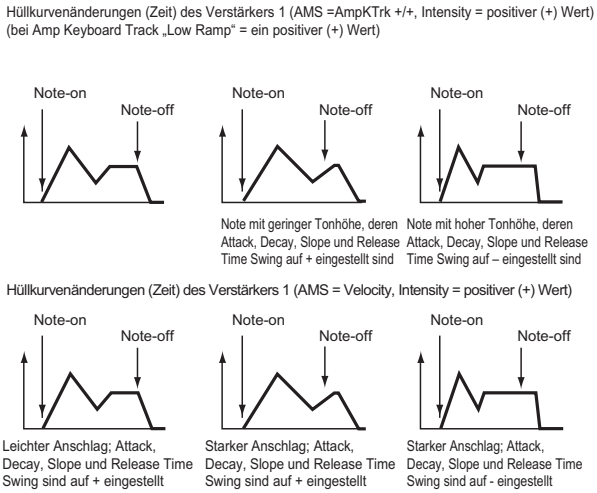
Break Point Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Richtung, in welcher der „Break Level"-Wert mit der „AMS"-Quelle moduliert werden kann. Wenn Sie für „Intensity" einen positiven (+) Wert wählen, kann der Level-Wert bei Anwahl von +

erhöht werden. Wählen Sie hier hingegen – Werte, so wird der Level-Wert von AMS verringert. 0 bedeutet schließlich, daß keine Änderungen vorgenommen werden

Amp EG 'Time' Modulation

Mit diesen Parametern bestimmen Sie den alternativen Modulator, mit dem die Time-Werte der Amp-Hüllkurve beeinflusst werden können, die unter „Attack/Decay/Slope/Release Time“ auf Seite 122 eingestellt wurden.



AMS1(T) (Alternate Modulation Source 1 - Time)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie den alternativen Modulator, mit die „Time“ Werte der Amp-Hüllkurve beeinflusst werden (siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126). Off bedeutet, daß diese Modulationsquelle nicht verfügbar ist.

Intensity

Dieser Parameter bestimmt die Intensität und Richtung der Alternativmodulation „AMS1“. Wenn Sie für „AMS1(T)“ beispielsweise Amp KTrk +/+ einstellen, beeinflussen die (Amp) Keyboard Track Einstellungen (siehe „Amplifier Keyboard Tracking“ auf Seite 120) die EG „Time“ Parameter. Bei Einstellung von positiven (+) Werten für diesen Parameter werden bei positiven (+) Werten für „Ramp (Ramp Setting) die EG-Time-Werte verlängert, während bei negativen (–) Werten für „Ramp (Ramp Setting)“ die EG-Time-Werte verkürzt werden. Die Richtung der Änderung kann mit „Attack Time Swing“, „Decay Time Swing“, „Slope Time Swing“ und „Release Time“ eingestellt werden.
Wenn Sie für „AMS1(T)“ Velocity wählen, können die EG Time-Werte über den Anschlag verlängert werden. Negative (–) Werte bedeuten, daß die EG-Time-Werte bei stärkerem Anschlag immer weiter abnehmen. Wählen Sie 0, wenn die unter „Amp Envelope“ eingestellten Parameter von diesem Modulator nicht geändert werden sollen (siehe Seite 122).

Attack Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der „Attack Time“-Wert bei Verwendung der „AMS1“ Modulationsquelle ändert. Wenn Sie für „Intensity“ positive (+) Werte gewählt haben, wird bei Einstellung dieses Parameters auf + eine Verlängerung der Time-Werte durch AMS1 erzeugt. Bei Anwahl von – verringert sich der Time-Wert bei Verwendung der AMS1-Quelle. 0 bedeutet schließlich, daß kein Effekt ausgeübt wird.

Decay Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der „Decay Time“-Wert bei Verwendung der „AMS1“ Modulationsquelle ändert. Wenn Sie für „Intensity“ positive (+) Werte gewählt haben, wird bei Einstellung dieses Parameters auf + eine Verlängerung der Time-Werte durch AMS1 erzeugt. Bei Anwahl von – verringert sich der Time-Wert bei Verwendung der AMS1-Quelle. 0 bedeutet schließlich, daß kein Effekt ausgeübt wird.

Slope Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der „Slope Time“-Wert bei Verwendung der „AMS1“ Modulationsquelle ändert. Wenn Sie für „Intensity“ positive (+) Werte gewählt haben, wird bei Einstellung dieses Parameters auf + eine Verlängerung der Time-Werte durch AMS1 erzeugt. Bei Anwahl von – verringert sich der Time-Wert bei Verwendung der AMS1-Quelle. 0 bedeutet schließlich, daß kein Effekt ausgeübt wird.

Release Time

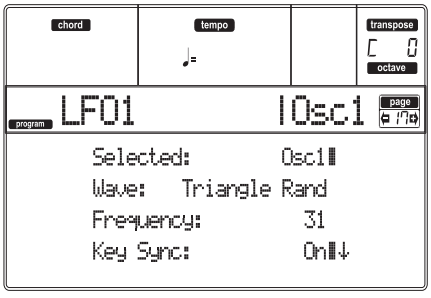
Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der „Release Time“-Wert bei Verwendung der „AMS1“ Modulationsquelle ändert. Wenn Sie für „Intensity“ positive (+) Werte gewählt haben, wird bei Einstellung dieses Parameters auf + eine Verlängerung der Time-Werte durch AMS1 erzeugt. Bei Anwahl von – verringert sich der Time-Wert bei Verwendung der AMS1-Quelle. 0 bedeutet schließlich, daß kein Effekt ausgeübt wird.

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

Dies ist ein weiterer alternativer Modulator für die Amp Hüllkurve. Siehe oben unter „AMS1“ Parameter.

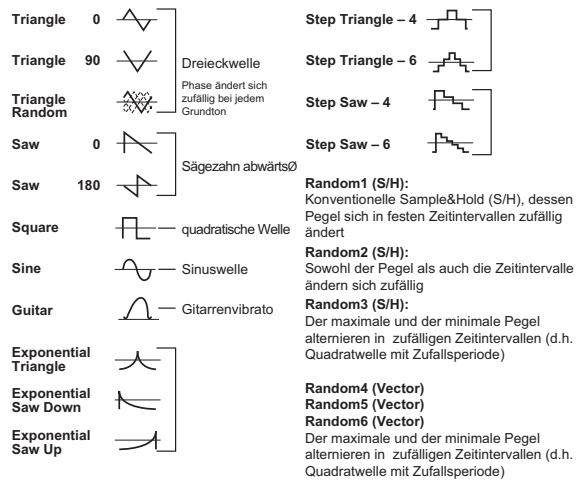
SEITE 17 - LFO1

Auf dieser und der nächsten Seite können Sie die Einstellungen für die LFOs vornehmen, die zur zyklischen Modulation von Tonhöhe, Filter, Amp für jeden Oszillator verwendet werden können. Es gibt zwei LFO Einheiten für jeden Oszillator. Bei Einstellung eines negativen (–) Intensity-Wertes für die Tonhöhen-, Filter- oder Amp-Modulation mit LFO1 bzw. LFO2 wird die LFO-Wellenform umgekehrt.



Wave

Mit diesem Parameter wählen Sie die LFO-Wellenform. Vor bestimmten Wellenformen wird eine Zahl angezeigt, die Sie über die Stelle informiert, an der die Wellenform beginnt.



Frequency

Hier können Sie die LFO Frequenz einstellen. Die Zahl 99 entspricht der schnellsten Einstellung.

00…99 Frequenzwert.

Key Sync

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, daß der LFO auf den Tastenanschlag abgestimmt wird.

On Mit diesem Parameter bestimmen Sie, daß der LFO bei jeder neuen Note neu gestartet wird., so daß jede Note separat moduliert wird.

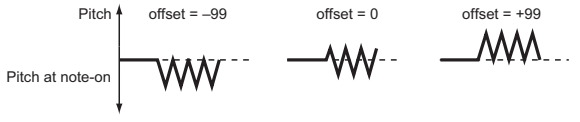
Off Der LFO wird nur bei jeder ersten Note neu gestartet. Alle danach gespielten Noten verwenden exakt dieselbe Modulation (In diesem Fall werden Delay und Fade nur bei jedem Neustart der LFOs berücksichtigt.).

Offset

Hiermit kann die LFO-Wellenform in der Höhe versetzt werden. Wenn Sie 0 wählen (siehe Abbildung), so würde ein eventuelles Vibrato um die Tonhöhe der gespielten Note herum modulieren (höher/tiefer). Der Wert 99 bedeutet hingegen, daß das Vibrato ab der Note nach oben hin stattfindet, etwa wie bei einer Gitarre.

Wenn Sie für „Wave“ Guitar wählen, wird dieser Versatztyp verwendet, ganz gleich, wie Sie „Offset“ eingestellt haben (z.B. auf 0).

Einfluss der Offset-Einstellung und der Tonhöhe Vibrato



-99…+99 Offset-Werte.

Delay

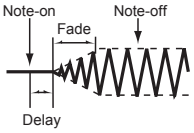
Mit diesem Parameter können Sie den Einsatz der LFOs im Verhältnis zum Beginn einer Note versetzen. Wenn Sie für „Key Sync“ die Einstellung Off gewählt haben, gilt diese Verzögerung nur für jeden Neustart der LFOs.

0…99 Delay-Zeit.

Fade In

Hiermit können Sie bestimmen, wie lange die LFO-Wellenform zum Erreichen ihres Höchstpegels braucht. Wenn Sie für „Key Sync.“ die Einstellung Off gewählt haben, gilt dieses Anschwellen nur für jeden Neustart des LFOs.

Der Einfluss von „Fade In“ auf die LFO-Schwingung (wenn „Key Sync“ auf On gestellt wurde):



00…99 Fade-Wert.

Frequenz- MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync

Mit diesem Parameter wird die LFO-Synchronisierung mit dem Tempo des Sequencer 1 aktiviert/deaktiviert.

On Die LFO Frequenz wird mit dem Tempo (MIDI Clock) des Sequencer 1 synchronisiert. In diesem Fall werden die Einstellungen für „Frequency“ (siehe Seite 124) und „Frequenz-Modulation“ (siehe Seite 124) nicht berücksichtigt.

Base Note/Times

Wenn „MIDI/Tempo Sync“ auf On eingestellt ist, können Sie mit diesen Parametern einen Notenwert im Verhältnis zu „♩ (Tempo)“ und die Häufigkeit („Times“) bestimmen. Mit diesen Parametern wird die Frequenz der LFO1 festgelegt. Wenn Sie beispielsweise für „Base Note“ den Wert ♩ (quarter note) und für „Times“ den Wert 04 wählen, erstreckt sich ein kompletter LFO-Zyklus über vier Taktschläge.

Selbst wenn Sie die „♩ (Tempo)“ Einstellung des Sequencer 1 ändern, erstreckt sich stets ein kompletter LFO-Zyklus über vier Taktschläge.

Base Note

DRUM *Dieser Parameter ist bei Editierung eines Drum Programs nicht belegt. Verwenden Sie die individuelle xxx Steuerung für jede Note (siehe xxx.*

𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, ♪, ♪₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅝

Notenwert.

Times

DRUM *Dieser Parameter ist bei Editierung eines Drum Programs nicht belegt. Verwenden Sie die individuelle xxx Steuerung für jede Note (siehe xxx.*

01...16 Taktschläge vor dem Neustarten des Zyklus.

Frequenz- Modulation

Hier können Sie zwei alternative Modulatoren wählen, mit den sich die Geschwindigkeit der LFO1 für den selektierten Oszillator einstellen lässt.

AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)

Hiermit wählen Sie den Modulator, mit dem die LFO1-Frequenz des selektierten Oszillator beeinflusst werden kann (siehe „AMS (Alternate Modulation Source) Liste“ auf Seite 126). LFO1 kann durch LFO2 moduliert werden.

Intensity (AMS1 Intensity)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark und in welcher Richtung „AMS1(F)“ moduliert. Bei Einstellung von Werten wie 16, 33, 49, 66, 82 oder 99 können Sie die LFO-Frequenz 2x, 4x, 8x, 16x, 32x oder 64x schneller oder langsamer machen.

Wenn Sie für „AMS1(F)“ beispielsweise Note Number wählen und hier einen positiven (+) Wert einstellen, nimmt die LFO-Geschwindigkeit bei höheren Noten immer weiter zu. Bei Einstellung von negativen (–) Werte wird der LFO beim Spielen höherer Noten nach und nach träger. Der Nullpunkt dieses Parameters liegt beim C4.

Wenn Sie für „AMS1(F)“ die Einstellung JS +Y wählen, können Sie die LFO1-Geschwindigkeit durch das nach hinten Drücken des Joysticks erhöhen. Hier bedeutet der Wert +99, daß der LFO bei maximaler Modulation ungefähr 64 Mal schneller schwingt.

-99…+99 Intensity-Wert.

AMS2(F) (Alternate Modulation Source2)

Intensity (AMS2 Intensity)

Zur Einstellung einer zweiten alternativen Modulationsquelle, mit der die Frequenz des LFO1 des Oszillators reguliert werden kann (siehe oben „AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)“ und „Intensity (AMS1 Intensity)“).

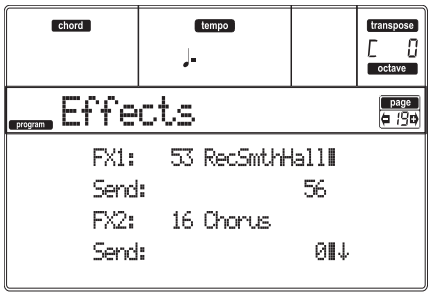
SEITE 18 - LFO2

Auf dieser Seite können Sie die Einstellungen von LFO2 vornehmen; dies ist der zweite LFO, der auf den selektierten Oszillator angewendet werden kann. Weitere Informationen zum Parameterwert finden Sie unter „Seite 17 - LFO1“.

Für diesen LFO steht die Einstellung LFO als „AMS1“- oder „AMS2“-Quelle im „Frequenz- Modulation“-Feld aller-dings nicht zur Verfügung.

SEITE 19 - EFFECTS

Hier können Sie zwei Effekte für das gesamte Program selektieren, diese ein- oder ausschalten und die Verkettung definieren.



Anmerkung: Weitere Einzelheiten zu den Effekten finden Sie im Kapitel „Effekte“.

FX1/2

Benutzen Sie diese Parameter zur Selektion des Effektstyps für Effekt 1/2. Weitere Einzelheiten zu den Effekten finden Sie im Kapitel „Effekte“.

Anmerkung: Die Einstellung 000 bedeutet, daß kein Effekt selektiert wurde und der Ausgang vom Master Effekt stumm-geschaltet ist.

Send

Sendepegel für jeden Effekt.

DRUM *Drum Samples haben ihre eigenen Sendepegeleinstellungen (siehe „Send FX1“ und „Send FX2“ on Seite 111). Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung des allgemeinen Offset des Drum Program.*

000…127 Effektpegel.

Chain 2>1

Benutzen Sie diese Parameter zur Übertragung des Ausgangs von Effekt 2 zum Eingang von Effekt 1.

000…127 Pegel des Signals zur Auslösung der Rückkehr von Effekt 2 zu Effekt 1.

Send to Master

Mit diesen Parametern können Sie bestimmen, ob das direkte + das effektbelegte Signal oder ausschließlich das effektbelegte Signal an Master übertragen werden sollen.

Yes Nur das effektbelegte Signal wird auf die Audioausgänge übertragen. Das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird nicht übertragen.

No Sowohl das direkte als auch das effektbelegte Signal wird auf die Audioausgänge übertragen.

SEITE 20 - FX1 EDITING

Auf dieser Seite können Sie den Effekt editieren, der dem FX1-Effektprozessor (A oder C) zugewiesen ist (normalerweise Halleffekt). Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Effekte“.

SEITE 21 - FX2 EDITING

Auf dieser Seite können Sie den Effekt editieren, der dem FX2-Effektprozessor (B oder D) zugewiesen ist (normalerweise Modulationseffekt). Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Effekte“.

AMS (ALTERNATE MODULATION SOURCE) LISTE

Off	keine Alternate Modulation
Pitch EG	Tonhöhen-EG
Filter EG	Filter EG innerhalb desselben Oszillators
Amp EG	Amp EG innerhalb desselben Oszillators
LFO1	LFO1 innerhalb desselben Oszillators
LFO2	LFO2 innerhalb desselben Oszillators
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	Filter Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/–)	Filter Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Filter Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Filter Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	Amp Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)	Amp Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Amp Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Amp Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Note Number	Notennummer
Velocity	Geschwindigkeit
Poly AT (Poly After Touch)[(a)]	Polyphonischer After Touch (vom microARRANGER nur in Form von Sequenzdaten übertragen)
After Touch[(a)]	After Touch (Kanal-Aftertouch)
Joystick X	Joystick X Horizontalachse
Joystick +Y	Joystick +Y (Vertikal-Aufwärts-) Richtung (CC#01)
Joystick –Y	Joystick –Y (Vertikal-Abwärts-) Richtung (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)[(a)]	Joystick +Y (Vertikal-Aufwärts-) Richtung und After Touch
JS–Y & AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)[(a)]	Joystick –Y (Vertikal-Abwärts-) Richtung und After Touch
Ass.Pedal	zuweisbares Schalterpedal I (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Damperpedal (CC#64)
CC#65	Portamento-Schalter (CC#65)
Sostenuto	Sostenuto-Pedal(CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Tempo (Tempodaten von Sequencer 1 Clock oder external MIDI Clock)

(a) After Touch Daten können nur über MIDI, empfangen oder als MIDI Event in Song Record-Step Recording Modus kreiert werden.

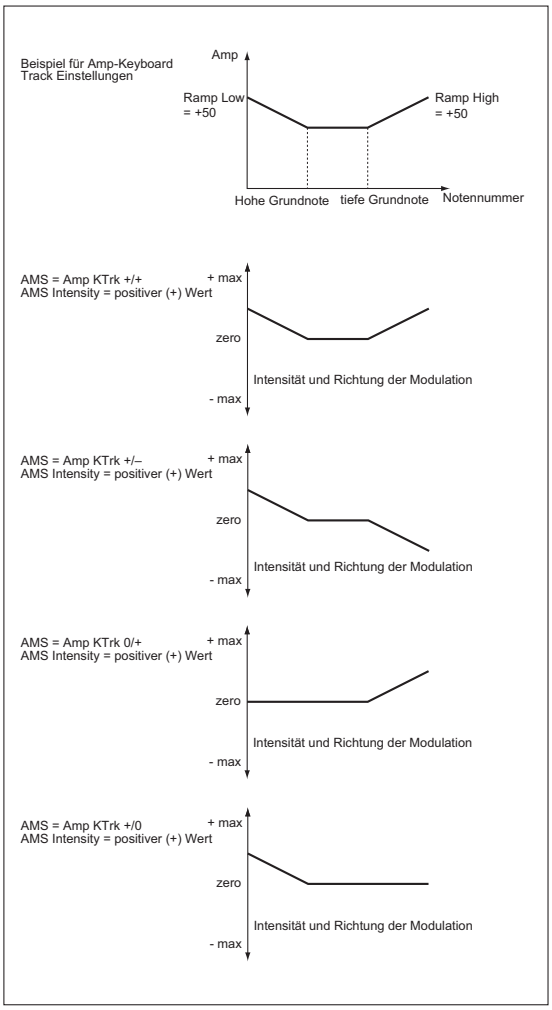
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)
Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/–)
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)
Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)

+/+ Die Richtung des Effekts wird durch das (positive oder negative) Vorzeichen der „Ramp Low“ oder „Ramp High“ Einstellung festgelegt.

+/– Die Richtung des Effekts wird durch das Vorzeichen der „Ramp Low“ Einstellung und durch das entgegengesetzte Vorzeichen der „Ramp High“ Einstellung bestimmt (–50 für die Einstellung von +50 bzw. +50 für die Einstellung von –50).

0/+ „Ramp Low“ erzeugt keinen AMS Effekt. Das Vorzeichen der „Ramp High“ Einstellung bestimmt die Richtung des Effekts.

+/0 Das Vorzeichen der „Ramp Low“ Einstellung bestimmt die Richtung des Effekts. „Ramp High“ erzeugt keinen AMS Effekt.



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

Der Effekt wird mit dem Joystick +Y (Vertikal-Aufwärts) und den (über MIDI empfangenen) Aftertouch Daten ge-steuert. In diesem Fall erreicht der Aftertouch-Effekt nur die Hälfte der eingestellten Intensität.

JS –Y & AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)

Der Effekt wird mit dem Joystick -Y (Vertikal-Abwärts) und mit den (über MIDI empfangenen) Aftertouch Daten ge-steuert. In diesem Fall erreicht der Aftertouch-Effekt nur die Hälfte der eingestellten Intensität

15. GLOBAL EDIT UMGEBUNG

In der Global Edit-Umgebung können die meisten Globalfunktionen des microARRANGER eingestellt werden, d.h. Funktionen, die jedem Betriebsmodus übergeordnet sind. Die Global Edit Umgebung überlagert den jeweils aktuellen Betriebsmodus (Style, Song Play, Song, Backing Sequence).

DAS WRITE FENSTER

Zum Öffnen dieses Fensters ist der WRITE Taster zu drücken, während eine der Global Seiten auf dem Display angezeigt wird. Hier können Sie verschiedene Globaleinstellungen vornehmen. Zu den mit dieser Seite gespeicherten Global Einstellungen gehören auch die Preference Parameters des Style Play und Song Play Modus sowie die Parameter Global Protect und Hard Disk Protect des Card-Modus. Auch der Split Point wird hier abgespeichert.

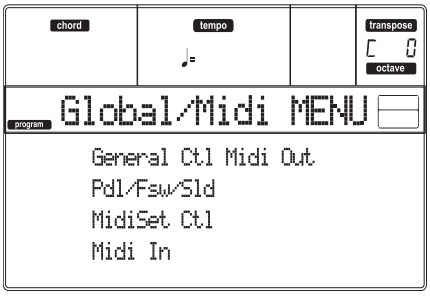
Drücken Sie zweimal ENTER. Die Parameter werden im Flash-ROM gespeichert und bleiben deshalb auch bei Ausschalten des Instruments erhalten.

MENÜ

Sie können von jeder beliebigen Seite aus MENU betätigen, um das Global Edit Menü aufzurufen. Dieses Menü gibt Ihnen Zugang zu den verschiedenen Global Edit Seiten.

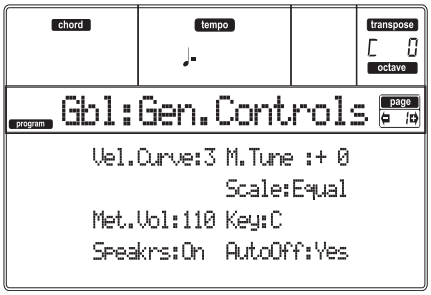
Wenn Sie sich in diesem Menü befinden, selektieren Sie eine Sektion mit den VOLUME/VALUE Tastern und drücken Sie PAGE+, um eine Seite zu selektieren oder EXIT, um das Menü zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer der Edit Seiten befinden, drücken Sie EXIT, um zum aktuellen Betriebsmodus (Style Play, Song Play, Song, Backing Sequence) zurückzukehren.



SEITE 1 - GENERAL CONTROLS

Diese Seite enthält verschiedene allgemeine Parameter zur Einstellung des Tastaturstatus, der Lautsprecher und des Metronoms.



Velocity Curve ▸GBL

Dieser Parameter stellt die Anschlagempfindlichkeit der Tastatur ein.

0	Keine Dynamikveränderung möglich. Die Dynamikwerte sind wie bei einer klassischen Orgel fest eingestellt.
1…6	Kurven, von ganz leicht bis ganz hart.

M.Tune (Master Tune) ▸GBL

Master Tuning des Instruments. Verwenden Sie diese Parameter zur Anpassung Ihres Keyboards an ein akustisches Instrument wie beispielsweise ein akustisches Klavier.

-64	Niedrigstes Pitch.
0	Standard Pitch (A4=440Hz).
+63	Höchstes Pitch.

Scale ▸GBL

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Haupttemperierung (oder Stimmung) auf dem gesamten Instrument, abgesehen von den Spuren, bei denen durch die Performance oder STS eine andere Temperierung selektiert wird (siehe „Scale“ auf Seite 44). Eine Liste der verfügbaren Temperierung finden Sie unter „Temperierungen“ auf Seite 229.

Anmerkung: *Sie können keine User Temperierung im Global Modus selektieren.*

Key ▸GBL

Dieser Parameter wird in einigen Temperierungen benötigt, um die bevorzugte Tonart einzustellen (siehe „Scale“ auf Seite 44).

Speakers

Dieser Parameter schaltet die internen Lautsprecher des Instruments ein oder aus.

Anmerkung: *Die Lautsprecher werden bei jedem Einschalten des Instruments automatisch eingeschaltet.*

Met.Vol (Metronome Volume) ▸GBL

Metronomlautsprecher.

40…127	Entsprechende Lautstärke, von Minimum bis Maximum.

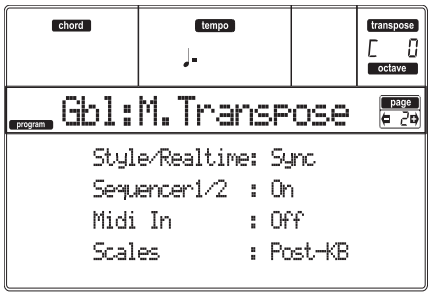
AutoOff ▸GBL

Dieser Parameter dient der Einstellung der automatischen Ausschaltfunktion.

Yes	Das Gerät wird automatisch ausgeschaltet, wenn Sie über einen Zeitraum von vier Stunden das Keyboard nicht spielen oder keinen Instrumententaster drücken.
No	Die automatische Ausschaltfunktion ist deaktiviert.

SEITE 2 - MASTER TRANSPOSE

Auf dieser Seite können Sie das Master Transpose ein- oder ausschalten.



Style/Realtime ▸GBL

Dieser Parameter dient zum Ein- oder Ausschalten des Master Transpose in den Style- und Realtime (Tastatur) Spuren.

Off — Master Transpose wirkt nicht auf Style und Realtime Spuren.

Sync — Sync Modus. Wenn Sie einen der TRANSPOSE [♭] oder [♯] Taster betätigen, wird die Transponierung erst dann vorgenommen, wenn die erste Viertelnote des nächstens Taktes erreicht ist. Realtime Spuren, die gleichzeitig mit der Transponierung spielen, werden gestoppt.

RTime — Realtime Modus. Wenn Sie einen der TRANSPOSE [♭] oder [♯] Taster betätigen, wird die Transponiereinstellung von der darauffolgenden Note an vorgenommen, die sowohl in der Style als auch der Realtime Spur gespielt wird. (Beachten Sie, daß alle Note der Realtime Spuren gestoppt werden, wenn Sie den TRANSPOSE Taster drücken). Die nächste von Ihnen gespielte Note oder Akkord erklingt in der neu eingestellten Transponierung. (Beachten Sie, daß die Realtime Spur, wenn sie vor einem neuen Akkord gespielt wird, in der neuen Tonart erklingt, während der Style so lange weiter in der alten Tonart erklingt, bis ein neuer Akkord angeschlagen wird).

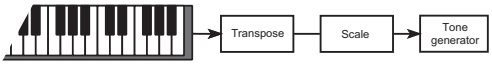
Seq 1/2 ▸GBL

Dient zum Ein- oder Ausschalten des Master Transpose in den beiden eingebauten Sequencer Spuren.

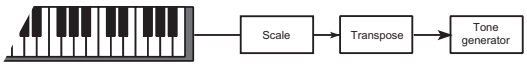
Midi In ▸GBL

Dieser Parameter dient zum Ein- oder Ausschalten des Master Transpose bei den empfangenen MIDI Daten.

Post-KB — Wenn in der Zeile Scales „Post-KB“ eingestellt ist, wird der Ton der gedrückten Taste um den gewählten Wert transponiert. Wenn Sie zum Beispiel der Taste „E“ einen Vierteltonschritt zugewiesen haben, so wird der Viertelton nach der Transponierung um einen Halbton nach oben jetzt beim Drücken der Taste „E♭“ erklingen.

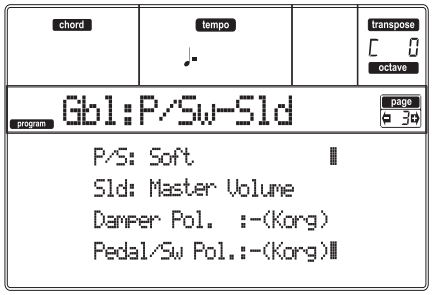


Pre-OSC — Wenn in der Zeile Scales „Pre-Osc“ eingestellt ist, wird der Ton der gedrückten Taste zwar um den gewählten Wert transponiert, die Taste, auf die Ihre Skala-Einstellung angewendet wird, bleibt aber gleich. Wenn Sie zum Beispiel der Taste „E“ einen Vierteltonschritt zugewiesen haben, so wird der Viertelton nach der Transponierung um einen Halbton nach oben immer noch auf der Taste „E“ liegen.



SEITE 3- ASSIGNABLE PEDAL/FOOTSWITCH, ASSIGNABLE SLIDER

Diese Seite dient zur Programmierung des zuweisbaren Pedals/Schalterpedals und des zuweisbaren Schiebereglers.



Eine Liste der zuweisbaren Funktionen finden Sie auf Seite 227. Die ersten Funktionen sind Schalterfunktionen, während die restlichen (angefangen vom Master Volume) kontinuierliche Funktionen sind.

P/S (Pedal/Switch) ▸GBL

Kontinuierliches Pedal oder Schalterpedal; wird an die Buchse ASSIGNABLE PDL/SW angeschlossen.

Sld (Slider) ▸GBL

Dem ASSIGNABLE SLIDER auf der Vorderseite des Instruments zugewiesene Funktion.

Damper Polarity ▸GBL

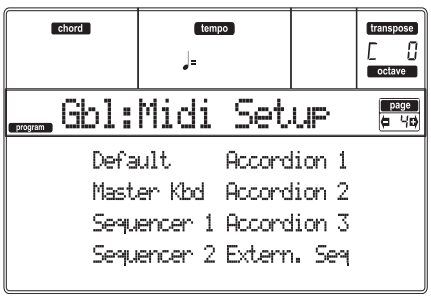
Polarität des Damper Pedals.

Pedal/Footswitch Polarity ▸GBL

Polarität des zuweisbaren Pedals oder Schalterpedals.

SEITE 4 - MIDI SETUP

MIDI Kanäle können automatisch durch Selektion eines MIDI Setup konfiguriert werden. Jedes Setup weist den verschiedenen MIDI Parametern jeweils die besten Werte zu, um den Anschluss an einen bestimmten MIDI Controller zu erleichtern.



Anmerkung: *Nach Auswahl eines MIDI Setup können Sie die Kanaleinstellungen nach Belieben ändern. Zum Spei-chern der*

Änderungen drücken Sie WRITE. Auf diese Weise wird das Global gespeichert.

Weitere Informationen bezüglich der MIDI Einstellungen finden Sie unter „MIDI“ auf Seite 35.

Default — Vorgabe beim Einschalten. Eignet sich sowohl zum Programmieren auf einem externen Sequenzer als auch zum Spielen des microARRANGER mit einem Masterkeyboard

Master Kbd — Selektieren Sie diese Einstellung, wenn Sie ein stummes Master Keyboard anschließen wollen.

Sequencer 1 — Diese Einstellung dient zum Spielen eines Song (Sequenzer 1) mit dem Klang eines externen Instruments oder zum Anhören eines Song, der mit einem externen Sequenzer erstellt wurde, wobei das microARRANGER als Klangerzeuger benutzt wurde. Jede Spur (S1 Tr1–16) entspricht einem MIDI Kanal mit derselben Nummer (1–16).

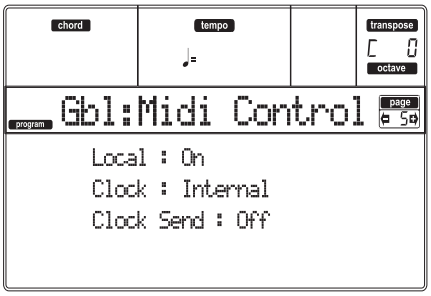
Sequencer 2 — Wie oben, aber unter Benutzung des Sequencer 2.

Accordion 1…3 — Selektieren Sie eine dieser Einstellungen, wenn Sie ein MIDI Akkordeon anschließen.

Ext.Seq — Diese Einstellung dient zum Programmieren eines Song auf einem externen Seqeuncer.

SEITE 5 - MIDI CONTROLS

Auf dieser Seite können Sie die allgemeinen MIDI Parameter programmieren.



Local

Der Local Parameter schaltet das Keyboard ein oder aus.

Anmerkung: *Der Local Parameter wird beim Einschalten des Instruments stets automatisch eingestellt.*

On — Wenn Sie auf dem Keyboard spielen, werden MIDI Daten an die interne Klangerzeugung und an die MIDI OUT Schnittstelle gesendet.

Off — Das Keyboard ist am MIDI OUT angeschlossen, kann aber nicht über die interne Klangerzeugung spielen.
Diese Einstellung ist dann zu wählen, wenn Sie mit einem externen Sequencer arbeiten und Noten sowie Reglerdaten vom Keyboard an den externen Sequencer senden wollen. Dieser Sequencer sendet diese dann ohne Überlagerung wiederum an die interne Klangerzeugung zurück. Siehe Kapitel MIDI.

Clock

Dieser Parameter selektiert die MIDI Clock Quelle.

Anmerkung: *Der Clock Parameter ist beim Einschalten des Instruments stets auf „Int“ eingestellt.*

Int — Intern, d.h. der MIDI-Takt wird von dem im Sequenzer 1 des microARRANGER eingebauten Metronom erzeugt.

MIDI — Extern über MIDI. Das microARRANGER ist über seine MIDI IN-Buchse als Slave an ein externes Instrument oder einen Sequenzer angeschlossen. Die Start/Stop- und Play/Stop-Befehle und das Metronomtempo können nicht über das Bedienfeld des microARRANGER gesteuert werden. Verwenden Sie das externe Instrument zur Einstellung des Tempos und zum Starten oder Stoppen des Sequenzers (Song-, Song Play-, Backing Sequence-Modus) und des Arrangers (Style- und Backing Sequence-Modus).

Clock Send ▸GBL

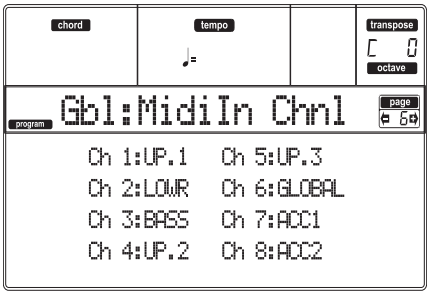
Dieser Parameter schaltet die Clock Information am MIDI OUT ein oder aus.

Off — Das microARRANGER sendet kein MIDI Clock-Signal. Sie können kein anderes Instrument als Slave des microARRANGER benutzen, selbst wenn dieses an die MIDI OUT-Buchse angeschlossen ist.

MIDI — Das microARRANGER sendet MIDI Clock-Signale. Über die Befehle Tempo, Start/Stop und Play/Stop können Sie ein anderes Instrument als Slave des microARRANGER steuern.
Schließen Sie das andere Instrument an die MIDI OUT-Buchse des microARRANGER an.

SEITE 6 - MIDI IN CHANNELS

Auf dieser Seite können Sie die Spuren des microARRANGER jedem beliebigen MIDI IN-Kanal zuweisen. Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Kanälen 1–8 zu den Kanälen 9–16 übergehen.



Channel

Sie können jedem Kanal eine der folgenden Spuren zuweisen:

(Off) — Keine Spurzuweisung.

Lower — Lower Spur.

Upper1…3 — Eine der Upper Spuren.

Drum — Drum Spur.

Perc — Percussion Spur.

Bass — Bass Spur.

Acc1…5 — Eine der Auto-accompaniment Spuren.

S1 T1…16 — Eine der Spuren des Sequencer 1.

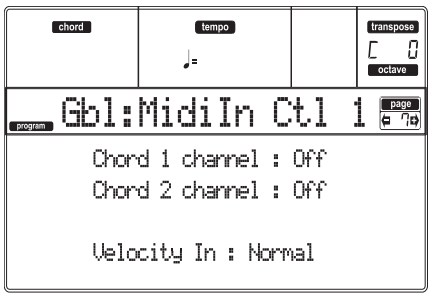
S2 T1…16 — Eine der Spuren des Sequencer 2.

Global — Spezieller Kanal zur Simulation der eingebauten Steuerungsvorrichtungen des microARRANGER (Tastatur, Pedale, Joystick) mit einem externen Keyboard oder Controller. Die über diesen Kanal eingehenden MIDI-Daten werden so behandelt, als ob sie von den eingebauten Steuerungsvorrichtungen des microARRANGER stammen würden.

Control — Benutzen Sie diesen Kanal zum Senden von Style- und Performance-Auswahlbefehlen an das microARRANGER. Weitere Informationen über die empfangenen Daten finden Sie in den Tabellen auf Seite 148 ff.

SEITE 7 - MIDI IN CONTROLS (1)

Auf dieser Seite können Sie verschiedenen MIDI IN Funktionen wie den Akkorderkennungskanal (Chord Recognition channel) und einen festen Geschwindigkeitswert für alle beim Input eingehenden Noten einstellen.



Es gibt zwei verschiedene Akkordkanäle. Dies ist sehr praktisch, wenn Sie Akkorde auf zwei Kanälen an das microARRANGER senden müssen (wie bei bestimmten MIDI - Akkordeons).

Chord1 channel ▸GBL

Noten, die auf diesem Kanal eingehen, werden an die Akkorderkennung weitergeleitet.

Chord2 channel ▸GBL

Noten, die auf diesem Kanal eingehen, werden an die Akkorderkennung weitergeleitet.

Velocity Input ▸GBL

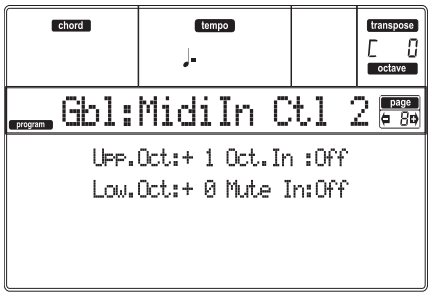
Benutzen Sie diesen Parameter, um einen festen Geschwindigkeitswert (Dynamik) für alle eingehenden MIDI-Noten festzulegen. Dies ist praktisch, wenn das microARRANGER mit einer Orgel oder einem MIDI-Akkordeon gespielt wird.

Normal — Normale Geschwindigkeitswerte werden empfangen.

40…127 — Alle empfangenen Geschwindigkeitswerte werden in den selektierten Wert konvertiert.

SEITE 8 - MIDI IN CONTROLS (2)

Dies ist eine weitere Seite mit verschiedenen MIDI IN Einstellungen wie beispielsweise Notentransponierung. Die Transponierungsparameter sind für viele MIDI Akkordeonspieler hilfreich, deren MIDI Schnittstelle möglicherweise auf einer anderen Oktave überträgt.



UppOct (Upper Octave) ▸GBL

Oktaventransponierung der über MIDI IN für die Upper Spuren empfangenen Daten. Wenn Sie beispielsweise den Wert +1 selektieren, wird eine als C4 eingehende Note vom microARRANGER als C5 gespielt.

LowOct (Lower Octave) ▸GBL

Oktaventransponierung der über MIDI IN für die Lower-Spuren empfangenen Daten. Wenn Sie beispielsweise den Wert +1 selektieren, wird eine als C4 eingehende Note vom microARRANGER als C5 gespielt.

OctIn (Octave In) ▸GBL

Dient zur Aktivierung/Deaktivierung der Oktaventransponierung der über MIDI empfangenen Daten.

On — Die über MIDI empfangenen Daten können entsprechend der selektierten Oktaventransponierung transponiert werden. Wenn als Oktaventransponierung beispielsweise +1 eingestellt wurde, wird eine als C4 eingehende Note als C5 gespielt.

Off — Die über MIDI empfangenen Daten können durch die für die Spur eingestellte Okataventransponierung nicht transponiert werden. Wenn als Oktaventransponierung beispielsweise +1 eingestellt wurde, wird eine als C4 eingehende Note auch als C4 gespielt.

Mute In ▸GBL

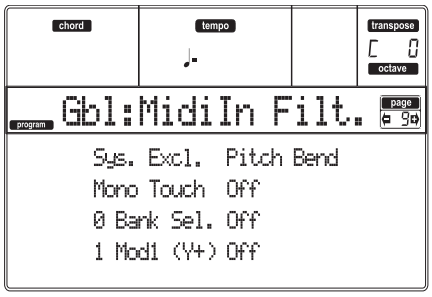
Verwenden Sie diesen Parameter, wenn eine Spur die über MIDI empfangenen Daten trotz Stummschaltung spielen soll.

On — Die über MIDI von einer stummgeschalteten Spur empfangenen Daten werden vom microARRANGER nicht gespielt.

Off — Die über MIDI auf einer stummgeschalteten Spur empfangenen Daten werden vom microARRANGER gespielt.

SEITE 9 - MIDI IN FILTER

Benutzen Sie diese Seite zur Einstellung von insgesamt 8 Filtern für die vom microARRANGER empfangenen MIDI-Daten..



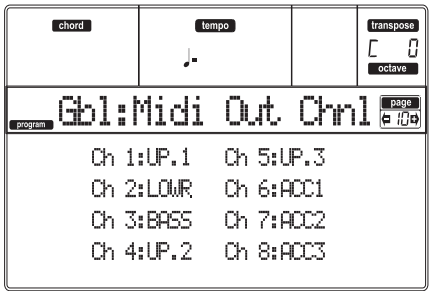
Filters ▸GBL

Selektierte MIDI IN Filter.

Off	Kein Filter.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (oder Channel) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PgrChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Alle Control Change Daten.
0…127	Control Change Daten #0…127. Eine Liste der verfügbaren Control Change Daten finden Sie unter „MIDI Controller“ auf Seite 230.

SEITE 10 - MIDI OUT CHANNELS

Auf dieser Seite können Sie jedem MIDI OUT-Kanal eine der Spuren des microARRANGER zuweisen. Benutzen Sie den TRACK SELECT-Taster, um von den Kanälen 1–8 zu den Kanälen 9–16 zu wechseln.



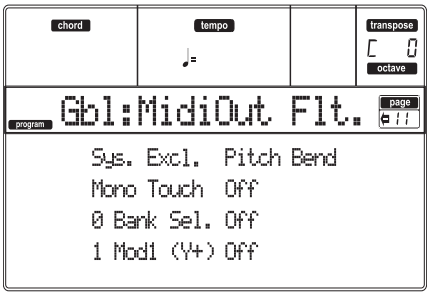
Channel ▸GBL

Sie können jedem Kanal eine der folgenden Spuren zuweisen:

(Off)	Keine Spur zugewiesen.
Lower	Lower Spur.
Upper1…3	Eine der Upper Spuren.
Drum	Drum Spur.
Perc	Percussion Spur.
Bass	Bass Spur.
Acc1…5	Eine der Auto-accompaniment Spuren.
S1 T1…16	Eine der Spuren von Sequencer 1.
S2 T1…16	Eine der Spuren von Sequencer 2.
SQ Tr01…16	Benutzen Sie diese Kanäle, um Daten, die auf derselben Spur erzeugt wurden, an einen oder beide eingebauten Sequenzer gleichzeitig zu übertragen.
Chord	Benutzen Sie diesen Kanal, um Noten, die von der Akkorderkennung erkannt wurden, an MIDI OUT zu übertragen. Dies ist sehr praktisch, um beispielsweise einen externen Harmonizer vom microARRANGER aus zu steuern, indem die Lower-Spur, auch wenn sie stummgeschaltet ist, zum Spielen von Akkorden benutzt wird.

SEITE 11 - MIDI OUT FILTER

Benutzen Sie diese Seite zur Einstellung von insgesamt 8 Filtern für die vom microARRANGER gesendeten Daten.



Filters ▸GBL

Selektierte MIDI OUT Filter.

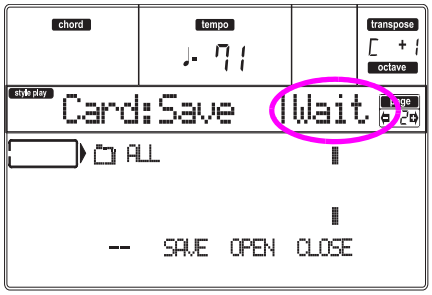
Off	Kein Filter.
PitchBend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (oder Channel) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Alle Control Change Daten.
0…127	Control Change Daten #0…127. Eine Liste der verfügbaren Control Change Daten finden Sie unter „MIDI Controller“ auf Seite 230.

16. CARD EDIT-FUNKTIONEN

Der Card Edit-Modus dient für die Datenverwaltung. Hierbei handelt es sich in gewisser Hinsicht um eine zusätzliche Editierebene des aktuell gewählten Modus' (Style Play, Song Play, Backing Sequence, Song, Program).

DIE WRITE/CARD IN USE-DIODE

Die WRITE/CARD IN USE-leuchtet, wenn Daten auf einer Karte gesichert bzw. von dort gelesen werden. Solange auf einer „Card"-Seite die Meldung „Wait" angezeigt wird, können Sie nicht zu einer anderen „Card"-Seite springen (andere Modi lassen sich aber sehr wohl aufrufen).



Warnung! *Entnehmen Sie die Karte niemals, wenn die WRITE/CARD IN USE-Diode leuchtet.*

UNTERSTÜTZTE KARTEN

Das microARRANGER unterstützt folgende Kartentypen für Lade- und Speichervorgänge:

- SD (hohe Geschwindigkeit, Ultra II, SDHC)
- MMC
- MicroSD mit einem SD-Adapter
- MiniSD mit einem SD-Adapter

Anmerkung: *Neue SD/MMC-Karten kann man erst verwenden, nachdem man sie mit dem microARRANGER formatiert hat. Formatieren Sie Karten, die Sie mit dem microARRANGER benutzen möchten, niemals mit Ihrem Computer bzw. Ihrer Digital-Kamera. Karten, die Sie mit anderen Geräten formatieren, verhalten sich hinterher eventuell nicht erwartungsgemäß.*

Anmerkung: *Eine SD/MMC-Karte gehört nicht zum Lieferumfang und muss also separat erworben werden.*

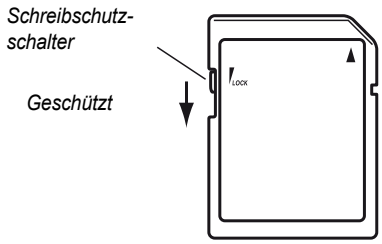
Anmerkung: *Anmerkung: Das microARRANGER unterstützt SD-Karten mit einer Spannung von 2,7–3,6V.*

Handhabung von SD- und MMC-Karten

• Holen Sie eine Karte niemals aus dem Schacht, während das microARRANGER Daten lädt bzw. dort sichert.
• Unmittelbar nach dem Datenzugriff könnte die SD/MMC-Karte relativ heiß sein. Schalten Sie das microARRANGER also aus und warten Sie eine Weile, bevor Sie die Karte entnehmen.
• SD/MMC-Karten sind Präzisionsgeräte. Verbiegen Sie sie auf keinen Fall und lassen Sie sie niemals fallen.
• Lagern Sie SD/MMC-Karten niemals an extrem heißen oder kalten Orten, legen Sie sie nie in die Sonne, lassen Sie sie nicht in einem Auto, auf oder neben einem Heizkörper bzw. an extrem feuchten oder staubigen Orten liegen.
• Legen Sie eine SD/MMC-Karte niemals an Orte, die starken statischen Entladungen bzw. Störfeldern ausgesetzt sind.
• Die Kontakte einer SD/MMC-Karte müssen jederzeit sauber sein. Wenn sie schmutzig sind, müssen Sie sie mit einem trockenen Tuch reinigen.
• Solange Sie eine SD/MMC-Karte nicht verwenden, sollte sie sich in ihrer Schutzhülle befinden, um Schäden durch statische Entladungen vorzubeugen.
• Legen Sie SD/MMC-Karten niemals an Orte, die für Kleinkinder leicht erreichbar sind, um zu verhindern, daß sie verschluckt werden.
• Weitere Handhabungshinweise entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung der SD/MMC-Karte.

Schreibschutz einer SD-Karte

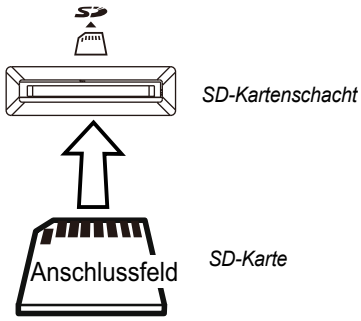
SD-Karten weisen einen Schreibschutzschalter auf, mit dem ungewolltes Überschreiben wichtiger Daten verhindert werden kann. Wenn Sie diese Sperre aktivieren, sind folgende Dinge nicht mehr möglich: Sichern und Löschen von Daten, Formatieren der Karte. Vor dem Sichern weiterer Daten müssen Sie den Schreibschutz der Karte deaktivieren.



Einlegen/Austauschen von Karten

Anschließen einer Karte

Schieben Sie die Karte richtig herum in den Schacht. Die goldenen Kontakte müssen sich an der Unterseite und die angewinkelte Ecke muss sich rechts befinden.



Entnehmen der Karte

Drücken Sie die Karte weiter hinein, damit sie aus dem Schacht springt.

Anmerkung: *Anmerkung: Neue SD-Karten kann man erst verwenden, nachdem man sie mit dem microARRANGER formatiert hat. Auf anderen Geräten formatierte Karten können nicht verwendet werden.*

Arbeiten Sie mit übersichtlichen Ordnern

Am besten sichern Sie Ihre Dateien in sorgsam gewählten und benannten Ordnern statt im Stammverzeichnis („Root“) der Karte. Das beschleunigt nämlich den Datenzugriff des microARRANGER und die Ausführung der CARD-Befehle.

LADEN VON DATEN, DIE MIT EINEM PA80/ PA60/PA50 ERSTELLT WURDEN.

Die Daten des microARRANGER können auch von einem Pa80 oder Pa60 –und umgekehrt– gelesen werden. Nur mit folgenden Pa80/Pa60-Daten kann das microARRANGER nichts anfangen:

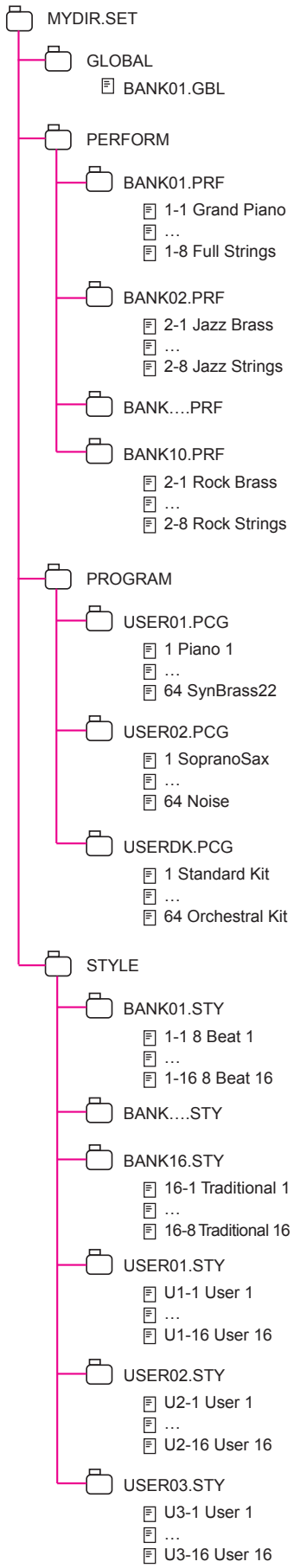
- „Digital Drawbar“-Programs
- Einstellungen für Eingang 1/2
- Einstellungen für die VHG1-Platine (Stimmen-/Gitarrenprozessor)
- EC5-Einstellungen
- Einstellung des TO HOST-Ports
- Routing der Audio-Ausgänge

Umgekehrt können das Pa80 und Pa60 die mit einem microARRANGER erstellten Daten lesen.

KARTENSTRUKTUR

Jede Karte (und der interne Speicher) kann Dateien und Ordner enthalten. Die Daten des microARRANGER sind strikter organisiert als Dateien eines Computers, was z.T. daran liegt, daß das Instrument ab Werk bereits Dateien und Daten enthält. Das Schema rechts verdeutlicht, wie die Daten des microARRANGER eingeteilt sind.

Anmerkung: *Die Style-Bänke 1–16 (Werks-Styles) werden im Card-Modus nur angezeigt, wenn Sie den „Factory Style Protect“-Parameter (Seite 145) deaktiviert haben und auch dann nur, wenn Sie jeweils eine Datei bzw. Bank laden.*



DATEITYPEN

In den folgenden Tabellen finden Sie die Datei- und Ordnertypen, die das microARRANGER verwalten kann. Beginnen wir mit den Dateien, die das microARRANGER speichert und lädt.

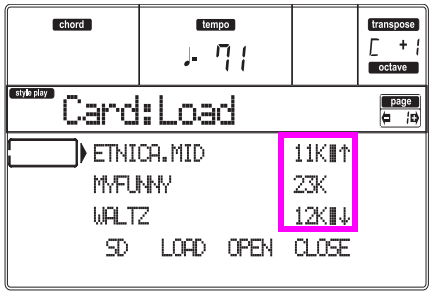
Kennung	Datei-/Ordnertyp
SET	Alle „User“-Daten. (Dieser Ordner enthält mehrere andere Ordner.)
GBL	Global, Seq1+Seq2 Setup
PRF	Performance
PCG	„User“-Programs
STY	„User“-Styles:

Das microARRANGER kann außerdem folgende Dateien lesen.

Kennung	Dateityp
MID	Midi file (Standard MIDI File, SMF)
KAR	Karaoke-Datei
JBX	Jukebox

ANZEIGE DES DATEI- UND ORDNERUMFANGS

Der Umfang einer Datei oder eines Ordners auf der Karte kann im Display angezeigt werden.
In allen Übersichten erscheint die **Größe** jeweils rechts neben dem Dateinamen.

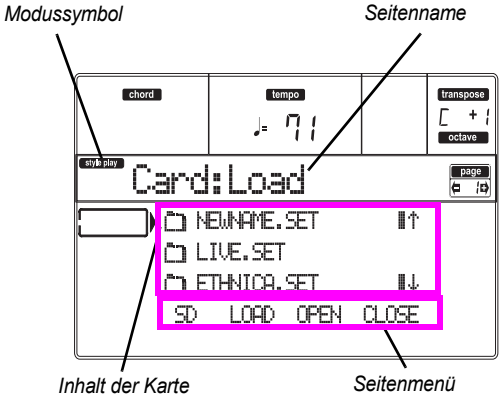


Um den Umfang eines **Ordners** in Erfahrung zu bringen, müssen Sie ihn erst zur obersten Display-Zeile bewegen und anschließend den SHIFT-Taster gedrückt halten, während Sie F-3 (OPEN) unter dem Display betätigen. Dann erscheint ein Dialogfenster, in dem der Datenumfang des Ordners angezeigt wird.

Drücken Sie EXIT, um die Seite wieder zu verlassen.

SEITENAUFBAU

Die meisten „Card"-Seiten sind ungefähr folgendermaßen strukturiert.



Modussymbol

Der Card Edit-Modus befindet sich immer „über" einem anderen Modus (der sich im Hintergrund befindet). Das Modussymbol zeigt an, um welchen Ordner es sich handelt. Mit EXIT können Sie die aktive „Card"-Seite verlassen und wieder in den ursprünglichen Modus wechseln.

Seitenname

Hier erfahren Sie, auf welcher „Card"-Seite Sie sich befinden.

Inhalt der Karte

Hier wird der Inhalt des aktuellen Ordners angezeigt. Führen Sie den gewünschten Eintrag mit den VOLUME/VALUE-Tastern E & F (auf) oder G & H (ab) bzw. den TEMPO/VALUE-Bedienelementen zur obersten Zeile.

Wählen Sie im Seitenmenü (F-1–F-4, unterste Zeile) den Befehl für die gewählte Datei bzw. den Ordner.

Ein „🗀"-Symbol vor dem Namen weist auf einen Ordner hin (der eine oder mehrere Dateien enthalten kann).

Seitenmenü

Mit den hier gebotenen Befehlen können Sie Dateien und/oder Ordner suchen und diese dann laden bzw. speichern. Die verfügbaren Befehle richten sich nach der jeweils gewählten „Card"-Seite. Wählen Sie mit den Tastern F-1–F-4 den gewünschten Befehl.

NAVIGATIONSFUNKTIONEN

Auf den „Card"-Seiten stehen folgende Funktionen für die Navigation durch die Dateien und Ordner zur Verfügung.

E & F (aufwärts)

Anfahren eines höheren Teils der Liste. Halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie einen dieser Taster betätigen, um einen vorangehenden Anfangsbuchstaben zu wählen.

G & H (abwärts)

Anfahren eines weiter unten befindlichen Bereichs. Halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie einen dieser Taster betätigen, um einen nachfolgenden Anfangsbuchstaben zu wählen.

TEMPO/VALUE-Sektion

Hiermit können Sie innerhalb der Liste vor- und zurückgehen.

F-1 (SD)

Drücken Sie diesen Taster, nachdem Sie eine neue Karte eingeschoben haben. Die neue Karte wird angemeldet und kurz danach erscheint eine Übersicht der enthaltenen Dateien.

F-2 (Datenübertragung)

Hiermit wird der angezeigte Befehl ausgeführt.

F-3 (OPEN)

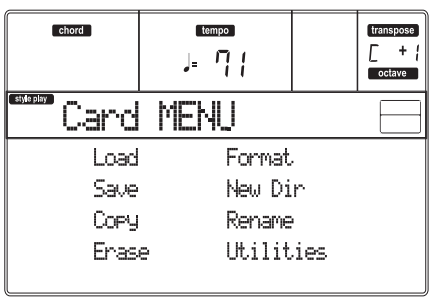
Hiermit wird der gewählte Ordner (vor dessen Name ein „🗀"-Symbol steht) geöffnet.

F-4 (CLOSE)

Hiermit schließen Sie den gewählten Ordner und kehren zurück zur nächsthöheren Stufe.

MENÜ

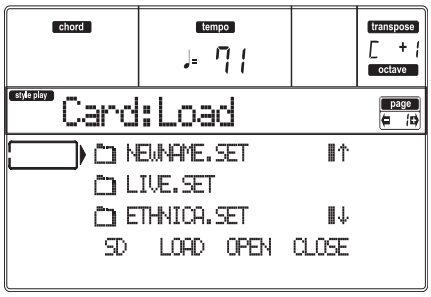
Drücken Sie auf einer beliebigen Seite den MENU-Taster, um das „Card"-Menü zu öffnen. Über dieses Menü erreichen Sie die im „Card"-Modus verfügbaren Editierfunktionen.
Wählen Sie mit VOLUME/VALUE einen Editierbereich, drücken Sie PAGE+, um eine Seite zu wählen oder betätigen Sie EXIT, um das Menü unverrichteter Dinge zu verlassen.
Nach Anwahl einer bestimmten Seite kehren Sie mit EXIT zurück in den Ausgangsmodus.



SEITE 1 - 'LOAD'

Auf dieser Seite können Sie Dateien von einer Karte zum internen Speicher kopieren.

Drücken Sie SD CARD und rufen Sie diese Seite mit dem MENU-Taster auf.



Laden aller 'User'-Daten

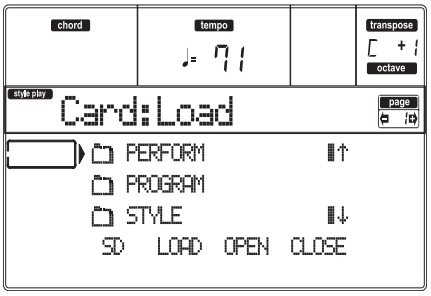
Bei Bedarf können alle „User"-Daten (Performances, User-Programs, Ihre eigenen Styles, Global) gleichzeitig geladen werden.

1. Schieben Sie die Karte mit den gewünschten Daten in den Schacht.
2. Drücken Sie F-1, um die Karte anzumelden und die Dateiübersicht zu aktualisieren.
3. Wählen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen den „.SET"-Ordner mit den Daten, die Sie laden möchten.
   Sorgen Sie dafür, daß sich der Ordner in der obersten Display-Zeile befindet. Wenn sich der gesuchte Ordner in einem anderen Ordner befindet, können Sie den übergeordneten Ordner mit F-3 (OPEN) öffnen. Mit F-4 (CLOSE) können Sie danach zur übergeordneten Ebene zurückzukehren.
4. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem F-2 (LOAD)-Taster. Jetzt erscheint die Meldung „Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.
   Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait"-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien geladen werden.
   Anmerkung: *Die von einer Karte geladenen Daten werden mit jenen im internen Speicher kombiniert. Beispiel: Wenn die drei USER Style-Bänke (USER01, USER02, USER03) bereits Daten enthalten, wird die USER01-Bank beim Laden der USER01-Bank zwar überschrieben, aber am Inhalt der USER02- und USER03-Bänke ändert sich nichts.*
   Somit enthält der „STYLE"-Ordner hinterher die neu geladene USER01-Bank sowie die „alten" Bänke USER02 und USER03.

Laden aller Daten eines bestimmten Typs

Bei Bedarf können alle „User"-Daten eines spezifischen Typs (User-Programs, User-Styles, Performances) gleichzeitig geladen werden.

1. Schieben Sie die Karte mit den gewünschten Daten in den Schacht.
2. Drücken Sie F-1, um die Karte anzumelden und die Dateiübersicht zu aktualisieren.
3. Wählen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen den „.SET"-Ordner mit den Daten, die Sie laden möchten.
   Sorgen Sie dafür, daß sich der Ordner in der obersten Display-Zeile befindet. Wenn sich der gesuchte Ordner in einem anderen Ordner befindet, müssen Sie den übergeordneten Ordner mit F-3 (OPEN) öffnen. Mit F-4 (CLOSE) können Sie danach zur übergeordneten Ebene zurückzukehren.
4. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um den „.SET"-Ordner zu öffnen. Im Display erscheint eine Liste der „User"-Bänke (Performance, Program, Style, Global).



5. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der benötigte Datentyp in der obersten Display-Zeile befindet.
6. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem F-2 (LOAD)-Taster. Jetzt erscheint die Frage „Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.
   Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait"-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien geladen werden.
   Anmerkung: *Die von einer Karte geladenen Daten werden mit jenen im internen Speicher kombiniert. Beispiel: Wenn die drei USER Style-Bänke (USER01, USER02, USER03) bereits Daten enthalten, wird die USER01-Bank beim Laden der USER01-Bank zwar überschrieben, aber am Inhalt der USER02- und USER03-Bänke ändert sich nichts.*
   Somit enthält der „STYLE"-Ordner hinterher die neu geladene USER01-Bank sowie die „alten" Bänke USER02 und USER03.

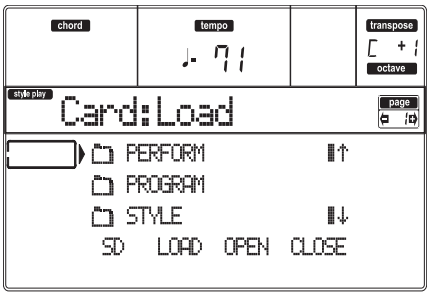
Laden einer Bank

Bei Bedarf können die „User"-Daten einer einzigen Bank (User-Programs, User-Styles, Performances) geladen werden. Mit „Bank" sind hier die Dateien für einen STYLE- oder PROGRAM/PERFORMANCE-Taster gemeint.

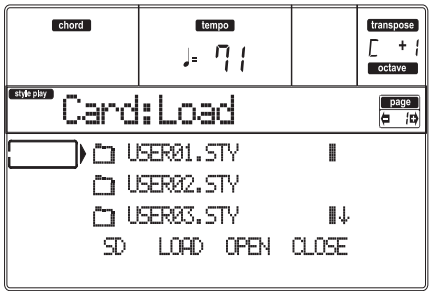
1. Schieben Sie die Karte mit den gewünschten Daten in den Schacht.
2. Drücken Sie F-1, um die Karte anzumelden und die Dateiübersicht zu aktualisieren.
3. Wählen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen den „.SET"-Ordner mit den Daten, die Sie laden möchten.
   Sorgen Sie dafür, daß sich der Ordner in der obersten Display-Zeile befindet. Wenn sich der gesuchte Ordner in einem anderen Ordner befindet, müssen Sie den übergeordneten Ordner mit F-3 (OPEN) öffnen. Mit F-4

(CLOSE) können Sie danach zur übergeordneten Ebene zurückzukehren.

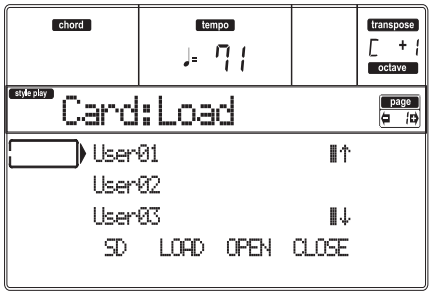
4. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um den „.SET"-Ordner zu öffnen. Im Display erscheint eine Liste der „User"-Bänke (Global, Performance, Program, Style).



5. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der benötigte Datentyp in der obersten Display-Zeile befindet.
6. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um den gewünschten Ordner zu öffnen. Im Display erscheint eine Liste der „User"-Bänke.



7. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich die gewünschte Bank in der obersten Display-Zeile befindet.
8. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem F-2 (LOAD)-Taster. Im Display erscheint eine Liste der „User"-Bänke.



In unserem Beispiel wird die zuvor gewählte Style-Bank zu Bank 1 (USER1-Taster) kopiert. Die Styles in jenem Bereich werden durch die neu geladenen ersetzt.

9. Wählen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen einen Speicher.
10. Nach Anwahl der Zielbank (wenn sich ihr Name in der obersten Display-Zeile befindet) können Sie sie mit F-2 (LOAD) laden. Jetzt erscheint die Meldung „Are you sure". Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

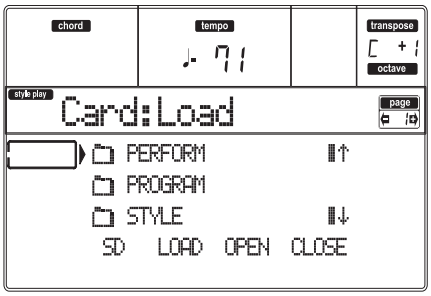
Warnung: *Nach der Bestätigung werden alle „User"-Daten der gewählten Zielbank gelöscht.*

Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait"-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien geladen werden.

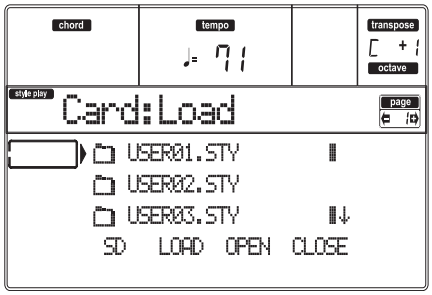
Laden eines einzelnen Eintrags

Bei Bedarf können Sie auch nur einen „User"-Eintrag (ein User-Program, einen User-Style oder eine Performance) laden.

1. Schieben Sie die Karte mit den gewünschten Daten in den Schacht.
2. Drücken Sie F-1, um die Karte anzumelden und die Dateiübersicht zu aktualisieren.
3. Wählen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen den „.SET"-Ordner, aus dem Sie Daten laden möchten.
   Sorgen Sie dafür, daß sich der Ordner in der obersten Display-Zeile befindet. Wenn sich der gesuchte Ordner in einem anderen Ordner befindet, müssen Sie den übergeordneten Ordner mit F-3 (OPEN) öffnen. Mit F-4 (CLOSE) können Sie danach zur übergeordneten Ebene zurückzukehren.
4. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um den „.SET"-Ordner zu öffnen. Im Display erscheint eine Liste der „User"-Daten (Global, Performance, Program, Style).

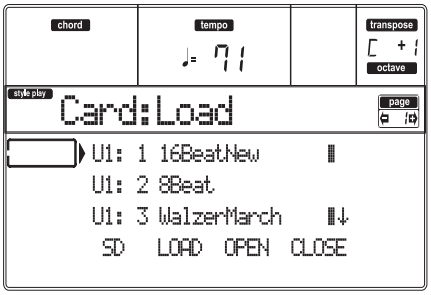


5. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der benötigte Datentyp in der obersten Display-Zeile befindet.
6. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um den gewählten Ordner zu öffnen. Im Display erscheint eine Liste der „User"-Bänke.

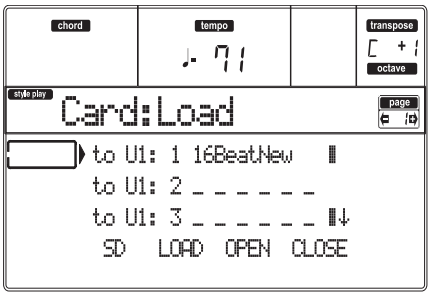


7. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich die gewünschte Bank in der obersten Display-Zeile befindet.

8. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um die gewählte Bank zu öffnen. Im Display erscheint eine Liste aller „User“-Einträge.



9. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der gewünschte Eintrag in der obersten Display-Zeile befindet.
10. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem F-2 (LOAD)-Taster. Jetzt wird eine Liste der intern gespeicherten Dateien angezeigt. Wenn Sie nur einen Datensatz bzw. eine Bank des Style-, Program- oder Performance-Blocks laden möchten, müssen Sie jetzt den gewünschten Zielspeicher angeben. Beispiel: Wenn Sie nur einen Style laden möchten, erscheint nach Anwahl des „Load“-Befehls ungefähr folgende Anzeige:



In unserem Beispiel wird der zuvor gewählte Style zu Speicher U1:1 (USER1-Taster, Style 01) kopiert. Der dort befindliche Style wird dabei überschrieben.

11. Wählen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen einen Speicher. Nach Anwahl des Zielspeichers (wenn sich sein Name in der obersten Display-Zeile befindet) können Sie die Datei mit F-2 (LOAD) laden.

Speicher, für welche nur „_ _ _“ (Unterstrich) angezeigt wird, enthalten keine Daten.

12. Drücken Sie nach Anwahl des Zielspeichers F-2 (LOAD), um die Datei zu laden. Jetzt erscheint die Frage „Are you sure?“. Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

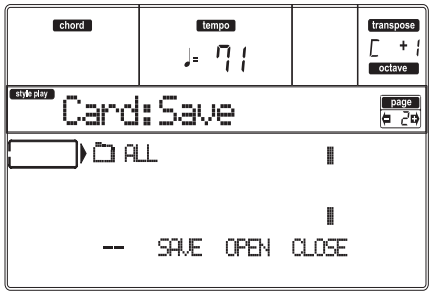
Warnung: *Sobald Sie den Befehl bestätigen, werden die Daten im Zielspeicher gelöscht.*

Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait“-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien geladen werden.

SEITE 2 - ‘SAVE’

Hier können Sie die Daten des internen Speichers auf einer Karte sichern. Es können einzelne Dateien, Bänke oder aber alle „User“-Dateien gesichert werden.

Drücken Sie SD CARD und rufen Sie diese Seite mit dem MENU- oder den PAGE-Tastern auf.



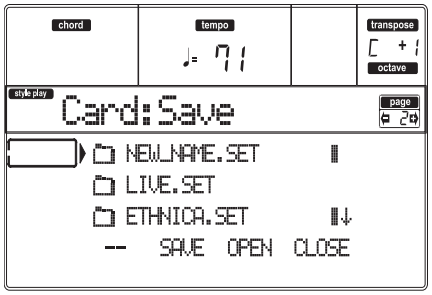
Der interne Speicher enthält u.a. folgende Dateitypen:

Dieser Datei-/ Ordnertyp…	**…enthält…**	**…und erzeugt auf der Karte…**
ALL	Alle internen „User“-Daten	Ein „.SET“-Ordner
Style	Die USER 01–03-Styles	Ein STYLE-Ordner in einem .SET-Ordner
Program	USER-Programs und -Drumkits	Ein PROGRAM-Ordner in einem .SET-Ordner
Perform (Performances)	Die Performances	Ein PERFORM-Ordner in einem .SET-Ordner
.GBL-Datei	Der Global-Speicher. Alle Parameter mit einem „▸GBL“-Symbol in dieser Bedienungsanleitung (siehe Style Play, Song Play, Song und Global).	Ein GLOBAL-Ordner in einem .SET-Ordner

Sichern des gesamten Speicherinhalts

Bei Bedarf können Sie den gesamten Speicherinhalt mit einem Befehl sichern.

1. Schieben Sie eine Karte in den Schacht.
2. Der gesamte interne Speicherinhalt („All“) wird angezeigt. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem F-2 (SAVE)-Taster.
3. Jetzt wird der Inhalt der Speicherkarte angezeigt.



Hier können Sie:

- Einen neuen „.SET“-Ordner anlegen (siehe „Anlegen eines neuen ‘.SET’-Ordners“ auf Seite 141).
- Einen vorhandenen „.SET“-Ordner als Ziel wählen.

4. Um die Daten in einem vorhandenen „.SET“-Ordner zu sichern, müssen Sie letzteren mit den Tastern E–H (Bild-

lauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen zur obersten Display-Zeile führen.

5. Drücken Sie nach Anwahl des Zielordners F-2 (SAVE), um die Dateien zu speichern. Jetzt erscheint die Frage „Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

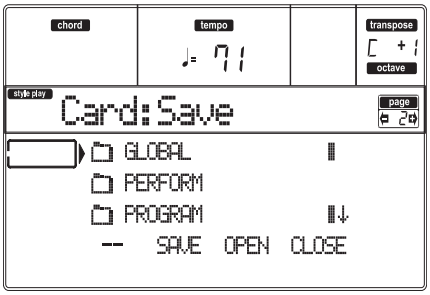
   Warnung: *Wenn Sie diesen Befehl bestätigen, werden alle Daten des Zielordners gelöscht.*

   Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait"-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien gespeichert werden.

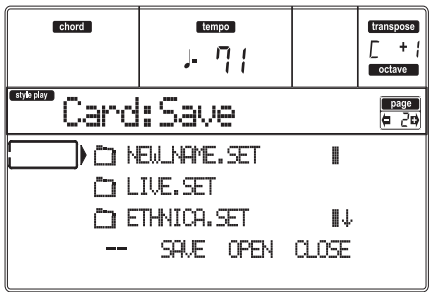
Sichern aller Daten eines bestimmten Typs

Bei Bedarf können alle Daten eines spezifischen Typs gleichzeitig gesichert werden.

1. Schieben Sie eine Karte in den Schacht.
2. Der gesamte interne Speicherinhalt („All") wird bereits angezeigt. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um den „All"-Ordner zu öffnen. Jetzt erscheint eine Übersicht aller „User"-Datentypen (jeder Datentyp befindet sich in einem separaten Ordner).



3. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der gewünschte Datentyp in der obersten Display-Zeile befindet.
4. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem F-2 (SAVE)-Taster.
5. Jetzt wird der Inhalt der Speicherkarte angezeigt.



   Hier können Sie:

   • Einen neuen „.SET"-Ordner anlegen (siehe „Anlegen eines neuen '.SET'-Ordners" auf Seite 141).

   • Einen vorhandenen „.SET"-Ordner als Ziel wählen.

6. Um die Daten in einem vorhandenen „.SET"-Ordner zu sichern, müssen Sie letzteren mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen zur obersten Display-Zeile führen.
7. Drücken Sie nach Anwahl des Zielordners F-2 (SAVE), um die Dateien zu speichern. Jetzt erscheint die Frage „Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

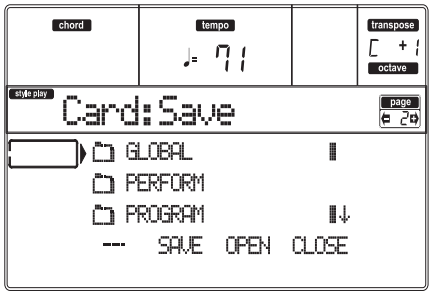
   Warnung: *Wenn Sie diesen Befehl bestätigen, werden alle Daten des Zielordners gelöscht.*

   Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait"-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien gespeichert werden.

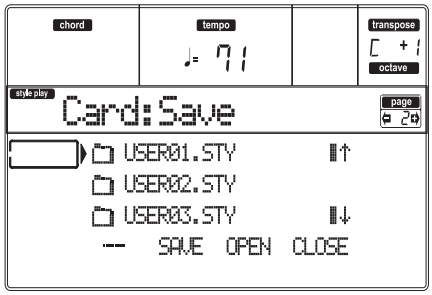
Speichern einer Bank

Bei Bedarf können Sie auch nur eine „User"-Datenbank speichern. Jede Bank entspricht einem frontseitigen Taster (z.B. in der STYLE-Sektion).

1. Schieben Sie eine Karte in den Schacht.
2. Der gesamte interne Speicherinhalt („All") wird bereits angezeigt. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um den „All"-Ordner zu öffnen. Jetzt erscheint eine Übersicht aller „User"-Datentypen (jeder Datentyp befindet sich in einem separaten Ordner).

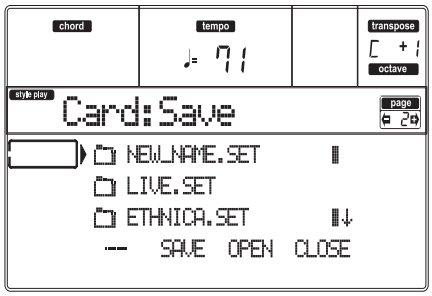


3. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der gewünschte Datentyp in der obersten Display-Zeile befindet.
4. Nach Anwahl des Datentyps müssen Sie F-3 (OPEN) drücken, um den Ordner zu öffnen und die einzelnen Bänke zu sehen.



5. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich die zu speichernde Bank in der obersten Display-Zeile befindet.
6. Wählen Sie die Bank, die Sie speichern möchten und bestätigen Sie Ihre Wahl mit F-2 (SAVE).

7. Jetzt wird der Inhalt der Speicherkarte angezeigt.



Hier können Sie:

• Einen neuen „.SET“-Ordner anlegen (siehe „Anlegen eines neuen ‘.SET’-Ordners“ auf Seite 141).

• Einen vorhandenen „.SET“-Ordner als Ziel wählen.

8. Um die Daten in einem vorhandenen „.SET“-Ordner zu sichern, müssen Sie letzteren mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen zur obersten Display-Zeile führen.
9. Bestätigen Sie mit F-2 (SAVE). Jetzt wird die Bankliste der Speicherkarte angezeigt. Hier sehen Sie nur die Bänke des gewählten Typs.
10. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich die gewünschte Bank in der obersten Display-Zeile befindet.
11. Drücken Sie nach Anwahl der Zielbank F-2 (SAVE), um die Dateien zu speichern. Jetzt erscheint die Frage „Are you sure?“. Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

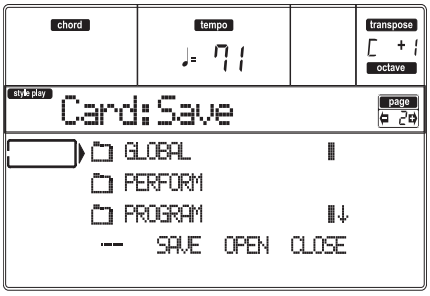
    Warnung: *Wenn Sie diesen Befehl bestätigen, werden alle Daten der Zielbank gelöscht.*

    Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait“-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien gespeichert werden.

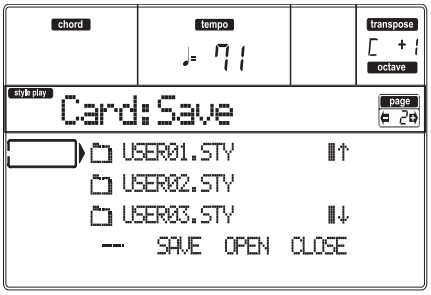
Speichern nur einer Datei

Bei Bedarf können Sie auch nur einen „User“-Eintrag sichern.

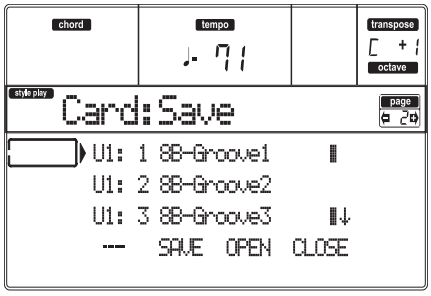
1. Schieben Sie eine Karte in den Schacht.
2. Der gesamte interne Speicherinhalt („All“) wird angezeigt. Drücken Sie den F-3 (OPEN)-Taster, um den „All“-Ordner zu öffnen. Jetzt erscheint eine Übersicht aller „User“-Datentypen (jeder Datentyp befindet sich in einem separaten Ordner).



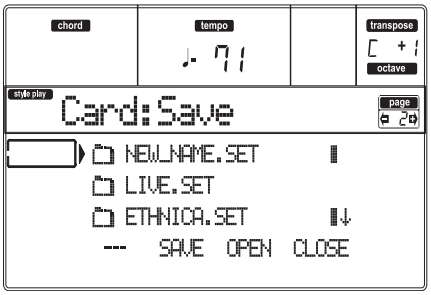
3. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der gewünschte Datentyp in der obersten Display-Zeile befindet.
4. Nach Anwahl des Datentyps müssen Sie F-3 (OPEN) drücken, um den Ordner zu öffnen und die einzelnen Bänke zu sehen.



5. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich die zu speichernde Bank in der obersten Display-Zeile befindet.
6. Drücken Sie nach Anwahl der Bank F-3 (OPEN), um die darin enthaltenen Dateien zu sehen.



7. Wählen Sie die Datei, die Sie sichern möchten und drücken Sie F-2 (SAVE).
8. Das Display zeigt den Inhalt der Karte an.



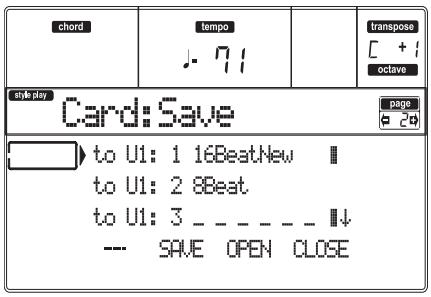
Hier können Sie:

• Einen neuen „.SET“-Ordner anlegen (siehe „Anlegen eines neuen ‘.SET’-Ordners“ auf Seite 141).

• Die Daten in einem vorhandenen „.SET“-Ordner sichern (die gesicherten Daten werden mit jenen auf der Karte kombiniert).

9. Um die Daten in einem vorhandenen „.SET“-Ordner zu sichern, müssen Sie letzteren mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen zur obersten Display-Zeile führen.

10. Bestätigen Sie mit F-2 (SAVE). Jetzt wird eine Liste der Dateien auf dem Zieldatenträger angezeigt. Hier sehen Sie nur die Dateien des gewählten Typs.



Speicher, für welche nur „___" (Unterstrich) angezeigt wird, enthalten keine Daten.

11. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der gewünschte Zielspeicher in der obersten Display-Zeile befindet.
12. Drücken Sie nach Anwahl des Zielspeichers F-2 (SAVE), um die Datei zu sichern. Jetzt erscheint die Frage „Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

    Warnung: *Wenn Sie diesen Befehl bestätigen, werden die Daten im Zielspeicher gelöscht.*

    Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait"-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien gespeichert werden.

Anlegen eines neuen '.SET'-Ordners

Ihre Daten können entweder in einem vorhandenen oder in einem neuen „.SET"-Ordner gesichert werden. Letzterer muss dann zuerst angelegt werden. Das geht so:

1. Sorgen Sie mit den Tastern E–H (Bildlauf) oder den TEMPO/VALUE-Bedienelementen dafür, daß sich der „NEW_NAME.SET"-Eintrag in der obersten Display-Zeile befindet.

    Anmerkung: *„NEW_NAME.SET"-Einträge befinden sich immer ganz oben in einer Liste.*
2. Drücken Sie nach Anwahl des „NEW_NAME.SET"-Eintrags einen A VOLUME/VALUE-Taster. Jetzt müssen Sie dem neuen Ordner einen Namen geben:

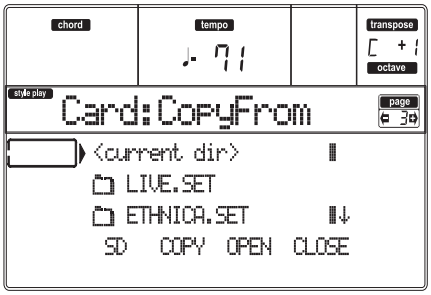
3. Führen Sie den Cursor mit den Tastern DOWN/- und UP/+. Wählen Sie mit dem Datenrad das gewünschte Zeichen. Wenn Sie irgendwo ein Zeichen einfügen möchten, müssen Sie den INSERT-Taster drücken. Überflüssige Zeichen können mit dem DELETE-Taster gelöscht werden.
4. Drücken Sie nach der Eingabe des Ordnernamens F-2 (SAVE). Jetzt erscheint die Frage „Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

SEITE 3 - 'COPY'

Auf dieser Seite können einzelne Dateien (Standard MIDI Files von „Jukebox"-Dateien), ganze Ordner (allgemeine oder „.SET"-Ordner) sowie der gesamte Inhalt eines Ordners kopiert werden. Die Kopierfunktion bezieht nur jeweils auf die aktuelle Karte.

Um die Datenstruktur zu wahren, können Sie die „.SET"-Ordner beim Kopieren nicht öffnen (und nur jeweils eine der darin enthaltenen Dateien kopieren). Hier können nur generische Ordner geöffnet werden.

Drücken Sie SD CARD und rufen Sie diese Seite mit dem MENU- oder den PAGE-Tastern auf.



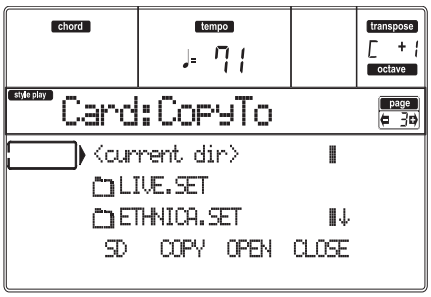
Kopieren eines ganzen Ordners oder seines Inhalts

Bei Bedarf kann ein generischer oder „.SET"-Ordner zu einem anderen Ordner kopiert werden. Wenn Sie den „<current dir>"-Eintrag wählen, wird nur der Inhalt des Ordners (nicht aber der Ordner selbst) kopiert. Wenn Sie einen ganzen Ordner kopieren, wird im Zielbereich ein neuer Ordner mit demselben Namen angelegt.

Anmerkung: *Beim Kopieren können die „.SET"-Ordner nicht geöffnet werden. Generische Ordner lassen sich hingegen wohl öffnen.*

1. Schieben Sie die Karte in den Schacht.
2. Drücken Sie F-1, um die Karte anzumelden und die Dateiübersicht zu aktualisieren.
3. Sorgen Sie dafür, daß sich der zu kopierende Ordner in der obersten Display-Zeile befindet. Wenn er sich in einem anderen Ordner befindet, müssen Sie jenen mit dem F-3 (OPEN)-Taster öffnen. Drücken Sie F-4 (CLOSE), um zur übergeordneten Ebene zurückzukehren.

    Wenn Sie nur den Inhalt des gewählten Ordners kopieren möchten, muss sich „<current dir>" in der obersten Display-Zeile befinden.
4. Wenn sich der zu kopierende Eintrag in der ersten Zeile befindet, müssen Sie seine Wahl mit F-2 (Copy) bestätigen. Der Name des Fensters ändert sich dann von „Copy from" zu „Copy to".



5. Sorgen Sie dafür, daß sich der Zielordner in der obersten Display-Zeile befindet.
- Um die Daten zu einem generischen Ordner (außer „.SET“) zu kopieren, müssen Sie ihn wählen.
- Wenn Sie die Daten zum aktuellen Ordner kopieren möchten, müssen Sie „<current dir>“ wählen.

6. Drücken Sie nach Anwahl des Ziels F-2 (Copy). Jetzt erscheint die Frage „Overwrite?“.

Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Wenn Sie beschließen, die Daten im Zielbereich zu **überschreiben**, ersetzen die kopierten Daten die ursprünglich im Zielbereich vorhandenen Daten. Beispiel: Wenn es am Zielort bereits ein Standard MIDI File gleichen Namens gibt, wird es automatisch überschrieben. Gibt es dort eine USER-Bank, so wird sie überschrieben.

Daten, die es im Quellordner nicht gibt, bleiben im Zielbereich erhalten. Beispiel: Wenn der Zielordner eine USER03-Style-Bank enthält, der Quellordner aber nicht, bleibt jene Bank beim Kopieren der übrigen Bänke erhalten.

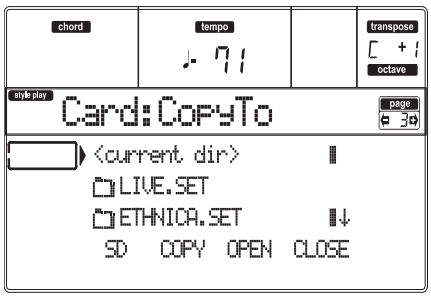
Wenn Sie beschließen, existierende Dateien **nicht zu überschreiben**, werden Daten mit dem gleichen Namen wie im Quellbereich nicht überschrieben.

7. Jetzt erscheint die Meldung „Are you sure?“. Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen bzw. EXIT, um ihn abzubrechen.

Kopieren einzelner Dateien

Sie können auch einzelne Dateien von einem generischen Ordner zu einem anderen kopieren. Die betreffende Datei muss sich im Stammverzeichnis (d.h. auf der höchsten Hierarchiestufe) oder in einem generischen Ordner befinden. Einzeldateien eines „.SET“-Ordners können mit diesem Verfahren nicht kopiert werden.

1. Schieben Sie die Karte in den Schacht.
2. Drücken Sie F-1, um die Karte anzumelden und die Dateiübersicht zu aktualisieren.
3. Sorgen Sie dafür, daß sich die zu kopierende Datei in der obersten Display-Zeile befindet. Wenn sie sich in einem anderen Ordner befindet, müssen Sie jenen mit dem F-3 (OPEN)-Taster öffnen. Drücken Sie F-4 (CLOSE), um zur übergeordneten Ebene zurückzukehren.
4. Drücken Sie F-3 (OPEN), um den Ordner, der die zu kopierende Datei/den Ordner enthält, zu öffnen.
5. Sorgen Sie dafür, daß sich die Datei in der obersten Display-Zeile befindet.
6. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem F-2 (Copy)-Taster. Der Name des Fensters ändert sich dann von „Copy from“ zu „Copy to“.



7. Sorgen Sie dafür, daß sich der Zielordner in der obersten Display-Zeile befindet.
Drücken Sie F-3 (OPEN), um einen Ordner zu öffnen (und F-4 (CLOSE), um ihn wieder zu schließen).
8. Drücken Sie nach Anwahl des Ziels den F-2 (Copy)-Taster. Nun erscheint die Frage „Overwrite?“.

Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Wenn Sie beschließen, die Daten im Zielbereich zu **überschreiben**, ersetzen die kopierten Daten die ursprünglich im Zielbereich vorhandenen Daten. Beispiel: Wenn es am Zielort bereits ein Standard MIDI File gleichen Namens gibt, wird es automatisch überschrieben.

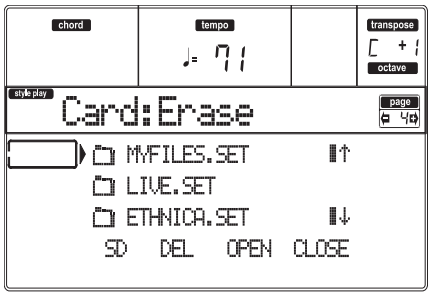
Daten, die es im Quellordner nicht gibt, bleiben im Zielbereich erhalten. Beispiel: Wenn der Zielordner eine Datei namens „MYSONG01.MID“ enthält, der Quellordner aber nicht, bleibt die Datei beim Kopieren der übrigen Dateien erhalten.

Wenn Sie beschließen, existierende Dateien **nicht zu überschreiben**, werden Daten mit dem gleichen Namen wie im Quellbereich nicht überschrieben.

9. Jetzt erscheint die Meldung „Are you sure?“. Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen bzw. EXIT, um ihn abzubrechen.

SEITE 4 - 'ERASE'

Mit der „Erase"-Funktion können Sie nicht mehr benötigte Dateien und Ordner löschen.



Verfahren zum Löschen von Daten

1. Wenn sich die zu löschende Datei auf einer Karte befindet, müssen Sie die Karte in den Schacht schieben.
2. Wählen Sie mit F-1 den Datenträger. Die Datenträger werden in folgender Reihenfolge angezeigt: SD → SSD → SD…

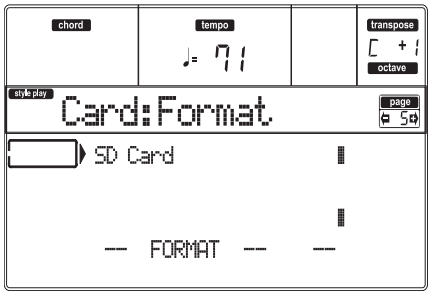
Gerät	Typ
SD	SD- oder MMC-Karte
SSD	Solid State Disk (interner Speicher)

3. Sorgen Sie dafür, daß sich die überflüssige Datei bzw. der Ordner in der obersten Display-Zeile befindet. Wenn sich der gesuchte Ordner in einem anderen Ordner befindet, müssen Sie den übergeordneten Ordner mit F-3 (OPEN) öffnen. Drücken Sie F-4 (CLOSE), um zur übergeordneten Ebene zurückzukehren.
4. Drücken Sie F-2 (Erase), um den gewählten Eintrag zu löschen. Jetzt erscheint die Frage „Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben.
   Wenn der Befehl ausgeführt wurde (die „Wait"-Anzeige verschwindet), wird wieder die Quellseite angezeigt. Bei Bedarf können dann noch weitere Dateien gelöscht werden.

SEITE 5 - 'FORMAT'

Mit der „Format"-Funktion können Sie eine Karte initialisieren.

Drücken Sie SD CARD und rufen Sie diese Seite mit dem MENU- oder den PAGE-Tastern auf.



Warnung: *Wenn Sie eine Karte formatieren, gehen alle darauf befindlichen Daten unwiederbringlich verloren!*

SD Card

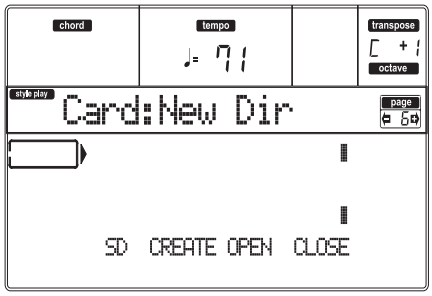
Mit diesem Befehl entscheiden Sie sich für eine Schnellformatierung. Dieser Befehl säubert nur die FAT (Dateizuordnungstabelle) der Karte, ändert aber nichts an der Einteilung der Sektoren.

1. Schieben Sie die Karte in den Schacht.
2. Bestätigen Sie den Formatierungsbefehl mit F-2 (Format).
3. Im Display erscheint „Delete all data?". Bestätigen Sie mit ENTER oder drücken Sie EXIT, wen Sie es sich anders überlegt haben.
4. Im Display erscheint „Press F-4 to continue". Bestätigen Sie mit F-4 oder drücken Sie EXIT, wen Sie es sich anders überlegt haben.

SEITE 6 - 'NEW DIR'

Mit „New Dir" können Sie im Stammverzeichnis („Root") oder einem allgemeinen Ordner der eingelegten Karte einen neuen Ordner anlegen. „.SET"-Ordner können weder geöffnet, noch angelegt werden. Sie können ausschließlich mit dem „Save"-Befehl erstellt werden.

Drücken Sie SD CARD und rufen Sie diese Seite mit dem MENU- oder den PAGE-Tastern auf.



Arbeitsweise zum Anlegen eines neuen Ordners

1. Schieben Sie eine Karte in den Schacht.
2. Drücken Sie F-1, um die Karte anzumelden.
3. Drücken Sie einen A VOLUME/VALUE-Taster. Jetzt müssen Sie dem neuen Ordner einen Namen geben:

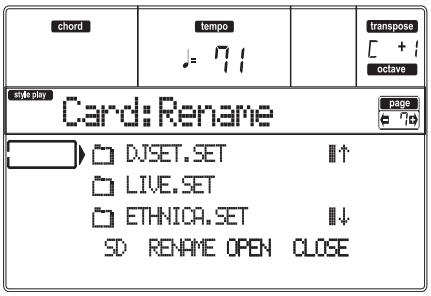
   NEW_NAME

   Führen Sie den Cursor mit den Tastern DOWN/- und UP/+. Wählen Sie mit dem Datenrad das gewünschte Zeichen. Wenn Sie irgendwo ein Zeichen einfügen möchten, müssen Sie den INSERT-Taster drücken. Überflüssige Zeichen können mit dem DELETE-Taster gelöscht werden.
4. Bestätigen Sie mit F-2 (Create). Jetzt erscheint die Meldung „Are you sure?". Bestätigen Sie mit ENTER (oder drücken Sie EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben).

SEITE 7 - 'RENAME'

Mit „Rename" können Sie den Namen einer Datei bzw. eines Ordners ändern. Im Sinne einer optimalen Datenstruktur können einzelne Dateien eines „.SET"-Order nicht umbenannt werden (selbst die „.SET"-Kennung lässt sich nicht ändern).

Drücken Sie SD CARD und rufen Sie diese Seite mit dem MENU- oder den PAGE-Tastern auf.



Arbeitsweise zum Ändern von Namen

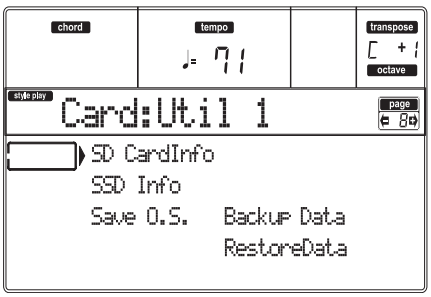
1. Schieben Sie die Karte mit den Daten, die Sie umbenennen möchten, in den Schacht.
2. Drücken Sie F-1, um die Karte anzumelden.
3. Führen Sie den Eintrag, der umbenannt werden soll, zur obersten Display-Zeile. Drücken Sie anschließend einen A VOLUME/VALUE-Taster. Jetzt können Sie den Namen ändern.

   Führen Sie den Cursor mit den Tastern DOWN/- und UP/+. Wählen Sie mit dem Datenrad das gewünschte Zeichen. Wenn Sie irgendwo ein Zeichen einfügen möchten, müssen Sie den INSERT-Taster drücken. Überflüssige Zeichen können mit dem DELETE-Taster gelöscht werden.
4. Bestätigen Sie mit F-2 (Rename). Jetzt erscheint die Meldung „Are you sure?". Bestätigen Sie mit ENTER (oder drücken Sie EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben).

SEITE 8 - 'UTIL 1'

Diese Seite enthält mehrere praktische Kartenfunktionen.

Drücken Sie SD CARD und rufen Sie diese Seite mit dem MENU- oder den PAGE-Tastern auf.



SD info

Mit diesem Befehl können Sie den Namen der Karte und die verbleibende Speicherkapazität anfordern.

Wenn Sie diesen Befehl wählen, während sich keine Karte im Schacht befindet, erscheint die Meldung „No card/Unformatted Press Exit". Schieben Sie eine Karte in den Schacht und drücken Sie ENTER (bzw. EXIT, um den Befehl abzubrechen).

SSD info

Mit diesem Befehl können Sie die Restkapazität der Solid State Disk (SSD), d.h. des internen Speichers, in Erfahrung bringen.

Save OS

Mit diesem Befehl kann das Betriebssystem auf einer Speicherkarte archiviert werden.

Anmerkung: *Wenn Sie keine Sicherheitskopie anlegen und danach zu den ursprünglichen Werksdaten zurückkehren möchten, können Sie sich diese von http://www.korgpa.com/ herunterladen oder sich bei Ihrem KORG-Händler danach erkundigen.*

1. Bereiten Sie eine Karte vor.
2. Wählen Sie den „Save OS"-Befehl.
3. Schieben Sie die Karte ein und drücken Sie ENTER. Jetzt werden folgende Dateien zur Karte kopiert:
   - BPaMAR1.SYS
   - NBPaMAR1.SYS
   - OSPaMAR1.LZX

   Wenn eine Karte noch nicht formatiert ist bzw. noch Daten enthält, fordert das microARRANGER Sie auf, sie zu formatieren:

   Halten Sie den SHIFT-Taster gedrückt, während Sie ENTER betätigen, um die Karte zu formatieren.

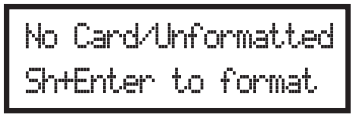
Backup Data

Mit diesem Befehl werden alle intern gespeicherten Werksdaten (Styles, Programs, Performances…) –aber nicht das Betriebssystem– archiviert.

Anmerkung: *Wenn Sie keine Sicherheitskopie anlegen und danach zu den ursprünglichen Werksdaten zurückkehren möchten, können Sie sich diese von http://www.korgpa.com/ herunterladen oder sich bei Ihrem KORG-Händler danach erkundigen.*

1. Bereiten Sie eine leere Karte vor.
2. Wählen Sie den „Backup Data"-Befehl.
3. Jetzt erscheint die Meldung „Are you sure?". Bestätigen Sie mit ENTER (oder drücken Sie EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben).
4. Jetzt erscheint die Meldung „Insert backup card and press Enter". Schieben Sie die Karte ein und drücken Sie ENTER.

   Wenn die Karte noch nicht formatiert bzw. nicht leer ist, fordert das microARRANGER Sie auf, sie zu formatieren:

   Halten Sie den SHIFT-Taster gedrückt, während Sie ENTER betätigen, um die Karte zu formatieren.

Restore Data

Mit diesem Befehl können Sie eine mit „Backup Data" angelegte Archivdatei der Werksdaten wieder laden.

Anmerkung: *Wenn die Karte mit der Sicherheitskopie zu einem späteren Zeitpunkt unleserlich wird, können Sie sich die Werksdaten von*

http://www.korgpa.com/ herunterladen oder sich bei Ihrem KORG-Händler danach erkundigen.

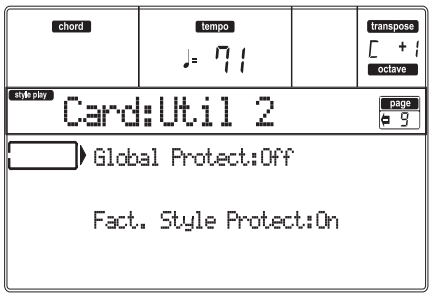
***Warnung:** Spielen Sie niemals auf der Tastatur, während im Card-Modus Archivdaten geladen werden. Warten Sie immer, bis die „Wait"-Meldung verschwindet und bis die WRITE/CARD IN USE-Diode aufhört zu blinken.*

1. Bereiten Sie eine Card mit dem Backup-Verzeichnis vor und stecken Sie diese in den dafür vorgesehenen Schacht.
2. Wählen Sie diesen Befehl.
3. Jetzt erscheint die Meldung „Are you sure?". Bestätigen Sie mit ENTER (oder drücken Sie EXIT, wenn Sie es sich anders überlegt haben).
4. Warten Sie, bis die Daten geladen sind.
5. Wenn die „Wait"-Meldung verschwindet und die WRITE/CARD IN USE-Diode erlischt, müssen Sie das Instrument aus- und etwas später wieder einschalten.

***Anmerkung:** Nach Ausführen des Restore Data"-Befehls erscheint eventuell die Meldung „Missing some files". Das liegt am Fehlen der Performance-Bänke 11–20 bei älteren Systemversionen für das Pa80, dessen Daten Sie wahrscheinlich verwenden. Das ist aber nicht weiter problematisch. Drücken Sie EXIT, um das Fenster zu schließen.*

SEITE 9 - 'UTIL 2'

Hier befinden sich die „Protect"-Funktionen.



Global Protect ▸GBL

Wenn Sie eine „.SET"-Datei laden, schützt dieser Parameter den „Global"-Bereich (der folglich nicht überschrieben wird). Folglich bleiben die „Global"-Parameter unverändert.

Wenn Sie eine „.GLB"-Datei laden, wird dieser Parameter jedoch ignoriert (der Global-Bereich wird also überschrieben).

***Anmerkung:** Bei Ausschalten des Instruments wird dieser Parameter automatisch deaktiviert.*

Factory Style Protect

Wenn dieser Parameter aktiv ist, werden die „Factory"-Styles (in den Bänken „8 BEAT/16 BEAT 1"–„TRAD") beim Laden von Daten einer Karte nicht überschrieben. Außerdem können Sie nichts in diesen Bänken speichern.

Wenn er hingegen aus ist, können Sie die Werksspeicher („8 BEAT/16 BEAT 1"–„TRAD") durch User-Styles ersetzen. Das hat den Vorteil, daß man die vorprogrammierten Style-Bänke nach Belieben abwandeln kann.

Bedenken Sie, daß bei Verwendung des „Save All"-Befehls nur die Einstellungen der USER-Style-Bänke gesichert werden.

***Anmerkung:** Bei Ausschalten des Instruments wird dieser Parameter automatisch aktiviert.*

***Anmerkung:** Wenn Sie die Werksdaten aus Versehen überschrieben haben, müssen Sie die betreffende „Backup"-Datei laden, Ihren Händler verständigen oder sich die Daten aus dem Internet holen (http://www.korgpa.com/).*

ANHANG

17. WERKSEITIGE DATEN

STYLES

Anmerkung: *Sie können eine Fernselektion von Styles auf dem microARRANGER vornehmen, indem Sie Bank Select MSB (CC00), Bank Selct LSB (CC32) und Program Change-Befehle auf dem Control-Kanal senden (siehe Seite 131).*

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 2	CC#0	CC#32	PC	Ballad
1	0	0	0	Soft Beat	0	1	0	Guitar Bld1	0	2	0	Groove Bld
2			1	Pop Beat			1	Guitar Bld2			1	Diva
3			2	Stndrd8Beat			2	8Bt Analog1			2	RockBallad1
4			3	Unplug8Bt 1			3	Analogyst			3	Folk Ballad
5			4	Love 8 Beat			4	8Bt Analog2			4	PopBallad 2
6			5	Half Beat			5	Trendy Beat			5	HalfTimeBld
7			6	UK 8 Beat			6	Slow Ballad			6	CountryBld1
8			7	8BeatGroove			7	6Strings Bt			7	4/4 Ballad
9			8	UK RnB			8	Std 16Beat 1			8	Love Ballad
10			9	PopBallad 1			9	Std 16Beat 2			9	NaturalBeat
11			10	HipHop Beat			10	Unpl.16Beat			10	Celtic Bld
12			11	LightRock 1			11	Pop 16Beat1			11	16BtAnalog1
13			12	LightRock 2			12	Pop 16Beat2			12	Color Beat
14			13	Miami Beat			13	Cinema Bld			13	PopBallad 3
15			14	ClassicBeat			14	Windy Beat			14	8Bt Analog3
16			15	Unplug8Bt 2			15	Home Beat			15	16BtAnalog2
#	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Ballroom**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Dance**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Rock**
1	0	3	0	Slow Pop	0	4	0	HouseGarage	0	5	0	Open Rock 1
2			1	Slow Rock 1			1	House			1	Open Rock 2
3			2	Slow Rock 2			2	Dream			2	Pop Rock
4			3	Unpl.SlRock			3	Techno			3	Fire Rock
5			4	BigBnd Fox1			4	Underground			4	Hard Rock
6			5	Slow Waltz1			5	Progressive			5	Heavy Rock
7			6	Slow Waltz2			6	Jungle			6	RockShuffle
8			7	Foxtrot 1			7	Rap			7	RockBallad2
9			8	BigBnd Fox2			8	Hip Hop			8	Half Time
10			9	Slow Fox			9	Disco 70			9	Rock 6/8
11			10	Foxtrot 2			10	80's Dance			10	Abbey Road
12			11	Operetta			11	Love Disco			11	Surf Rock
13			12	BigBnd Fox3			12	Disco Party			12	Pop Shuffle
14			13	Charleston			13	Disco Funky			13	BluesShuffl
15			14	Quick Step			14	Disco Gully			14	60's Rock
16			15	New Jive			15	Twist			15	Rock & Roll
#	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Soul & Funk**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: World 1**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: World 2**
1	0	6	0	Rubber Funk	0	7	0	OberkrWaltz	0	8	0	Bluegrass
2			1	Groove Funk			1	OberkrPolka			1	Country 8Bt
3			2	Acid Jazz			2	Bavar.Pop 1			2	Country16Bt
4			3	Double Beat			3	Bavar.Pop 2			3	CountryBeat
5			4	Groove			4	Party Polka			4	Mod.Country
6			5	Jazz Funk			5	Pop Polka			5	CntryBoogie
7			6	Al Swing			6	Flipper 6/8			6	CountryShf1
8			7	HipHop Funk			7	Flipper 4/4			7	CountryShf2
9			8	HipHop Soul			8	Schlager 1			8	CountryBld2
10			9	MotownShufl			9	Schlager 2			9	Country 3/4
11			10	PopBallad 4			10	Schlager 3			10	Orleans
12			11	RhythmBlues			11	Schlager 4			11	Jig
13			12	Soul			12	PopSchlager			12	CelticDream
14			13	Memphis			13	Trucker			13	Norteno
15			14	Motown			14	Cajun			14	Quebradita
16			15	Gospel			15	Zydeco			15	Tejano

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 2
1	0	9	0	Hora	0	10	0	UnplugBossa	0	11	0	Engl. Tango
2			1	Sevillana 1			1	Basic Bossa			1	Orch. Tango
3			2	Sevillana 2			2	L.A. Bossa			2	Tango.it
4			3	Jota			3	New Bossa			3	Habanera 1
5			4	Copla			4	Miss Bossa			4	Habanera 2
6			5	Classic 3/4			5	Lite Bossa			5	Mambo 1
7			6	Bolero			6	GrooveBossa			6	Mambo 2
8			7	Minuetto			7	DiscoChaCha			7	Salsa 1
9			8	Baroque			8	Cha Cha Cha			8	Salsa 2
10			9	New Age			9	Sabor			9	Mariachi
11			10	Tarantella			10	ChaCha Funk			10	Reggae 1
12			11	Raspa			11	Latin Rock			11	Reggae 2
13			12	Vahde			12	UnplugLatin			12	Reggae 3
14			13	Oriental			13	Beguine 1			13	Pasodoble 1
15			14	Roman			14	Beguine 2			14	PasDobBanda
16			15	Ciftetelli			15	Slow Bolero			15	Pasodoble 2
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 2
1	0	12	0	Samba	0	13	0	Jazz Brush	0	14	0	Big Band 3
2			1	Sambalegre			1	Med. Swing			1	Sw. Shuffle
3			2	Disco Samba			2	Slow Swing			2	FastBigBand
4			3	Samba Funk			3	SwingBallad			3	LatinBigBnd
5			4	Merengue 1			4	JazzWaltz 1			4	BigBnd Fox4
6			5	Merengue 2			5	JazzWaltz 2			5	Dixieland
7			6	Cumbia			6	5/4 Swing			6	Hollywood
8			7	Latin Dance			7	Mood Swing			7	Broadway
9			8	Batucada			8	Be Bop			8	Acid Jazz
10			9	Rumba			9	Unpl.Swing1			9	New Jazz
11			10	Gipsy			10	Unpl.Swing2			10	Latin Jazz
12			11	Rumba Pop			11	B.BndBallad			11	Fusion
13			12	Calypso			12	BigBandMed.			12	Ragtime Pno
14			13	Lambada			13	Big Band 1			13	Shuffle Pno
15			14	Meneito			14	BigBand40's			14	Boogie Pno
16			15	Macarena			15	Big Band 2			15	Bossa Pno
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Trad	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 2
1	0	15	0	Ital.Valzer	0	17	0	Foxtrot 3		18	0	16Beat John
2			1	Valzer			1	Hully Gully			1	8 Beat John
3			2	GermWaltz 1			2	Mazurka 3			2	2Bt Country
4			3	GermWaltz 2			3	Polka 3			3	Bajon
5			4	Laendler			4	It. Valzer2			4	Ipanema
6			5	WalzMusette			5	Slow Waltz3			5	SanbaDeSol
7			6	ViennaWaltz			6	Trad.Bolero			6	Ricky
8			7	Viennese			7	NewBeguine			7	Mambo 99
9			8	Mazurka 1			8	SchlagerMx1			8	PopShuffle2
10			9	Mazurka 2			9	SchlagerMx2			9	Front Beat
11			10	Polka 1			10	Dance Mix			10	Long Train
12			11	Polka 2			11	Soca Dance			11	2000 Hits
13			12	Germ. Polka			12	60's Dance			12	Questions
14			13	Trad. Polka			13	70's Disco			13	8BeatRock1
15			14	Marsch			14	Motown 2			14	8BeatRock2
16			15	FrenchMarsc			15	Dance 80			15	L.A. R & B

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Page 1–2, 3–4, 5–6
1	0	19	0	Soul 2	0	29–31	0–15	*.SET
2			1	Boston Boy				
3			2	6/8 JazzPop				
4			3	J-Pop				
5			4	HipHopFunk2				
6			5	Schuffle				
7			6	Jazz Funk 2				
8			7	Blues				
9			8	6/8 Swing				
10			9	The Avalon				
11			10	6/8 R & B				
12			11	Groovin'				
13			12	90's Funk				
14			13	Party Funk				
15			14	6/8 Blues				
16			15	Fusion Funk				

STYLE ELEMENTS

Anmerkung: *SSie können eine Fernselektion von verschiedenen Style-Elementen auf dem microARRANGER vornehmen, indem Sie Program Change-Befehle auf dem Control-Kanal senden (siehe Seite 131).*

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Var.1	81	Var.2	82	Var.3	83	Var.4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Break/Count IN	91	Fade IN/OUT	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change				

SINGLE TOUCH SETTINGS (STS)

Anmerkung: *Anmerkung: Sie können eine Fernselektion von Single Touch-Einstellungen (STS) auf dem microARRANGER vornehmen, indem Sie Bank Select MSB (CC00), Bank Select LSB (CC32) und Program Change-Befehle auf dem Control-Kanal senden (siehe Seite 131). Wenn bereits ein Style selektiert ist, senden Sie einfach einen Program Change Befehl.*

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
The same as the Style to which the STS pertains		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	66	STS 4

PROGRAMME (BANK-REIHENFOLGE)

Die folgende Übersicht zeigt alle werkseitigen Programme des microARRANGER in derselben Reihenfolge, in der sie nach Drücken des PROGRAM/PERFORMANCE-Banktasters erscheinen.

Erläuterung: *Die Übersicht enthält auch die MIDI Daten, die zur Fernselektion der Programme verwendet werden.* ***CC00:*** *Control Change 0 oder Bank Select MSB.* ***CC32:*** *Control Change 32 oder Bank Select LSB.* ***PC:*** *Program Change.*

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano	121	3	0
Class.Piano	121	4	0
L/R Piano	121	5	0
AcPianoWide	121	1	0
Ac. Piano	121	0	0
BrightPian	121	0	1
ElGranPian	121	0	2
ElGrandWide	121	1	2
AcPianoDark	121	2	0
BrPianoWide	121	1	1
90's Piano	121	3	2
M1 Piano	121	2	2
2000'sPiano	121	4	2
ChorusPiano	121	5	2
Honky-Tonk	121	0	3
Honky-Wide	121	1	3
Piano Pad	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
PnoStrngPad	121	4	1
Pno&Strings	121	7	0
PianoLayers	121	6	2
Piano&Vibes	121	6	0
Harpsichord	121	0	6
Harpsi Oct.	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
HarpsiK.Off	121	3	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
Clav Wah	121	2	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Bank: E. Piano			
ClubElPiano	121	11	4
DynoTine EP	121	10	4
Vintage EP	121	4	4
Pro-Dyno EP	121	5	4
ProStage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
StereoDigEP	121	6	5
ClassDigiEP	121	7	5
EP Phase	121	4	5
Hybrid EP	121	8	5
Class.Tines	121	9	5
PhantomTine	121	10	5
Sweeping EP	121	12	5
WhitePad EP	121	13	5
ThinElPiano	121	9	4
DW8000 EP	121	11	5
El.Piano 1	121	0	4
El.Piano 2	121	0	5
DetunedEP 1	121	1	4
EP1Veloc.sw	121	2	4
60'sElPiano	121	3	4
DetunedEP 2	121	1	5
EP2Veloc.sw	121	2	5
EP Legend	121	3	5
R&B E.Piano	121	8	4
SynPiano X	121	5	5
Bank: Mallet & Bell			
Vibraphone	121	0	11
Vibraphone2	121	2	11
Vibrap.Wide	121	1	11
Marimba	121	0	12
MarimbaWide	121	1	12
RimbaKeyOff	121	2	12
MonkeySkuls	121	3	12
Xylophone	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta	121	0	8
Glocken	121	0	9
Music Box	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Vs Bell Boy	121	2	98
Steel Drums	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
TubularBell	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
KrystalBell	121	3	98
ChurchBell2	121	3	14
Tinkle Bell	121	0	112
Dulcimer	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba	121	0	108
VeloKalimba	121	1	108
MalletClock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
BaliGamelan	121	2	112
GarbageMall	121	3	112
Bank: Accordion			
Sweet Harm.	121	1	22
Harmonica	121	0	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto	121	9	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16+8	121	6	21
Fisa 16+4	121	7	21
MusetteClar	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion	121	0	21
TangoAccord	121	0	23
Fisa Tango!	121	1	23

Name	CC00	CC32	PC
Akordeon	121	2	21
Accordion 2	121	1	21
Arab.Accord	121	10	21
Bank: Organ 1			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Velo Sw	121	1	18
ClassiClick	121	4	18
M1 Organ	121	5	17
Jazz Organ	121	8	16
Dist. Organ	121	5	18
RotaryOrgan	121	8	17
DarkJazzOrg	121	4	16
Bx3ShortDec	121	7	17
SuperBXPerc	121	6	18
Percuss.BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
Drawb.Organ	121	0	16
DetDrawbOrg	121	1	16
It60'sOrgan	121	2	16
DrawbOrgan2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Perc. Organ	121	0	17
Det.PercOrg	121	1	17
Perc.Organ2	121	2	17
Rock Organ	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
IperDarkOrg	121	5	16
FullDrawbar	121	6	16
DWGS Organ	121	7	16
GospelOrgan	121	9	16
PercShorDec	121	8	18
Perc.Wheels	121	9	18
DirtyJazOrg	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
TeknoOrgBas	121	6	17
ArabianOrg.	121	12	16
Bank: Organ 2			
PipeMixture	121	3	19
FlautoPipes	121	3	20
Pipe Tutti	121	6	19
PositiveOrg	121	7	19
ChurchOrg.1	121	0	19
ChurchOcMix	121	1	19
DetunChurch	121	2	19
ChurchPipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Small Pipe	121	2	20
Bank: Guitar			
NylonGuitar	121	0	24
Spanish Gtr	121	6	24
SteelGuitar	121	0	25
12StringGtr	121	1	25
Club J.Gtr1	121	2	26
CleanGuitar	121	0	27
MutedGuitar	121	0	28
DistortionG	121	0	30

Name	CC00	CC32	PC
Nylon Bossa	121	4	24
NylonKeyOff	121	2	24
Steel Gtr 2	121	4	25
AcGtrKeyOff	121	5	24
Club J.Gtr2	121	3	26
Vintage S.	121	4	27
CleanMutGtr	121	6	28
Stereo Dist	121	8	30
Nylon Gtr 2	121	3	24
Gtr Strings	121	7	24
FingerK.Off	121	7	25
St12Strings	121	5	25
Jazz Guitar	121	0	26
SingleCoil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
JoystGtr Y-	121	3	30
Reso.Guitar	121	12	25
St.Folk Gtr	121	9	25
Steel&Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
DetCleanGtr	121	1	27
R&R Guitar	121	4	28
OverdriveGt	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandol.KOff	121	10	25
MandoTrem	121	11	25
Banjo	121	0	105
BanjoKeyOff	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
MidToneGtr	121	2	27
Chorus Gtr	121	3	27
ProcesElGtr	121	5	27
NewStra.Gtr	121	7	27
DistRhytmGt	121	2	30
WetDistGtr	121	6	30
SoloDistGtr	121	7	30
L&R El.Gtr	121	9	27
L&R El.Gtr2	121	10	27
RhythmElGtr	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
MuteMonster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
FunkyCutGtr	121	1	28
MuteVeloGtr	121	2	28
FeedbackGtr	121	1	30
Guitar Pinc	121	1	29
Ped.Steel 2	121	4	26
PedSteelGtr	121	1	26
GtrFeedback	121	1	31
PowerChords	121	4	30
FunkyWhaSw	121	12	27
VoxWahChick	121	3	120
EGHarmonics	121	2	31
GtrHarmonic	121	0	31

Name	CC00	CC32	PC
Sitar	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
SitarTambou	121	2	104
IndianStars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanun	121	2	107
Kanun Trem.	121	3	107
Kanun Mix	121	4	107
Shamisen	121	0	106
Koto	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
IndianFrets	121	4	104
Bank: Strings & Vocals			
Solo Violin	121	2	40
StringQuart	121	9	48
Ens. & Solo	121	11	48
St. Strings	121	3	48
Analog Str	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-AhVoices	121	9	52
Take Voices	121	4	52
Slow Violin	121	3	40
Camera Str.	121	12	48
ArcoStrings	121	7	48
LegatoStrng	121	4	48
MasterPad	121	2	89
N Strings	121	6	48
OhSlowVoice	121	3	52
TakeVoices2	121	5	52
SlowAttViol	121	1	40
PizzEnsembl	121	1	45
Fiddle	121	0	110
PizzSection	121	2	45
SweeperStr.	121	1	49
AnalogVelve	121	3	50
Aaah Choir	121	7	52
Oooh Voices	121	2	52
Violin	121	0	40
Viola	121	0	41
Cello	121	0	42
Contrabass	121	0	43
Tremolo Str	121	0	44
PizzicatoSt	121	0	45
Choir Aahs	121	0	52
Voice Oohs	121	0	53
StringsEns1	121	0	48
StringsEns2	121	0	49
Orches.Harp	121	0	46
60s Strings	121	2	48
Oct.Strings	121	8	48
SynStrings3	121	1	50
Oooh Choir	121	6	52
Choir Aahs2	121	1	52
String&Bras	121	1	48
Dbl Strings	121	3	45
ArabStrings	121	13	48
SynStrings1	121	0	50
SynStrings2	121	0	51
Odissey	121	4	50

Name	CC00	CC32	PC
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Symph. Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice	121	0	54
Voice Lead	121	0	85
Choir Pad	121	0	91
Halo Pad	121	0	94
FullVox Pad	121	9	91
FreshBreath	121	7	91
EtherVoices	121	1	85
DreamVoice	121	5	54
Humming	121	1	53
AnalogVoice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
StringChoir	121	13	52
ClassicVox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Fresh Air	121	2	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Bank: Trumpet & Trombone			
MonoTrumpet	121	3	56
Flugel Horn	121	7	56
TrumptPitch	121	5	56
TrumpetExpr	121	4	56
HardTrombon	121	3	57
SoftTrombon	121	4	57
Wha Trumpet	121	2	59
Muted Trp	121	0	59
Dual Trump	121	6	56
Warm Flugel	121	8	56
Trumpet	121	0	56
Trumpet 2	121	2	56
Trombone	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
PitchTromb	121	5	57
BeBopCornet	121	9	56
DarkTrumpet	121	1	56
Tuba	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Ob.Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
BrightTromb	121	2	57
Muted Trp 2	121	1	59
Bank: Brass			
BigBandBrs	121	4	61
Tight Brass	121	2	61
Trp & Brass	121	7	61
Glen&Friend	121	3	61
MutEnsemble	121	3	59
Horns & Ens	121	4	60
Syn Brass	121	0	62
Orches. Hit	121	0	55
BrassSect.1	121	0	61

Name	CC00	CC32	PC
Fat Brass	121	13	61
Trumpet Ens	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
MutEnsembl2	121	4	59
French Horn	121	0	60
Syn Brass 2	121	0	63
Brass Hit	121	25	61
AttackBrass	121	8	61
BrassSect.2	121	1	61
TromboneEns	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61
Flute Muted	121	6	73
FrenchHorn2	121	1	60
Syn Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
TightBrass2	121	12	61
Dyna Brass	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass Band	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Sect	121	2	60
Syn Brass 4	121	1	63
6th Hit	121	2	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass2	121	22	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
ClassicHorn	121	3	60
ElectrikBrs	121	4	62
BrassImpact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sfz Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
AnalogBras1	121	2	62
AnalogBras2	121	2	63
Syn Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
BassHitPlus	121	1	55
Dbl Brass	121	24	61
Bank: Sax			
Tenor Noise	121	1	66
Alto Breath	121	1	65
Sweet Sprno	121	1	64
Barit Growl	121	1	67
BreathyBari	121	2	67
Soft Tenor	121	2	66
SaxEnsemble	121	2	65
Folk Sax	121	5	66
Tenor Sax	121	0	66
Alto Sax	121	0	65
Soprano Sax	121	0	64
BaritoneSax	121	0	67
TenorBreath	121	3	66
Tenor Growl	121	4	66
BreathyAlto	121	3	65
AltSaxGrowl	121	4	65

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Woodwind			
Jazz Flute	121	1	73
Old Shaku	121	1	77
FluteSwitch	121	2	73
FluteDyn5th	121	3	73
Flute Frull	121	4	73
Pan Flute	121	0	75
Jazz Clarin	121	1	71
Flute 2	121	9	73
Double Reed	121	1	68
EnglisHorn2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Nay	121	2	72
Orch. Flute	121	5	73
WoodenFlute	121	7	73
War Pipes	121	1	109
ClarinetEns	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Small Orch	121	1	72
Kawala	121	1	75
Shaku 2	121	2	77
Whistle 2	121	1	78
Sect Winds	121	3	71
Sect Winds2	121	4	71
Clarinet G	121	2	71
Folk Clarin	121	7	71
Oboe	121	0	68
EnglishHorn	121	0	69
Bassoon	121	0	70
Clarinet	121	0	71
Piccolo	121	0	72
Flute	121	0	73
Recorder	121	0	74
Bambu Flute	121	8	73
BlownBottle	121	0	76
Shakuhachi	121	0	77
Whistle	121	0	78
Ocarina	121	0	79
Bag Pipe	121	0	109
Zurna	121	1	111
Hichiriki	121	2	111
Shanai	121	0	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth 1			
The Pad	121	4	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Dark Pad	121	6	89
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Analog Pad	121	8	89
Analog Pad2	121	9	89
Money Pad	121	5	89
TsunamiWave	121	6	91
RavelianPad	121	8	91
AstralDream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90

Name	CC00	CC32	PC
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi IcePad	121	2	101
Crimson5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
VirtualTrav	121	1	88
Syn Ghostly	121	2	100
MotionOcean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Warm Pad	121	0	89
Sweep Pad	121	0	95
Soundtrack	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
ElastickPad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Bank: Synth 2			
Old Portam	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
ElectroLead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
ThinAnaLead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro Cit	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
EspressLead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old&Analog	121	8	80
PhatSawLead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Sq.	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Syn Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
MotionRaver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Dig PolySix	121	7	90
Pop Syn Pad	121	4	91
Noisy Stabb	121	8	90

Name	CC00	CC32	PC
Mega Synth	121	9	90
TecnoPhonic	121	10	90
DarkElement	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot	121	14	38
MetallicRez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Syn Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square	121	0	80
Lead Saw	121	0	81
Calliope	121	0	82
Chiff	121	0	83
Charang	121	0	84
Fifths Lead	121	0	86
Bass & Lead	121	0	87
New Age Pad	121	0	88
Polysynth	121	0	90
BowedGlass	121	0	92
MetallicPad	121	0	93
Crystal	121	0	98
Atmosphere	121	0	99
Brightness	121	0	100
LeadSquare2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
LeadSawPuls	121	2	81
LeadDblSaw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
Bank: Bass			
Acous. Bass	121	0	32
Finger Bass	121	0	33
Picked Bass	121	0	34
Fretl. Bass	121	0	35
Slap Bass 1	121	0	36
Slap Bass 2	121	0	37
SynthBass 1	121	0	38
SynthBass 2	121	0	39
AcBass Buzz	121	1	32
Fing ElBass	121	2	33
Pick ElBass	121	1	34
Fret. Bass2	121	1	35
SuperSwBass	121	1	36
SuperSwBas2	121	2	36
SynBassWarm	121	1	38
SynBassReso	121	2	38
Bass & Ride	121	2	32
FingElBass2	121	3	33
PickElBass2	121	2	34

Name	CC00	CC32	PC
Fretless Sw	121	2	35
Thumb Bass	121	1	37
Finger Slap	121	1	33
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
FingElBass3	121	4	33
DarkR&BBass	121	4	35
Sweet Fret	121	3	35
Dyna Bass	121	2	37
Stick Bass	121	5	33
Gtr Bass	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Dr. Octave	121	16	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
SynBass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
AttackPulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
BlindAsABat	121	12	38
PoinkerBass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Bank: Drum & Perc			
Std. Kit1	120	0	0
Std. Kit2	120	0	1
Std. Kit3	120	0	2
Std. Kit4	120	0	4
AcousticKit	120	0	3
Room Kit1	120	0	8
Room Kit2	120	0	12
Jungle Kit	120	0	10
HipHop Kit1	120	0	9
HipHop Kit2	120	0	13
Techno Kit1	120	0	11
Techno Kit2	120	0	14
Techno Kit3	120	0	15
Power Kit1	120	0	16
Power Kit2	120	0	17
Electro Kit	120	0	24
Analog Kit	120	0	25
House Kit1	120	0	26
House Kit2	120	0	27
House Kit3	120	0	28
House Kit4	120	0	29
Jazz Kit	120	0	32
Brush Kit1	120	0	40
Brush V.S.2	120	0	41
OrchestraK.	120	0	48
Bdrum&Sdrum	120	0	50

Name	CC00	CC32	PC
SFX Kit	120	0	56
Percus.Kit1	120	0	64
Latin P.Kit	120	0	65
TRI-Per.KIT	120	0	66
ArabianKit1	120	0	116
ArabianKit2	120	0	117
Timpani	121	0	47
Agogo	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock	121	0	115
Taiko Drum	121	0	116
Melodic Tom	121	0	117
Synth Drum	121	0	118
Reverse Cym	121	0	119
Dragon Gong	121	1	119
Castanets	121	1	115
Concert BD	121	1	116
MelodicTom2	121	1	117
Rhyt.BoxTom	121	1	118
Electr.Drum	121	2	118
Rev Tom	121	2	117
Rev Snare	121	3	118
i30Perc.Kit	120	0	67
Bank: SFX			
Goblins	121	0	101
Echo Drops	121	0	102
Star Theme	121	0	103
GtFretNoise	121	0	120
BreathNoise	121	0	121
Seashore	121	0	122
Bird Tweet	121	0	123
AcBassStrng	121	2	120
Telephone	121	0	124
Helicopter	121	0	125
Applause	121	0	126
Gun Shot	121	0	127
SynthMallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
GtrCutNoise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
HorseGallop	121	2	123
Bird Tweet2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125

Name	CC00	CC32	PC
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Lasergun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
HitInIndia	121	5	55
Stadium	121	6	126

PROGRAMS (PROGRAM CHANGE-REIHENFOLGE)

Die folgende Übersicht zeigt alle werkseitigen Programme des microARRANGER in der Reihenfolge der Bank Select/ Program Change-Nummer.

Erläuterung: *Die Übersicht enthält auch die MIDI Daten, die zur Fernselektion der Programme verwendet werden.* ***CC00:*** *Control Change 0 oder Bank Select MSB.* ***CC32:*** *Control Change 32 oder Bank Select LSB.* ***PC:*** *Program Change.*

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	0	0	Ac. Piano	Piano	√
121	1	0	AcPianoWide	Piano	√
121	2	0	AcPianoDark	Piano	√
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Class.Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano&Vibes	Piano	
121	7	0	Pno&Strings	Piano	
121	0	1	BrightPiano	Piano	√
121	1	1	BrPianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	PnoStrngPad	Piano	
121	0	2	ElGranPiano	Piano	√
121	1	2	ElGrandWide	Piano	√
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000'sPiano	Piano	
121	5	2	ChorusPiano	Piano	
121	6	2	PianoLayers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	√
121	1	3	Honky-Wide	Piano	√
121	0	4	El.Piano 1	E.Piano	√
121	1	4	DetunedEP 1	E.Piano	√
121	2	4	EP1Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	4	60'sElPiano	E.Piano	√
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro-Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	ProStage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E.Piano	E.Piano	
121	9	4	ThinElPiano	E.Piano	
121	10	4	DynoTine EP	E.Piano	
121	11	4	ClubElPiano	E.Piano	
121	0	5	El.Piano 2	E.Piano	√
121	1	5	DetunedEP 2	E.Piano	√
121	2	5	EP2Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	5	EP Legend	E.Piano	√
121	4	5	EP Phase	E.Piano	√
121	5	5	SynPiano X	E.Piano	
121	6	5	StereoDigEP	E.Piano	
121	7	5	ClassDigiEP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Class.Tines	E.Piano	
121	10	5	PhantomTine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	WhitePad EP	E.Piano	
121	0	6	Harpsichord	Piano	√
121	1	6	Harpsi Oct.	Piano	√
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	√
121	3	6	HarpsiK.Off	Piano	√
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	√
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	√
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	√
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone	Mallet & Bell	√
121	1	11	Vibrap.Wide	Mallet & Bell	√
121	2	11	Vibraphone2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	√
121	1	12	MarimbaWide	Mallet & Bell	√
121	2	12	RimbaKeyOff	Mallet & Bell	
121	3	12	MonkeySkuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc	
121	5	12	MalletClock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	√
121	0	14	TubularBell	Mallet & Bell	√
121	1	14	Church Bell	Mallet & Bell	√
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	√
121	3	14	ChurchBell2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	√
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawb.Organ	Organ 1	√
121	1	16	DetDrawbOrg	Organ 1	√
121	2	16	It60'sOrgan	Organ 1	√
121	3	16	DrawbOrgan2	Organ 1	√
121	4	16	DarkJazzOrg	Organ 1	
121	5	16	IperDarkOrg	Organ 1	
121	6	16	FullDrawbar	Organ 1	
121	7	16	DWGS Organ	Organ 1	
121	8	16	Jazz Organ	Organ 1	
121	9	16	GospelOrgan	Organ 1	
121	10	16	Good Old B	Organ 1	
121	11	16	VOX Legend	Organ 1	
121	12	16	ArabianOrg.	Organ 1	
121	0	17	Perc. Organ	Organ 1	√
121	1	17	Det.PercOrg	Organ 1	√
121	2	17	Perc.Organ2	Organ 1	√
121	3	17	Old Wheels	Organ 1	
121	4	17	Percuss.BX3	Organ 1	
121	5	17	M1 Organ	Organ 1	
121	6	17	TeknoOrgBas	Organ 1	
121	7	17	Bx3ShortDec	Organ 1	
121	8	17	RotaryOrgan	Organ 1	
121	0	18	Rock Organ	Organ 1	√
121	1	18	BX3 Velo Sw	Organ 1	
121	2	18	Killer B	Organ 1	
121	3	18	Dirty B	Organ 1	
121	4	18	ClassiClick	Organ 1	
121	5	18	Dist. Organ	Organ 1	
121	6	18	SuperBXPerc	Organ 1	
121	7	18	DirtyJazOrg	Organ 1	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	8	18	PercShorDec	Organ 1	
121	9	18	Perc.Wheels	Organ 1	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ 1	
121	0	19	ChurchOrg.1	Organ 2	√
121	1	19	ChurchOcMix	Organ 2	√
121	2	19	DetunChurch	Organ 2	√
121	3	19	PipeMixture	Organ 2	
121	4	19	ChurchPipes	Organ 2	
121	5	19	Full Pipes	Organ 2	
121	6	19	Pipe Tutti	Organ 2	
121	7	19	PositiveOrg	Organ 2	
121	0	20	Reed Organ	Organ 2	√
121	1	20	Puff Organ	Organ 2	√
121	2	20	Small Pipe	Organ 2	
121	3	20	FlautoPipes	Organ 2	
121	0	21	Accordion	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	MusetteClar	Accordion	
121	6	21	Fisa 16+8	Accordion	
121	7	21	Fisa 16+4	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arab.Accord	Accordion	
121	0	22	Harmonica	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harm.	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	0	23	TangoAccord	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	0	24	NylonGuitar	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√
121	2	24	NylonKeyOff	Guitar	√
121	3	24	Nylon Gtr 2	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	AcGtrKeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Gtr	Guitar	
121	7	24	Gtr Strings	Guitar	
121	0	25	SteelGuitar	Guitar	√
121	1	25	12StringGtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel&Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Gtr 2	Guitar	
121	5	25	St12Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	FingerK.Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	St.Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandol.KOff	Guitar	
121	11	25	MandoTrem	Guitar	
121	12	25	Reso.Guitar	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	√
121	1	26	PedSteelGtr	Guitar	√
121	2	26	Club J.Gtr1	Guitar	
121	3	26	Club J.Gtr2	Guitar	
121	4	26	Ped.Steel 2	Guitar	
121	0	27	CleanGuitar	Guitar	√
121	1	27	DetCleanGtr	Guitar	√
121	2	27	MidToneGtr	Guitar	√

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	3	27	Chorus Gtr	Guitar	
121	4	27	Vintage S.	Guitar	
121	5	27	ProcesElGtr	Guitar	
121	6	27	SingleCoil	Guitar	
121	7	27	NewStra.Gtr	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R El.Gtr	Guitar	
121	10	27	L&R El.Gtr2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	FunkyWhaSw	Guitar	
121	0	28	MutedGuitar	Guitar	√
121	1	28	FunkyCutGtr	Guitar	√
121	2	28	MuteVeloGtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra.Chime	Guitar	
121	6	28	CleanMutGtr	Guitar	
121	7	28	RhythmElGtr	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	0	29	OverdriveGt	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	0	30	DistortionG	Guitar	√
121	1	30	FeedbackGtr	Guitar	√
121	2	30	DistRhytmGt	Guitar	√
121	3	30	JoystGtr Y-	Guitar	
121	4	30	PowerChords	Guitar	
121	5	30	MuteMonster	Guitar	
121	6	30	WetDistGtr	Guitar	
121	7	30	SoloDistGtr	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist	Guitar	
121	0	31	GtrHarmonic	Guitar	√
121	1	31	GtrFeedback	Guitar	√
121	2	31	EGHarmonics	Guitar	
121	0	32	Acous. Bass	Bass	√
121	1	32	AcBass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride	Bass	
121	0	33	Finger Bass	Bass	√
121	1	33	Finger Slap	Bass	√
121	2	33	Fing ElBass	Bass	
121	3	33	FingElBass2	Bass	
121	4	33	FingElBass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	0	34	Picked Bass	Bass	√
121	1	34	Pick ElBass	Bass	
121	2	34	PickElBass2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Gtr Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	0	35	Fretl. Bass	Bass	√
121	1	35	Fret. Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw	Bass	
121	3	35	Sweet Fret	Bass	
121	4	35	DarkR&BBass	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1	Bass	√
121	1	36	SuperSwBass	Bass	
121	2	36	SuperSwBas2	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	0	38	SynthBass 1	Bass	√
121	1	38	SynBassWarm	Bass	√
121	2	38	SynBassReso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	SynBass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	BlindAsABat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	0	39	SynthBass 2	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	AttackPulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	PoinkerBass	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocals	√
121	1	40	SlowAttViol	Strings & Vocals	√
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocals	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocals	
121	0	41	Viola	Strings & Vocals	√
121	0	42	Cello	Strings & Vocals	√
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocals	√
121	0	44	Tremolo Str	Strings & Vocals	√
121	0	45	PizzicatoSt	Strings & Vocals	√
121	1	45	PizzEnsembl	Strings & Vocals	
121	2	45	PizzSection	Strings & Vocals	
121	3	45	Dbl Strings	Strings & Vocals	
121	0	46	Orches.Harp	Strings & Vocals	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocals	√
121	0	47	Timpani	Drum & Perc	√
121	0	48	StringsEns1	Strings & Vocals	√
121	1	48	String&Bras	Strings & Vocals	√
121	2	48	60s Strings	Strings & Vocals	√
121	3	48	St. Strings	Strings & Vocals	
121	4	48	LegatoStrng	Strings & Vocals	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocals	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocals	
121	7	48	ArcoStrings	Strings & Vocals	
121	8	48	Oct.Strings	Strings & Vocals	
121	9	48	StringQuart	Strings & Vocals	
121	10	48	Symph. Bows	Strings & Vocals	
121	11	48	Ens. & Solo	Strings & Vocals	
121	12	48	Camera Str.	Strings & Vocals	
121	13	48	ArabStrings	Strings & Vocals	
121	0	49	StringsEns2	Strings & Vocals	√
121	1	49	SweeperStr.	Strings & Vocals	
121	0	50	SynStrings1	Strings & Vocals	√
121	1	50	SynStrings3	Strings & Vocals	√
121	2	50	Analog Str	Strings & Vocals	
121	3	50	AnalogVelve	Strings & Vocals	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocals	
121	0	51	SynStrings2	Strings & Vocals	√
121	0	52	Choir Aahs	Strings & Vocals	√
121	1	52	Choir Aahs2	Strings & Vocals	√
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocals	
121	3	52	OhSlowVoice	Strings & Vocals	
121	4	52	Take Voices	Strings & Vocals	
121	5	52	TakeVoices2	Strings & Vocals	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocals	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocals	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocals	
121	9	52	Oh-AhVoices	Strings & Vocals	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocals	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocals	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocals	
121	13	52	StringChoir	Strings & Vocals	
121	0	53	Voice Oohs	Strings & Vocals	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocals	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocals	
121	3	53	Airways	Strings & Vocals	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocals	√
121	1	54	AnalogVoice	Strings & Vocals	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocals	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocals	
121	4	54	ClassicVox	Strings & Vocals	
121	5	54	DreamVoice	Strings & Vocals	
121	0	55	Orches. Hit	Brass	√
121	1	55	BassHitPlus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	BrassImpact	Brass	
121	5	55	HitInIndia	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	0	56	Trumpet	Trp & Trbn	√
121	1	56	DarkTrumpet	Trp & Trbn	√
121	2	56	Trumpet 2	Trp & Trbn	
121	3	56	MonoTrumpet	Trp & Trbn	
121	4	56	TrumpetExpr	Trp & Trbn	
121	5	56	TrumptPitch	Trp & Trbn	
121	6	56	Dual Trump	Trp & Trbn	
121	7	56	Flugel Horn	Trp & Trbn	
121	8	56	Warm Flugel	Trp & Trbn	
121	9	56	BeBopCornet	Trp & Trbn	
121	0	57	Trombone	Trp & Trbn	√
121	1	57	Trombone 2	Trp & Trbn	√
121	2	57	BrightTromb	Trp & Trbn	√
121	3	57	HardTrombon	Trp & Trbn	
121	4	57	SoftTrombon	Trp & Trbn	
121	5	57	PitchTromb	Trp & Trbn	
121	0	58	Tuba	Trp & Trbn	√
121	1	58	Ob.Tuba	Trp & Trbn	
121	2	58	Tuba Gold	Trp & Trbn	
121	3	58	Dynabone	Trp & Trbn	
121	0	59	Muted Trp	Trp & Trbn	√
121	1	59	Muted Trp 2	Trp & Trbn	√
121	2	59	Wha Trumpet	Trp & Trbn	
121	3	59	MutEnsemble	Trp & Trbn	
121	4	59	MutEnsembl2	Trp & Trbn	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	0	60	French Horn	Brass	√
121	1	60	FrenchHorn2	Brass	√
121	2	60	French Sect	Brass	
121	3	60	ClassicHorn	Brass	
121	4	60	Horns & Ens	Brass	
121	0	61	BrassSect.1	Brass	√
121	1	61	BrassSect.2	Brass	√
121	2	61	Tight Brass	Brass	
121	3	61	Glen&Friend	Brass	
121	4	61	BigBandBrs	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trp & Brass	Brass	
121	8	61	AttackBrass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens	Brass	
121	10	61	TromboneEns	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	TightBrass2	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass2	Brass	
121	23	61	Sfz Brass	Brass	
121	24	61	Dbl Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	0	62	Syn Brass 1	Brass	√
121	1	62	Syn Brass 3	Brass	√
121	2	62	AnalogBras1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	ElectrikBrs	Brass	
121	5	62	Syn Brass 5	Brass	
121	0	63	Syn Brass 2	Brass	√
121	1	63	Syn Brass 4	Brass	√
121	2	63	AnalogBras2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	√
121	1	64	Sweet Sprno	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	SaxEnsemble	Sax	
121	3	65	BreathyAlto	Sax	
121	4	65	AltSaxGrowl	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	√
121	1	66	Tenor Noise	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	TenorBreath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	0	67	BaritoneSax	Sax	√
121	1	67	Barit Growl	Sax	
121	2	67	BreathyBari	Sax	
121	0	68	Oboe	Woodwind	√

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	EnglishHorn	Woodwind	√
121	1	69	EnglisHorn2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarin	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Sect Winds	Woodwind	
121	4	71	Sect Winds2	Woodwind	
121	5	71	ClarinetEns	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarin	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	√
121	1	72	Small Orch	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	FluteSwitch	Woodwind	
121	3	73	FluteDyn5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frull	Woodwind	
121	5	73	Orch. Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Woodwind	
121	7	73	WoodenFlute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	BlownBottle	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi	Woodwind	√
121	1	77	Old Shaku	Woodwind	
121	2	77	Shaku 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square	Synth 2	√
121	1	80	LeadSquare2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portam	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old&Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Sq.	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	LeadSawPuls	Synth 2	√
121	3	81	LeadDblSaw	Synth 2	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	PhatSawLead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	12	81	Syn Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope	Synth 2	√
121	0	83	Chiff	Synth 2	√
121	0	84	Charang	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	MetallicRez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocals	√
121	1	85	EtherVoices	Strings & Vocals	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocals	
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	√
121	1	86	Crimson5ths	Synth 2	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	ElectroLead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	ThinAnaLead	Synth 2	
121	5	87	EspressLead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 1	√
121	1	88	VirtualTrav	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 1	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√
121	2	89	MasterPad	Synth 1	
121	3	89	Power Synth	Synth 1	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad2	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 1	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 1	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Syn Sweeper	Synth 1	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Dig PolySix	Synth 1	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 1	
121	9	90	Mega Synth	Synth 1	
121	10	90	TecnoPhonic	Synth 1	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Synth 1	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocals	
121	3	91	Heaven	Synth 1	
121	4	91	Pop Syn Pad	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	TsunamiWave	Synth 1	
121	7	91	FreshBreath	Synth 1	
121	8	91	RavelianPad	Synth 1	
121	9	91	FullVox Pad	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	0	92	BowedGlass	Synth 1	√
121	0	93	MetallicPad	Synth 1	√
121	1	93	Cosmic	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad	Synth 1	√
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	√
121	1	95	AstralDream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	DarkElement	Synth 1	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	Synth 1	√
121	1	96	MotionOcean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 1	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	ElastickPad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	√
121	1	98	SynthMallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	KrystalBell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Mallet & Bell	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	√
121	0	100	Brightness	Synth 2	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Syn Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	√
121	1	101	MotionRaver	Synth 2	
121	2	101	Digi IcePad	Synth 1	
121	0	102	Echo Drops	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	√
121	0	104	Sitar	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√
121	2	104	SitarTambou	Guitar	
121	3	104	IndianStars	Guitar	
121	4	104	IndianFrets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	√
121	1	105	BanjoKeyOff	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	√
121	0	107	Koto	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanun	Guitar	
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	√
121	1	108	VeloKalimba	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipe	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocals	√
121	0	111	Shanai	Woodwind	√
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	√
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	BaliGamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	GarbageMall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc	√
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	√
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc	√
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc	√
121	1	116	Concert BD	Drum & Perc	√
121	0	117	Melodic Tom	Drum & Perc	√
121	1	117	MelodicTom2	Drum & Perc	√
121	2	117	Rev Tom	Drum & Perc	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc	√
121	1	118	Rhyt.BoxTom	Drum & Perc	√
121	2	118	Electr.Drum	Drum & Perc	√
121	3	118	Rev Snare	Drum & Perc	
121	0	119	Reverse Cym	Drum & Perc	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc	
121	0	120	GtFretNoise	SFX	√
121	1	120	GtrCutNoise	SFX	√
121	2	120	AcBassStrng	SFX	√
121	3	120	VoxWahChick	Guitar	
121	0	121	BreathNoise	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√
121	2	123	HorseGallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet2	SFX	√
121	0	124	Telephone 1	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jetplane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Lasergun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√

DRUM KITS

Die folgende Übersicht zeigt alle werkseitigen Drumkit-Programme des microARRANGER in der Reihenfolge der Bank Select/Program Change-Nummer.

Erläuterung: *Die Übersicht enthält auch die MIDI Daten, die zur Fernselektion der Programme verwendet werden.* ***CC00:*** *Control Change 0 oder Bank Select MSB.* ***CC32:*** *Control Change 32 oder Bank Select LSB.* ***PC:*** *Program Change.*

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	0	Std. Kit1	√
120	0	1	Std. Kit2	
120	0	2	Std. Kit3	
120	0	3	AcousticKit	
120	0	4	Std. Kit4	
120	0	*5–7: (remap to 0)*		
120	0	8	Room Kit1	√
120	0	9	HipHop Kit1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit1	
120	0	12	Room Kit2	
120	0	13	HipHop Kit2	
120	0	14	Techno Kit2	
120	0	15	Techno Kit3	
120	0	16	Power Kit1	√
120	0	17	Power Kit2	
120	0	*18–23: (remap to 16)*		
120	0	24	Electro Kit	√
120	0	25	Analog Kit	√
120	0	26	House Kit1	
120	0	27	House Kit2	
120	0	28	House Kit3	
120	0	29	House Kit4	
120	0	*30–31: (remap to 24)*		
120	0	32	Jazz Kit	√
120	0	*33–39: (remap to 32)*		
120	0	40	Brush Kit1	√
120	0	41	Brush V.S.2	
120	0	*42–47: (remap to 40)*		
120	0	48	OrchestraK.	√
120	0	*49: (remap to 48)*		
120	0	50	Bdrum&Sdrum	
120	0	*51: (remap to 116)*		
120	0	*52–55: (remap to 48)*		
120	0	56	SFX Kit	√
120	0	*57–63: (remap to 56)*		
120	0	64	Percus.Kit1	
120	0	65	Latin P.Kit	
120	0	66	TRI-Per.KIT	
120	0	67	i30 Perc.Kit	
120	0	*68–71: (remap to 64)*		
120	0	*72–115: (remap to 0)*		
120	0	116	Arabian Kit 1	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	*118–127: (remap to 0)*		

DRUM KIT INSTRUMENTE

Erläuterung: *In der Drum Kit Tabelle bezieht sich die vor jedem Drum Kit Namen erscheinende Nummer* ***120-x-x*** *auf die Bank Select MSB (CC00) – Bank Select LSB (CC32) – Program Change (PC) Nummer. Bei den* ***Samples*** *sind sowohl die gespeicherte Sample Nummer als auch der Sample Name aufgelistet.* ***Excl*** *ist der Exclusive Parameter: Wenn eine Note angeschlagen wird, werden alle anderen Noten mit derselben Exlcusive-Nummer gestoppt. Ein nach rechts zeigender Pfeil (→) gibt Hinweis auf einen Velocity Schalter.*

		120-0-0: Std. Kit1			120-0-1: Std. Kit2			120-0-2: Std. Kit3		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
8	G#-1				0	BD-Dry 1	Off			
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	37	SD-Full Room	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off
14	D0	48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	Off	48	SD-Processed	Off
15	D#0	0	BD-Dry 1	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
16	E0	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
17	F0	31	SD-Dry 1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	42	SD-BrushHit	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off	0	BD-Dry 1	Off	5	BD-Jazz	Off
20	G#0	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	7	69	SD-Brasser	7
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	49	SD-CrackerRoom	7	32	SD-Dry 2	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	2	BD-Dry 3	Off	12	BD-Tight	Off	0	BD-Dry 1	Off
36	C2	0	BD-Dry 1	Off	10	BD-Tubby	Off	10	BD-Tubby	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	32	SD-Dry 2	Off	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	37	SD-Full Room	Off	38	SD-Off Center	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	92	HH2 Closed1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	159	CongaLoMtSlp	Off	159	CongaLoMtSlp	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-3: AcousticKit			120-0-4: Std. Kit4			120-0-8: Room Kit1			120-0-9: HipHop Kit1		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	49	SD-CrackerRoom	Off	48	SD-Processed	1	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	6	BD-Pillow	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	27	BD-Amb.Rocker	Off	12	BD-Tight	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	5	BD-Jazz	Off	2	BD-Dry 3	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	Off	47	SD-Yowie	7	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	31	SD-Dry 1	Off	59	SD-Hip 6	7	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	3	BD-Normal	Off	2	BD-Dry 3	Off	10	BD-Tubby	Off	28	BD-Pop 99	Off
36	C2	0O6	BD-Dry 1OBD-Pillow	Off	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	21	BD-Hip 3	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	126	88-Rimshot	Off
38	D2	35O36	SD-Ghost fOSD-Ghost p	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	35O36	SD-Ghost fOSD-Ghost p	Off	37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off	67	SD-Vintage6	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	100	HH-OldClose2	Off
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	96	HH2 Open	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	114	Ride-Jazz	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit1			120-0-12: Room Kit2			120-0-13: HipHop Kit2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	21	BD-Hip 3	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	46	SD-Big Rock	Off	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	19	BD-Hip 1	Off	13	BD-Squash	Off	12	BD-Tight	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
36	C2	29	BD-Deep 88	Off	17	BD-House 1	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	24	BD-Dance 99	Off
37	C#2	121	FingerSnaps	Off	242	Comp Voice Noise	Off	72	SideStickDry	Off	121	FingerSnaps	Off
38	D2	66	SD-Vintage5	Off	125	99-SD	Off	48	SD-Processed	Off	51	SD-Rap	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	337	Alkis	Off
40	E2	61	SD-Tiny	Off	125	99-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	55	SD-Hip 2	Off
41	F2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	129	88-HH Open	1	99	HH-Old TiteClos	1	93	HH2 Closed2	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	102	HH-Hip	Off	103	HH-AlpoClose	Off	94	HH2 Foot	1	102	HH-Hip	Off
45	A2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	98	HH-Old Open1	1	101	HH-Old Open2	1	91	HH1 Sizzle	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	101	HH-Old Open2	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-14: Techno Kit2			120-0-15: Techno Kit3			120-0-16: Power Kit1			120-0-17: Power Kit2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	64	SD-Vintage3	Off	64	SD-Vintage3	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	19	BD-Hip 1	Off	19	BD-Hip 1	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	62	SD-Vintage1	Off	62	SD-Vintage1	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	69	SD-Brasser	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	11	BD-Gated	Off	23	BD-Pop Kick	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	9	BD-Terminator	Off	11	BD-Gated	Off
37	C#2	126	88-Rimshot	Off	140	PR-House05	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	52	SD-Noise	Off	70	SD-Chili	Off	50	SD-Dance	Off	48	SD-Processed	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	122	Hand Claps	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	143	Zap2	Off	124	88-SD	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
41	F2	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
42	F#2	99	HH-Old TiteClos	1	130	99-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	93	HH2 Closed2	1
43	G2	133	88-Tom	Off	273	Wind	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
44	G#2	103	HH-AlpoClose	Off	100	HH-OldClose2	Off	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	133	88-Tom	Off	296	Amp Noise	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
46	A#2	101	HH-Old Open2	1	131	99-HH Open	1	96	HH2 Open	1	96	HH2 Open	1
47	B2	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
48	C3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	278	Xylophone Spectr	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	134	88-Conga	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	134	88-Conga	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	342	Darbuka 1 DumOp	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit1			120-0-27: House Kit2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	19	BD-Hip 1	Off	271	Explosion	Off	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	67	SD-Vintage6	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	3	BD-Normal	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off
12	C0	124	88-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off
14	D0	64	SD-Vintage3	Off	71	SD-Whopper	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
15	D#0	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	25	BD-Ambi Kick	Off	24	BD-Dance 99	Off	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off
17	F0	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
18	F#0	128	88-HH Close	1	86	HH1 Closed1	1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
19	G0	17	BD-House 1	Off	19	BD-Hip 1	Off	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off
20	G#0	143	Zap2	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
21	A0	48	SD-Processed	Off	59	SD-Hip 6	Off	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off
22	A#0	65	SD-Vintage4	Off	61	SD-Tiny	Off	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	15	BD-Dance 2	Off	29	BD-Deep 88	Off	21	BD-Hip 3	Off	21	BD-Hip 3	Off
36	C2	138	FM El.Tom	Off	29	BD-Deep 88	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	13	BD-Squash	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	126	88-Rimshot	Off	141	PR-House06	Off	319	Rek-Jingle	Off
38	D2	139	Real El.Tom	Off	124	88-SD	Off	61	SD-Tiny	Off	65	SD-Vintage4	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	58	SD-Hip 5	Off	124	88-SD	Off	125	99-SD	Off	51	SD-Rap	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	128	88-HH Close	1	130	99-HH Close	1	99	HH-Old TiteClos	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	82	Tom Processed	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	129	88-HH Open	1	96	HH2 Open	Off	103	HH-AlpoClose	Off
45	A2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	123	88-BD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	129	88-HH Open	1	131	99-HH Open	1	97	HH-OldClose1	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	282	Noise FM Mod	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	133	88-Tom	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	133	88-Tom	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	135	88-Clave	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	230	Finger Cymbal	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	230	Finger Cymbal	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-28: House Kit3			120-0-29: House Kit4			120-0-32: Jazz Kit			120-0-40: Brush Kit1		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	17	BD-House 1	Off	79	Tom 2-Floor	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	79	Tom 2-Floor	Off
11	B-1	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	79	Tom 2-Floor	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
13	C#0	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	77	Tom 2-Hi	Off
14	D0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	32	SD-Dry 2	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	5	BD-Jazz	Off
16	E0	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
17	F0	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	37	SD-Full Room	Off	121	FingerSnaps	Off
18	F#0	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	87	HH1 Closed2	1	86	HH1 Closed1	1
19	G0	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off	0	BD-Dry 1	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off	32	SD-Dry 2	Off	43	SD-BrushTap1	7
22	A#0	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off	42	SD-BrushHit	Off	43	SD-BrushTap1	7
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	28	BD-Pop 99	Off	21	BD-Hip 3	Off	5	BD-Jazz	Off	6	BD-Pillow	Off
36	C2	24	BD-Dance 99	Off	11	BD-Gated	Off	4	BD-SoftRoom	Off	5	BD-Jazz	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	47	SD-Yowie	Off	31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off	43	SD-BrushTap1	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	42	SD-BrushHit	Off
40	E2	59	SD-Hip 6	Off	52	SD-Noise	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	45	SD-BrushSwirl	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
42	F#2	128	88-HH Close	1	128	88-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
44	G#2	128	88-HH Close	1	129	88-HH Open	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
46	A#2	129	88-HH Open	1	129	88-HH Open	1	91	HH1 Sizzle	1	95	HH2 FootOpen	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	111	CYM-99 Ride	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	105	Crash Cymbal 2	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	79	Tom 2-Floor	Off				17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	79	Tom 2-Floor	Off				125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	79	Tom 2-Floor	Off				123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	78	Tom 2-Lo	Off				124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	77	Tom 2-Hi	Off				37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off
14	D0	32	SD-Dry 2	Off				48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	1
15	D#0	5	BD-Jazz	Off				0	BD-Dry 1	Off	0	BD-Dry 1	Off
16	E0	6	BD-Pillow	Off				12	BD-Tight	Off	12	BD-Tight	Off
17	F0	121	FingerSnaps	Off				31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off
18	F#0	86	HH1 Closed1	1				87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off				2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off				73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	43	SD-BrushTap1	7				74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
22	A#0	43	SD-BrushTap1	7				283	Tubular	Off	283	Tubular	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off				225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	Off	119	SD-Orch.Roll	Off
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	86	HH1 Closed1	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	88	HH1 Foot	Off	87	HH1 Closed2	Off	87	HH1 Closed2	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	89	HH1 Open 1	7	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	112	Ride-Edge 1	Off	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
35	B1	5	BD-Jazz	Off	4	BD-SoftRoom	Off	2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
36	C2	3Ö4	BD-Normal BDÖSoftRoom	Off	116	BD-Orch.	Off	17	BD-House 1	Off	12	BD-Tight	Off
37	C#2	43	SD-BrushTap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	43Ö44	SD-BrushTap1ÖSD-BrushTap2	Off	120	SD-Orch.	Off	33	SD-Dry 3	Off	33	SD-Dry 3	Off
39	D#2	39Ö42	SD-Jazz Ring SDÖBrushHit	Off	178	CastSingle	Off	337	Alkis	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	45Ö45	SD-BrushSwirl SDÖBrushSwirl	Off	120	SD-Orch.	Off	68	SD-AmbiHop	Off	33	SD-Dry 3	Off
41	F2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	118	Timpani	Off	88	HH1 Foot	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	118	Timpani	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	95	HH2 FootOpen	1	118	Timpani	Off	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	118	Timpani	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	112	Ride-Edge 1	Off	118	Timpani	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	118	Timpani	Off	352	Hollo 1	Off	301	Dbk-Tky-Open	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	118	Timpani	Off	353	Hollo 2	Off	300	Dbk-Tky-Mute	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	345	Darbuka 2	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	350	Darbuka D3	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	117	Orch Cymb	Off	339	Bandir Closed	Off	304	Douf-Dom-ak	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	353	Hollo 2	Off	307	Douf-Tek-ak 2	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	353	Hollo 2	Off	306	Douf-Tek-ak 1	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	305	Douf-rim-ak	Off	305	Douf-rim-ak	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	344	Darbuka 1 Closed	Off	328	Tabla-Dom	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	348	Darbuka D1	4	348	Darbuka D1	4
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	346	Darbuka 3	4	331	Tabla-Tak	4
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	349	Darbuka D2	Off	329	Tabla-Flam	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	330	Tabla-Rim	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	189	Tabla-Na	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	343	Darbuka 1 Tek5	Off	191	Tabla-Tin	Off
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	359	Tef 1	Off	318	Rek-dom-ak	Off
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	360	Tef 2	Off	321	Rik2	Off
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	320	Rik1	Off	320	Rik1	Off
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	322	Rik3	Off	322	Rik3	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	360	Tef 2	Off	322	Rik3	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	359	Tef 1	Off	319	Rek-Jingle	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	360	Tef 2	Off	360	Tef 2	Off
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	318	Rek-dom-ak	Off	318	Rek-dom-ak	Off
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	359	Tef 1	Off	359	Tef 1	Off
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	321	Rik2	Off	321	Rik2	Off
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	361	Tef 3	Off	322	Rik3	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	360	Tef 2	Off	319	Rek-Jingle	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	312	Bells Open	2	312	Bells Open	2
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	323	Sagat-HalfOpen	2	323	Sagat-HalfOpen	2
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	324	Sagat-Close	2	324	Sagat-Close	2
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	351	Davul	Off	351	Davul	Off
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	357	Ramazan DVL2	3	175	Djembe-Open	3

(Fortsetzung: nächste Seite)

(Fortsetzung)

Note		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
89	**F6**							356	Ramazan DVL1	3	175	Djembe-Open	3
90	**F#6**							358	Ramazan DVL3	3	301	Dbk-Tky-Open	3
91	**G6**							355	Kup 2	5	312	Bells Open	5
92	**G#6**							83	Tom Jazz Hi	5	323	Sagat-HalfOpen	5
93	**A6**							355	Kup 2	5	324	Sagat-Close	5
94	**A#6**							354	Kup 1	Off	351	Davul	Off
95	**B6**							2	BD-Dry 3	Off	5	BD-Jazz	Off
96	**C7**							354	Kup 1	Off	361	Tef 3	Off

Note		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1	257	Tribe	Off									
1	C#-1	142	Zap1	Off									
2	D-1	133	88-Tom	Off									
3	D#-1	123	88-BD	Off									
4	E-1	123	88-BD	Off									
5	F-1	22	BD-Hip 4	Off									
6	F#-1	23	BD-Pop Kick	Off									
7	G-1	19	BD-Hip 1	Off									
8	G#-1	18	BD-House 2	Off									
9	A-1	28	BD-Pop 99	Off									
10	A#-1	123	88-BD	Off									
11	B-1	138	FM El.Tom	Off									
12	C0	28	BD-Pop 99	Off									
13	C#0	27	BD-Amb.Rocker	Off									
14	D0	25	BD-Ambi Kick	Off				181	Guiro Short	Off			
15	D#0	24	BD-Dance 99	Off				209	Tambourin-Push	Off			
16	E0	23	BD-Pop Kick	Off				210	Tambourin-Pull	Off			
17	F0	22	BD-Hip 4	Off				211	Tambourin-Acc1	Off			
18	F#0	21	BD-Hip 3	Off				211	Tambourin-Acc1	Off	240	Hit It	Off
19	G0	19	BD-Hip 1	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	238	Yeah!-Solo	Off
20	G#0	18	BD-House 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	237	Yeah!	Off
21	A0	16	BD-Dance 3	Off				209	Tambourin-Push	Off	241	Uhhhh Solo	Off
22	A#0	15	BD-Dance 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	214	Triangle-Mute	7
23	B0	13	BD-Squash	Off				319	Rek-Jingle	Off	213	Triangle-Open	7
24	C1	30	BD-Klanger	Off				233	Flexatone	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	29	BD-Deep 88	Off				230	Finger Cymbal	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	29	BD-Deep 88	Off	0	BD-Dry 1	Off	197	Tsuzumi	Off	136	88-Cowbell	Off
27	D#1	123	88-BD	Off	296	Amp Noise	Off	172	BongoHi-Slap	Off	179	CastDouble	Off
28	E1	12	BD-Tight	Off	235	Chinese Gong	Off	173	BongoHi-Stk1	Off	178	CastSingle	Off
29	F1	29	BD-Deep 88	Off	153	DJ-BD Rub	Off	170	BongoLo-Stk	Off	121	FingerSnaps	Off
30	F#1	17	BD-House 1	Off	148	DJ-Scratch3c	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	121	FingerSnaps	Off
31	G1	14	BD-Dance 1	Off	154	DJ-SD Rub	Off	224	Agogo-Bell	Off	99	HH-Old TiteClos	Off
32	G#1	16	BD-Dance 3	Off	145	DJ-Scratch2	Off	273	Wind	Off	236	Metal Hit	Off
33	A1	20	BD-Hip 2	Off	286	GtCutNois1	Off	224	Agogo-Bell	Off	197	Tsuzumi	Off
34	A#1	26	BD-Amb.Crackle	Off	287	GtCutNois2	Off	174	BongoHi-Stk2	Off	197	Tsuzumi	Off
35	B1	29	BD-Deep 88	Off	292	E.GtrPick1	Off	200	Woodblock1	Off	197	Tsuzumi	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	294	Gtr Scratch1	Off	199	Claves	Off	116	BD-Orch.	1
37	C#2	23	BD-Pop Kick	Off	290	Dist.Slide1	Off	201	Woodblock2	Off	116	BD-Orch.	1
38	D2	12	BD-Tight	Off	291	Dist.Slide2	Off	225	Cowbell	Off	224	Agogo-Bell	Off
39	D#2	1	BD-Dry 2	Off	143	Zap2	Off	200	Woodblock1	Off	224	Agogo-Bell	Off
40	E2	2	BD-Dry 3	Off	258	GunShot 1	Off	179	CastDouble	Off	158	CongaLo-Open	Off
41	F2	7	BD-Woofer	Off	144	DJ-Scratch1	7	184	Baya-Open	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
42	F#2	3	BD-Normal	Off	145	DJ-Scratch2	7	217	Shaker1	Off	164	CongaHi-Slap1	Off
43	G2	0	BD-Dry 1	Off	74	DrumStickHit	Off	186	Baya-Mute1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
44	G#2	10	BD-Tubby	Off	143	Zap2	Off	182	MaracasPush	Off	137	88-Maraca	Off
45	A2	3	BD-Normal	Off	249	Click	Off	184	Baya-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
46	A#2	0	BD-Dry 1	Off	224	Agogo-Bell	Off	219	Cabasa-Up	Off	214	Triangle-Mute	2
47	B2	3	BD-Normal	Off	289	Fret Noise	Off	190	Tabla-Open	Off	213	Triangle-Open	2
48	C3	6	BD-Pillow	Off	286	GtCutNois1	Off	192	Tabla-Mute1	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
49	C#3	116	BD-Orch.	Off	287	GtCutNois2	Off	198	Vibraslap	Off	162	CongaHiMute	Off
50	D3	11	BD-Gated	Off	286	GtCutNois1	Off	189	Tabla-Na	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
51	D#3	10	BD-Tubby	Off	121	FingerSnaps	Off	214	Triangle-Mute	3	211	Tambourin-Acc1	Off
52	E3	8	BD-MondoKill	Off	246	Laughing	Off	116	BD-Orch.	Off	161	CongaHi-Open	Off
53	F3	10	BD-Tubby	Off	245	Scream	Off	213	Triangle-Open	3	170	BongoLo-Stk	Off
54	F#3	9	BD-Terminator	Off	256	Punch	Off	181	Guiro Short	Off	170	BongoLo-Stk	Off
55	G3	15	BD-Dance 2	Off	255	Heart-Beat	Off	311	Jingle Bell	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
56	G#3	138	FM El.Tom	Off	248	Footsteps 2	Off	180	Guiro Long	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
57	A3	133	88-Tom	Off	247	Footsteps 1	Off	232	Marc Tree LP	Off	174	BongoHi-Stk2	Off
58	A#3	29	BD-Deep 88	Off	244	Applause	Off	231	Marc Tree	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
59	B3	16	BD-Dance 3	Off	260	DoorCreak	Off	182	MaracasPush	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
60	C4	33	SD-Dry 3	Off	261	DoorSlam	Off	122	Hand Claps	Off	208	Timbale-Paila	Off
61	C#4	37	SD-Full Room	Off	145	DJ-Scratch2	Off	127	88-Claps	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
62	D4	38	SD-Off Center	Off	231	Marc Tree	Off	144	DJ-Scratch1	Off	208	Timbale-Paila	Off
63	D#4	39	SD-Jazz Ring	Off	262	Car Engine	Off	145	DJ-Scratch2	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
64	E4	31	SD-Dry 1	Off	263	Car Stop	Off	150	DJ-HitRub	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
65	F4	41	SD-Paper	Off	264	Car Pass	Off	234	SambaWhistle	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
66	F#4	65	SD-Vintage4	Off	265	Car Crash	Off	234	SambaWhistle	Off	318	Rek-dom-ak	Off
67	G4	69	SD-Brasser	Off	254	Crickets	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	318	Rek-dom-ak	Off
68	G#4	47	SD-Yowie	Off	266	Train	Off	166	CongaHeel	Off	318	Rek-dom-ak	Off
69	A4	49	SD-CrackerRoom	Off	281	Noise White	Off	161	CongaHi-Open	Off	319	Rek-Jingle	Off
70	A#4	46	SD-Big Rock	Off	267	Helicopter	Off	158	CongaLo-Open	Off	227	Mambo Bell	Off
71	B4	59	SD-Hip 6	Off	298	Swish Terra	Off	215	Cuica-Hi	Off	200	Woodblock1	Off
72	C5	48	SD-Processed	Off	258	GunShot 1	Off	216	Cuica-Lo	Off	201	Woodblock2	Off
73	C#5	50	SD-Dance	Off	269	MachineGun	Off	208	Timbale-Paila	Off	225	Cowbell	Off
74	D5	52	SD-Noise	Off	270	Laser gun	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	182	MaracasPush	Off
75	D#5	62	SD-Vintage1	Off	271	Explosion	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off	227	Mambo Bell	Off
76	E5	47	SD-Yowie	Off	252	Dog	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	219	Cabasa-Up	Off
77	F5	70	SD-Chili	Off	253	Gallop	Off	135	88-Clave	Off	217	Shaker1	Off
78	F#5	139	Real El.Tom	Off	250	Bird 1	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
79	G5	125	99-SD	Off	259	Rainstick	Off	121	FingerSnaps	Off	220	Cabasa-Down	Off
80	G#5	124	88-SD	Off	272	Thunder	Off	196	Taiko Rim	Off	220	Cabasa-Down	Off

(Fortsetzung: nächste Seite)

(Fortsetzung)

		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
Note		**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**
81	**A5**	124	88-SD	Off	273	Wind	Off	195	Taiko Open	Off	220	Cabasa-Down	Off
82	**A#5**	125	99-SD	Off	281	Noise White	Off	143	Zap2	Off	334	Tambourin-Mute2	Off
83	**B5**	55	SD-Hip 2	Off	274	Stream	Off	119	SD-Orch.Roll	5	333	Tambourin-Open	5
84	**C6**	44	SD-BrushTap2	Off	275	Bubble	Off	120	SD-Orch.	5	332	Tambourin-Mute	5
85	**C#6**	43	SD-BrushTap1	Off	299	Cat	Off	117	Orch Cymb	6	332	Tambourin-Mute	6
86	**D6**	42	SD-BrushHit	Off	251	Bird 2	Off	117	Orch Cymb	6	333	Tambourin-Open	6
87	**D#6**	42	SD-BrushHit	Off	308	Growl	Off	336	Udu-f-open	Off	336	Udu-f-open	Off
88	**E6**	42	SD-BrushHit	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	175	Djembe-Open	Off
89	F6	45	SD-BrushSwirl	Off	277	Telephone Ring	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
90	F#6	45	SD-BrushSwirl	Off	276	ChurchBell	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
91	G6	45	SD-BrushSwirl	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	215	Cuica-Hi	Off
92	G#6	31	SD-Dry 1	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	180	Guiro Long	3
93	A6	33	SD-Dry 3	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3
94	A#6	46	SD-Big Rock	Off	281	Noise White	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3
95	B6	68	SD-AmbiHop	Off	258	GunShot 1	Off	155	Orchestra Hit	Off	216	Cuica-Lo	Off
96	C7	54	SD-Hip 1	Off	266	Train	Off	155	Orchestra Hit	Off	199	Claves	Off
97	C#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
98	D7	56	SD-Hip 3	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
99	D#7	67	SD-Vintage6	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
100	E7	143	Zap2	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
101	F7	58	SD-Hip 5	Off				155	Orchestra Hit	Off	324	Sagat-Close	5
102	F#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	311	Jingle Bell	Off
103	G7	69	SD-Brasser	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
104	G#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
105	A7	125	99-SD	Off				155	Orchestra Hit	Off	228	Sleigh Bell	2
106	A#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	340	Bongo Roll	6
107	B7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
108	C8	50	SD-Dance	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
109	C#8	50	SD-Dance	Off				290	Dist.Slide1	Off	17	BD-House 1	Off
110	D8	125	99-SD	Off				291	Dist.Slide2	Off	125	99-SD	Off
111	D#8	125	99-SD	Off				286	GtCutNois1	Off	29	BD-Deep 88	Off
112	E8	60	SD-Ringy	Off				287	GtCutNois2	Off	124	88-SD	Off
113	F8							292	E.GtrPick1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
114	F#8							293	E.GtrPick2	Off	48	SD-Processed	Off
115	G8							294	Gtr Scratch1	Off	0	BD-Dry 1	Off
115	G#8							295	Gtr Scratch2	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
117	A8							289	Fret Noise	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
118	A#8							288	Power Chord	Off	86	HH1 Closed1	Off
119	B8							288	Power Chord	Off	6	BD-Pillow	Off
120	C9							296	Amp Noise	Off	73	SideStickAmb	Off

		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1						
1	C#-1						
2	D-1						
3	D#-1						
4	E-1						
5	F-1						
6	F#-1						
7	G-1						
8	G#-1						
9	A-1						
10	A#-1						
11	B-1						
12	C0	322	Rik3	Off			
13	C#0	321	Rik2	Off			
14	D0	320	Rik1	Off			
15	D#0	319	Rek-Jingle	Off			
16	E0	318	Rek-dom-ak	Off			
17	F0	303	Djembe-Bass	Off			
18	F#0	195	Taiko Open	Off			
19	G0	317	Pand-Pattern4	Off			
20	G#0	316	Pand-Pattern3	Off			
21	A0	315	Pand-Pattern2	Off	209	Tambourin-Push	Off
22	A#0	314	Pand-Pattern1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
23	B0	313	Pand-Open	Off	189	Tabla-Na	Off
24	C1	196O195	Taiko RimOTaiko Open	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	197	TsuzumiOTsuzumi	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	175O175	Djembe-OpenODjembe-Open	Off	197	Tsuzumi	Off
27	D#1	177O176	Djembe-SlapODjembe-Mute	Off	172	BongoHi-Slap	Off
28	E1	185O184	Baya-GheOBaya-Open	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
29	F1	186O187	Baya-Mute1OBaya-Mute2	Off	170	BongoLo-Stk	Off
30	F#1	188O303	Baya-Mute5ODjembe-Bass	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
31	G1	190O190	Tabla-OpenOTabla-Open	Off	224	Agogo-Bell	Off
32	G#1	191O194	Tabla-TinOTabla-Mute3	Off	273	Wind	Off
33	A1	192O193	Tabla-Mute1OTabla-Mute2	Off	224	Agogo-Bell	Off
34	A#1	189O193	Tabla-NaOTabla-Mute2	6	174	BongoHi-Stk2	Off
35	B1	192	Tabla-Mute1	Off	200	Woodblock1	Off
36	C2	116	BD-Orch.	Off	199	Claves	Off
37	C#2	257	Tribe	Off	201	Woodblock2	Off
38	D2	121	FingerSnaps	Off	225	Cowbell	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	200	Woodblock1	Off
40	E2	214	Triangle-Mute	1	179	CastDouble	Off
41	F2	213	Triangle-Open	1	184	Baya-Open	Off
42	F#2	179	CastDouble	Off	217	Shaker1	Off
43	G2	178	CastSingle	Off	186	Baya-Mute1	Off
44	G#2	179	CastDouble	Off	182	MaracasPush	Off
45	A2	180	Guiro Long	2	184	Baya-Open	Off
46	A#2	181	Guiro Short	2	219	Cabasa-Up	Off
47	B2	180	Guiro Long	2	190	Tabla-Open	Off
48	C3	198	Vibraslap	Off	192	Tabla-Mute1	Off
49	C#3	199	Claves	Off	198	Vibraslap	Off
50	D3	135	88-Clave	Off	189	Tabla-Na	Off
51	D#3	216O216	Cuica-LoOCuica-Lo	3	214	Triangle-Mute	3
52	E3	215O215	Cuica-HiOCuica-Hi	Off	116	BD-Orch.	Off
53	F3	202	TimbaleLo-Open	Off	213	Triangle-Open	3
54	F#3	200	Woodblock1	Off	181	Guiro Short	Off
55	G3	204	TimbaleLo-Rim	Off	311	Jingle Bell	Off
56	G#3	200	Woodblock1	Off	180	Guiro Long	Off
57	A3	203	TimbaleLo-Mute	Off	232	Marc Tree LP	Off
58	A#3	200	Woodblock1	Off	231	Marc Tree	Off
59	B3	205	TimbaleHi-Edge	Off	182	MaracasPush	Off
60	C4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	122	Hand Claps	Off
61	C#4	226	ChachaBell	Off	127	88-Claps	Off
62	D4	206	TimbaleHi-Rim1	Off	144	DJ-Scratch1	Off
63	D#4	227	Mambo Bell	Off	145	DJ-Scratch2	Off
64	E4	208O208	Timbale-PailaOTimbale-Paila	Off	150	DJ-HitRub	Off
65	F4	168	BongoLo-Open	Off	234	SambaWhistle	Off
66	F#4	225	Cowbell	Off	234	SambaWhistle	Off
67	G4	169	BongoLo-Slap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
68	G#4	225	Cowbell	Off	166	CongaHeel	Off
69	A4	171	BongoHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
70	A#4	174	BongoHi-Stk2	Off	158	CongaLo-Open	Off
71	B4	172O172	BongoHi-SlapOBongoHi-Slap	Off	215	Cuica-Hi	Off
72	C5	158O158	CongaLo-OpenOCongaLo-Open	Off	216	Cuica-Lo	Off
73	C#5	160	CongaLoSlap	Off	208	Timbale-Paila	Off
74	D5	159	CongaLoMtSlp	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
75	D#5	163	CongaHiMtSlap	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
76	E5	161O161	CongaHi-OpenOCongaHi-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
77	F5	162	CongaHiMute	Off	135	88-Clave	Off
78	F#5	166	CongaHeel	Off	136	88-Cowbell	Off
79	G5	164	CongaHi-Slap1	Off	121	FingerSnaps	Off
80	G#5	167	CongaToe	Off	196	Taiko Rim	Off
81	A5	165	CongaHi-Slap2	Off	195	Taiko Open	Off
82	A#5	224	Agogo-Bell	Off	143	Zap2	Off

(Fortsetzung: nächste Seite)

(Fortsetzung)

		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**
83	**B5**	224	Agogo-Bell	Off	119	SD-Orch.Roll	5
84	**C6**	183Ó182	MaracasPullÓMaracasPush	Off	120	SD-Orch.	5
85	**C#6**	217Ó217	Shaker1ÓShaker1	Off	117	Orch Cymb	6
86	**D6**	218Ó218	Shaker2ÓShaker2	Off	117	Orch Cymb	6
87	**D#6**	221Ó220	Cabasa-TapÓCabasa-Down	Off	336	Udu-f-open	Off
88	**E6**	219Ó221	Cabasa-UpÓCabasa-Tap	Off	155	Orchestra Hit	Off
89	F6	222Ó223	Caxixi-HardÓCaxixi-Soft	Off	155	Orchestra Hit	Off
90	F#6	209	Tambourin-Push	Off	155	Orchestra Hit	Off
91	G6	211Ó211	Tambourin-Acc1ÓTambourin-Acc1	Off	155	Orchestra Hit	Off
92	G#6	210	Tambourin-Pull	Off	155	Orchestra Hit	Off
93	A6	212	Tambourin-Acc2	Off	155	Orchestra Hit	Off
94	A#6	228Ó228	Sleigh BellÓSleigh Bell	Off	155	Orchestra Hit	Off
95	B6	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
96	C7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
97	C#7	229	RapSleighBell	Off	155	Orchestra Hit	Off
98	D7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
99	D#7	231	Marc Tree	5	155	Orchestra Hit	Off
100	E7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
101	F7	312	Bells Open	5	155	Orchestra Hit	Off
102	F#7	259	Rainstick	Off	155	Orchestra Hit	Off
103	G7	235	Chinese Gong	Off	155	Orchestra Hit	Off
104	G#7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
105	A7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
106	A#7	251	Bird 2	Off	155	Orchestra Hit	Off
107	B7	279	Cricket Spectrum	Off	155	Orchestra Hit	Off
108	C8	231	Marc Tree	Off	155	Orchestra Hit	Off
109	C#8				290	Dist.Slide1	Off
110	D8				214	Triangle-Mute	3
111	D#8				213	Triangle-Open	3
112	E8				233	Flexatone	Off
113	F8				312	Bells Open	Off
114	F#8				223	Caxixi-Soft	Off
115	G8				179	CastDouble	Off
115	G#8				179	CastDouble	Off
117	A8				121	FingerSnaps	Off
118	A#8				121	FingerSnaps	Off
119	B8				236	Metal Hit	Off
120	C9				236	Metal Hit	Off

PERFORMANCES

Alle Performances können vom Benutzer editiert werden. Benutzen Sie die folgende Tabelle als Vorlage für Ihre eigene Performance Liste.

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	

MIDI SETUP

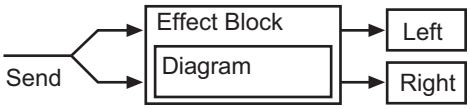
		DEFAULT	Master Kbd	Sequencer1	Sequencer 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Ext. Seq
MIDI IN Channel	1	S1_Tr 1	Global	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Global	Upp1	Upp1	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	-	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Lower	Lower	Lower	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Bass	-	Bass	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	Upp2	Upp2	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	Upp3	Upp3	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	Bass	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	Drum	Drum	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	Perc	Perc	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	Acc1	Acc1	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	Acc2	Acc2	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	Acc3	Acc3	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	Acc4	Acc4	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	Acc5	Acc5	S1_Tr 16
MIDI OUT Channel	1	1 Upp1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp. 1
	2	Upp2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	Upp3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	Lower	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	Bass	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	Drum	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	Perc	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	Acc1	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	Acc2	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	Acc3	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	Acc4	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	Acc5	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
MIDI IN Velocity		Normal	Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal
Chord 1 Chann.		Off	1	Off	Off	2	2	2	Off
Chord 2 Chann.		Off	Off	Off	Off	3	3	3	Off

18. EFFEKTE

Das microARRANGER ist mit vier leistungsstarken Effektprozessoren ausgestattet. Sie können diesen die internen Spuren sowie alle an den Audio-Eingängen eintreffenden Signale zusenden.

SCHAUBILDER

Die folgenden Anweisungen zeigen das Signalpfad-Schaubild für jeden Effekttyp. Bei dem von den Spuren eingehenden Signal (Send) handelt es sich um ein Mono-Signal. Bevor es beim Effektprozessor eingeht, wird es in zwei „Drähte“ (rechts und links) getrennt und stereobearbeitet. Das Signal wird anschließend in Stereo vom Effektprozessor ausgegeben und zum Mix-Ausgang gesendet (rechts und links, Kopfhörer oder interne Lautsprecher).



DYNAMISCHE MODULATIONSQUELLE

Wenn das D-mod Symbol erscheint, kann der entsprechende Parameter dynamisch moduliert werden. Das folgende Schaubild zeigt die verfügbaren Modulationsquellen.

Modulationsquelle	Note
Off	Keine Modulation
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	

Modulationsquelle	Note
Note Nr	Notennmmer
Velocity	Note Geschwindigkeit
ATouch	After Touch
JS X	Joystick Links/Rechts
JS+Y: CC#01	Joystick vor
JS-Y: CC#02	Joystick zurück
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Portamento Switch
Sostenu: #66	Sostenuto Pedal
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

FILTER/DYNAMIC

Filter- und Dynamikeffekte

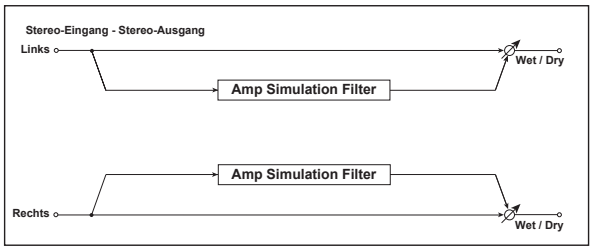
000: No Effect

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie keinen Effekt verwenden möchten. Der betreffende Insert-Effekt gibt dann das unveränderte Signal aus, während ein Master-Effekt dann stummgeschaltet wird.

001: Amp Simulat

(Stereo-Verstärkersimulation)

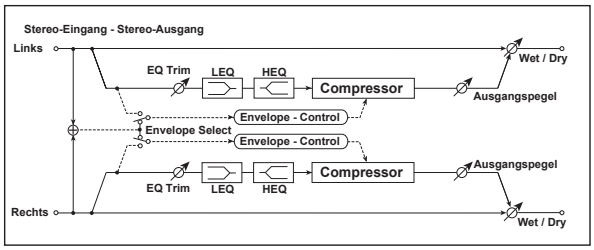
Dieser Effekt simuliert das Frequenzverhalten eines Gitarrenverstärkers. Er eignet sich aber auch für Orgel- und Schlagzeugklänge.



a	Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität der Balance	–100…+100

002: Compressor

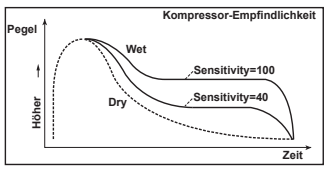
Dieser Effekt komprimiert das Eingangssignal und sorgt so für einen gleichmäßigeren und „druckvolleren“ Pegel. Er eignet sich besonders für Gitarren-, Klavier- und Schlagzeugklänge. Dieser Kompressor ist stereo. Der linke und rechte Kanal können entweder verkoppelt oder separat verwendet werden.



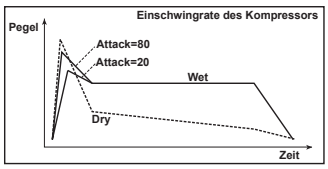
a	Envelope Select Bestimmt, ob der linke und rechte Kanal verkoppelt oder unabhängig voneinander verwendet werden →	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →
c	Attack Die Einschwingrate des Effekts	1…100 →
d	EQ Trim Eingangspegel des Equalizers	0…100
e	Pre LEQ Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Low-Bandes	–15.0…+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Anhebung/Absenkung des High-Bandes	–15.0…+15.0dB
f	Output Level Der Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für den Kompressor-Ausgangspegel	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	–100…+100
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: Envelope Select
Mit diesem Parameter können Sie wählen, ob der Kompressor wirklich stereo sein soll oder ob der linke und rechte Kanal zum Bearbeiten zweier separater Signale verwendet werden soll.

b: Sensitivity, f: Output Level
Mit „Sensitivity“ bestimmen Sie die Empfindlichkeit des Kompressors. Wenn Sie hier einen hohen Wert einstellen, werden leise (niederpegelige) Signale verstärkt und also lauter. Dabei nimmt auch die allgemeine Lautstärke zu. Das kann mit „Output Level“ aber korrigiert werden.

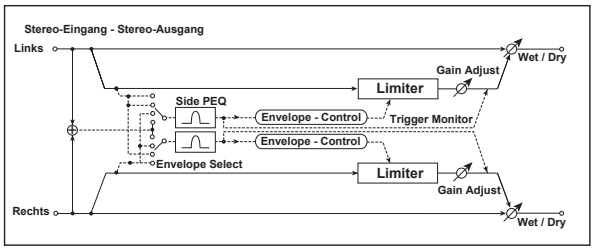


c: Attack
Hiermit kann eingestellt werden, wie schnell der Kompressor zu arbeiten beginnt.

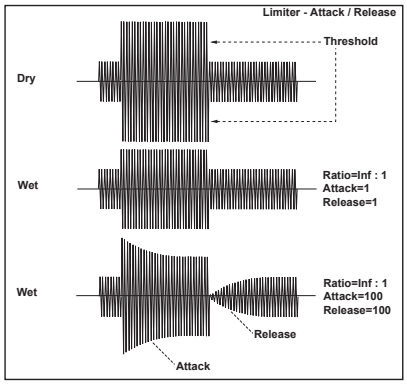


003: Limiter

Ein Limiter bändigt den Pegel des Eingangssignals. Zwar ähnelt dies einem Kompressor, jedoch werden nur Signale über dem Grenzwert (Threshold) abgeschwächt. Leisere Signale werden also nicht verstärkt. Das Trigger-Signal (Auslöser), das den Limiter steuert wird mit einem Glokkenfilter (EQ) bearbeitet, so daß Sie genau einstellen können, welches Frequenzband „limitiert“ werden soll. Dies ist ein Stereo-Limiter: es können entweder ein Stereo-Signal oder zwei separate Mono-Signale bearbeitet werden.

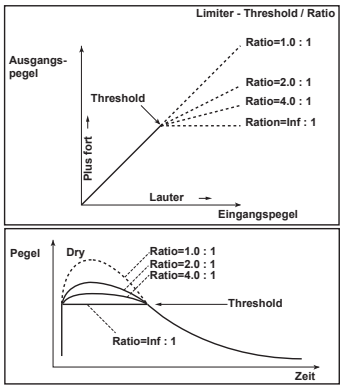


a	Envelope Select Stellen Sie hier ein, ob die beiden Kanäle jeweils gleich eingestellt sein (stereo) oder sich als zwei separate Limiter verhalten sollen. →	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually
b	Ratio Das Komprimierungsverhältnis →	1.0:1…50.0:1, Inf:1
c	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird →	–40…0dB
d	Attack Die Einschwingrate →	1…100
	Release Die Ausklingrate →	1…100
e	Gain Adjust [dB] Dient zum Korrigieren des Effektpegels →, D-mod	–Inf, –38…+24dB
	Src Die Modulationsquelle des Gain-Parameters	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Gain	–63…+63
f	Side PEQ Insert Dient zum Ein-/Ausschalten des Trigger-EQs →	Off, On
	Trigger Monitor Anwahl des ausgegebenen Signals: Effektausgabe oder Trigger-Signal →	Off, On
g	Side PEQ Cutoff [Hz] Die EQ-Eckfrequenz für das Trigger-Signal →	20…12.00kHz
	Q Die Güte (Bandbreite) für das Trigger-Signal	0.5…10.0
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung der Cutoff-Frequenz	–18.0…+18.0dB
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100



a: Envelope Select
Wenn Sie **L/R Mix** wählen, werden die beiden Limiter-Kanäle miteinander verknüpft (Stereo-Betrieb). Wenn Sie **L Only** (oder **R Only**) wählen, werden der linke und rechte Kanal miteinander verknüpft. Die Limiter-Steuerung erfolgt jedoch über den linken (bzw. rechten Kanal).
L/R Individually bedeutet, daß der linke und rechte Kanal als Mono-Limiter verwendet werden können.

b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]
Mit diesem Parameter kann das Komprimierungsverhältnis eingestellt werden. Es werden jedoch nur Signale „limitiert“ (begrenzt), deren Pegel über dem „Threshold“-Wert liegt.
Den Ausgangspegel des Effekts können Sie mit „Gain Adjust“ nachbessern.



d: Attack, d: Release
Mit diesen Parametern können Sie einstellen, wie schnell der Limiter einsetzt und wieder ausgeschaltet wird. Je größer der Wert, desto allmählicher setzt sich der Limiter in Bewegung/klingt er aus.

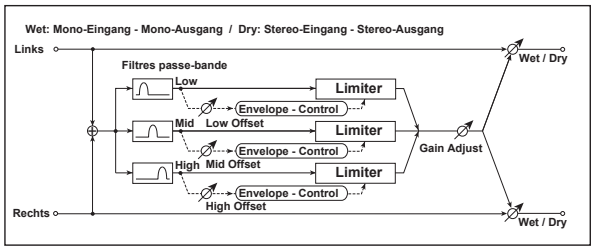
f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]
Mit diesen Parametern können Sie den EQ (Entzerrung) des Trigger-Signals (Steuersignals) einstellen.
Der Pegel dieses Signals (hinter dessen EQ) bestimmt, wann der Limiter aktiviert und ausgeschaltet wird. Mit dem Equalizer können Sie dafür sorgen, daß ein bestimmtes Frequenzband den Limiter steuert.

f: Trigger Monitor
Wählen Sie hier **On**, wenn statt des Effektsignals das Trigger-Signal ausgegeben werden soll. Außerdem können Sie diese Funktion dazu verwenden, den EQ für das Trigger-Signal „wissentlich“ einzustellen.
Normalerweise sollten Sie hier **Off** wählen.

004: MBandLimit

(Multiband Limiter)

Auch dies ist ein Limiter, der jedoch für drei Frequenzbänder (Low, Mid, High) separat eingestellt werden kann. Somit können Sie die Dynamik und den subjektiven „Schalldruck“ ganz nach Belieben einstellen, was viel effizienter ist als das Arbeiten mit einem EQ.

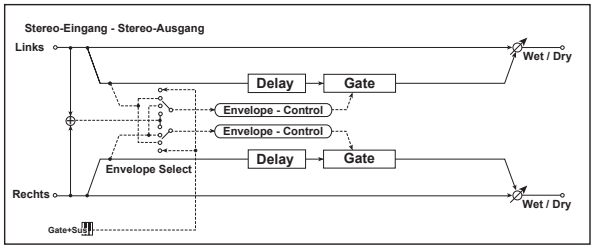


a	Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1…50.0:1, Inf:1 →Fx:003
b	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	–40…0dB →Fx:003
c	Attack Die Einschwingrate	1…100 →Fx:003
d	Release Die Ausklingrate	1…100 →Fx:003
e	Low Offset [dB] Absenkung der tiefen Trigger-Frequenzen	–40…0dB →
f	Mid Offset [dB] Absenkung der mittleren Trigger-Frequenzen	–40…0dB →
g	High Offset [dB] Absenkung der hohen Trigger-Frequenzen	–40…0dB →
h	Gain Adjust [dB] Dient zum Korrigieren des Effektpegels	–Inf, –38…+24dB →Fx:003, D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Gain-Parameters	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Gain	–63…+63
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]
Mit diesen Parametern können Sie das betreffende Frequenzband des Trigger-Signals abschwächen. Beispiel: Wenn die Höhen nicht komprimiert werden sollen, müssen Sie für „High Offset“ einen Wert unterhalb „Threshold“ einstellen. Dann reagiert der High-Limiter nämlich nicht mehr.

005: Gate

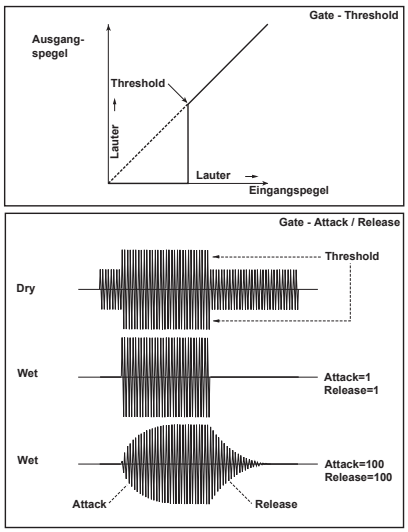
Mit diesem Effekt können alle Signale unterhalb dem Grenzwert (Threshold) unterdrückt werden. Der Status des Gates kann auch umgekehrt und mit MIDI-Notenbefehlen ausgelöst werden.



a	Envelope Select Steuerquelle des Gates: dynamische Modulationsquelle, L/R-Signal, L Only (nur links) oder R Only	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only →, D-mod
	Src Der Modulator (Spielhilfe usw.), mit dem das Gate gesteuert wird, wenn Envelope Select= D-mod	Off…Gate2+Dmpr
b	Polarity Anwahl der normalen oder umgekehrten An/Aus-Funktion	+, – →
c	Threshold Grenzwert, bis zu dem das Gate aktiv bleibt	0…100 →
d	Attack Die Einschwingrate	1…100 →
	Release Die Ausklingrate	1…100 →
e	Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit für die Gate-Aktivierung	0…100msec →
f	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: Envelope Select, a: Src
Mit „Envelope Select“ können Sie bestimmen, wer oder was das Gate aktiviert und wieder ausschaltet. Das kann der Pegel des Eingangssignals sein, aber auch eine dynamische Modulationsquelle. Mit „Src“ kann die Spielhilfe/der Befehl für die Dmod-Option gewählt werden: **Off** bis **Gate2+Dpmr**.
Wenn „Envelope Select“**= L/R Mix**, wird das Stereo-Eingangssignal, das als Auslöser fungiert, zu einem Mono-Signal kombiniert. **L Only** und **R Only** bedeuten, daß der entsprechende Kanal (links oder rechts) das Gate auslöst.
b: Polarity
Mit diesem Parameter kann die Gate-Funktion umgekehrt werden. „–“ bedeutet, daß das Signal unterdrückt wird, sobald der Pegel über dem „Threshold“-Wert liegt. Diese Einstellung gilt auch, wenn Sie als Auslöser eine Modulationsquelle verwenden.
c: Threshold, d: Attack, d: Release
Mit „Threshold“ bestimmen Sie, bis zu welchem Pegel das Eingangssignal unterdrückt wird (nur für **L/R Mix**, **L Only** und **R Only**).

Mit Attack und Release bestimmen Sie, wie schnell sich das Gate nach der Auslösung öffnet bzw. nach der Freigabe wieder schließt.

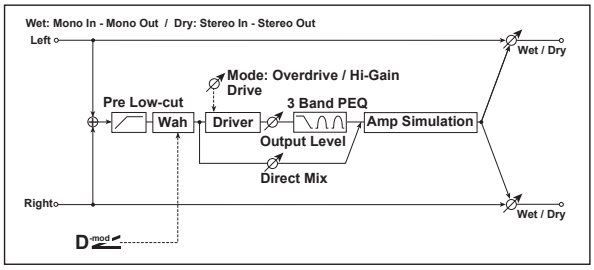


e: Delay Time
Mit diesem Parameter können Sie das Eingangssignal verzögern. Das sollten Sie z.B. bei sehr „schnellen“ Signalen verwenden, damit sie nicht vom Gate unterdrückt werden.

006: OD/Hi.Gain Wah

(Overdrive/Hi.Gain Wah)

Dies ist ein kombinierter Effekt mit einem Verzerrer und einem WahWah. Dank des Parameterangebots dürften Sie mühelos in der Lage sein, genau „den“ Sound zu finden, der am besten zum Gitarren- oder Orgelklang paßt.



a	Wah Dient zum Ein-/Ausschalten des WahWahs	Off, On →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle zum Ein-/Ausschalten des WahWahs	Off…Tempo
	Sw Schaltungsprinzip zum Ein-/Ausschalten des WahWahs	Toggle, Moment →
b	Wah Sweep Range WahWah-Intensität	–10…+10 →, D-mod
	Wah Sweep Src Die Modulationsquelle für die WahWah-Steuerung	Off…Tempo →
c	Drive Mode Anwahl von Overdrive oder Hi-Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
d	Drive Verzerrungsgrad	1…100 →
	Pre Low-cut Abschwächung der Tiefen am Verzerrereingang	0…10 →
e	Output Level Ausgangspegel	0…50 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Output Level	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Output Level	–50…+50
f	Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20…1.0kHz
	Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes,“ auf Seite 180	–18…+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5…10.0 →
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	–18…+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5…10.0 →
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	–18…+18dB
i	Direct Mix Balance zwischen Original- und Effektsignal	0…50
	Speaker Simulation Ein-/Ausschalten der Lautsprechersimulation	Off, On
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: Wah
Hiermit kann der WahWah-Effekt ein- und ausgeschaltet werden.
a: Sw
Hier können Sie einstellen, wie sich der WahWah-Schalter (d.h. die zugeordnete Modulationsquelle) verhält.
Wenn „Sw“**= Moment**, ist der WahWah-Effekt nur aktiv, solange Sie das Pedal betätigen oder den Joystick verwenden.

MIDI Wenn der Wert des verwendeten Steuerbefehls (CC) kleiner ist als 64, so wird das WahWah ausgeschaltet. Mit Werten größer als 64 wird es eingeschaltet.

Wenn „Sw“**= Toggle**, wird der WahWah-Effekt bei kurzem Betätigen des Pedals oder Joysticks eingeschaltet und beim zweitenmal usw. wieder deaktiviert.

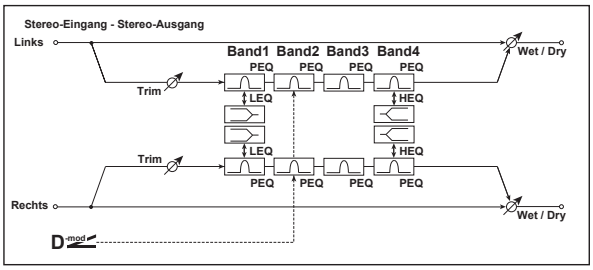
MIDI Mit Modulationswerten größer als 64 kann der Effekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden.

b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src
Mit diesem Parameter kann die Bandbreite um die Eckfrequenz des WahWahs eingestellt werden. Die Eckfrequenz selbst kann mit der/dem „Wah Sweep Src“ zugeordneten Spielhilfe/Befehl in Echtzeit geändert werden.
d: Drive, e: Output Level
Der Verzerrungsgrad richtet sich nach dem Eingangspegel und der „Drive“-Einstellung. Je größer der „Drive“-Wert, desto höher liegt auch der Ausgangspegel. Letzterer kann jedoch mit „Output Level“ korrigiert werden. Der „Output Level“-Parameter befindet sich unmittelbar vor dem 3-Band EQ. Wenn das Signal also im EQ übersteuert, müssen Sie den Pegel mit „Output Level“ ein wenig reduzieren.
d: Pre Low-cut
Hiermit können die Tiefen des an den Verzerrer angelegten Signals abgeschwächt werden, so daß die Verzerrung beißender wird.
g: Q, h: Q
Mit diesen Parametern kann die Güte der EQ-Bänder eingestellt werden. Je höher der Wert, desto schmaler wird das Band.

007: Param.4B Eq

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

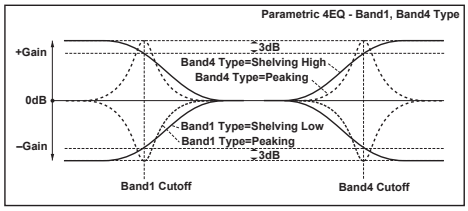
Dies ist ein parametrischer 4-Band-Stereo-Equalizer. Band 1 und 4 können wahlweise als Glocke oder Kuhschwanz/Shelving verwendet werden. Die Anhebung/Absenkung (Gain) von Band 2 kann dynamisch moduliert werden.



a	Trim Stellen Sie hier den Eingangspegel ein	0…100
b	Band1 Type Filtercharakteristik von Band 1	Peaking, Shelving-Low →
c	Band4 Type Filtercharakteristik von Band 4	Peaking, Shelving-High →
d	Band2 Dynamic Gain Src Die Modulationsquelle für Band 2 Gain	Off…Tempo →
	Amt [dB] Modulationsintensität von Band 2 Gain	–18…+18dB →
e	Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20…1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18.0…+18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18.0…+18.0dB →, D-mod
g	Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18.0…+18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18.0…+18.0dB
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

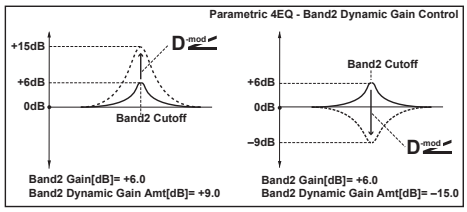
b: Band1 Type, c: Band4 Type

Hiermit können Sie die Charakteristik von Band 1 und 4 wählen.



d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]

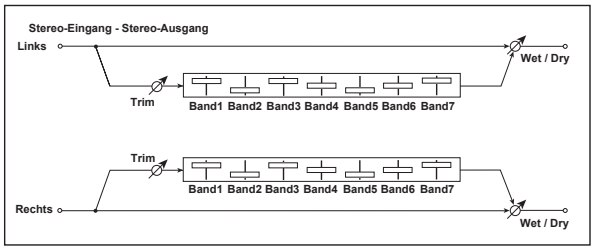
Die Anhebung/Absenkung von Band 2 (Gain) kann mit einer Modulationsquelle beeinflußt werden (WahWah).



008: Graph.7B Eq

(Stereo Graphic 7 Band EQ)

Dies ist ein grafischer Equalizer mit 7 Frequenzbändern. An den Balkenanzeigen der einzelnen Frequenzbänder können Sie ablesen, wie der EQ eingestellt ist. Die Eckfrequenz der Bänder ist einstellbar (12 Möglichkeiten), so daß sich dieser EQ für eine Vielzahl von Anwendungen eignet.



a	Type 1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Hier können Sie allen Bändern eine Eckfrequenz zuordnen	→
b	Trim Stellen Sie hier den Eingangspegel ein	0…100
c	Band1 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18.0…+18.0dB
d	Band2 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18.0…+18.0dB
e	Band3 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18.0…+18.0dB
f	Band4 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18.0…+18.0dB
g	Band5 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 5	–18.0…+18.0dB
h	Band6 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 6	–18.0…+18.0dB
i	Band7 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 7	–18.0…+18.0dB
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: Type

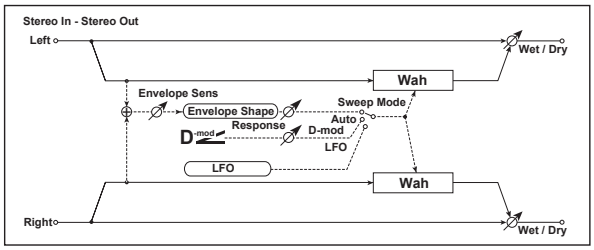
Mit diesem Parameter können Sie allen Bändern eine Eckfrequenz zuordnen. Die bei Anwahl des Presets eingestellten Frequenzwerte werden am rechten Display-Rand angezeigt.

Bei Anwahl der folgenden Einstellung und der seriellen Verschaltung dreier „Graphic 7Band EQ" (Insert-Effekte) können Sie sich einen 21-Band-EQ zurechtschneidern, indem Sie für die drei Algorithmen respektive **7:Low**, **9:Mid** und **11:High** wählen.

009: Wah/Auto Wah

(Stereo Wah/Auto Wah)

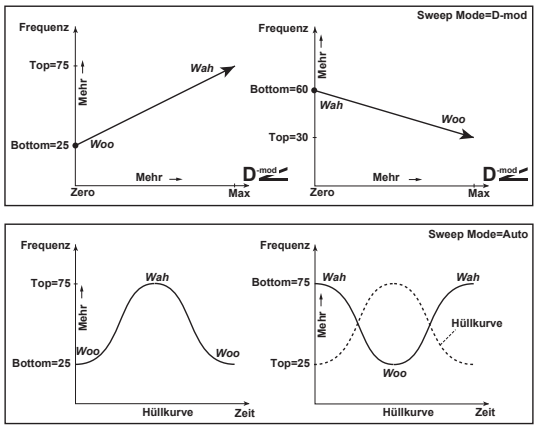
Mit diesem Stereo-Wah Effekt läßt sich so gut wie jedes Wah-Wah zwischen einem Effektpedal und einem Auto Wah erzielen. Außerdem ist dieser Algorithmus noch viel flexibler einstellbar.



a	Frequency Bottom Untergrenze der Wah-Eckfrequenz	0…100 →
	Frequency Top Obergrenze der Wah-Eckfrequenz	0…100 →
b	Sweep Mode Modulationslieferant (Auto, dynamisch, LFO)	Auto, D-mod, LFO →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Wahs, wenn Sweep Mode= D-mod	Off…Tempo
	Response Antrittsgeschwindigkeit, wenn Sweep Mode= Auto oder D-mod	0…100
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Die Empfindlichkeit des Auto-Wahs	0…100 →
	Envelope Shape Bestimmt die „Gestalt“ des Auto-Wahs	–100…+100 →
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle von LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝 →
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →
f	Resonance Resonanz-Intensität	0…100
	Low Pass Filter Ein-/Ausschalten des Wah-Tiefpaßfilters (LPF)	Off, On
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: Frequency Bottom, a: Frequency Top

Die Breite und Richtung der Filter-„Sweeps“ richten sich nach den Einstellungen für „Frequency Top“ und „Frequency Bottom“.



b: Sweep Mode

Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, wie der WahWah-Effekt gesteuert wird. Wenn Sie „Sweep Mode“ auf **Auto** stellen, wird der Effekt von der Hüllkurve des Eingangssignals (dem Pegel) gesteuert. Diese Einstellung eignet sich besonders für „funky“ Clavinet- und Gitarrenklänge.

Wenn Sie „Sweep Mode“ auf **D-mod** stellen, kann der Effekt mit der gewählten dynamischen Modulationsquelle angesteuert werden – und verhält sich dann etwa wie ein Pedal.

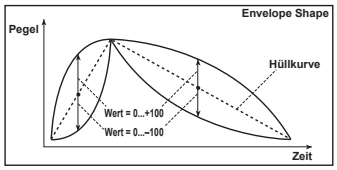
Wenn Sie „Sweep Mode“ auf **LFO** stellen, steuert der LFO den WahWah-Effekt.

c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Empfindlichkeit des Auto-Wahs. Erhöhen Sie diesen Wert, wenn das Eingangssignal nicht stark genug ist, um den Effekt auszulösen. Verringern Sie den Wert, wenn das Filter starr bleibt.

c: Envelope Shape

Hiermit können Sie einstellen, wie ein Auto-Wah-Zyklus zustande kommt.



d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync

Wenn Sie „BPM/MIDI Sync= **Off** wählen, richtet sich die LFO-Geschwindigkeit nach dem hier eingestellten Wert. Bei „BPM/MIDI Sync“**= On** hingegen wird die LFO-Geschwindigkeit mit „BPM“, „Base Note“ und „Times“ bestimmt.

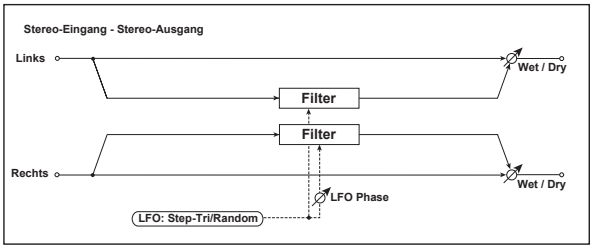
e: BPM, e: Base Note, e: Times

Die Länge eines LFO-Zyklus’ ergibt sich aus der Multiplikation des Notenwertes (𝅘𝅥𝅯….𝅝) („Base Note“ im Verhältnis zu „BPM“ bzw. **MIDI** Clock-Tempo, wenn Sie „BPM“ auf **MIDI** gestellt haben) mit der Time-Einstellung.

010: Random Filt

(Stereo Random Filter)

Dies ist ein Stereo-Bandpaßfilter mit einer abgestuften „Kurve“ und einem Random-LFO, der eine Zufallsmodulation generiert. Sogar Filteroszillation ist möglich.

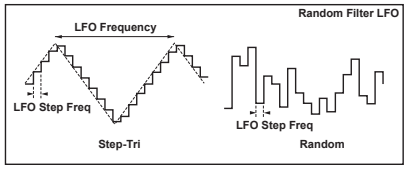


a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Step-Tri, Random →
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency und Step Freq	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Übergangsgeschwindigkeit der LFO-Schritte	0.05…50.00Hz →, D-mod
	Amt Modulationsintensität von LFO Step Freq	–50.00…+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009, →
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
f	Step Base Note Notenwert für die Step Freq-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝 →, Sync
	Times Anzahl der Noten je LFO-Step	x1…x32 →
g	Manual Zentralfrequenz des Filters	0…100
h	Depth Modulationsintensität der Zentralfrequenz	0…100
	Src Die Modulationsquelle der Filtermodulation	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität der Filtermodulation	–100…+100
i	Resonance Resonanz-Intensität	0…100
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz], d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]

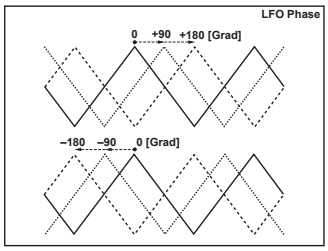
Wenn Sie als „LFO Waveform“ **Step-Tri** wählen, wird dem LFO eine abgestufte Dreieckswelle zugeordnet. Mit dem „LFO Frequency“ kann die Geschwindigkeit der Dreieckswelle eingestellt werden, mit „LFO Step Freq“ hingegen bestimmen Sie die „Breite“ der Stufen.

Wenn Sie „LFO Waveform“ auf **Random** stellen so verwendet der „LFO Step Freq“-Parameter einen Zufallszyklus.



b: LFO Phase [degree]

Hiermit können Sie die LFO-Phase des linken und rechten Kanals verschieben und somit einen Schwelleffekt zwischen dem linken und rechten Kanal erzielen.



e: BPM, f: Step Base Note, f: Times

Die Breite eines LFO-Schrittes (Step/Stufe) bzw. die Länge eines Random-Zyklus’ ergibt sich aus der Multiplikation der Notenlänge (𝅘𝅥𝅰…𝅝) („Step Base Note“ im Verhältnis zu „BPM“ bzw. **MIDI** Clock-Tempo, wenn Sie „BPM“ auf MIDI gestellt haben) mit dem „Time“-Wert.

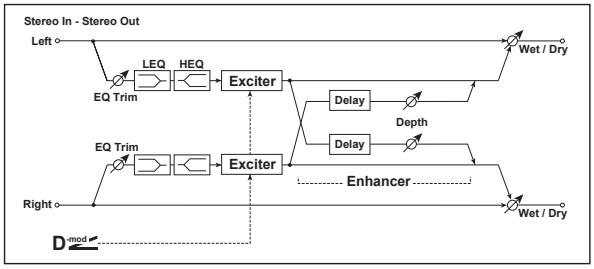
j: Wet/Dry

Wenn Sie hier eine Einstellung zwischen **–Wet** und **–1:99** wählen, wird die Phase des Effektsignals umgekehrt.

011: Excit/Enhan

(Stereo Exciter/Einander)

Hierbei handelt es sich um eine Kombination eines Exciters (der einen Klang durchsetzungsfähiger macht) und eines Enhancers (mit dem das Signal besser hörbar wird).



a	Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100…+100 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Exciter Blend	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Exciter Blend	–100…+100
b	Emphatic Point Frequenz, die hervorgehoben wird	0…70 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Emphatic Point	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von Emphatic Point	–70…+70
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] Verzögerungszeit des linken Enhancer-Kanals	0.0…50.0msec →
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Verzögerungszeit des rechten Enhancer-Kanals	0.0…50.0msec →
e	Enhancer Depth Intensität des Enhancer-Effekts	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Enhancer Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Enhancer Depth	–100…+100
f	EQ Trim Eingangspegel des 2-Band-EQs	0…100
g	Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15.0…+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15.0…+15.0dB
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: Exciter Blend
Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie deutlich der Exciter hörbar ist. Positive Werte generieren ein anderes Frequenzspektrum (das hervorgehoben wird) als negative Werte.

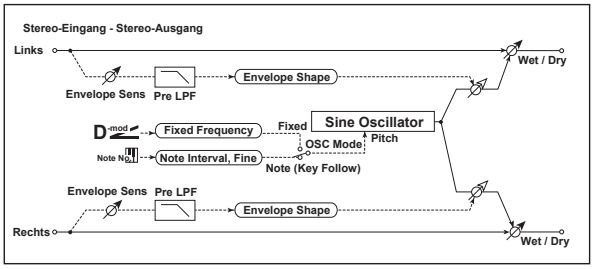
b: Emphatic Point
Hiermit können Sie die hervorzuhebende Frequenz wählen. Je größer der Wert, desto tiefer ist die Frequenz.

c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]
Hiermit können Sie den linken und rechten Enhancer-Kanal separat verzögern. Je größer diese Verzögerung, desto „breiter" und tiefer wird das Stereobild.

012: Sub Oscillator

(Stereo Sub Oscillator)

Dieser Effekt versieht das Eingangssignal mit einer sehr tiefen Frequenz, was z.B. praktisch ist, wenn Sie einen massiven Schlagzeug-Sound brauchen oder den Tiefen eines Signals etwas mehr „Bumms" geben möchten. Dies ist übrigens kein Equalizer, weil hier tiefe Obertöne hinzugefügt werden. Die Oszillator-Frequenz kann übrigens auch auf eine Notennummer gestellt werden, so daß ein Octaver-Effekt entsteht.



a	OSC Mode Bestimmt, ob die Tonhöhe des Oszillators der Tonhöhe des Signals folgt oder fest eingestellt ist	Note (Key Follow), Fixed →
b	Note Interval Hiermit können Sie das Oszillator-Signal „transponieren". Nur belegt, wenn Mode= Note (Key Follow)	–48…0 →
	Note Fine Feineinstellung der Oszillator-Frequenz.	–100…+100 →
c	Fixed Frequency [Hz] Feste Oszillator-Frequenz (wenn OSC Mode= Fixed)	10.0…80.0Hz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für OSC, wenn Mode= Fixed	Off…Tempo
	Amt Intensität der Tonhöhenmodulation, wenn OSC Mode= Fixed	–80…+80Hz
d	Envelope Pre LPF Vertritt die Obergrenze des Frequenzbereiches, zu welchem die tiefen Obertöne hinzugefügt werden.	1…100 →
e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Die Empfindlichkeit für die Hinzufügung von Obertönen	0…100
	Envelope Shape Lautstärke-Hüllkurve des Oszillators	–100…+100
f	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

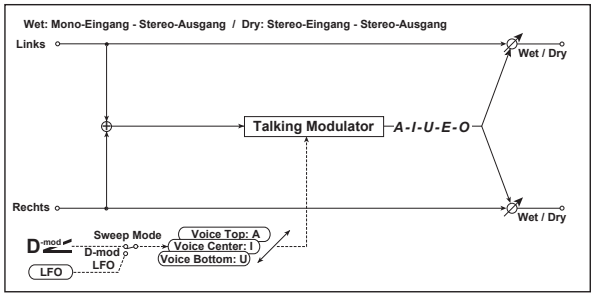
a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine
Mit „OSC Mode" können Sie einstellen, wie sich der Sub-Oszillator verhalten soll. Wenn Sie **Note (Key Follow)** wählen, richtet sich die Oszillatorfrequenz nach der Notennummer, so daß dieser Effekt als Octaver fungiert – oder doch fast, weil Sie mit „Note Interval" selbst einstellen können, welche tiefe Note hinzugefügt wird (und zwar in Halbtonschritten). Mit „Note Fine" können Sie das Subbaß-Signal im Bedarfsfalle stimmen (in Cent-Schritten).

d: Envelope Pre LPF
Mit diesem Parameter bestimmen Sie, bis zu welcher Frequenz tiefe Obertöne hinzugefügt werden. Damit kann verhindert werden, daß auch hohe Noten einen Baß-Doppelgänger bekommen.

013: Talking Mod

(Talking Modulator)

Mit diesem Algorithmus können Sie dem Eingangssignal einen „stimmlichen“ Charakter verleihen. Bei Verwendung einer dynamischen Modulationsquelle können Sie sogar den Eindruck erwecken, als ob die Gitarre oder der Synthi „spricht“. Mit dem Vocoder bekommen Sie dies noch besser hin – allerdings müssen Sie dann auch sprechen.



a	Sweep Mode Hiermit können Sie entweder die Modulationsquelle oder den LFO als Auslöser definieren	D-mod, LFO
b	Manual Voice Control Bestimmt den Charakter der Stimme	Bottom, 1…49, Center, 51…99, Top
	Src Die Modulationsquelle für Manual Voice Control	Off…Tempo
c	Voice Top Vokal für den maximalen Modulationswert	A, I, U, E, O →
d	Voice Center Vokal für den mittleren Modulationsbereich	A, I, U, E, O →
e	Voice Bottom Vokal für den minimalen Modulationswert	A, I, U, E, O →
f	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩.3, ♩., 𝅗𝅥
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
h	Formant Shift Anwahl der Frequenz, die mit dem Effekt versehen wird	–100…+100 →
	Resonance Pegel der Resonance, welche ebenfalls hinzugefügt wird	0…100 →
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

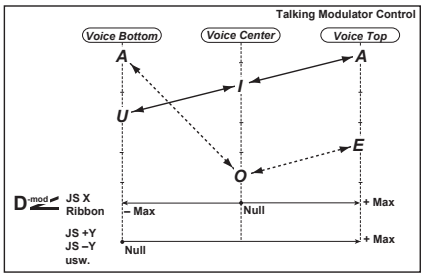
c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, welcher Vokal mit welcher Position der Spielhilfe/welcher LFO-Amplitude erzeugt wird.

Beispiel: wenn Sie „Voice Top= **A**, „Voice Center“= **I** und „Voice Bottom“= **U** einstellen:

Wenn Sie „Sweep Mode “auf **D-mod** und als Spielhilfe für die dynamische Modulation **Ribbon** wählen, hören Sie beim Bewegen Ihres Fingers von rechts nach links ungefähr „aaaaiiiiuuu“.

Wenn Sie „Sweep Mode“ auf **LFO** stellen, ändert sich der Vokal periodisch von „a“ zu „i“, dann zu „u“, wieder zu „i“ und schließlich zu „a“.



h: Formant Shift

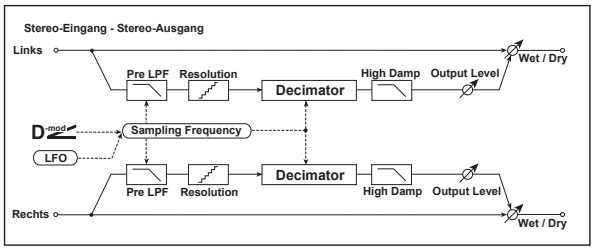
Mit diesem Parameter können Sie den Frequenzbereich einstellen, den der Effekt bearbeiten soll. Wenn Sie vor allem die Höhen bearbeiten möchten, sollten Sie hier einen relativ hohen Wert einstellen. Mit kleinen Werten können Sie die Bearbeitung auf die tieferen Frequenzen beschränken.

h: Resonance

Hiermit können Sie die Resonanz-Intensität des Stimmcharakters einstellen. Je größer der Wert, desto deutlicher ist das stimmliche Element.

014: Decimator

Mit diesem Effekt kann ein rauher Klang erzielt werden, der an einen preiswerten Sampler erinnert. Hier werden nämlich die Sampling-Frequenz und Wortbreite (Anzahl der Bits) reduziert. Außerdem können Sie hiermit das „Aliasing"-Geräusch eines Samplers simulieren.



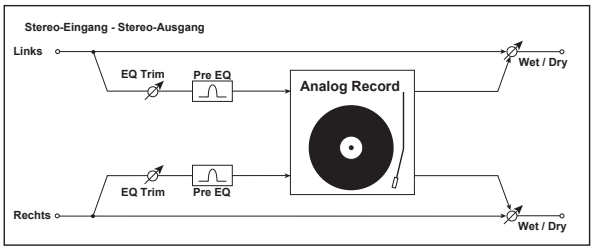
a	Pre LPF Hiermit können Sie wählen, ob das für die Reduktion der Sampling-Frequenz typische Aliasing hörbar sein soll oder nicht. →	Off, On
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100%
b	Sampling Freq (Sampling-Frequenz) [Hz] Wählen Sie hier die Sampling-Frequenz	1.00k…48.00kHz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Sampling Freq	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Sampling Freq	–48.00k…+48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	Depth Tiefe der Sampling-Frequenzmodulation mit dem LFO	0…100 D-mod
	Src Modulationsquelle für den LFO	Off…Tempo
	Amt Intensität der Sampling-Frequenzmodulation mit dem LFO	–100…+100
e	Resolution Wortbreite (Anzahl der Bits)	4…24 →
f	Output Level Ausgangspegel	0…100 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Output Level	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	–100…+100
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: Pre LPF
Wenn ein Sampler mit einer geringen Sampling-Frequenz sehr hohe Signale empfängt, die man eigentlich gar nicht hört, generiert er eine Störfrequenz, die eigentlich nichts mit diesem Signal zu tun hat. Wenn Sie „Pre LPF" auf **ON**, wird diese Störung unterdrückt.
Wenn Sie „Sampling Freq" auf ungefähr **3kHz** und „Pre LPF" auf **OFF** stellen, entsteht ein ringmodulatorähnlicher Klang.
e: Resolution, f: Output Level
Bei Einstellen eines kleinen „Resolution"-Wertes verzerrt das Signal. Außerdem ändert sich bisweilen die Lautstärke. Das können Sie dann mit „Output Level" korrigieren.

015: Analog Record

(Stereo Analog Record)

Dieser Effekt simuliert die Kratzgeräusche und Knackser, die das Anhören einer Vinylplatte zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Eignet sich besonders für Grooves usw., zumal auch das „Eiern" des Plattenspielers simuliert werden kann.



a	Speed [RPM] Die Geschwindigkeit der „Platte"	33 1/3, 45, 78
b	Flutter Modulationstiefe (Gleichlaufschwankungen)	0…100 →
c	Noise Density Rauschdichte	0…100
	Noise Tone Klangfarbe des Rauschen	0…100
d	Noise Level Lautstärke des Rauschen	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Noise Level	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Noise Level	–100…+100
e	Click Level Lautstärke der Kratzergeräusche	0…100 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Click Level	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Click Level	–100…+100
f	EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] Die EQ-Eckfrequenz	300…10.00kHz
	Q Bandbreite (Güte) des EQ	0.5…10.0
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung der gewählten Frequenz	–18.0…+18.0dB
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

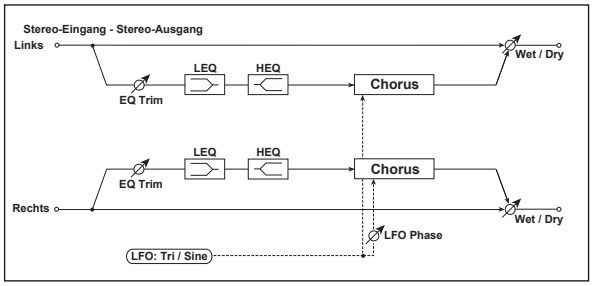
b: Flutter
Mit diesem Parameter können Sie das Eiern eines Plattenspielers simulieren.
e: Click Level
Mit diesem Parameter können Sie das Klicken/Kratzen simulieren, daß bei jeder vollständigen Umdrehung auftreten kann, wenn die Platte schon etwas älter ist.

PITCH/PHASE MOD.

Tonhöhen-Phasenmodulationseffekte

016: Stereo Chorus

Dieser Effekt macht das bearbeitete Signal „breiter“ und wärmer, indem eine leicht verzögerte und modulierte Kopie zu dem Eingangssignal hinzugefügt wird. Bei einer geschickten Phasenverschiebung des LFOs für den rechten und linken Kanal können Sie das Schallbild noch breiter gestalten.



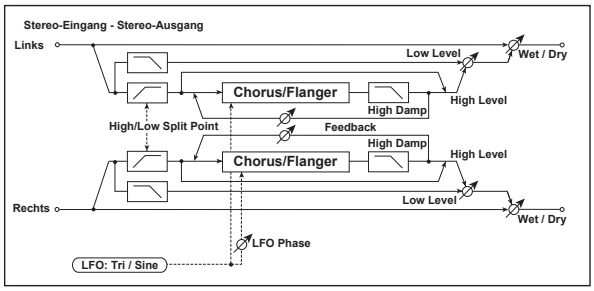
a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥, 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
e	L Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0…50.0msec →
f	R Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0…50.0msec →
g	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Depth	–100…+100
h	EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers,“ auf Seite 180	0…100
i	Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes,“ auf Seite 180	–15.0…+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes,“ auf Seite 180	–15.0…+15.0dB
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]
Der linke und rechte Kanal können separat verzögert werden, so daß ein noch nachhaltigerer Stereo-Effekt entsteht.

017: Harm.Chorus

(Stereo Harmonic Chorus)

Dieser Chorus-Effekt moduliert nur die hohen Frequenzen, was besonders geeignet ist für Baßklänge, weil der Klang weder wummerig noch zu dünn wird. Mit dem Feedback-Parameter lassen sich flangerähnliche Effekte erzielen.



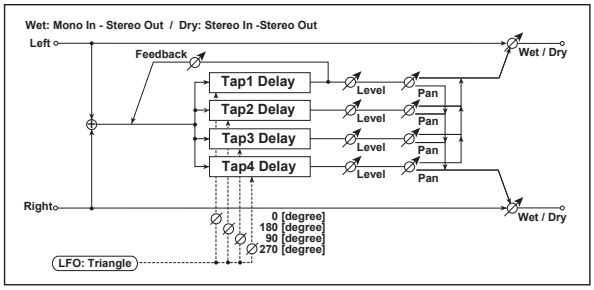
a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥, 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
e	Pre Delay [msec] Verzögerungszeit im Vergleich zum Original-signal	0.0…50.0msec
f	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	–100…+100
g	High/Low Split Point Weiche zwischen den „tiefen“ und „hohen“ Frequenzen	1…100 →
h	Feedback Rückkopplung des Chorus-Blocks	–100…+100 →
	High Damp [%] Dämpfungsfaktor der hohen Frequenzen im Chorus-Block	0…100%
i	Low Level Ausgangspegel der tiefen Frequenzen	0…100
	High Level Ausgangspegel der hohen (Chorus-)Frequenzen	0…100
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

g: High/Low Split Point
Dies ist eine Frequenzweiche, mit der Sie die Übergangsfrequenz zwischen den (unbearbeiteten) Tiefen und den (modulierten) Höhen einstellen können.
h: Feedback
Rückkopplung des Chorus-Blocks. Je größer dieser Wert, desto mehr erinnert der Effekt an einen Flanger.

018: MTap Ch/Dly

(Multitap Chorus/Delay)

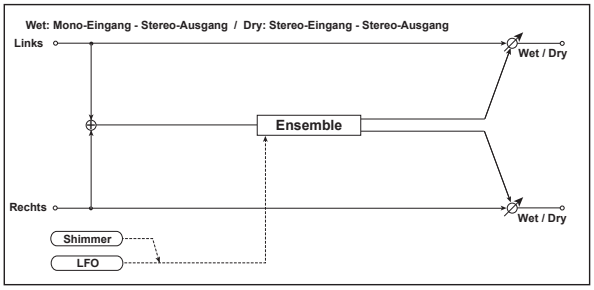
Dieser Algorithmus enthält vier Chorus-Blöcke mit unterschiedlichen LFO-Phasen. Da die Verzögerungszeit, Lautstärke und das Panorama für jeden Block eingestellt werden können, läßt sich auch ein erfreulich komplexes Stereobild erstellen. Außerdem können Sie Chorus und Delay kombinieren.



a	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] Verzögerungszeit von Tap 1 (LFO-Phase= 0°)	0…570msec
	Depth Chorus-Anteil von Tap 1	0…30
	Level Lautstärke von Tap 1	0…30
	Pan Stereoposition von Tap 1	L6…L1, C, R1…R6
c	Tap2(180) [msec] Verzögerungszeit von Tap 2 (LFO-Phase= 180°)	0…570msec
	Depth Chorus-Anteil von Tap 2	0…30
	Level Lautstärke von Tap 2	0…30
	Pan Stereoposition von Tap 2	L6…L1, C, R1…R6
d	Tap3(090) [msec] Verzögerungszeit von Tap 3 (LFO-Phase= 90°)	0…570msec
	Depth Chorus-Anteil von Tap 3	0…30
	Level Lautstärke von Tap 3	0…30
	Pan Stereoposition von Tap 3	L6…L1, C, R1…R6
e	Tap4(270) [msec] Verzögerungszeit von Tap 4 (LFO-Phase= 270°)	0…570msec
	Depth Chorus-Anteil von Tap 4	0…30
	Level Lautstärke von Tap 4	0…30
	Pan Stereoposition von Tap 4	L6…L1, C, R1…R6
f	Tap1 Feedback Rückkopplung von Tap 1	–100…+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Tap1 Feedback und Effektbalance	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von Tap1 Feedback und der Modulation	–100…+100
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

019: Ensemble

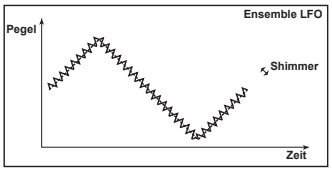
Der Ensemble-Algorithmus enthält drei Chorus-Blöcke mit LFO, die für einen flimmernden Effekt sorgen, der dem Signal mehr Tiefe verleiht. Das Effektsignal wird über Links, Mitte und Rechts ausgegeben.



a	Speed LFO-Geschwindigkeit	1…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–100…+100
b	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	–100…+100
c	Shimmer „Flimmerintensität“ der LFO-Wellenform	0…100 →
d	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

c: Shimmer

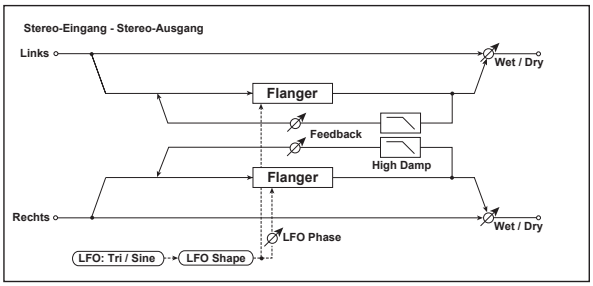
Mit diesem Parameter können Sie das Flimmern der LFO-Wellenform regeln. Je größer dieser Wert, desto komplexer und voller wird der Ensemble-Effekt.



020: Flanger

(Stereo Flanger)

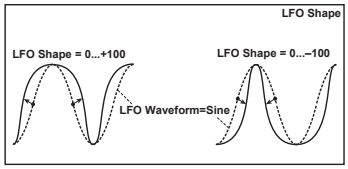
Dieser Algorithmus erweckt den Eindruck, als würde das Signal an- und abschwellen und fortwährend seine Tonhöhe ändern. Er eignet sich vor allem für obertonreiche Signale. Der Flanger ist stereo. Wenn Sie die Phase des linken und rechten Kanals verschieben, wird das Klangbild breiter.



a	Delay Time [msec] Verzögerungszeit im Vergleich zum Original	0.0…50.0msec
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →
c	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥., 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
f	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
g	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →
	High Damp [%] Dämpfung der Höhen im Feedback-Signal	0…100% →
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

b: LFO Shape

Durch Ändern der Wellenform können Sie die „Spitzen“ der Flanger-Modulation beeinflussen.



g: Feedback, h: Wet/Dry

Die Form der Spitzen richtet danach, ob Sie einen positiven oder negativen „Feedback“-Wert einstellen. Wenn Sie für „Feedback“ und „Wet/Dry“ einen positiven Wert wählen, klingt der Effekt anders als bei Verwendung von negativen Werten (weil im ersten Fall die Obertöne hervorgehoben werden).

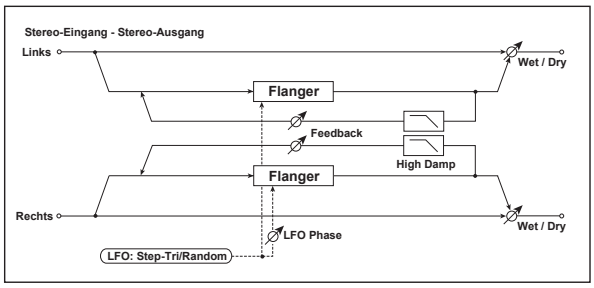
g: High Damp [%]

Hiermit können Sie den Höhenanteil des Feedback-Signals dämpfen. Je größer der Wert, desto mehr Obertöne werden unterdrückt.

021: RandomFlang

(Stereo Random Flanger)

Bei diesem Stereo-Algorithmus ist die LFO-Wellenform abgestuft und weist eine Zufallsmodulation auf. Das erzeugt einen „etwas anderen“ Flanger-Effekt.

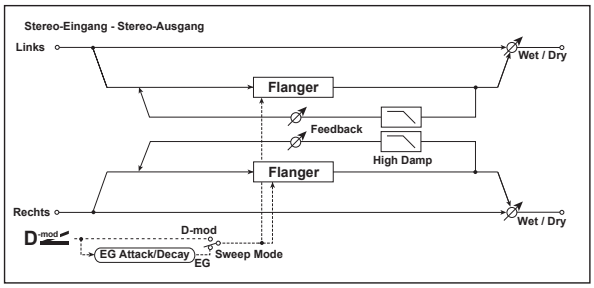


a	Delay Time [msec] Verzögerungszeit im Vergleich zum Original	0.0…50.0msec
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Step-Tri, Random →Fx:010
c	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:010, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency und Step Freq	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Übergangsgeschwindigkeit der LFO-Schritte	0.05…50.00Hz →Fx:010, D-mod
	Amt Modulationsintensität von LFO Step Freq	–50.00…+50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009, 010
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥., 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
g	Step Base Note Notenwert für die Step Freq-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥., 𝅝 →Fx:010, Sync
	Times Anzahl der Noten je LFO-Step	x1…x32 →Fx:010
h	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
i	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
	High Damp [%] Dämpfung der Höhen im Feedback-Signal	0…100% →Fx:020
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, 020, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

022: Envel.Flang

(Stereo Envelope Flanger)

Dieser Flanger verwendet für die Modulation eine Hüllkurve. Deshalb wiederholt sich die Flanger-Modulation bei jeder Note, die Sie spielen. Der Flanger kann übrigens auch mit einer Modulationsquelle gesteuert werden.



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) Untergrenze der Verzögerung für den linken Kanal	0.0…50.0msec →Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) Obergrenze der Verzögerung für den linken Kanal	0.0…50.0msec →Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) Untergrenze der Verzögerung für den rechten Kanal	0.0…50.0msec →Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) Obergrenze der Verzögerung für den rechten Kanal	0.0…50.0msec →Fx:009
c	Sweep Mode Hier können Sie wählen, wer den Flanger ansteuert	EG, D-mod →, D-mod
	Src Modulationsquelle, mit der die Hüllkurve (wenn Sweep Mod= EG) oder dynamische Spielhilfe (wenn Sweep Mode= D-mod) ausgelöst werden kann.	Off…Tempo →
d	EG Attack EG-Einschwingrate	1…100 →
	EG Decay EG-Abklingrate	1…100 →
e	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
f	High Damp [%] Dämpfung der Höhen im Feedback-Signal	0…100% →Fx:020
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →010, 020, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

c: Sweep Mode, c: Src

Hiermit können Sie einstellen, wie der Flanger angesteuert wird. Wenn Sie „Sweep Mode"**= EG** einstellen, beruht die Flanger-Modulation auf einer Hüllkurve (die übrigens nicht mit Pitch EG, Filter EG oder Amp EG verknüpft ist). Mit „Src" können Sie wählen, womit die Hüllkurve ausgelöst wird. Wenn Sie z.B. **Gate** wählen, beginnt die Hüllkurve, sobald ein Note-An-Befehl generiert oder empfangen wird.

Wenn „Sweep Mode"**= D-mod**, kann der Flanger direkt mit der betreffenden Spielhilfe usw. „gefahren" werden. Wählen Sie mit dem „Src" eine geeignete Modulationsquelle.

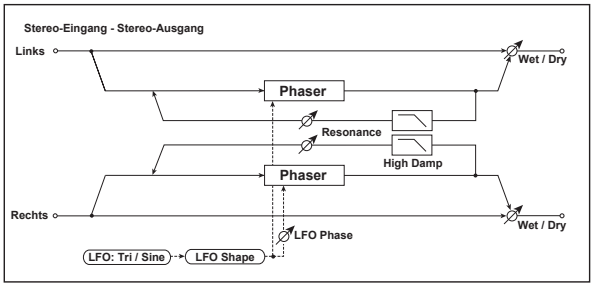
MIDI Wenn der Wert der mit „Src" gewählten Modulationsquelle kleiner ist als 64, so wird der Effekt ausgeschaltet. Mit Werten größer als 64 wird der Effekt aktiviert. Die Hüllkurve wird ausgelöst, wenn der Wert sich von 63 oder weniger zu 64 oder mehr ändert.

d: EG Attack, d: EG Decay

Attack und Decay sind die einzigen einstellbaren Parameter dieser Hüllkurve.

023: Phaser

Dank einer Phasenverschiebung generiert dieser Algorithmus periodische Schwelleffekte. Mit Phasenverschiebungen des linken und rechten LFOs können Sie die Stereobreite bestimmen.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →Fx:020
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	→Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
e	Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0…100
f	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	–100…+100
g	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →
	High Damp [%] Dämpfung der Resonanz im hohen Frequenzbereich	0…100% →
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

g: Resonance, h: Wet/Dry

Die Form der Spitzen richtet danach, ob Sie einen positiven oder negativen „Resonance"-Wert einstellen. Wenn Sie für „Resonance" und „Wet/Dry" einen positiven Wert wählen, klingt der Effekt anders als bei Verwendung von negativen Werten (weil im ersten Fall die Obertöne hervorgehoben werden).

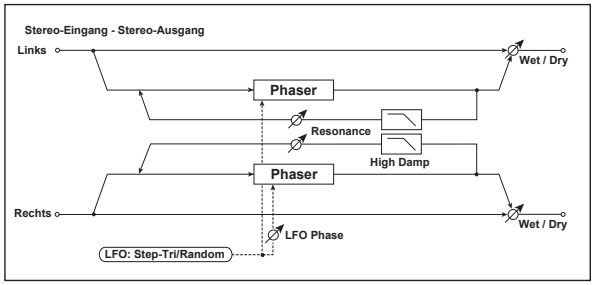
g: High Damp [%]

Hiermit können Sie den Höhenanteil der Resonanz bedämpfen. Je größer der Wert, desto mehr Höhen werden unterdrückt.

024: RandomPhser

(Stereo Random Phaser)

Bei diesem Stereo-Algorithmus ist die LFO-Wellenform abgestuft und weist eine Zufallsmodulation auf. Das erzeugt einen „etwas anderen" Phaser-Effekt.

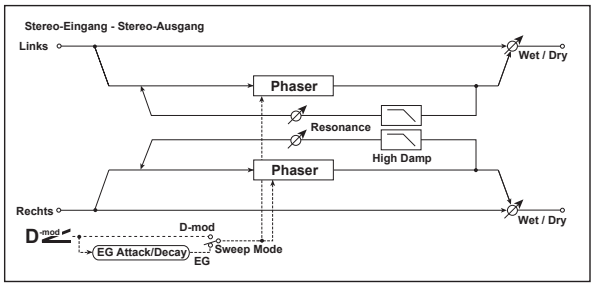


a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Step-Tri, Step-Sin, Random →Fx:010
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:010, D-mod
	Src Die Modulationsquelle LFO Frequency und Step Freq	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Übergangsgeschwindigkeit der LFO-Stufen	0.05…50.00Hz →Fx:010, D-mod
	Amt Modulationsintensität von LFO Step Freq	–50.00…+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →009, 010
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
f	Step Base Note Notenwert für die Step Freq-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅰𝅘𝅥𝅰𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝 →Fx:010, Sync
	Times Anzahl der Noten je LFO-Step	x1…x32 →Fx:010
g	Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0…100
h	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
i	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →Fx:023
	High Damp [%] Dämpfung der Resonanz im hohen Frequenzbereich	0…100% →Fx:023
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, 023, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

025: Envel.Phser

(Stereo Envelope Phaser)

Dieser Phaser verwendet für die Modulation eine Hüllkurve. Deshalb wiederholt sich die Phaser-Modulation bei jeder Note, die Sie spielen. Der Phaser kann übrigens auch mit einer Modulationsquelle gesteuert werden.

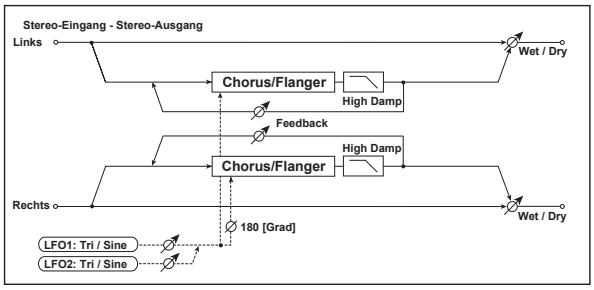


a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Frequenzuntergrenze des Effekts für den linken Kanal	0…100 →Fx:009
	L Manu Top (L Manual Top) Frequenzobergrenze des Effekts für den linken Kanal	0…100 →Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Frequenzuntergrenze des Effekts für den rechten Kanal	0…100 →Fx:009
	R Manu Top (R Manual Top) Frequenzobergrenze des Effekts für den rechten Kanal	0…100 →Fx:009
c	Sweep Mode Hier können Sie wählen, ob der Phaser von der Hüllkurve oder einer Modulationsquelle gesteuert wird	EG, D-mod →Fx:022, D-mod
	Src Modulationsquelle, mit der die Hüllkurve (wenn Sweep Mod= EG) oder dynamische Spielhilfe (wenn Sweep Mode= D-mod) ausgelöst werden kann.	Off…Tempo
d	EG Attack EG-Einschwingrate	1…100 →Fx:022
	EG Decay EG-Abklingrate	1…100 →Fx:022
e	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →Fx:023
f	High Damp [%] Dämpfung der Resonanz im hohen Frequenzbereich	0…100% →Fx:023
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, 023, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

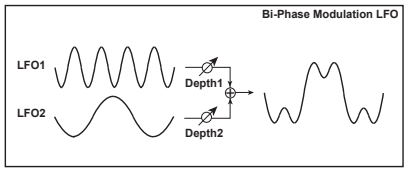
026: BiphaseMod.

(Stereo Biphase Modulation)

Dieser Stereo-Chorus-Algorithmus verwendet zwei unterschiedliche LFOs mit separat einstellbaren Frequency- und Depth-Parametern. Bei geschickter Einstellung dieser LFOs können Sie sehr komplexe Signale erzielen, die irgendwie an die Schwebungen eines Analog-Synthis erinnern.

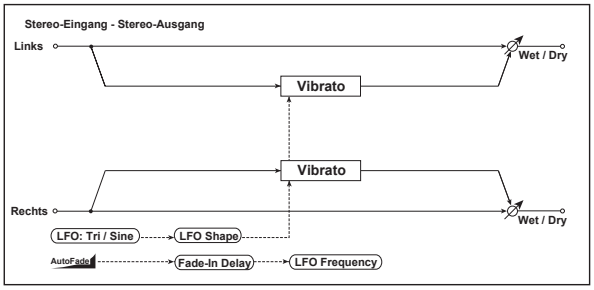


a	Wellenform für LFO1 Wellenform für LFO1	Triangle, Sine
	Wellenform für LFO2 Wellenform für LFO2	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	0 degree, 180 degree
c	LFO1 Frequency [Hz] Geschwindigkeit von LFO1	0.02…30.00Hz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO1&2 Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO1 Frequency	–30.00…+30.00
d	LFO2 Frequency [Hz] Geschwindigkeit von LFO2	0.02…30.00Hz D-mod
	Amt Modulationsintensität von LFO2 Frequency	–30.00…+30.00
e	Depth1 Modulationsintensität von LFO1	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth 1 und 2	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von Depth 1	–100…+100
f	Depth2 Modulationsintensität von LFO2	0…100 D-mod
	Amt Modulationsintensität von Depth 2	–100…+100
g	L Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0…50.0msec →Fx:016
h	R Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0…50.0msec →Fx:016
i	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:017
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100%
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100



027: Vibrato

Dieser Algorithmus sorgt für eine automatische Tonhöhenmodulation. Mit AutoFade können Sie einstellen, wie schnell die gewählte Vibratogeschwindigkeit erreicht wird.



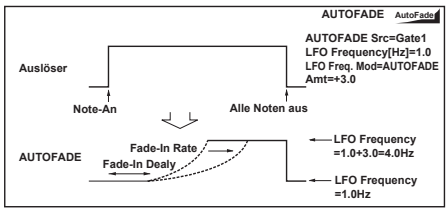
a	AUTOFADE Src Modulationsquelle für die Auslösung von AutoFade	Off…Tempo →, D-mod
	Fade-In Rate Einblendgeschwindigkeit	1…100 →
b	Fade-In Delay [msec] Verzögerungszeit für die Einblendung	00…2000msec →
c	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →Fx:020
d	LFO Frequency Mod Anwahl von D-mod oder AUTOFADE für die Modulation von LFO Frequency	D-mod, AUTOFADE →
e	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
g	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	–100…+100
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate
b: Fade-In Delay [msec]

Wenn Sie für „LFO Frequency Mod" **AUTOFADE** wählen, können Sie das Vibrato mit der unter „Src" gewählten Modulationsquelle auslösen. Wenn Sie für „BPM/MIDI Sync" jedoch **On** wählen, so ist dies nicht möglich.
Mit „Fade-in Rate" bestimmen Sie, wie schnell die maximale Modulation erreicht wird. Mit „Fade-in Delay" hingegen können Sie bestimmen, wie lange es nach Aktivieren von AutoFade noch dauert, bis das Fade-In beginnt.
Im folgenden Beispiel steigt die LFO-Frequenz von „1.0Hz" allmählich zu „4.0Hz" an, sobald ein Note-An-Befehl eingeht.
„AUTOFADE Src"=**Gate1**, „LFO Frequency [Hz]"=**1.0**
„LFO Frequency Mod"=**AUTOFADE**, „Amt"=**3.0**

MIDI Wenn die mit „Src" gewählte Modulationsquelle einen Wert unterhalb 64 sendet, wird der Effekt ausgeschaltet. Mit Werten größer als 64 wird er akti-

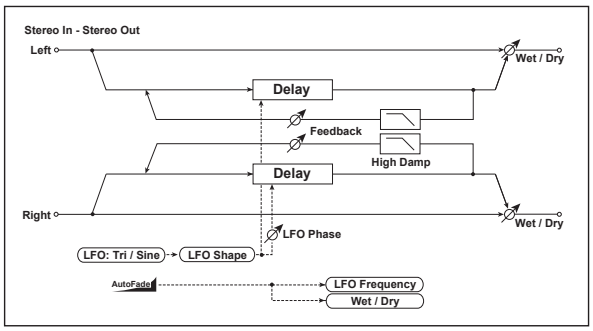
viert. AutoFade wird gestartet, sobald der Wert von 63 oder weniger auf 64 oder mehr erhöht wird.



028: AutoFadeMod.

(Stereo Auto Fade Modulation)

Mit diesem Stereo-Chorus/Flanger-Algorithmus können Sie die LFO-Frequenz und Effektbalance über einen Auto Fade-Parameter steuern. Mit einer Phasenverschiebung des linken und rechten LFOs läßt sich außerdem die Klangbreite einstellen.

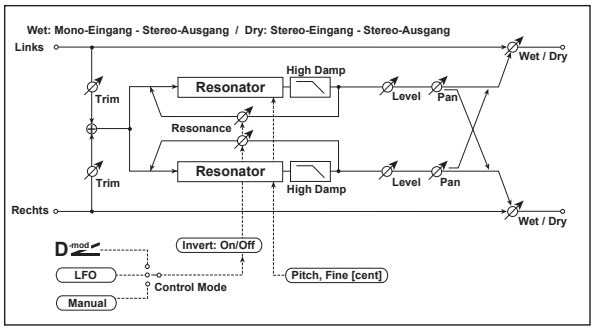


a	AUTOFADE Src Die Modulationsquelle, mit der AutoFade gestartet wird	Off…Tempo →Fx:027, D-mod
	Rate Einblendgeschwindigkeit	1…100 →Fx:027
	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec] Verzögerung der Einblendung	00…2000msec →Fx:027
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →Fx:020
c	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:010
d	LFO Frequency Mod Anwahl von D-mod oder AUTOFADE für die Modulation von LFO Frequency	D-mod, AUTOFADE →Fx:027
e	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
f	L Delay Time [msec] Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0…500.0msec
	R Delay Time [msec] Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0…500.0msec
g	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…200
h	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
	High Damp [%] Dämpfung der Höhen im Feedback-Signal	0…100% →Fx:020
i	Wet/Dry Mod Anwahl von D-mod oder AUTOFADE für die Modulation von Wet/Dry	D-mod, AUTOFADE →Fx:027
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, 020, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

029: 2VoiceResonator

(2-voice Resonator)

Dieser Algorithmus generiert Resonanzen der gewählten Tonhöhe. Die Tonhöhe, Lautstärke und das Panorama der beiden Resonator-Linien sind separat einstellbar. Die Resonanzintensität kann über einen LFO gesteuert werden.



a	Control Mode Modulationsquelle für die Resonanzintensität	Manual, LFO, D-mod →, D-mod
	LFO/D-mod Invert Umkehrung (d.h. Phasenverschiebung) von Voice 1 und 2, wenn oben „LFO“ gewählt wurde	Off, On →
b	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	D-mod Src Die Modulationsquelle für die Resonanzintensität	Off…Tempo
c	Mod. Depth Intensität, mit der die Resonanz über LFO/D-mod gesteuert wird	–100…+100
	Trim Eingangspegel des Resonators	0…100
d	Voice1: Pitch Tonhöhe von Voice 1	C0…B8
	Fine [Cent] Feinstimmung von Voice 1	–50…+50
e	Voice1: Resonance Resonanzintensität, wenn Control Mode= Manual	–100…+100 →
	High Damp [%] Dämpfung der Resonator-Höhen	0…100% →
f	Voice1: Level Ausgangspegel von Voice 1	0…100
	Pan Stereoposition von Voice 1	L6…R6
g	Voice2: Pitch Tonhöhe von Voice 2	C0…B8
	Fine [Cent] Feinstimmung von Voice 2	–50…+50
h	Voice2: Resonance Resonanzintensität, wenn Control Mode= Manual	–100…+100 →
	High Damp [%] Dämpfung der Resonator-Höhen	0…100% →
i	Voice2: Level Ausgangspegel von Voice 2	0…100
	Pan Stereoposition von Voice 2	L6…R6
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Resonanzintensität.

Wenn „Control Mode“= **Manual**, richtet sich die Intensität nach der betreffenden „Resonance“-Einstellung. Wenn Sie „Resonance“ einen negativen Wert zuordnen, ändert sich die Obertonstruktur, so daß die Resonanz eine Oktave tiefer transponiert wird.

Wenn „Control Mode“= **LFO**, ändert sich die Resonanzintensität in regelmäßigen Zeitabständen. Aufgrund der LFO-Schwingungen verwendet die Resonanz abwechselnd die Tonhöhe und eine Oktave tiefer.
Wenn „Control Mode“= **D-mod**, kann die Resonanz mit der gewählten Modulationsquelle gesteuert werden. Verwenden Sie hierfür **JS X** oder **Ribbon**, so können Sie ebenfalls zwischen der normalen Tonhöhe und der darunter liegenden Oktave hin- und herwechseln – nur eben manuell statt automatisch.

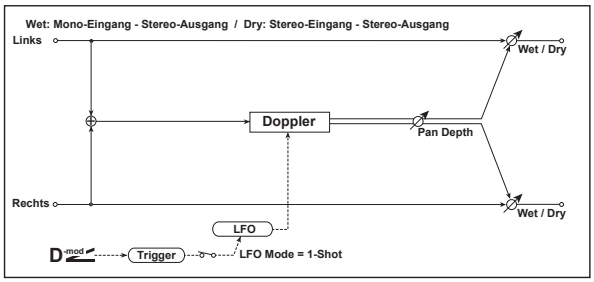
a: LFO/D-mod Invert
Wenn „Control Mode“= **LFO** oder **D-mod**, wird die Phase von Voice 1 oder Voice 2 umgekehrt. In dem Fall erklingt Voice 1 beispielsweise auf der eingestellten Tonhöhe (positiver Resonanzwert), während Voice 2 eine Oktave tiefer „resoniert“ (negativer Resonance-Wert).

d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]
Mit „Pitch“ können Sie die der gewünschten Tonhöhe entsprechende Note einstellen. Mit „Fine“ können Sie die Tonhöhe im Bedarfsfalle feinstimmen.

e: High Damp [%], h: High Damp [%]
Hiermit können Sie die Höhenbedämpfung des betreffenden Resonator-Signals einstellen. Bei kleinen Werten entsteht ein blecherner Klang mit zahlreichen Obertönen.

030: Doppler

Dieser Algorithmus simuliert den „Dopplereffekt“ eines Signals, dessen Tonhöhe sich ändert, wenn sich die Signalquelle entfernt (z.B. Krankenwagen). Durch Mischen des Originalsignals mit dem Effekt entsteht ein Chorus-Effekt.



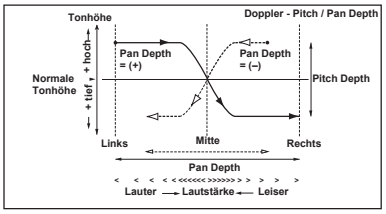
a	LFO Mode Funktionsweise des LFO	Loop, 1-Shot →, D mod
	Src Wenn LFO Mode= 1-Shot, können Sie den LFO mit dieser Quelle auslösen	Off…Tempo →
b	LFO Sync Bei Anwahl von LFO Mode= Loop bestimmt dieser Parameter, ob der LFO jedesmal zurückgestellt werden soll.	Off, On →
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅷₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
e	Pitch Depth Tonhöhenvariation des vorbeiziehenden Signals	0…100 →, D mod
	Src Die Modulationsquelle für Pitch Depth	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von Pitch Depth	–100…+100
f	Pan Depth Panorama des vorbeiziehenden Signals	–100…+100 →, D mod
	Src Die Modulationsquelle für Pan Depth	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von Pan Depth	–100…+100
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync
Mit „LFO Mode“ können Sie einstellen, wie sich der LFO verhält. Wenn Sie **Loop** wählen, wiederholt sich der Dopplereffekt; diese Endlosschwindung wird bei Einstellung von „LFO Sync“= **On** mit der unter „Src“ gewählten Modulationsquelle synchronisiert.
Wenn „LFO Mode“= **1-Shot**, tritt der Dopplereffekt nur jeweils einmal auf, sobald Sie ihn mit der unter „Src“ gewählten Modulationsquelle aktivieren. Wenn Sie keine Modulationsquelle wählen, ist der Dopplereffekt folglich nicht belegt.

MIDI Wenn die mit „Src“ gewählte Modulationsquelle einen Wert unterhalb 64 sendet, wird der Effekt ausgeschaltet. Mit Werten größer als 64 wird er aktiviert. Der Dopplereffekt wird gestartet, sobald der Wert von 63 oder weniger auf 64 oder mehr erhöht wird.

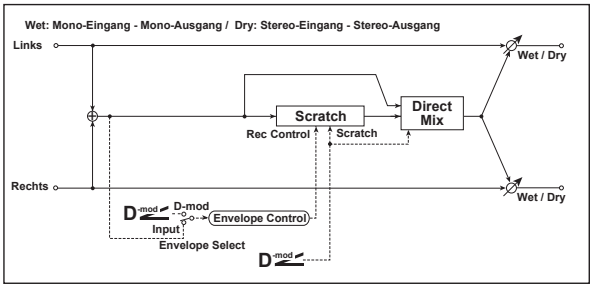
e: Pitch Depth
Der Dopplereffekt besagt, daß die Tonhöhe allmählich ansteigt, wenn sich die Signalquelle der Hörposition nähert, und wieder sinkt, wenn sich die Signalquelle entfernt. Hier können Sie einstellen, wie groß der Tonhöhenunterschied ist.

f: Pan Depth
Hiermit können Sie die Stereobreite des Effekts einstellen. Je größer der Wert, desto größer ist der anfängliche und schlußendliche Abstand zwischen der Signalquelle und der Hörposition. Positive Werte bewirken eine Links/Rechts-Bewegung, negative eine Rechts/Links-Bewegung.



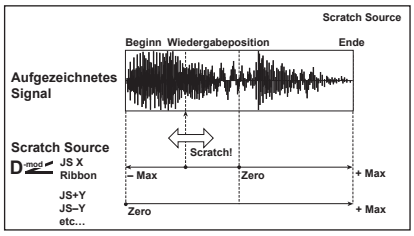
031: Scratch

Dieser Scratch-Effekt (bei DJs bestens bekannt) nimmt das Eingangssignal auf. Mit der gewünschten Modulationsquelle können Sie es dann hin und her drehen wie eine Platte.



a	Scratch Source Die Modulationsquelle für die Simulationssteuerung	Off…Tempo →, D-mod
b	Response Ansprachegeschwindigkeit der Scratch Source	0…100 →
c	Envelope Select Wählen Sie hier, ob die Aufzeichnung des Signals in Echtzeit gesteuert wird oder sich nach dem Signalpegel richtet	D-mod, Input →, D-mod
	Src Modulationsquelle zum Starten/Anhalten der Aufnahme, wenn Envelope Select= D-mod	Off…Tempo →
d	Threshold Pegel, ab dem die Aufnahme ausgelöst wird, wenn Envelope Select= Input	0…100 →
e	Response Ansprachegeschwindigkeit zum Beenden der Aufzeichnung	0…100 →
f	Direct Mix Bestimmt, ob und wie das Originalsignal beigemischt wird	Always On, Always Off, Cross Fade →
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: Scratch Source, b: Response
Mit Scratch Source können Sie die Modulationsquelle für das „Scratchen“ wählen (d.h. die virtuelle Platte). Der von dieser Quelle gesendete Wert bestimmt die Wiedergabeposition. Mit „Response“ können Sie einstellen, wie schnell das Sample (denn das ist es) auf die Wertänderungen der Modulationsquelle reagiert.



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold
Wenn „Envelope Select“= **D-mod**, beginnt die Aufzeichnung des eingehenden Signals, sobald der von der Modulationsquelle gesendete Wert größer oder gleich 64 ist.
Wenn „Envelope Select“= **Input**, beginnt die Aufzeichnung, sobald der Signalpegel über dem Threshold-Wert liegt.
Die maximale Aufnahmezeit beträgt 1365msec. Wenn Sie länger aufnehmen, wird der Anfang des Signals allmählich immer weiter gelöscht.
e: Response
Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie schnell die Aufnahme beendet wird. Beim Sampeln eines rhythmischen Grooves wählen Sie am besten einen kleinen Wert. Handelt es sich um nur eine Note, sollten Sie einen größeren Wert wählen.
f: Direct Mix
Wenn Sie **Always On** wählen, wird das Originalsignal jederzeit wiedergegeben. **Always Off** bedeutet, daß das trockene Signal nicht ausgegeben wird. **Cross Fade** schließlich bedeutet, daß das Originalsignal nur ausgegeben wird, wenn Sie nicht „scratchen“. Im Sinne eines optimalen Ergebnisses sollten Sie „Wet/Dry“ auf **Wet** stellen.

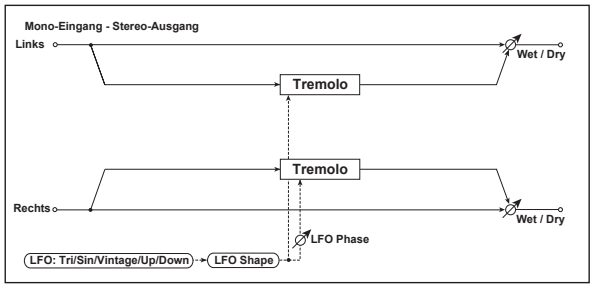
MOD./P.SHIFT

Andere Modulations- und Pitch Shift-Algorithmen

032: Tremolo

(Stereo Tremolo)

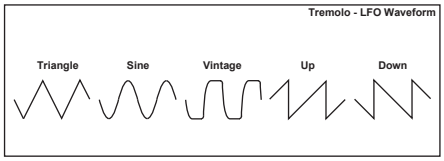
Dieser Effekt moduliert die Lautstärke des Eingangssignals. Hierbei handelt es sich um einen Stereo-Effekt. Durch das Verschieben der LFO-Phase können Sie das Signal zwischen dem linken und recht Kanal hin und her wogen lassen.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down →
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →Fx:020
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
e	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	–100…+100
f	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a:LFO Waveform

Mit diesem Parameter wählen Sie die LFO-Wellenform. **Vintage** simuliert das Verhalten eines Gitarrenverstärker-Tremolos. Wenn Sie diesen Effekt mit Amp Simulation kombinieren, sind die Shadows usw. nicht mehr weit.



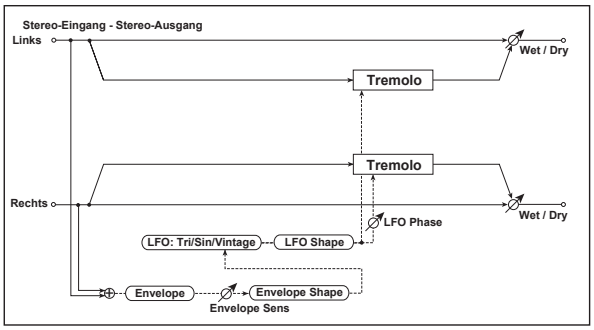
b: LFO Phase [degree]

Mit diesem Parameter können Sie die Phase des linken und rechten LFOs gegeneinander versetzen. Je größer dieser Wert, desto mehr wird aus dem Tremolo ein Auto-Pan mit Links/Rechts-Bewegungen des Signals.

033: EnvelTremol

(Stereo Envelope Tremolo)

Bei diesem Algorithmus regelt eine Hüllkurve die Modulationsintensität des Tremolo-Effekts. Dieser Effekt kann so eingestellt werden, daß er beim Abklingen des Effekts (wenn der Pegel sinkt) intensiver arbeitet.

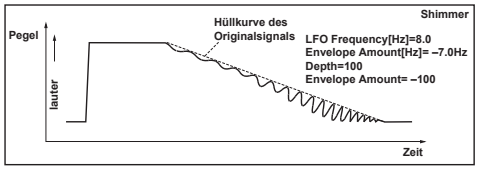


a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Hüllkurvenempfindlichkeit	0…100
	Envelope Shape Hüllkurvengestalt des Eingangssignals	–100…+100
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine, Vintage
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →Fx:020
c	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:032
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →
	Envelope Amount [Hz] Änderung von LFO Frequency im Verhältnis zum Eingangspegel	–20.00…+20.00Hz →
e	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100 →
	Envelope Amount Änderung des Depth-Wertes im Verhältnis zum Eingangspegel	–100…+100 →
f	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz],
e: Depth, e: Envelope Amount
Hiermit können Sie einstellen wie schnell und wie stark der Pegel von der Hüllkurve moduliert wird.
Die LFO-Geschwindigkeit ergibt sich aus der Addition von „LFO Frequency“ + „Envelope Amount“ multipliziert mit dem Pegel des Eingangssignals. Die Modulationsintensität ergibt sich aus der Multiplikation von „Envelope Amount“ mit dem Pegel des Eingangssignals.

- In folgendem Beispiel sehen Sie, daß „Depth“ den Wert **0** bekommt, wenn sich „LFO Frequency“ bei 1.0Hz befindet, sobald das Signal seinen Höchstpegel erreicht. Wenn der Signalpegel gleich 0 ist, so beträgt „Depth“ **100**, während die LFO-Frequenz auf 8.0Hz ansteigt.

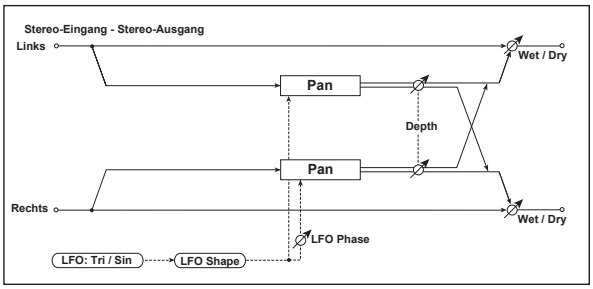
„LFO Frequency [Hz]“**=8.0**, „Envelope Amount [Hz]“**=–7.0**
„Depth“**=100**, „Envelope Amount“**=–100**



034: Auto-Pan

(Stereo Auto Pan)

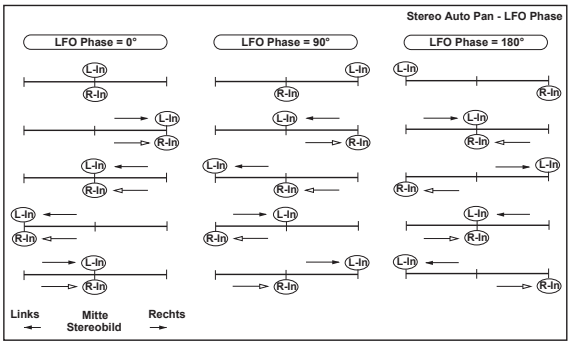
Dieser Algorithmus sorgt dafür, daß sich das Signal zwischen dem linken und rechten Kanal hin- und herbewegt. Dies ist ein Stereo-Effekt. Mit der LFO-Phase der beiden Kanäle können Sie ihn so einstellen, daß der linke Kanal den rechten jagt bzw. daß sie einander kreuzen.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz

d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯³, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮³, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥³, 𝅗𝅥𝅮, 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
e	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	–100…+100
f	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

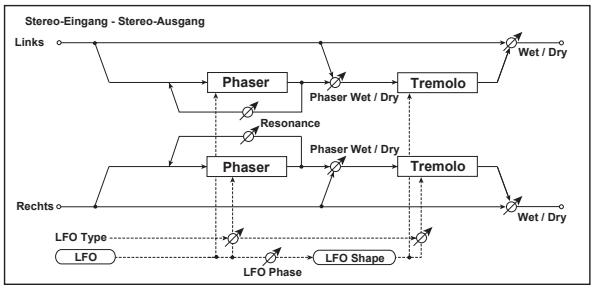
a: LFO Shape
Das Panning-Muster kann durch Abwandeln der LFO-Wellenform geändert werden.
b: LFO Phase
Mit diesem Parameter bestimmen Sie den Phasenunterschied zwischen dem linken und rechten LFO. Wenn Sie den Wert von **0** allmählich anheben, laufen die beiden Kanäle hintereinander her. Wenn Sie **+180** oder **–180** wählen, so laufen die beiden Kanäle überkreuz.
Dieser Parameter wird erst wirklich eindrucksvoll, wenn Sie zwei verschiedene Signale an die beiden Eingänge anlegen.



035: Phaser/Trem

(Stereo Phaser + Tremolo)

Dieser Algorithmus enthält einen Stereo-Phaser und Tremolo-LFOs, die miteinander verbunden sind. Da die Phaser-Modulation und der Tremolo-Effekt perfekt synchron laufen, entsteht ein sehr geschmeidiger Modulationseffekt, der sich besonders für elektrische Pianosounds eignet.



a	Type: Wählen Sie hier den LFO-Typ für das Tremolo und den Phaser	Phs - Trml…Phs LR - Trml LR →
	LFO Phase [degree] Hiermit können Sie die Phasenverschiebung der Tremolo- und Phaser-LFOs einstellen	–180…+180 →
b	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
c	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., 𝅗𝅥 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
d	Phaser Manual Frequenzbereich des Phasers	0…100
	Resonance Resonanz des Phasers	–100…+100
e	Phaser Depth Bestimmt die Phaser-Intensität	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Phaser Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Phaser Depth	–100…+100
f	Phaser Wet/Dry Balance zwischen dem Phaser und dem Originalsignal	–Wet…–2:99, Dry, 2:99…Wet →
g	Tremolo Shape Beeinflussung der Wellenform des Tremolo-LFOs	–100…+100 →Fx:020
h	Tremolo Depth Tremolo-Modulationsintensität	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Tremolo Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Tremolo Depth	–100…+100
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet →, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

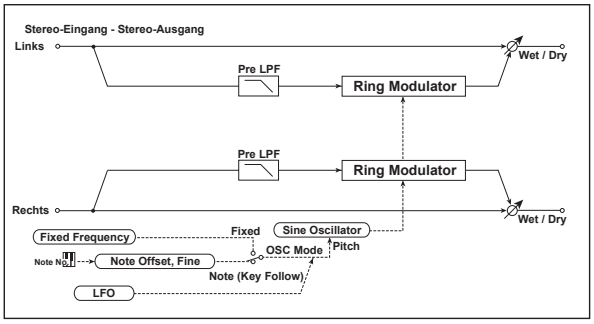
a: Type, a: LFO Phase [degree]
Mit „Type" können Sie die Funktionsweise des Phaser- und Tremolo-LFOs einstellen und bestimmen, wie sich das Signal im Stereobild bewegt oder moduliert wird. Mit „LFO Phase" können Sie die LFO-Phase verschieben und somit die Bewegungen und Drehungen des Signals beeinflussen.

f: Phaser WetDry, i: Wet/Dry
Mit „Phaser Wet/Dry" können Sie die Balance zwischen dem Phaser und dem Originalsignal einstellen. Der Parameter „Wet/Dry" hingegen bestimmt die Balance zwischen der Phaser/Tremolo-Kombination und dem Originalsignal.

036: RingModulat

(Stereo Ring Modulator)

Dieser Algorithmus verwendet einen Oszillator, der das Originalsignal so bearbeitet, daß ein metallischer Klang entsteht. Mit dem LFO oder über die dynamische Modulation kann dieser Oszillator moduliert werden, was eine noch extreme Klangverbiegung ergibt. Wenn Sie der Oszillatorfrequenz eine bestimmte Note zuordnen, so richtet sich die Ringmodulation nach den gespielten Noten.



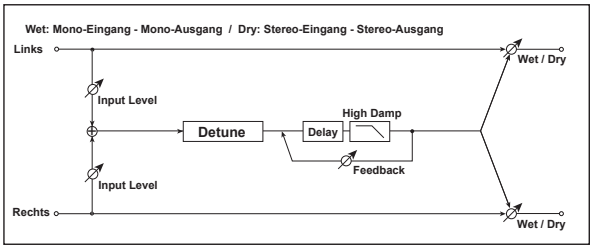
a	Pre LPF Dämpfung der Höhen am Ring Modulator-Eingang	0…100 →
b	OSC Mode Hier können Sie entweder eine feste Frequenz oder eine Notennummer wählen	Fixed, Note (Key Follow) →
c	Fixed Frequency [Hz] Oszillatorfrequenz, wenn Sie OSC Mode= Fixed gewählt haben	0…12.00kHz →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Fixed Frequency, wenn OSC Mode= Fixed	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Fixed Frequency, wenn OSC Mode= Fixed	–12.00…+12.00kHz
d	Note Offset Intervall des Oszillators im Verhältnis zum Eingangssignal, wenn OSC Mode= Note (Key Follow)	–48…+48 →
	Note Fine Feinstimmung der Oszillatorfrequenz	–100…+100 →
e	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit der Frequenzmodulation	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., 𝅗𝅥 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
g	LFO Depth Intensität der LFO-Frequenzmodulation	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	–100…+100

h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: Pre LPF
Mit diesem Parameter können Sie die hohen Frequenzen aus dem Originalsignal filtern, bevor es an den Effekt angelegt wird. Bei obertonreichen Signalen entsteht nämlich ein nahezu unbrauchbares Signal. Das können Sie mit diesem Parameter korrigieren.
b: OSC Mode
Hiermit können Sie die Oszillatorfrequenz entweder fest einstellen oder im Verhältnis zum Eingangssignal transponieren (oder auch nicht).
c: Fixed Frequency [Hz]
Vertritt die feste Oszillatorfrequenz, wenn „OSC Mode" auf **Fixed** gestellt ist.
d: Note Offset, d: Note Fine
Diese Oszillatorparameter sind nur belegt, wenn „OSC Mode"**= Note (Key Follow)**. Mit „Note Offset" können Sie das Intervall (den Tonhöhenunterschied) zwischen dem Originalsignal und dem Oszillator einstellen. Mit „Note Fine" läßt sich die Oszillator-Tonhöhe in Cent-Schritten (ver)stimmen, was notwendig sein kann, um eine deutlich erkennbare Tonhöhe zu erzielen.

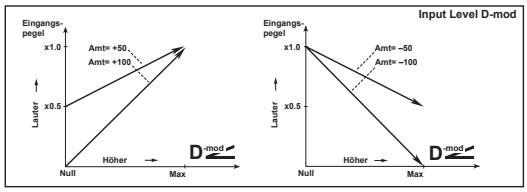
037: Detune

In bestimmten Kreisen wird dieser Verstimmungseffekt auch der „Breitmacher" genannt, weil er dem Originalsignal eine größere Fülle gibt. Im Vergleich zu einem Chorus-Effekt wirkt Detune natürlicher (aber auch ein wenig statischer).



a	Pitch Shift [cent] Verstimmung im Verhältnis zum Eingangssignal	–100…+100cent D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Pitch Shift	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Pitch Shift	–100…+100cent
b	Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0…1000msec
c	Feedback Rückkopplung	–100…+100
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100%
d	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	–100…+100 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off…Tempo →
e	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

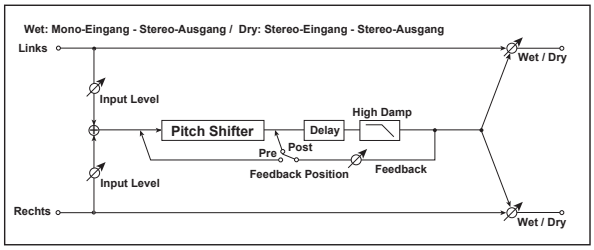
d: Input Level Dmod [%], d: Src
Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie stark sich der Eingangspegel dynamisch modulieren läßt.



038: Pitch Shifter

(Pitch Shifter)

Hiermit kann das Eingangssignal auf Wunsch transponiert oder verstimmt werden. Hier gibt es drei Typen: Fast (schnelle Ansprache), Medium und Slow (beste Qualität). Mit dem Delays können Sie sogar einen Effekt erzielen, dessen Tonhöhe immer weiter steigt oder sinkt.



a	Mode Anwahl der Ansprache/Qualität	Slow, Medium, Fast →
b	Pitch Shift [1/2tone] Transpositionsintervall	–24…+24 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Pitch Shift	Off…Tempo →
	Amt Modulationsintensität von Pitch Shift	–24…+24 →
c	Fine [cent] Verstimmung des Pitch Shifter-Signals in Cent	–100…+100cent →, D-mod
	Amt Modulationsintensität von Fine	–100…+100cent →
d	Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0…1000msec
e	Feedback Position Position der Rückkopplung	Pre, Post →
f	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100%
g	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	–100…+100 →Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off…Tempo →Fx:037
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: Mode
Mit diesem Parameter können Sie den für Sie optimalen Kompromiß zwischen Ansprache und Qualität schließen: **Slow** liefert das natürlichste Pitch Shift-Signal. **Fast** bedeutet, daß die Verzögerung des transponierten Signals nur noch geringfügig ist. **Medium** ist der goldene Mittelweg. Wenn Sie nur ein kleines Intervall brauchen, können Sie ruhig **Slow** wählen. Bei größeren Intervallen sollten Sie sich lieber für **Fast** entscheiden.
b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt, c: Fine [cent], c: Amt
Die genaue Tonhöhenänderung ergibt sich aus der Addition des „Pitch Shift"-Wertes mit „Fine". Auch die Modulation ergibt sich aus einer Addition: von c: „Amt" mit b: „Amt."

„Pitch Shift“ und „Fine“ werden immer mit derselben Quelle moduliert.

e: Feedback Position, f: Feedback

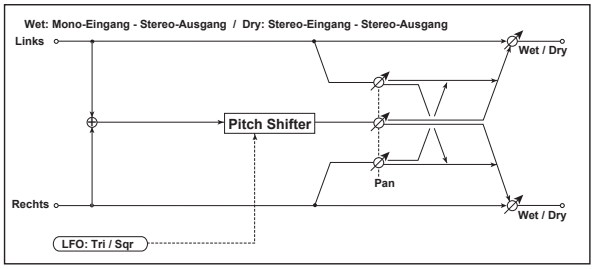
Wenn Sie „Feedback Position“ auf **Pre** stellen, so wird auch das transponierte Signal noch einmal an den Pitch Shifter angelegt. Wenn Sie auch einen relativ großen „Feedback“-Wert einstellen, steigt oder sinkt die Tonhöhe bei jeder Wiederholung.

Wenn Sie „Feedback Position“ auf **Post** stellen, so wird das Feedback-Signal nicht noch einmal an den Pitch Shifter angelegt. In dem Fall erhöhen Sie mit Feedback also nur noch die Anzahl der Wiederholungen, nicht aber der Tonhöhensprünge.

039: PitShiftMod.

(Pitch Shift Modulation)

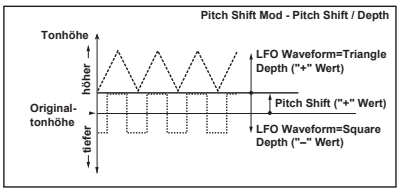
Dieser Algorithmus moduliert das transponierte (Pitch Shift-) Signal mit einem LFO. Aufgrund der sich daraus ergebenden Bewegungen entsteht ein sehr breites Stereobild. Dies kommt noch besser zur Geltung, wenn Sie außer dem Effektsignal (mit Wet/Dry) auch das Originalsignal ausgeben.



a	Pitch Shift [cent] Tonhöhenunterschied im Vergleich zum Originalsignal	–100…+100cent →
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Square
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off…Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	–20.00…+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝 →Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1…x16 →Fx:009
e	Depth Einfluß des LFOs auf das Pitch Shift-Intervall	–100…+100 →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	–100…+100
f	Pan Panorama des Effekt- und Originalsignals	L, 1:99…99:1, R →
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet →, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Mit diesen Parametern können Sie einerseits die Transposition und andererseits den Einfluß auf dieses Intervall einstellen.



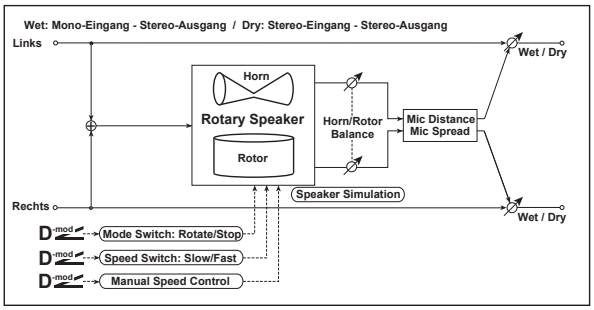
f: Pan, g: Wet/Dry

Mit dem Pan-Parameter können Sie das Effekt- und Originalsignal „auseinanderziehen“. Wenn Sie **L** wählen, befindet sich das Effektsignal links, während das Originalsignal über den rechten Kanal ausgegeben wird. Wenn Sie „Wet/Dry“= **Wet** einstellen, so lautet das Effekt/Original-Verhältnis „1 : 1“.

040: RotarySpeak

(Rotary Speaker)

Dieser Effekt simuliert einen drehenden Orgellautsprecher. Da sowohl der Tief- als auch der Hochtöner simuliert werden, ist dieser Effekt überaus realistisch. Als Bonbon können Sie sogar einstellen, wo sich die (virtuellen) Mikrofone befinden, mit denen das Signal abgegriffen wird.



a	Mode Switch Schaltet die Rotation ein oder aus	Rotate, Stop D-mod
	Src Modulationsquelle zum Ein-/Ausschalten des Rotors	Off…Tempo
	Sw Schaltverhalten der Rotor-Modulationsquelle	Toggle, Moment →
b	Speed Switch Anwahl der langsamen oder schnellen Geschwindigkeit	Slow, Fast D-mod
	Src Modulationsquelle für Speed Switch	Off…Tempo
	Sw Schaltverhalten der Speed Switch-Modulationsquelle	Toggle, Moment →
c	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) Modulationsquelle für die manuelle Geschwindigkeits-Einstellung	Off…Tempo →, D-mod
d	Horn Acceleration Übergangsgeschwindigkeit von Slow zu Fast und umgekehrt	0…100 →
	Horn Ratio Geschwindigkeit des Horns (Hochtöner). Vorgabe: 1.00. Mit „Stop“ wird die Drehung ausgeschaltet	Stop, 0.50…2.00
e	Rotor Acceleration Umschaltgeschwindigkeit des Low-Lautsprechers	0…100 →
	Rotor Ratio Geschwindigkeit des Low-Bereiches. Vorgabe: 1.00. Mit „Stop“ wird die Drehung ausgeschaltet	Stop, 0.50…2.00
f	Horn/Rotor Balance Balance zwischen dem hohen und tiefen Rotor	Rotor, 1…99, Horn
g	Mic Distance Abstand zwischen den Mikrofonen und dem Lautsprecher	0…100 →
	Mic Spread Aufstellungswinkel des linken und rechten Mikrofons	0…100 →

h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: Sw
Hiermit können Sie die Drehung ein- und ausschalten.
Wenn „Sw" = **Toggle**, wird die Drehung beim Betätigen des Fußtasters oder Joysticks abwechselnd ein- und ausgeschaltet.

MIDI Der betreffende MIDI-Steuerbefehl muß einen Wert größer oder gleich 64 haben, um den Effekt abwechselnd ein- und auszuschalten.

Wenn „Sw"= **Moment**, ist die Rotation fortwährend aktiv, kann aber durch Betätigen des Fußtasters oder Joysticks zeitweilig ausgeschaltet werden.

MIDI Die Rotation hält an, sobald der betreffende Steuerbefehl einen Wert kleiner als 64 enthält. Mit einem Wert größer oder gleich 64 kann die Drehung gestartet werden.

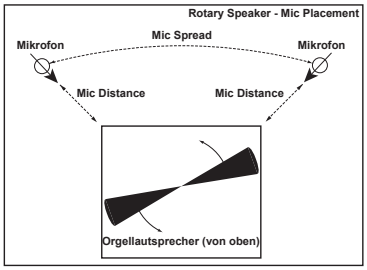
b: Sw
Hiermit bestimmen Sie, wie die niedrige (Slow) oder hohe Geschwindigkeit (Fast) mit der Modulationsquelle gewählt werden kann.
Wenn „Sw" = **Toggle**, schalten Sie bei Betätigen des Pedals oder Joysticks abwechselnd auf Slow oder Fast.

MIDI Der zum Umschalten verwendete Steuerbefehl (CC) muß einen Wert größer oder gleich 64 haben.

Wenn „Sw"= **Moment**, wird fortwährend die Slow-Geschwindigkeit verwendet. Nur bei Betätigen des Fußtasters oder Joysticks wird Fast gewählt.

MIDI Slow wird gewählt, sobald der betreffende Steuerbefehl einen Wert kleiner als 64 enthält. Mit einem Wert größer oder gleich 64 wird Fast gewählt.

c: Manual Speed Ctrl
Wenn Sie die Rotationsgeschwindigkeit von Hand steuern möchten (und Slow/Fast also nicht brauchen), müssen Sie „Manual Speed Ctrl" eine Modulationsquelle zuordnen. Brauchen Sie diese manuelle Steuerung nicht, so sollten Sie hier **Off** wählen.
d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration
Orgellautsprecher haben die Eigenschaft, daß die beim Umschalten gewählte (Slow/Fast-)Geschwindigkeit nicht sofort erreicht wird. Mit „Horn Acceleration" können Sie diese „Beschleunigung" bzw. Verringerung simulieren.
g: Mic Distance, g: Mic Spread
Hiermit stellen Sie ein, wo sich die virtuellen Mikrofone befinden. Das beeinflußt den Klang.



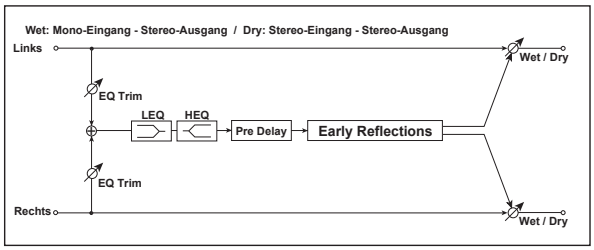
ER/DELAY

Erstreflexons- und Delay-Effekte

041: Early Refl

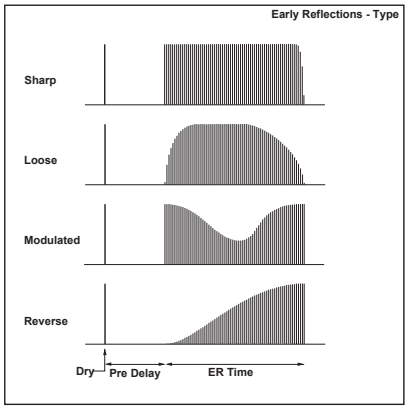
(Early Reflections)

Dieser Algorithmus enthält nur die ersten Hallsignale (ohne Fahne). Hiermit können Sie ein Signal mehr in den Vordergrund rücken. Es gibt vier „Abklingkurven" (Type).



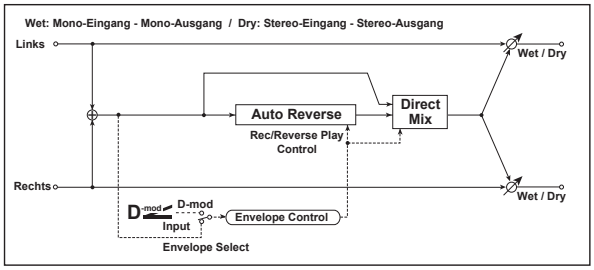
a	Type Abklingkurve der Erstreflexionen	Sharp, Loose, Modulated, Reverse →
b	ER Time [msec] Dauer der Erstreflexionen	10…800msec
c	Pre Delay [msec] Verzögerung zwischen dem Original- und Effektsignal	0…200msec
d	EQ Trim Eingangspegel des Effekt-EQs	0…100
e	Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15.0…+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15.0…+15.0dB
f	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: Type
Hiermit können Sie einstellen, wie die Erstreflexionen abklingen:



042: AutoReverse

Dieser Effekt sampelt das Eingangssignal und gibt es dann umgekehrt wieder (ungefähr wie ein rückwärts laufendes Band).



a	Rec Mode Anwahl des Aufnahmebetriebs	Single, Multi →
b	Reverse Time [msec] Maximale Dauer des umgekehrten Signals	20…1320msec →
c	Envelope Select Bestimmen Sie, ob die Aufnahme mit einer Modulationsquelle oder durch Pegel-Auslösung gestartet/angehalten wird	D-mod, Input →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle, mit der die Aufnahme gesteuert wird, wenn Envelope Select= D-mod	Off…Tempo →
d	Threshold Pegelwert, ab dem die Aufnahme ausgelöst wird, wenn Envelope Select= Input	0…100 →
e	Response Ansprachegeschwindigkeit zum Beenden der Aufnahme	0…100 →Fx:031
f	Direct Mix Bestimmt, ob und wie das Originalsignal beigemischt wird	Always On, Always Off, Cross Fade →Fx:031
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

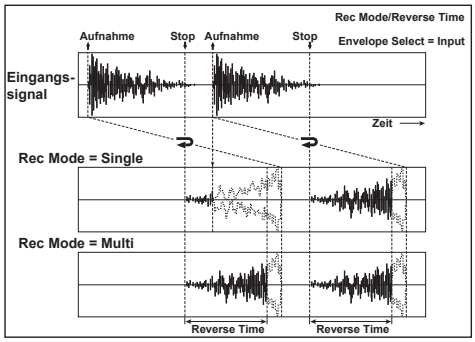
a: Rec Mode, b: Reverse Time

Wenn Sie „Rec Mode" auf **Single** stellen, kann „Reverse Time" maximal auf 1320msec gestellt werden. Wenn Sie die Aufnahme bereits während der Reverse-Wiedergabe starten, wird die Wiedergabe angehalten.

Wenn Sie „Rec Mode" auf **Multi** stellen, können Sie bereits während der Aufnahme ein neues Signal aufzeichnen, ohne die Wiedergabe anzuhalten. In dem Fall beträgt die maximale Länge „Reverse Time" jedoch 660msec.

Wenn Sie ein Riff oder einen Groove aufzeichnen möchten, müssen Sie „Rec Mode" auf **Single** stellen. Wenn Sie nur eine Note aufzeichnen möchten, wählen Sie am besten **Multi**.

Mit „Reverse Time" können Sie die Länge des umgekehrt abzuspielenden Signals einstellen. Das Audiomaterial hinter dieser Position wird nicht umgekehrt abgespielt. Mit diesem Parameter können Sie ein bereits aufgezeichnetes Signal also noch kürzen.



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

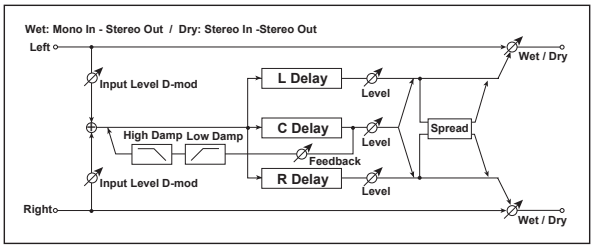
Hier kann die Steuerquelle zum Starten und Anhalten der Aufnahme gewählt werden.

Wenn „Envelope Select"**= D-mod**, wird das angelegte Signal aufgezeichnet, sobald der Wert der Steuerquelle größer oder gleich 64 ist. Wenn „Envelope Select"**= Input**, wird die Aufnahme bei Überschreiten des Threshold-Pegels ausgelöst.

Nach der Aufnahme beginnt sofort die umgekehrte Wiedergabe.

043: L/C/R Delay

Dieser Delay-Algorithmus enthält drei Linien („Taps"): links Mitte und rechts. Die Stereobreite des linken und rechten Delay-Signals ist einstellbar.



a	L Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit von TapL	0…1360msec
	Level Lautstärke von TapL	0…50
b	C Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit von TapC	0…1360msec
	Level Lautstärke von TapC	0…50
c	R Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit von TapR	0…1360msec
	Level Lautstärke von TapR	0…50
d	Feedback (C Delay) Rückkopplung von TapC	–100…+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die TapC-Rückkopplung	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität der TapC-Rückkopplung	–100…+100
e	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0…100% →
f	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	–100…+100 →Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off…Tempo →Fx:037
g	Spread Stereobreite des Effektsignals	0…50 →
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

Hiermit können Sie den Höhen- und Tiefenanteil des Effektsignals reduzieren, damit die Wiederholungen immer dumpfer und dünner werden.

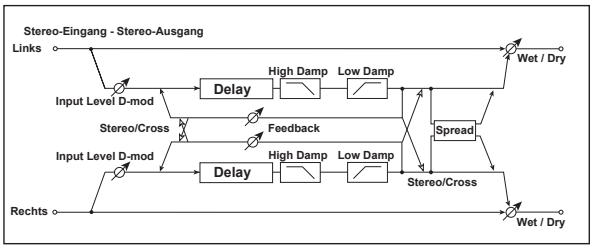
g: Spread

Hiermit kann die Stereobreite des Effektsignals eingestellt werden. **50** vertritt das breiteste Schallbild. Wählen Sie **0**, wenn sich alle Wiederholungen in der Mitte befinden sollen.

044: Cross Delay

(Stereo/Cross Delay)

Dieser Delay-Algorithmus ist Stereo und erlaubt die Verwendung der Überkreuz-Rückkopplung (Cross Feedback), so daß der linke und rechte Kanal auch abwechselnd vom „anderen" Delay-Block verzögert werden.

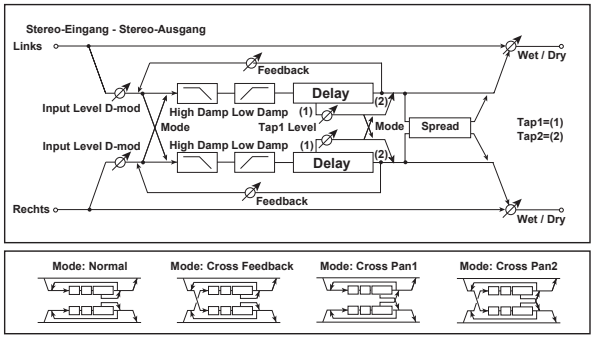


a	Stereo/Cross Anwahl der Stereo- oder Cross-Funktion	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0…680.0msec
c	R Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0…680.0msec
d	L Feedback Rückkopplung des linken Kanals	–100…+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Rückkopplungspegels	Off…Tempo
	Amt L Maximale Modulationsintensität von L Feedback	–100…+100
e	R Feedback Rückkopplung des rechten Kanals	–100…+100 D-mod
	Amt R Maximale Modulationsintensität von R Feedback	–100…+100
f	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
g	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0…100% →Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	–100…+100 →Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off…Tempo →Fx:037
i	Spread Stereobreite des Effektsignals	–50…+50 →Fx:043
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

045: MTap Delay

(Stereo Multitap Delay)

Sowohl der linke als auch der rechte Delay bieten zwei Linien („Taps"). Durch Ändern des Feedback- und Tap-Routings können erfreulich komplexe Delay-Muster erzeugt werden.



a	Mode Routing des linken und rechten Delays	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 →
b	Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0.0…680.0msec
c	Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0.0…680.0msec
d	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0…100 →
e	Feedback (Tap2) Rückkopplungsspegel von Tap2	–100…+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die Rückkopplung von Tap2	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität Tap2-Rückkopplung	–100…+100
f	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
g	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0…100% →Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	–100…+100 →Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off…Tempo →Fx:037
i	Spread Stereobreite des Effektsignals	–100…+100 →Fx:043, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die Stereobreite des Effektsignals	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität der Stereobreitenmodulation	–100…+100
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: Mode

Hiermit können Sie das Panorama (die Links/Rechts-Bewegungen) des linken und rechten Delay-Signals einstellen. In der kleinen Abbildung oben sehen Sie, wie diese beiden Signale geroutet werden können. Der Effekt „funktioniert" aber nur, wenn Sie zwei verschiedene Signale an den linken und rechten Kanal anlegen.

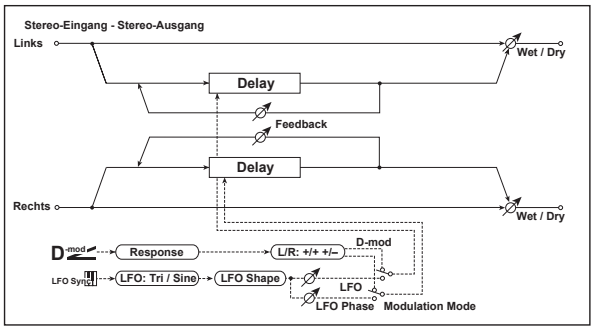
d: Tap1 Level

Hiermit kann die Lautstärke von Tap1 eingestellt werden. Bei einem ausreichend großen Unterschied im Verhältnis zu Tap2, wird aus einem amtlichen Delay ein richtig genialer Effekt.

046: Modul.Delay

(Stereo Modulation Delay)

Dieser Delay-Algorithmus enthält einen LFO, mit dem die Verzögerungszeit moduliert werden kann, so daß der Delay anschwillt, „flimmert“ und Tonhöhenvariationen erzeugt. Die Verzögerungszeit kann mit einem dynamischen Modulator in Echtzeit geändert werden.



a	Modulation Mode Modulationsquelle: LFO oder dynamische Modulation	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation Richtung der dyn. Modulation für den rechten Kanal	L/R:+/+, L/R:+/– →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die Steuerung der Verzögerungszeit	Off…Tempo
	Response Ansprache auf die Modulationsbefehle	0…30
c	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →Fx:020
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
e	LFO Sync Bestimmt, ob der LFO jeweils zurückgestellt wird	Off, On →, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die LFO-Rückstellung	Off…Tempo
f	L LFO Phase [degree] Phase des linken LFOs nach der Rückstellung	–180…+180 →
	R LFO Phase [degree] Phase des rechten LFOs nach der Rückstellung	–180…+180 →
g	L Depth Modulationsintensität des linken LFOs	0…200
	R Depth Modulationsintensität des rechten LFOs	0…200
h	L Delay Time [msec] Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0…500.0
	R Delay Time [msec] Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0…500.0
i	L Feedback Rückkopplung des linken Delays	–100…+100
	R Feedback Rückkopplung des rechten Delays	–100…+100
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	–Wet…–1:99, Dry, 1:99…Wet →Fx:010, D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

b: D-mod Modulation

Wenn Sie statt der LFOs eine dynamische Modulationsquelle verwenden, können Sie hier einstellen, ob Sie für beide Kanäle dieselben oder entgegengesetzte Werte senden soll.

e: LFO Sync, e: Src,
f: L LFO Phase [degree], f: R LFO Phase [degree]

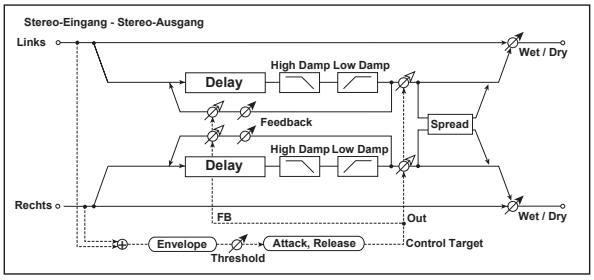
Der LFO kann mit einem dynamischen Modulator zurückgestellt werden. Wählen Sie diesen mit „Src“. Hier könnten Sie z.B. **Gate** wählen, damit der Zyklus immer wieder ab der gewählten Stellen beginnt.
„L LFO Phase“ und „R LFO Phase“ erlauben das Einstellen der Phase, die der betreffende LFO nach der Rückstellung bekommt. Somit lassen sich für den linken und rechten Kanal auch unterschiedliche Tonhöhensprünge einstellen.

MIDI Wenn die mit „Src“ gewählte Modulationsquelle einen Wert kleiner oder gleich 63 sendet, wird dieser Effekt ausgeschaltet. Mit einem Wert größer oder gleich 64 kann er aktiviert werden. Beim Übergang von einem Wert kleiner oder gleich 63 zu 64 oder mehr werden die LFOs ausgelöst und „L LFO Phase“ und „R LFO Phase“ entsprechend eingestellt.

047: Dynam.Delay

(Stereo Dynamic Delay)

Bei diesem Algorithmus kann die Delay-Lautstärke mit dem Pegel des Eingangssignals gesteuert werden. Das nennt man auch „Ducking“. Interessant an diesem Effekt ist, daß Sie die Delay-Lautstärke im Verhältnis zum angebotenen Signal-Pegel auch umkehren können.

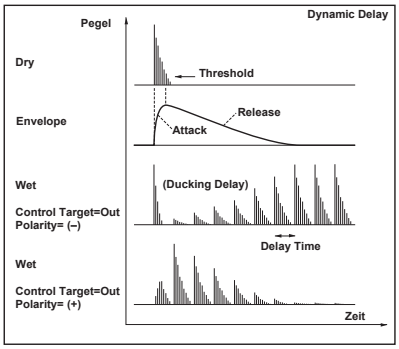


a	Control Target Angesteuerter Parameter: keiner, Effektpegel, Feedback	None, Out, FB →
	Polarity Kehrt die Pegelsteuerung um	+, – →
b	Threshold Pegel, am dem der Effekt greift	0…100 →
	Offset Steuerung des Versatzpegels	0…100 →
c	Attack Die Einschwingrate der Pegelsteuerung	1…100 →
d	Release Die Ausklingrate der Pegelsteuerung	1…100 →
e	L Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0…680.0msec
f	R Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0…680.0msec
g	Feedback Rückkopplung	–100…+100
h	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0…100% →Fx:043
i	Spread Stereobreite des Effektsignals	–100…+100 →Fx:043
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

a: Control Target

Hier können Sie wählen, welcher Parameter angesteuert werden soll: keiner, Rückkopplungspegel (FB) oder die Effektlautstärke (Level).

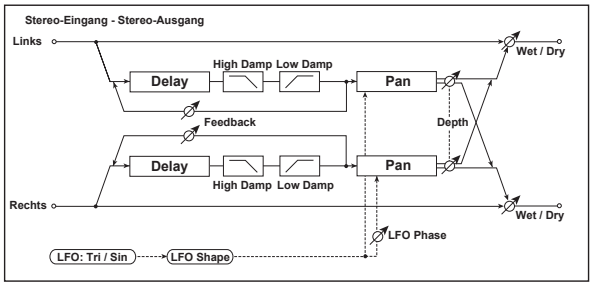
a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release
Der „Offset“ wird anhand des Verhältniswertes zwischen „Control Target“ und des betreffenden Parameters ermittelt („Wet/Dry“, wenn „Control Target“= **Out**; „Feedback“, wenn „Control Target“=**FB**).
Wenn „Polarity“ auf „**+**“ gestellt wurde, ergibt sich der „Control Target“-Wert aus der Multiplikation des Parameterwertes mit dem „Offset“-Wert (solange der Eingangspegel unter dem Threshold-Wert liegt) bzw. entspricht er dem Parameterwert, wenn der Pegel über dem Threshold-Wert liegt. Wenn Sie „Polarity“ auf „–“ stellen, entspricht der „Control Target“-Wert dem Parameterwert, solange der Eingangspegel unter dem Threshold-Wert liegt bzw. der Multiplikation des Parameterwertes mit „Offset“, wenn der Pegel über dem Threshold-Wert liegt. Im Klartext: bei Anwahl von „–“ ist der Effekt- oder Rückkopplungspegel umgekehrt proportional zum Eingangspegel.
Mit „Attack“ und „Release“ können Sie einstellen, wie schnell der Effekt auf Pegeländerungen anspricht und diese Steuerung wieder ausschaltet.



048: AutoPan Dly

(Stereo Auto Panning Delay)

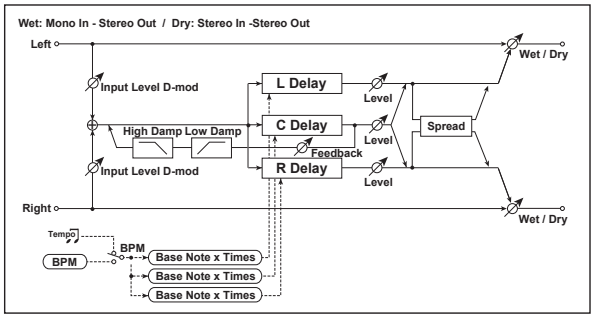
Dieser Delay ändert die Stereoposition mit Hilfe eines LFOs.



a	L Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0…680.0msec
	L Feedback Rückkopplung des linken Kanals	–100…+100
b	R Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0…680.0msec
	R Feedback Rückkopplung des rechten Kanals	–100…+100
c	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0…100% →Fx:043
d	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →Fx:020
e	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	–180…+180 →Fx:034
f	Panning Frequency [Hz] Geschwindigkeit des Panorama-Effekts	0.02…20.00Hz
g	Panning Depth Stereobreite des Panorama-Effekts	0…100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Panning Width	Off…Tempo
	Amt Max. Modulationsintensität von Panning Width	–100…+100
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

049: LCR BPM Delay

Dieser L/C/R-Delay kann mit dem Tempo, Sequenzer oder Arpeggiator synchronisiert werden. Wenn Sie das Tempo einstellen, bevor Sie (in Echtzeit) zu spielen beginnen, werden die Wiederholungen mit diesem Wert synchronisiert. Aus musikalischen Gründen wird die Verzögerungszeit hier als Notenwert angegeben.



a	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →, Sync
b	L Delay Base Note Notenwert der TapL-Wiederholungen	→, Sync
	Times Anzahl der TapL-Noten zwischen zwei Wiederholungen	x1…x16 →
	Level Lautstärke von TapL	0…50
c	C Delay Base Note Notenwert der TapC-Wiederholungen	→, Sync
	Times Anzahl der TapC-Noten zwischen zwei Wiederholungen	x1…x16 →
	Level Lautstärke von TapC	0…50
d	R Delay Base Note Notenwert der TapR-Wiederholungen	→, Sync
	Times Anzahl der TapR-Noten zwischen zwei Wiederholungen	x1…x16 →
	Level Lautstärke von TapR	0…50
e	Feedback (C Delay) Rückkopplung von TapC	–100…+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle der TapC-Rückkopplung	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität der TapC-Rückkopplung	–100…+100
f	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0…100% →Fx:043
g	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	–100…+100 →Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off…Tempo →Fx:037
h	Spread Stereobreite des Effektsignals	0…50 →Fx:043

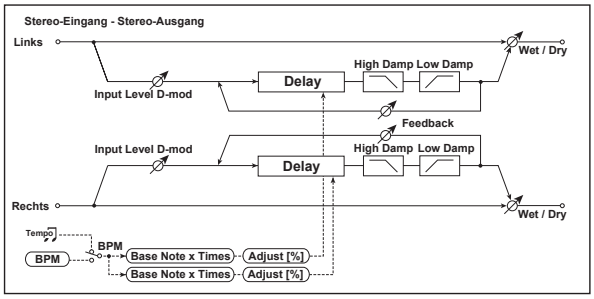
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times
Die Verzögerungszeit ergibt sich aus der Multiplikation des Notenwertes („Base Note") mit dem „Times"-Wert. Das wird dann mit den Clock-Signalen synchronisiert. Diese richten sich nach der „BPM"-Einstellung (es kann auch **MIDI** gewählt werden).

050: BPM Delay

(Stereo BPM Delay)

Auch dieses Delay kann mit dem Tempo Ihrer Wahl synchronisiert werden.

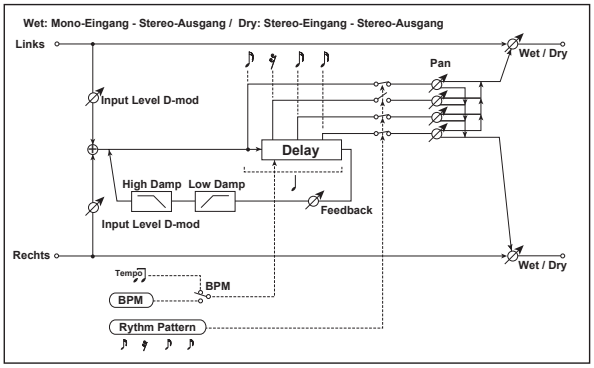


a	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40…240 →Fx:049, Sync
b	L Delay Base Note Notenwert der linken Wiederholungen	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥, 𝅝 →Fx:049, Sync
	Times Anzahl der L-Noten zwischen zwei Wiederholungen	x1…x16 →Fx:049
	Adjust [%] Feinjustierung der L-Verzögerungszeit	–2.50…+2.50%
c	R Delay Base Note Notenwert für die R-Wiederholungen	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥, 𝅝 →Fx:049, Sync
	Times Anzahl der R-Noten je Wiederholung	x1…x16 →Fx:049
	Adjust [%] Feinjustierung der R-Verzögerungszeit	–2.50…+2.50%
d	L Feedback Rückkopplung des linken Kanals	–100…+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für L Feedback	Off…Tempo
	Amt L Maximale Modulationsintensität von L Feedback	–100…+100
e	R Feedback Rückkopplung des rechten Kanals	–100…+100 D-mod
	Amt R Maximale Modulationsintensität von R Feedback	–100…+100
f	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
g	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0…100% →Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	–100…+100 →Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off…Tempo →Fx:037
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

051: Seq. Delay

(Sequencer Delay)

Dieses Delay erlaubt die Einstellung des Tempos und der Rhythmusfigur der einzelnen Linien („Taps").



a	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 44…240 →, Sync
b	Rhythm Pattern Die Rhythmusfigur	𝅘𝅥𝅯 – – – … 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3 →, Sync
c	Tap1 Pan Stereoposition von Tap1	L, 1…99, R
	Tap2 Pan Stereoposition von Tap2	L, 1…99, R
	Tap3 Pan Stereoposition von Tap3	L, 1…99, R
	Tap4 Pan Stereoposition von Tap4	L, 1…99, R
d	Feedback Rückkopplung	–100…+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Feedback	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Feedback	–100…+100
e	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0…100% →Fx:043
f	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	–100…+100 →Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off…Tempo →Fx:037
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

a: BPM, b: Rhythm Pattern
Im Verhältnis zum mit „BPM" eingestellten Tempo (oder dem MIDI-Tempo, wenn Sie „BPM" auf **MIDI** stellen) entspricht die Länge eines Schlages der Feedback-Verzögerung. Der Abstand zwischen den Taps bleibt dann immer gleich. Bei Anwahl einer Rhythmusfigur werden die Tap-Ausgänge automatisch aktiviert oder ausgeschaltet. Wenn Sie „BPM" auf **MIDI** stellen, so lautet die „BPM"-Untergrenze **44**.

REVERB

Halleffekte

Diese Algorithmen simulieren die Akustik eines Raumes oder einer Halle.

052: Rev. Hall

Hall eines relativ großen Konzertsaals oder einer mittelgroßen Halle.

053: RevSmthHall

(Reverb Smooth Hall)

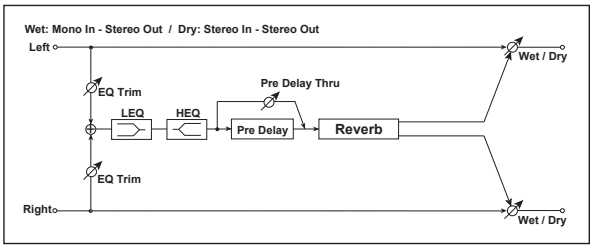
Hallvarianten von einem großen Saal bis zum Stadium. Die Hallfahne klingt ausgesprochen natürlich ab.

054: RevWetPlate

Simulation eines warmen (dichten) Plattenhalls.

055: Reverb Dry Plate

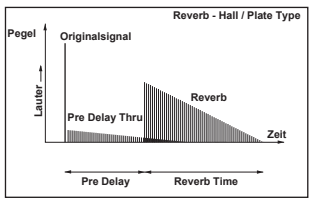
Etwas luftigerer Plattenhall.



a	Reverb Time [sec] Halldauer	0.1…10.0sec
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100%
b	Pre Delay [msec] Verzögerung im Verhältnis zum Originalsignal	0…200msec →
	Pre Delay Thru [%] Lautstärke des nicht verzögerten Signals	0…100% →
c	EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]

Mit „Pre Delay" können Sie dafür sorgen, daß der Hall nicht sofort bei Einsetzen des Originalsignals beginnt.
Mit „Pre Delay Thru" können Sie auch den Einsatz des Signals ein wenig verhallen, damit er etwas massiver wird.

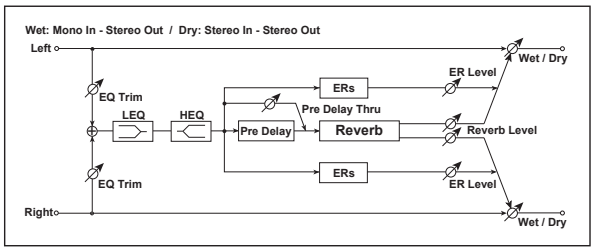


056: Rev.Room

Dieser Zimmerhall enthält deutlichere Erstreflexionen, so daß das Signal weniger verschwommen klingt. Durch Variieren des Erstreflexions- und Hallpegels können Sie die Wandoberfläche des virtuellen Raumes bestimmen (Stein, Holz usw.).

057: R.BriteRoom

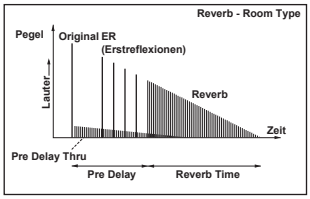
Dieser Zimmerhall ist brillanter als der vorige. Siehe auch „056: Reverb Room".



a	Reverb Time [sec] Halldauer	0.1…3.0sec
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100%
b	Pre Delay [msec] Verzögerung im Verhältnis zum Originalsignal	0…200msec →Fx:052
	Pre Delay Thru [%] Lautstärke des nicht verzögerten Signals	0…100% →Fx:052
c	ER Level Lautstärke der Erstreflexionen	0…100 →
d	Reverb Level Hallpegel	0…100 →
e	EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
f	Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

c: ER Level, d: Reverb Level

Mit diesen Parametern können Sie den Pegel der Erstreflexionen sowie des eigentlichen Halls einstellen. Je höher der „ER Level"-Wert, desto stärker werden die Schallwellen reflektiert. Das entspricht einer Backstein- oder Betonwand. Wenn Sie hingegen den „Reverb Level"-Wert erhöhen, wird der Hall etwas weniger direkt (Holzwand, Gardinen usw.)



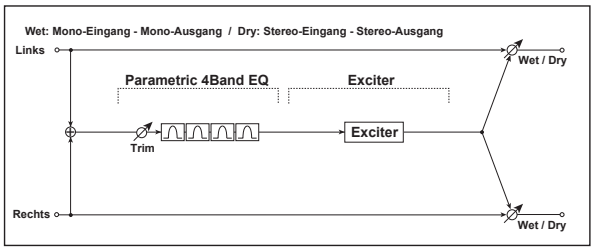
MONO – MONO CHAIN

Serielle Kombinationen zweier Mono-Effekte

058: Par4Eq–Exc

(Parametrischer 4-Band EQ – Exciter)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers mit einem Exciter.

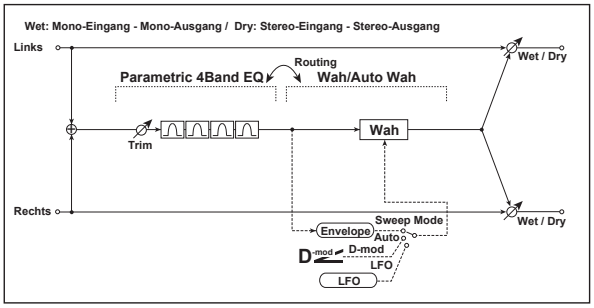


a	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs.	0…100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20…1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18…+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50…5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18…+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18…+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18…+18dB
f	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100…+100 →Fx:011
g	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0…70 →Fx:011
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

059: Par4Eq–Wah

(Parametr. 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers und eines WahWahs. Die Anschlußreihenfolge ist einstellbar.

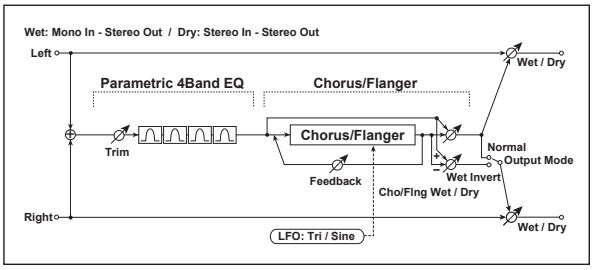


a	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0…100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20…1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18…+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50…5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18…+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18…+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18…+18dB
f	[W] Frequency Bottom Untergrenze der Wah-Eckfrequenz	0…100 →Fx:009
	Frequency Top Obergrenze der Wah-Eckfrequenz	0…100 →Fx:009
g	[W] Sweep Mode Modulationslieferant (Auto, dynamisch, LFO)	Auto, D-mod, LFO →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Wahs, wenn Sweep Mode= D-mod	Off…Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	Resonance Resonanz-Intensität	0…100
	LPF Ein-/Ausschalten des Wah-Tiefpaßfilters (LPF)	Off, On
i	Routing Bestimmt die Reihenfolge des param. EQs und WahWah-Effekts	PEQ → WAH, WAH → PEQ
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

060: 4Eq–Ch/Flng

(Parametr. 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers und eines Chorus'/Flangers.



a	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0…100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20…1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18…+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50…5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18…+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18…+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18…+18dB
f	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0…50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
h	[F] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
i	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert →
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

i: Output Mode

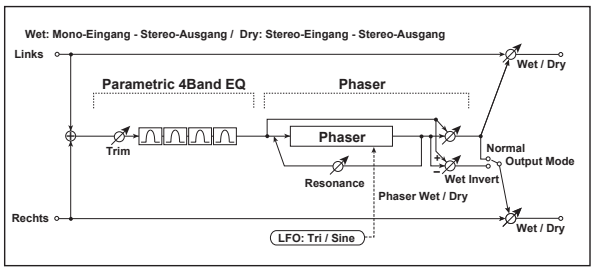
Wenn Sie **Wet Invert** wählen, wird die Phase des rechten Chorus/Flanger-Kanals umgekehrt. Hierdurch entsteht ein Pseudo-Stereoeffekt, der das Schallbild breiter macht.

Wenn Sie diesen Algorithmus jedoch an einen weiteren Mono-Effekt anlegen, kann es zu Phasenauslöschungen kommen, so daß der Chorus/Flanger kaum hörbar ist.

061: Par4Eq–Phser

(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers und eines Phasers.

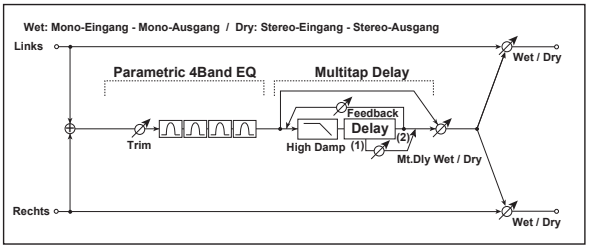


a	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0…100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20…1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18…+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50…5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18…+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18…+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18…+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0…100
h	[P] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:060
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

062: P4Eq–TapDelay

(Parametr. 4-Band EQ – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers und eines Delays mit mehreren Verzögerungslinien.

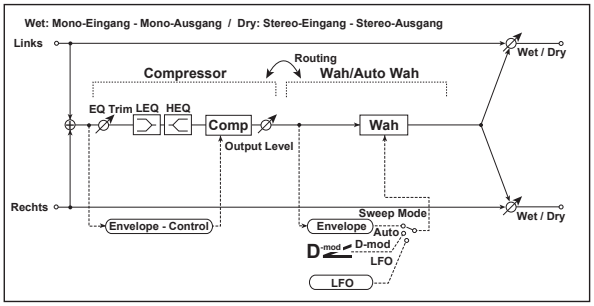


a	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0…100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20…1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18…+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50…5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18…+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18…+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18…+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0…680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0…100 →Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0…680msec
	Feedback Rückkopplungsspegel von Tap2	–100…+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 2:98…98:2, Wet
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

063: Cmp–AutoWah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors mit einem WahWah. Die Reihenfolge ist einstellbar.

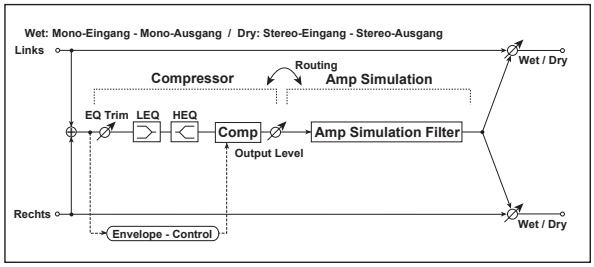


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[W] Frequency Bottom Untergrenze der Wah-Eckfrequenz	0…100 →Fx:009
	Frequency Top Obergrenze der Wah-Eckfrequenz	0…100 →Fx:009
f	[W] Sweep Mode Modulationslieferant (Auto, dynamisch, LFO)	Auto, D-mod, LFO →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Wahs, wenn Sweep Mode= D-mod	Off…Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
h	[W] Resonance Resonanz-Intensität	0…100
	Low Pass Filter Ein-/Ausschalten des Wah-Tiefpaßfilters (LPF)	Off, On
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → WAH, WAH → CMP
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

064: Cmp–AmpSim

(Compressor – Amp Simulation)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und der Gitarrenverstärker-Simulation. Die Reihenfolge ist einstellbar.

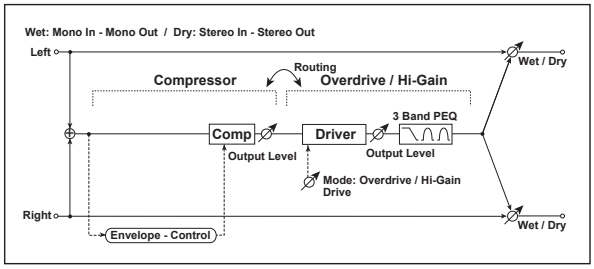


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
f	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → AMP, AMP → CMP
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

065: Cmp–OD/HiG

(Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und eines Overdrive/High Gain Distortion-Effekts. Die Reihenfolge ist einstellbar.

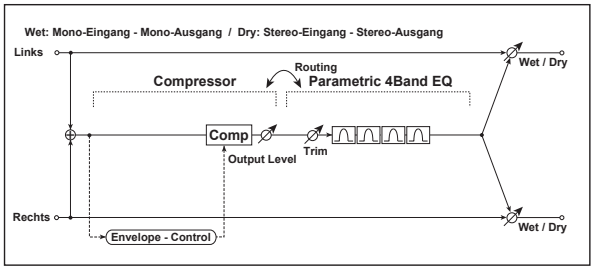


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
c	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1…100 →Fx:006
d	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0…50 →Fx:006, D-mod
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerpegels	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	–50…+50
e	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20…1.00kHz
	Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–18…+18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	–18…+18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	–18…+18dB
h	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → OD, OD → CMP
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

066: Cmp–Par.4EQ

(Compressor – Parametric 4-Band EQ)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors mit einem parametrischen 4-Band-EQ. Die Reihenfolge ist einstellbar.

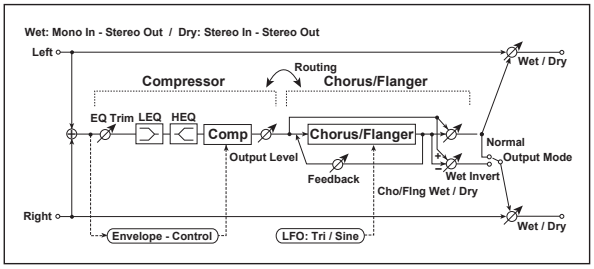


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
c	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0…100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20…1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18…+18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50…5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18…+18dB
f	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18…+18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18…+18dB
h	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → PEQ, PEQ → CMP
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

067: Cmp–ChorFlg

(Compressor – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und eines Chorus'/Flangers. Die Reihenfolge ist einstellbar.



a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0…50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[F] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert →
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → FLNG, FLNG → CMP →
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

h: Output Mode, i: Routing

Wenn Sie **Wet Invert** wählen, wird die Phase des rechten Phaser-Kanals umgekehrt. Hierdurch entsteht ein Pseudo-Stereoeffekt, der das Schallbild breiter macht.

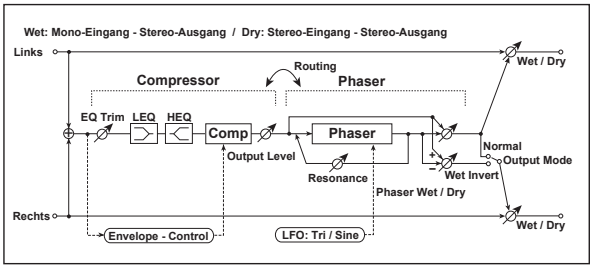
Wenn Sie diesen Algorithmus jedoch an einen weiteren Mono-Effekt anlegen, kann es zu Phasenauslöschungen kommen, so daß der Chorus/Flanger kaum hörbar ist.

Wenn „Routing"**= FLNG→CMP**, wird als „Output Mode" **Normal** gewählt.

068: Cmp–Phaser

(Compressor – Phaser)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und eines Phasers. Die Reihenfolge ist einstellbar.

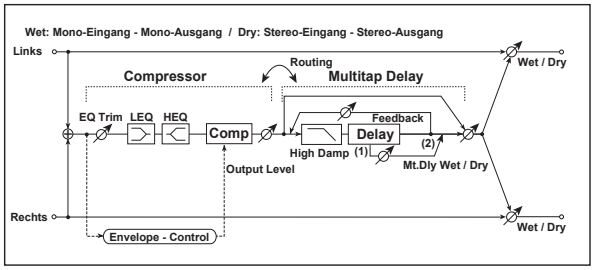


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
f	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0…100
g	[P] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP→PHS, PHS→CMP →Fx:067
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

069: Cmp–MTapDelay

(Compressor – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und eines Multitap-Delays. Die Reihenfolge ist einstellbar.

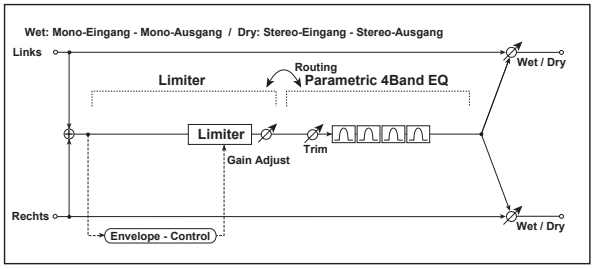


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0…680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0…100 →Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0…680msec
	Feedback Rückkopplungsspegel von Tap2	–100…+100
g	[D] High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 1:99…99:1, Wet
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP→DLY, DLY→CMP
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

070: Lim–Par.4Eq

(Limiter – Parametric 4-Band EQ)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines parametrischen 4-Band-EQs. Die Reihenfolge ist einstellbar.

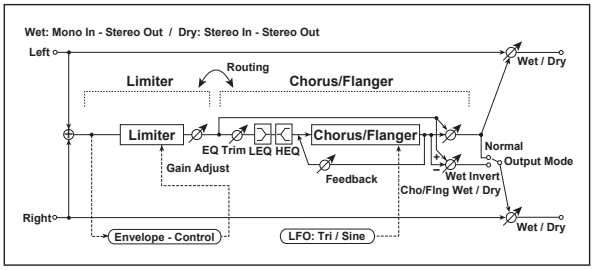


a	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1…50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	–40…0dB →Fx:003
b	[L] Attack Die Einschwingrate	1…100 →Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1…100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	–Inf, –38…+24dB →Fx:003
d	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0…100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20…1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	–18…+18dB
f	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50…5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	–18…+18dB
g	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	–18…+18dB
h	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	–18…+18dB
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	LMT→PEQ, PEQ→LMT
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

071: Lim–ChorFlg

(Limiter – Chorus/Flanger)

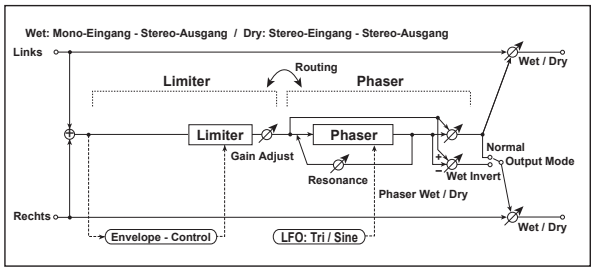
Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Chorus'/Flangers. Die Reihenfolge ist einstellbar.



a	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1…50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	–40…0dB →Fx:003
b	[L] Attack Die Einschwingrate	1…100 →Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1…100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	–Inf, –38…+24dB →Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0…50.0msec
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
f	[F] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	LMT→FLNG, FLNG→LMT →Fx:067
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

072: Lim–Phaser

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Phasers. Die Reihenfolge ist einstellbar.

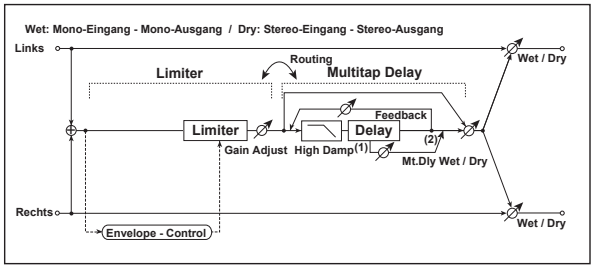


a	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1…50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	–40…0dB →Fx:003
b	[L] Attack Die Einschwingrate	1…100 →Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1…100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	–Inf, –38…+24dB →Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
e	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0…100
f	[P] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:067
h	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	LMT→PHS, PHS→LMT →Fx:067
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

073: Lim–MTapDly

(Limiter – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Multitap-Delays. Die Reihenfolge ist einstellbar.

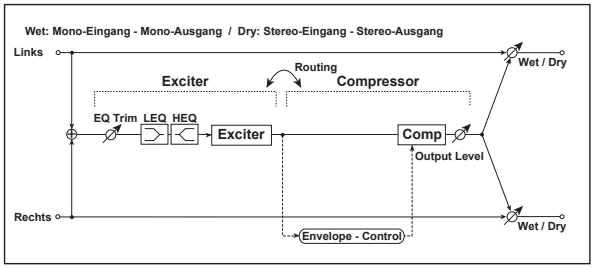


a	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1…50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	–40…0dB →Fx:003
b	[L] Attack Die Einschwingrate	1…100 →Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1…100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	–Inf, –38…+24dB →Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0…680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0…100 →Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0…680msec
	Feedback (Tap2) Rückkopplungsspegel von Tap2	–100…+100
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 1:99…99:1, Wet
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
g	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	LMT→DLY, DLY→LMT
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

074: Exc–Compr

(Exciter – Compressor)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Exciters und eines Kompressors. Die Reihenfolge ist einstellbar.

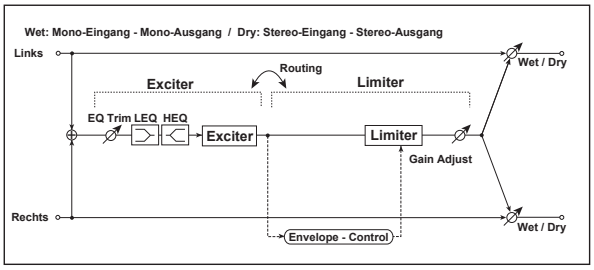


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100…+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0…70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
f	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
g	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	XCT→CMP, CMP→XCT
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

075: Exc–Limiter

(Exciter – Limiter)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Exciters und eines Limiters. Die Reihenfolge ist einstellbar.

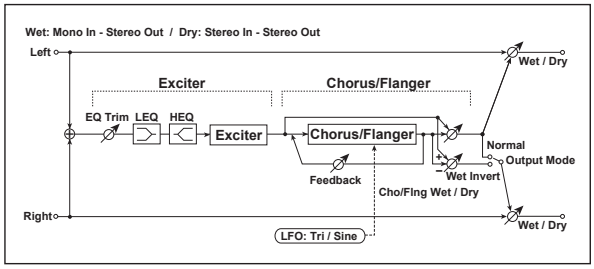


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100…+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0…70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1…50.0:1, Inf:1 →Fx:003
f	[L] Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	–40…0dB →Fx:003
g	[L] Attack Die Einschwingrate	1…100 →Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1…100 →Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	–Inf, –38…+24dB →Fx:003
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	XCT→LMT, LMT→XCT
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

076: Exc–ChorFlg

(Exciter – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Chorus'/Flangers.

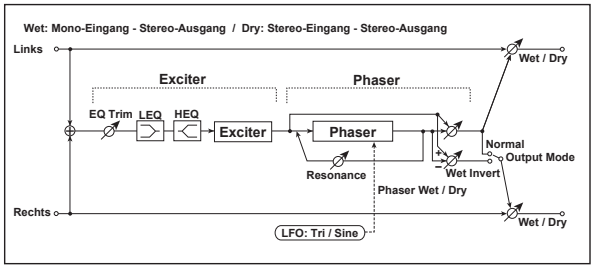


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100…+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0…70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0…50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[F] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:060
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

077: Exc–Phaser

(Exciter – Phaser)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Phasers.

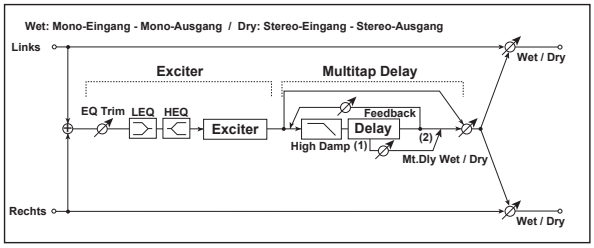


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100…+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0…70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
f	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0…100
g	[P] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:060
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

078: Exc–MTapDly

(Exciter – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Exciters und eines Multitap-Delays.

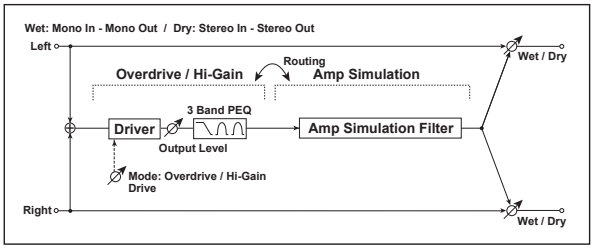


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100…+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0…70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0…680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0…100 →Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0…680msec
	Feedback (Tap2) Rückkopplungsspegel von Tap2	–100…+100
g	[D] High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 1:99…99:1, Wet
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

079: OD/HG–Amp S

(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Overdrive/High Gain Distortion-Effekts und der Amp Simulation. Die Reihenfolge ist einstellbar.

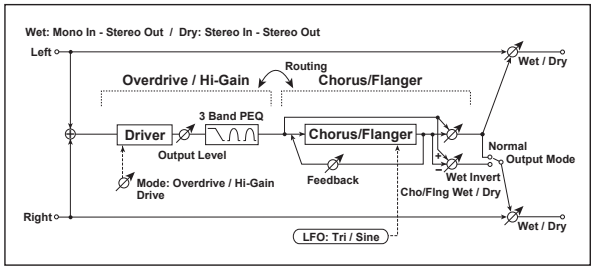


a	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1…100 →Fx:006
b	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0…50 →Fx:006, D-mod
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerpegels	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	–50…+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20…1.00kHz
	Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–18…+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	–18…+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	–18…+18dB
f	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
g	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	OD→AMP, AMP→OD
h	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

080: OD/HG–ChoFl

(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Overdrive/High Gain Distortion-Effekts und eines Chorus'/Flangers. Die Reihenfolge ist einstellbar.

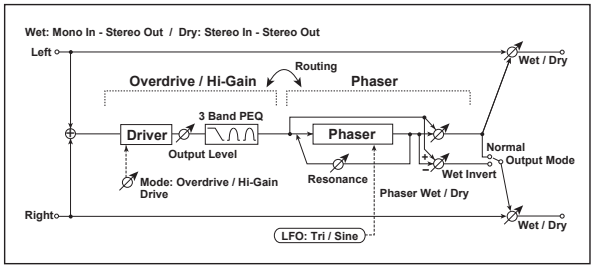


a	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1…100 →Fx:006
b	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0…50 →Fx:006, D-mod
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerpegels	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	–50…+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20…1.00kHz
	Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–18…+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	–18…+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	–18…+18dB
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0…50.0msec
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	OD → FLNG, FLNG → OD →Fx:067
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

081: OD/HG–Phser

(Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Overdrive/High Gain Distortion-Effekts und eines Phasers. Die Reihenfolge ist einstellbar.

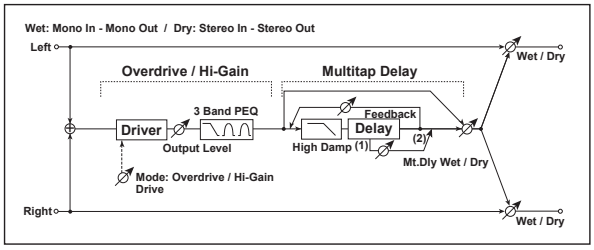


a	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1…100 →Fx:006
b	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0…50 →Fx:006, D-mod
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerpegels	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	–50…+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20…1.00kHz
	Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–18…+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	–18…+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	–18…+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0…100
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	OD → PHS, PHS → OD →Fx:067
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

082: OD/HG–MTDly

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Overdrive/High Gain Distortion-Effekts und eines Multitap-Delays.

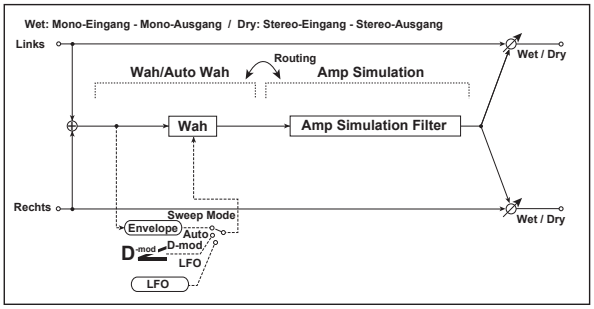


a	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1…100 →Fx:006
b	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0…50 →Fx:006, D-mod
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerpegels	Off…Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	–50…+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20…1.00kHz
	Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–18…+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300…10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	–18…+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500…20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5…10.0 →Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	–18…+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0…680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0…100 →Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0…680msec
	Feedback Rückkopplungsspegel von Tap2	–100…+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 2:98…98:2, Wet
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

083: Wah–AmpSim

(Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Wahs und der Amp Simulation. Die Reihenfolge ist einstellbar.



a	[W] Frequency Bottom Untergrenze der Wah-Eckfrequenz	0…100 →Fx:009
	Frequency Top Obergrenze der Wah-Eckfrequenz	0…100 →Fx:009
b	[W] Sweep Mode Modulationslieferant (Auto, dynamisch, LFO)	Auto, D-mod, LFO →Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Wahs, wenn Sweep Mode= D-mod	Off…Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
d	[W] Resonance Resonanz-Intensität	0…100
	Low Pass Filter Ein-/Ausschalten des Wah-Tiefpaßfilters (LPF)	Off, On
e	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
f	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	WAH → AMP, AMP → WAH
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

084: Decim–Amp S

(Decimator – Amp Simulation)

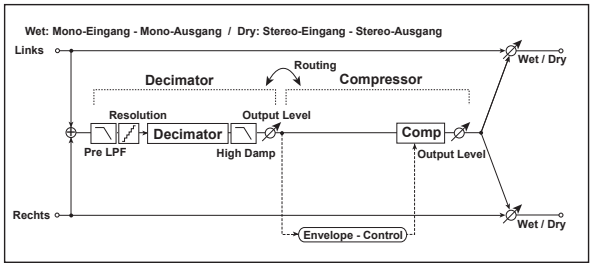
Dies ist eine Kombination eines Mono-Decimators und der Amp Simulation. Die Reihenfolge ist einstellbar.

a	[D] Pre LPF Ein-/Ausschalten des Obertongeräuschs	Off, On →Fx:014
	High Damp [%] Dämpfungsverhältnis der Höhen	0…100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Sampling-Frequenz	1.00k…48.00kHz
	Resolution Wortbreite (Anzahl der Bits)	4…24 →Fx:014
c	[D] Output Level Ausgangspegel des Decimators	0…100 →Fx:014
d	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
e	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	DECI→AMP, AMP→DECI
f	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

085: Decim–Cmp

(Decimator – Compressor)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Decimators und eines Kompressors. Die Reihenfolge ist einstellbar.

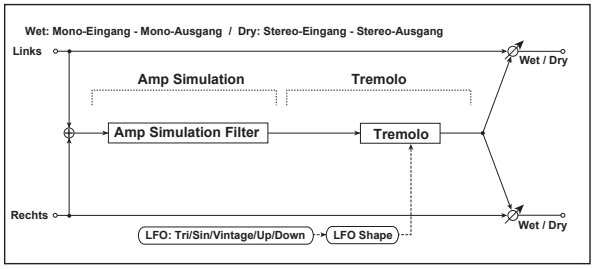


a	[D] Pre LPF Ein-/Ausschalten des Obertongeräuschs	Off, On →Fx:014
	High Damp [%] Dämpfungsverhältnis der Höhen	0…100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Sampling-Frequenz	1.00k…48.00kHz
	Resolution Wortbreite (Anzahl der Bits)	4…24 →Fx:014
c	[D] Output Level Ausgangspegel des Decimators	0…100 →Fx:014
d	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1…100 →Fx:002
e	[C] Attack Tabelle , „Die Einschwingrate des Effekts," auf Seite 180	1…100 →Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0…100 →Fx:002
f	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	DECI→CMP, CMP→DECI
g	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

086: AmpS–Tremol

(Amp Simulation – Tremolo)

Dies ist eine Kombination einer Mono-Amp Simulation und eines Tremolo-Effektes.

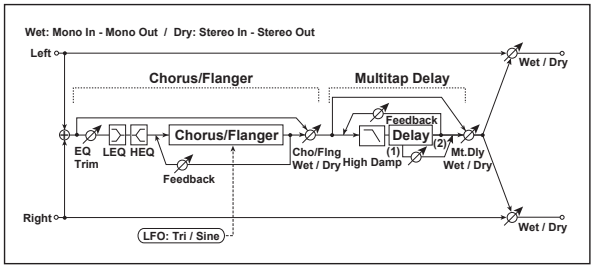


a	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down →Fx:032
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	–100…+100 →Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
d	[T] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
e	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

087: Ch/Fl–MTDly

(Chorus/Flanger – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Chorus'/Flangers und eines Multitap-Delays.

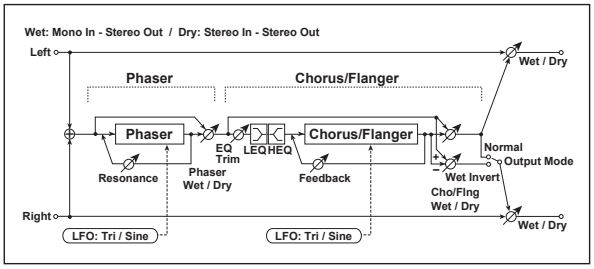


a	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0…50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
c	[F] Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
d	[F] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
f	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0…680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0…100 →Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0…680msec
	Feedback (Tap2) Rückkopplungsspegel von Tap2	–100…+100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 1:99…99:1, Wet
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100% →Fx:043
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

088: Phser–Cho/Fl

(Phaser – Chorus/Flanger)

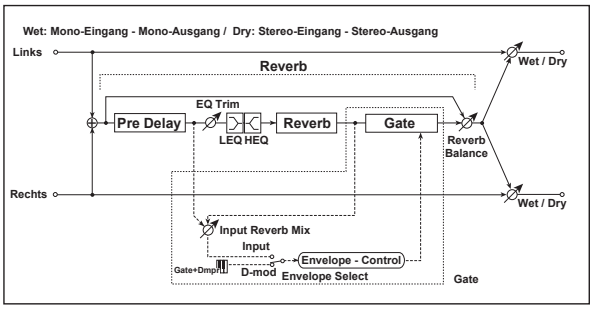
Dies ist eine Kombination eines Mono-Phasers und eines Chorus'/Flangers.



a	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
b	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0…100
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Resonance Resonanz-Intensität	–100…+100 →Fx:023
c	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02…20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0…50.0msec
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0…100
	Feedback Rückkopplung	–100…+100 →Fx:020
f	[F] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers," auf Seite 180	0…100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes," auf Seite 180	–15…+15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	–Wet…–2:98, Dry, 2:98…Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert →Fx:060
i	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," auf Seite 180 D-mod	Dry, 1:99…99:1, Wet
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance," auf Seite 180	–100…+100

089: Rev–Gate

Dies ist eine Kombination eines Mono-Halls und eines Gates.



a	[R] Reverb Time [sec] Halldauer	0.1…10.0sec
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0…100%
b	[R] Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des Halls und des Gate-Signals	0…200msec
c	[R] EQ Trim Tabelle , „Eingangspegel des Equalizers,“ auf Seite 180	0…100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des Low-Bandes,“ auf Seite 180	–15…+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Tabelle , „Anhebung/Absenkung des High-Bandes,“ auf Seite 180	–15…+15dB
e	[R] Reverb Balance Bestimmt das Mischverhältnis des Halleffekts	Dry, 1:99…99:1, Wet
f	[G] Envelope Select Steuerung über die dynamische Modulation oder den Eingangspegel	D-mod, Input →
	Src Die Modulationsquelle, mit der das Gate gesteuert wird, wenn Envelope Select= D-mod	Off…Gate2+Dmpr →
g	[G] Input Reverb Mix Balance zwischen dem trockenen und Reverb-Signals für die Gate-Steuerung.	Dry, 1:99…99:1, Wet →
	Threshold Grenzwert des Gates	0…100 →
h	[G] Polarity Hiermit kann die Gate-Funktion umgekehrt werden	+, – →Fx:005
i	[G] Attack Die Einschwingrate	1…100 →Fx:005
	Release Die Ausklingrate	1…100 →Fx:005
j	Wet/Dry Tabelle , „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ auf Seite 180	Dry, 1:99…99:1, Wet D-mod
	Src Tabelle , „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ auf Seite 180	Off…Tempo
	Amt Tabelle , „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ auf Seite 180	–100…+100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold
Mit „Envelope Select“ können Sie wählen, ob das Gate über den Pegel des Eingangssignals oder die dynamische Modulationsquelle ein- und ausgeschaltet werden soll. Wählen Sie mit „Src“ die Modulationsquelle. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten zwischen **Off** und **Gate2+Dmpr**.
Wenn Sie „Envelope Select“ auf **Input** stellen, kann das Gate mit einem kombinierten Signal gesteuert werden: dem trockenen und dem Reverb-Signal. Wenn der Signalpegel über dem „Threshold“-Wert liegt, öffnet sich das Gate und der Hall (Reverb) ist hörbar.
In der Regel sollten Sie „Input Reverb Mix“ auf **Dry** stellen (in dem Fall steuert nur das Originalsignal das Gate). Wenn das Gate etwas länger geöffnet bleiben soll, können Sie mit „Input Reverb Mix“ auch Hall zum Steuersignal mischen. Am besten korrigieren Sie dann auch den „Threshold“-Wert.

19. ZUWEISBARE PARAMETER

LISTE DER FUNKTIONEN, DIE DEM SCHALTER- ZUGEWIESEN WERDEN KÖNNEN

Die folgenden Funktionen können einem Fußschalter zugewiesen werden.

Funktion	Bedeutung
Off	keine Funktion zugewiesen
Start/stop	Entspricht der Funktion der Tasten des Steuerpults mit denselben Namen
Play/Stop Seq1	
Play Stop Seq2	
Synchro	
Tap tempo/Rst	
Tempo lock	
Intro 1	
Ending 1	
Intro 2	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
C.In / Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation up	
Variation down	
Fade in/out	
Memory	
Bass inversion	
Manual Bass	
Upper 1 Mute	Stummschaltung der Upper 1 Spur
Upper 2 Mute	Stummschaltung der Upper 2 Spur
Upper 3 Mute	Stummschaltung der Upper 3 Spur
Lower Mute	Stummschaltung der Lower Spur
Song Melody Mute	Stummschaltung der Song Spur 4 (üblicherweise Melodiespur)
Song Drum&Bass	Stummschaltung aller Spuren, abgesehen von Spur 2 (üblicherweise Bass) und 10 (üblicherweise Drum)
Style Change	Einige Funktionen der Steuerpult-Taster mit denselben Namen
Single Touch	

Funktion	Bedeutung
Style Up	Selektiert den nächsten Style
Style Down	Selektiert den vorhergehenden Style
Perform. Up	Selektiert die nächste Performance
Perform. Down	Selektiert die vorhergehende Performance
Program Up	Selektiert das nächste Programm
Program Down	Selektiert das vorhergehende Programm
STS Up	Selektiert die nächste STS
STS Down	Selektiert die vorhergehende STS
STS1	Selektiert die STS #1
STS2	Selektiert die STS #2
STS3	Selektiert die STS #3
STS4	Selektiert die STS #4
Punch In/Out	Schaltet Punch Recording ein oder aus
FX CC12 Sw.	Standard FX Controller
FX CC13 Sw.	
Fx A mute	Stummschaltung der Internal FX A
Fx B mute	Stummschaltung der Internal FX B
Fx C mute	Stummschaltung der Internal FX C
Fx D mute	Stummschaltung der Internal FX D
All Fx mute	Stummschaltung aller Internal FXs
Drum mute	Stummschaltung der Drum Spur
Perc mute	Stummschaltung der Perkusssionsspur
Bass mute	Stummschaltung der Bass Spur
Acc1 mute	Stummschaltung der Acc1 Spur
Acc2 mute	Stummschaltung der Acc2 Spur
Acc3 mute	Stummschaltung der Acc3 Spur
Acc4 mute	Stummschaltung der Acc4 Spur
Acc5 mute	Stummschaltung der Acc5 Spur
Acc 1/5 mute	Stummschaltung aller Acc Spuren
Audio In mute	Stummschaltung der Audio Inputs
Ens. on/off	Ensemble ein/aus
Quarter tone	Quarter Tone ein/aus
Chord Latch	Hält den erkannten Akkord bis das Pedal losgelassen wird
Chord Latch+Damper	Mit dieser Funktion kann man den Damper weiterhin zum Halten der Noten, beispielsweise der Upper Spur, einsetzen, gleichzeitig aber mit der Funktion Chord Latch die Akkorderkennung blockieren.

LISTE DER FUNKTIONEN, DIE DEM PEDAL ODER DEM PROGRAMMIERBAREN SCHIEBEREGLER ZUGEWIESEN WERDEN KÖNNEN

Die folgenden Funktionen können einem Dauerpedal oder dem zuweisbaren Schieberegler zugewiesenen werden.

Funktion	Bedeutung
Master volume	Master Volume
Accomp.Volume	Accopaniment Volume

Funktion	Bedeutung
Kb Expression	Keyboard Expression
Joystick +X	Joystick right
Joystick -X	Joystick left
Joystick +Y	Joystick forward
Joystick -Y	Joystick backward
Vdf cutoff (RT tracks)	Filter cutoff (on the Programs assigned to the Realtime tracks)
FX CC12 Ctl	Standard FX controllers
FX CC13 Ctl	

LISTE DER KLÄNGE, DIE DEN PADS ZUGEWIESEN WERDEN KÖNNEN

Sie können den Pads folgende Klänge zuweisen.

	SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep1
3	Crash 2	38	Cowbell	73	Darbuka3	108	Footstep2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Train
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah !	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh !	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah ! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah ! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It !	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		

LISTE DER DEN PADS ZUWEISBAREN FUNKTIONEN

Sie können die nachstehend aufgelisteten Funktionen den Pads zuweisen und diese als Schalterregler benutzen.

Funktion	Bedeutung
StyleUp	Selektiert den nächsten Style
StylDown	Selektiert den vorhergehenden Style
PerfUp	Selektiert die nächste Performance
PerfDown	Selektiert die vorhergehende Performance
ProgUp	Selektiert das nächste Program
ProgDown	Selektiet das vorhergehende Program
PunchI/O	Schaltet die Punch Aufnahme ein/aus
FxA Mute	Stummschaltung des Internal FX A
FxB Mute	Stummschaltung des Internal FX B
FxC Mute	Stummschaltung des Internal FX C
FxD Mute	Stummschaltung des Internal FX D
Fx Mute	Stummschaltung aller Internal FXs
Upp1Mute	Stummschaltung der Spur Upper 1
Upp2Mute	Stummschaltung der Spur Upper 2
Upp3Mute	Stummschaltung der Spur Upper 3
Low Mute	Stummschaltung der Lower Spur
DrumMute	Stummschaltung der Drum Spur
PercMute	Stummschaltung der Perkussionsspur
BassMute	Stummschaltung der Bass-Spur
Acc1Mute	Stummschaltung der Spur Acc1
Acc2Mute	Stummschaltung der Spur Acc2
Acc3Mute	Stummschaltung der Spur Acc3
Acc4Mute	Stummschaltung der Spur Acc4
Acc5Mute	Stummschaltung der Spur Acc5
Acc Mute	Stummschaltung aller Acc Spuren
Mel.Mute	Stummschaltung der Song-Spur 4 (normalerweise die Melodiespur)
Drum&Bas	Stummschaltung aller Spuren, ausgenommen Spur 2 (normalerweise Bass) und Spur 10 (normalerweise Drum)
Mic stumm	Audio Eingänge stumm
QuarterT	Viertelton ein/aus
Fx CC12	Standard FX Regler
Fx CC13	

TEMPERIERUNGEN

Nachfolgend finden Sie eine Liste von Temperierungen, die Sie im Style Play Modus („Scale“ auf Seite 44), Song Modus („Scale“ auf Seite 97) und Global Modus („Scale“ auf Seite 128) wählen können.

Equal — Gleichschwebende Temperierung; wird normalerweise für „westliche“ Musik verwendet und besteht aus 12 absolut identischen Halbtönen.

Pure Major — Die Dur-Akkorde der gewählten Tonart werden rein gestimmt.

Pure Minor — Die Moll-Akkorde der gewählten Tonart werden rein gestimmt.

Arabic — Arabische Temperierung mit Vierteltönen. Stellen Sie die Tonart-Parameter wie folgt ein:
C - für „rast C/bayati D“ Temperierung
D - für „rast D/bayati E“ Temperierung
F - für „rast F/bayati G“ Temperierung
G - für „rast G/bayati A“ Temperierung
A# - für „rast Bb/bayati C“ Temperierung

Pythagorean — Pythagoreische Temperierung. Basiert auf der Musiktheorie des bedeutenden griechischen Philosophen und Mathematikers. Eignet sich zum Spielen von Melodien.

Werckmeister — Temperierung, die im späten Barock und in der Klassik verwendet wurde. Eignet sich besonders für Stücke des 18. Jahrhunderts.

Kirnberger — Cembalo-Temperierung, die im 18. Jahrhundert weit verbreitet war .

Slendro — Indonesiche Gamelan-Stimmung. Die Oktave ist in 5 Noten unterteilt (C, D, F, G, A). Die übrigen Noten erklingen in gleichschwebender Temperierung.

Pelog — Indonesische Gamelan-Stimmung. Die Oktave ist in 7 Noten unterteilt (alle weißen Tasten, wenn der Notenschlüssel C ist). Die schwarzen Tasten erklingen in gleichschwebender Temperierung.

Stretch — Simuliert die „gestreckte“ Stimmung eines akustischen Klaviers. Es handelt sich um eine vorwiegend gleichschwebende Temperierung, wobei die niedrigsten Noten etwas niedriger und die höchsten Noten etwas höher als die Standardnoten erklingen..

User — Eine Temperierung, die der Benutzer selbst für den Style Play, Backing Sequence und Song Play Modus programmiert. Die Benutzertemperierung kann in Performances, Style Performances, STSs oder Songs gespeichert werden. Sie können die Benutzertemperierung im Global Modus wählen.

20. MIDI CONTROLLER

Die nachfolgende Tabelle enthält alle Control Change-Meldungen und deren Auswirkungen auf die verschiedenen Funktionen des microARRANGER.

CC#	CC Name	microARRANGER Function
0	Bank Select	Programmauswahl
1	Mod1 (Y+)	Joystick vorwärts
2	Mod2 (Y-)	Joystick rückswärts
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Track Lautstärke
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	Spur Panning
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14–15	Undef. ctlþ	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20–31	Undef. ctlþþ	
Die Control Change Daten #32–63 sind das LSB (Least Significant Bytet) des Control Change #0–31, d.h. das MSB (Most Significant Byte) und werden entsprechend ihres jeweiligen MSB Gegenstücks geändert.		
64	Damper	Damper Pedal
65	Portamento	
66	Sostenuto	Sostenuto Pedal
67	Soft pedal	Soft Pedal
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	Filter Resonanz

CC#	CC Name	microARRANGER Function
72	Release	Release Zeit
73	Attack	Attack Zeit
74	F.CutOff	Filter Cutoff (Brillianz)
75	Decay T.	Decay Zeit
76	Lfo1 Sp.	Vibrato Geschwindigkeit
77	Lfo1 Dpt	Vibrato Tiefe
78	Lfo1 Dly	Vibrato Anfangsdelay
79	FilterEgþ	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85–90	Undef. ctl	
91	Fx A/C	A/C (Hall) Sendeegel
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D (Modul.) Sendepegel
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	
99	NRPN Msb	
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102–119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Reset All Controllers
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

MIDI IMPLEMENTATION CHART

KORG microARRANGER
OS Version 1.0 - août. 10, 2011

Function		Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default	1–16	1–16	Memorized	
	Changed	1–16	1–16		
Mode	Default		3		
	Messages	X	X		
	Altered	**********			
Note Number:		0–127	0–127		
	True Voice	**********	0–127		
Velocity	Note On	O 9n, V=1–127	O 9n, V=1–127		
	Note Off	X V=64	X		
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Sequencer data only	*A
	Mono (Channel)	O	O	Sequencer data only	*A
Pitch Bend		O	O		
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB)	*A
	1, 2	O	O	Modulations	*A
	64	O	O	Damper	*A
	6	O	O	Data Entry MSB	*A
	38	X	O	Data Entry LSB	*A
	7, 11	O	O	Volume, Expression	*A
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/B or C/D FX Block Send	*A
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack)	*A
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time	*A
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay	*A
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB)	*A,
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB)	*A, 1
	120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers	*A
Program Change		O 0–127	O 0–127		*A
	True #	**********	0–127		
System Exclusive		O	O		*2
System Common	Song Position	X	X		
	Song Select	X	X		
	Tune	X	X		
System Real Time	Clock	O	O		*3
	Commands	O	O		*3
Aux Messages	Local On/Off	X	X		
	All Notes Off	X	O (123–127)		
	Active Sense	O	O		
	Reset	X	X		
Notes	*A: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *1: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *2: Includes Inquiry and Master Volume messages. *3: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global page 6) is set to Midi.				

Mode 1:OMNI ON, POLY
Mode 2:OMNI ON, MONO
O: Yes
Mode 3:OMNI OFF, POLY
Mode 4:OMNI OFF, MONO
X: No

21. PARAMETER

Steuerpult und Betriebsmodus-Parameter

In den folgenden Tabellen sind die Parameter aufgeführt, die Sie speichern können, indem Sie den WRITE Taster in den verschiedenen Betriebsmodi und Edit-Umgebungen drücken.

Seite	Parameter	Performance	Single Touch Setting (STS)	Style Performance	Global	Seq1+Seq2 Setup	Anmerkung
Steuerpult							
–	Master Volume (Slider)	–	–	–	–	–	
	Acc./Seq Volume (Slider)	–	–	–	–	–	
	Assignable Slider	–	–	–	√ (Funktion)	–	
	Selected Mode	–	–	–	–	–	
	Memory	–	–	–	–	–	
	Bass Inversion	–	–	–	–	–	
	Manual Bass	–	–	–	–	–	
	Split Point	–	–	–	√	–	Nicht auf Karte speicherbar
	Groove Quantize	–	–	–	–	–	
	Tempo Lock	–	–	–	–	–	
	Single Touch	–	–	–	–	–	
	Selected Style Number	√	–	–	–	–	Allgemeiner Parameter
	Synchro Start/Stop	–	–	–	–	–	
	Fade In/Out	–	–	–	–	–	
	Style Element (V1, V2, V3, V4, Fill 1/2, Count In, Intro 1/2, Ending 1/2)	√	–	√	–	–	Allgemeine Parameter
	Ensemble On/Off	√	√	–	–	–	
	Chord Scanning	√	√	–	–	–	
	Keyboard Mode	√	√	–	–	–	
	Style Change	–	–	–	–	–	
	Perf./Program	–	–	–	–	–	
	Program Change	√	√	√	–	–	Getrennte Spuren
	Octave Transpose	√	√	√	–	–	
	Master Transpose	√	–	√	–	–	Allgemeine Parameter
	Tempo	√	–	√	–	–	
	Drawbar Settings	√	√	√	–	–	
	Display Hold	–	–	–	–	–	
Style Play Modus							
Main	Program	√	√	√	–	–	Getrennte Spuren
	Play/Mute status	√	√	√	–	–	
1	Volume	√	√	√	–	–	
2	Pan	√	√	√	–	–	
3	FX Send Level	√	√	√	–	–	
4	Detune	√	√	√	–	–	
5	Scale Key Note Detune	√ √ √ √	√ √ √ √	– – – –	– – – –	– – – –	Allgemeine Parameter
6	Pitchbend Sensitivity	√	√	√	–	–	Getrennte Spuren
7–8	FX Select (A, B, C, D) Modulating Track B>A (or D>C) Send	√ (A, B, C, D) √ (A/B, C/D) √ (A/B, C/D)	√ (C, D) √ (C/D) √ (C/D)	√ (A, B) √ (A/B) √ (A/B)	– – –	– – –	Allgemeine Parameter
9–12	FX Parameters (A, B, C, D)	√ (A/B, C/D)	√ (C/D)	√ (A/B)	–	–	
13	Easy Program Edit	√	√	√	–	–	Getrennte Spuren
14	Track Mode	√	√	√	–	–	
15	Track Internal/External	√	√	√	–	–	
16	Damper	√	√	√	–	–	Nur Realtime Spuren
	Expression	√	√	–	–	–	
17	Joystick X Joystick Y	√ √	√ √	– –	– –	– –	
18	Dynamic Range	√	√	–	–	–	
19	Ensemble Track Ensemble Type Dynamic Tempo Feedback	√ √ √ √ √	√ √ √ √ √	– – – – –	– – – – –	– – – – –	Allgemeine Parameter
20	V1–V4 Drum Map	√	–	√	–	–	
	Kick Designation Snare Designation	√ √	– –	√ √	– –	– –	
	Fill 1/2	√	–	√	–	–	
21	Program (Original/On)	√	–	√	–	–	Nur Style Spuren, allgemein
	Wrap Around	√	–	√	–	–	Nur Style Spuren
	Keyboard Range (Original/Off)	√	–	√	–	–	

Seite	Parameter	Performance	Single Touch Setting (STS)	Style Performance	Global	Seq1+Seq2 Setup	Anmerkung
23	Pad 1–4	√	√	–	–	–	
	Volume	√	√	–	–	–	
	Pan	√	√	–	–	–	
	C Send Level	√	√	–	–	–	
	D Send Level	√	√	–	–	–	
24	Pad Lock	–	–	–	√	–	
	Scale Lock	–	–	–	√	–	Allgemeine Parameter
	Auto Octave Lock	–	–	–	√	–	
	Master Transpose Lock	–	–	–	√	–	
25	Chord Recognition Mode	–	–	–	√	–	
	Scale Mode	–	–	–	√	–	
	Memory Mode	–	–	–	√	–	
	Velocity Control	–	–	–	√	–	
Song Play Modus							
Main	Program	–	–	–	–	–	
	Play/Mute status	–	–	–	–	√	Getrennte Spuren
1	Volume	–	–	–	–	–	
2	Pan	–	–	–	–	–	
3	FX Send Level	–	–	–	–	–	
4	FX Select (A, B, C, D)	–	–	–	–	√	
	Modulating Track	–	–	–	–	√	Allgemeine Parameter
	B>A (or D>C) Send	–	–	–	–	√	
5–6	FX Parameters (A, B, C, D)	–	–	–	–	√	
7	Track Mode	–	–	–	–	–	Getrennte Spuren
8	Track Internal/External	–	–	–	–	√	
9	Jukebox	–	–	–	–	–	Liste wird auf Karte gespeichert
10	Link Mode	–	–	–	√	–	
	S2 FX Mode	–	–	–	√	–	Allgemeine Parameter
	Performance FX Mode	–	–	–	√	–	
Song Modus							
	Song data	*siehe Tabelle „Style und Song Parameter“*					
Global Edit Umgebung							
1	Velocity Curve	–	–	–	√	–	
	Master Tune	–	–	–	√	–	
	Aftertouch Curve	–	–	–	√	–	Allgemeine Parameter
	Scale	–	–	–	√	–	
	Key	–	–	–	√	–	
	Speakers On/Off	–	–	–	–	–	Wird beim Starten auf „On“ gestellt
	Metronome Volume	–	–	–	√	–	
2	Master Transpose on …						
	…Style/Realtime tracks	–	–	–	√	–	
	…Seq 1/2	–	–	–	√	–	
	…Midi In	–	–	–	√	–	
	Scale Transpose Position	–	–	–	√	–	
3	Pedal/Switch Function	–	–	–	√	–	Allgemeine Parameter
	Assignable Slider Function	–	–	–	√	–	
	EC5 Pedals (A, B, C, D, E) Functions	–	–	–	√	–	
	Damper Polarity	–	–	–	√	–	
	Footswitch Polarity	–	–	–	√	–	
4	MIDI Setup Preset	–	–	–	–	–	
5	Local On/Off	–	–	–	–	–	Wird beim Starten auf „On“ gestellt
	Clock	–	–	–	–	–	Wird beim Starten auf „Int“ gestellt
	Clock Send	–	–	–	√	–	Allgemeine Parameter
6	Midi In Channels (1…16)	–	–	–	√	–	Getrennte Spuren
7	Chord 1 Channel	–	–	–	√	–	
	Chord 2 Channel	–	–	–	√	–	
	Velocity Input	–	–	–	√	–	
8	Upper Octave	–	–	–	√	–	Allgemeine Parameter
	Lower Octave	–	–	–	√	–	
	Octave Transp. on the Midi In	–	–	–	√	–	
9	Midi In Filters (1…8)	–	–	–	√	–	
10	Midi Out Channels (1…16)	–	–	–	√	–	Getrennte Spuren
11	Midi Out Filters (1…8)	–	–	–	√	–	Allgemeine Parameter
12	Drum Mode	–	–	–	√	–	
	Drum Category	–	–	–	√	–	Allgemeine Parameter
Card Edit Umgebung							
9	Global Protect	–	–	–	√	–	Kann nicht auf Karte gespeichert werden
	Factory Styles Protect	–	–	–	–	–	Wird beim Starten auf „On“ gestellt

Style und Song Parameter

Die folgende Tabelle enthält eine Liste der beim Editieren eines Songs oder Styles gespeicherten Daten (im Speicher oder auf Karte).

Anmerkung: *Wenn ein Song auf der Karte als Standard MIDI Datei (SMF) gespeichert wird, werden alle Parameter in gewöhnliche Spur-Parameter konvertiert. microARRANGER-eigene Daten werden in SysEx- oder Meta-Ereignisse konvertiert, die beim Einlesen der SMF-Datei auf einem anderen Keyboard oder Sequenzer ignoriert werden..*

	Style			Song		
Parameter	**Kopfzeile**	**Spuren**	**Master Spur**	**Kopfzeile**	**Spuren**	**Master Spur**
Volume (GM Master Volume)[a]	–	–	–	√	–	√
Tempo	–	–	–	√	–	√
Meter (Time Signature)	√	–	–	√	–	√
Programs[b]	√	–	–	√	√	–
Note On/Off	–	√	–	–	√	–
Pitch Bend	–	√	–	–	√	–
After Touch	–	–	–	–	√	–
Control Change[c]	–	√	–	–	√	–
Quarter Tone[a] Quarter Tone Reset[a]	– –	– –	– –	– –	– –	√ √
Chord Variation Length	√	–	–	–	–	–
Original Key/Chord	√	–	–	–	–	–
NTT	√	–	–	–	–	–
Expression	√	√	–	√	√	–
Keyboard Range	√	–	–	–	–	–
Chord Variation Table	√	–	–	–	–	–
Retrigger Mode	√	–	–	–	–	–
Tension	√	–	–	–	–	–
Play/Mute status[a]	–	–	–	√	–	–
Master Transpose[a]	–	–	–	√	–	–
Volume	–	–	–	√	√	–
Pan	–	–	–	√	√	–
FX Block[a]	–	–	–	√	–	–
FX Send	–	–	–	√	√	–
Detune	–	–	–	√	√	–
Scale[a] Key Note Detune	– – – –	– – – –	– – – –	√ √ √ √	– – – –	√ √ √ √
Scale Yes/No[a]	–	–	–	√	–	–
Pitch Bend Range	–	–	–	√	√	–
FX Select (A, B, C, D)[a]	–	–	–	√	–	√
Modulation Track[a]	–	–	–	√	–	–
FX Feedback Send (B>A or D>C)[a]	–	–	–	√	–	√
FX Parameters (A, B, C, D)	–	–	–	√	–	–
Easy Program Edit	–	–	–	√	√	–
Track Mode[a]	–	–	–	√	–	–
Internal/External Mode	–	–	–	–	–	–

(a) Wird SysEx daten gespeichert.

(b) Wenn dieses Programm in einem Style verwendet wird, muss der „Prog“ Parameter auf „Orig“ im Style Play Modus umgestellt werden. Siehe „Prog (Program)“ auf Seite 49.

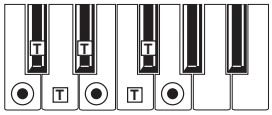
(c) Nicht alle Control Change Nachrichten sind in den Styles erlaubt. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Liste der aufgenommenen Events“ auf Seite 54.

22. AKKORDERKENNUNG

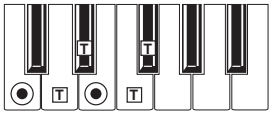
Auf den folgenden Seiten finden Sie die wichtigsten Akkorde, die das Korg microARRANGER erkennt, wenn als Akkorderkennungsmodus „Fingered 2" eingestellt wurde (siehe „Chord Recognition Mode" auf Seite 51). Die erkannten Akkorde können bei den verschiedenen Akkorderkennungsmodi unterschiedlich ausfallen.

Major

3-note

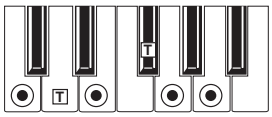


2-note



Major 6th

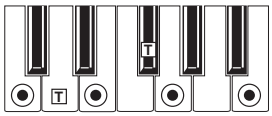
4-note



2-note

Major 7th

4-note

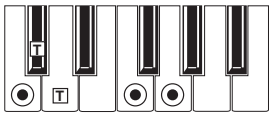


3-note

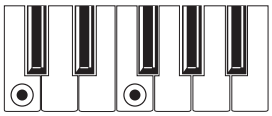
2-note

Sus 4

3-note



2-note

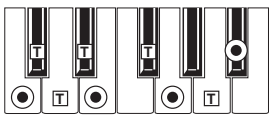


Sus 2

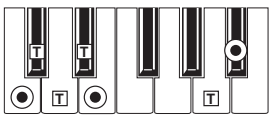
3-note

Dominant 7th

4-note



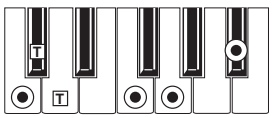
3-note



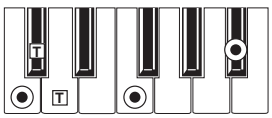
2-note

Dominant 7th Sus 4

4-note

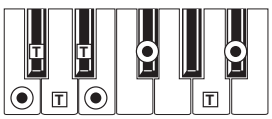


3-note



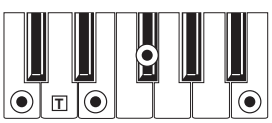
Dominant 7th ♭5

4-note



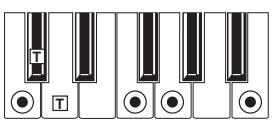
Major 7th ♭5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

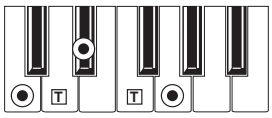


● = constituent notes of the chord

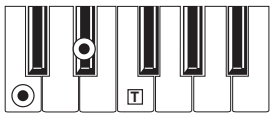
T = can be used as tension

Minor

3-note

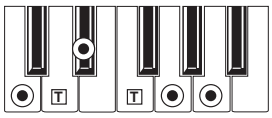


2-note



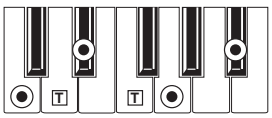
Minor 6th

4-note

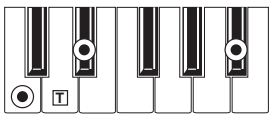


Minor 7th

4-note

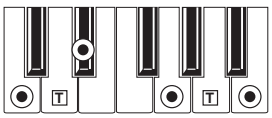


3-note

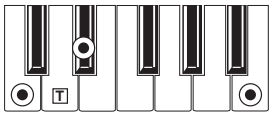


Minor-Major 7th

4-note

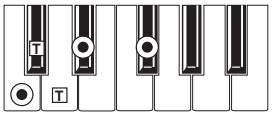


3-note



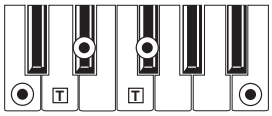
Diminished

3-note



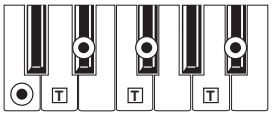
Diminished Major 7th

4-note



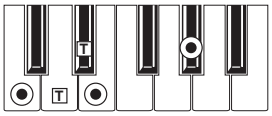
Minor 7th ♭5

4-note



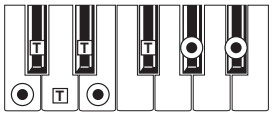
Augmented

3-note



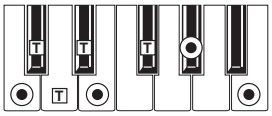
Augmented 7th

4-note



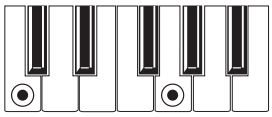
Augmented Major 7th

4-note



No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note

◉ = constituent notes of the chord

T = can be used as tension

23. FEHLERMELDUNGEN UND FEHLERBEHEBUNG

FEHLERMELDUNGEN

Ihr microARRANGER kommuniziert mit Ihnen mittels verschiedener Meldungen. Nachstehend finden Sie eine Liste dieser Meldungen.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Meldungen:

- Warten auf Bestätigung (Yes – No). Drücken Sie ENTER/YES, um den Vorgang fortzusetzen oder EXIT/NO, um ihn abzubrechen.
- Anzeige eines Fehlers oder einer Fehlfunktion. Drücken Sie einen beliebigen Taster des vorderen Bedienfeldes.

Allgemeine Meldungen

Another Command Is Running (Exit drücken)

Solange die laufende Operation nicht beendet ist, kann keine neue Operation ausgeführt werden.

Are you sure? (Enter/Exit)

Aufforderung zur Bestätigung vor vielen Operationen. Drücken Sie ENTER/YES zur Bestätigung oder EXIT/NO, um die Operation abzubrechen.

Generic error

Ein nicht näher definierter Fehler ist aufgetreten.

Record Aborted

Speicherkapazität reicht nicht aus, um den Style Record, Song Record oder Backing Sequencer Record Modus aufzurufen.

Backing Sequence Modus

Too many Styles

Sie haben die zulässige Höchstanzahl an Styles aufgenommen (zwischen 10 und 15 Styles, je nach Speicherkapazität).

Style Play

Corrupted Style Perform. – Save It Again

Die Style Performance ist beschädigt. Drücken Sie WRITE und selektieren Sie die Option Current Style, um die Performance erneut abzuspeichern.

Style Select Fails

Das microARRANGER ist nicht in der Lage, den Befehl auszuführen.

Style Record

Arranger is Running! (Press Exit)

Wenn Sie sich im Style Record Modus befinden, erscheint diese Meldung, wenn Sie bei laufendem Arranger versuchen, eine andere Spur zu selektieren oder eine Edit-Operation vorzunehmen.

Low memory!

Die Speicherkapazität der SSD (der Speicherplatz, in welchem User Styles gespeichert werden) neigt sich dem Ende zu. Verlassen Sie Record und laden Sie dann Bänke mit weniger umfangreichen Styles, bevor Sie erneut den Record Modus aufrufen.

Style Copy Failed (Press Exit)

Das microARRANGER ist nicht der Lage, den Kopiervorgang auszuführen.

Style Delete Failed (Press Exit)

Das microARRANGER ist nicht in der Lage, den Löschvorgang auszuführen.

Style Save Failed (Press Exit)

Das microARRANGER ist nicht in der Lage, den Speichervorgang auszuführen.

Style Select Failed (Press Exit)

Das microARRANGER kann die gewünschte Selektion nicht ausführen.

SMF Import Failed! (Press Exit)

Fehler beim Lesen der Standard MIDI Datei aufgrund der Import SMF Funktion. Möglicherweise ist die Datei defekt.

Backing Sequence Mode

Too Many Styles! (Exit drücken)

Sie haben die maximal zulässige Anzahl von aufnehmbaren Styles überschritten (Anzahl hängt von der Speicherkapazität ab, zwischen 10 und 15 Style Wechsel).

Song Play

Cannot Load JBX File to Seq 2 (Exit drücken)

Sie können in den Sequencer 2 keine Jukebox (JBX) Datei laden. Diese Dateien können nur in den Sequencer 1 geladen werden.

Juke Box List Empty! (Exit drücken)

Sie haben versuchen, eine Jukebox Liste abzuspielen, aber die Liste ist leer. Nehmen Sie einige Songs in die Liste auf.

Juke Box List Full! (Exit drücken)

Eine Jukebox Liste kann bis zu 127 Songs enthalten. Sie haben versucht, die Maximalzahl zu überschreiten.

Save Song List: Insert Card and Press Enter

Sie speichern eine Song-Liste. Schieben Sie eine Karte in den Schacht und drücken Sie ENTER.

Save JBX List: Insert Card and Press Enter

Sie speichern eine Song-Liste als „JBX"-Datei. Schieben Sie eine Karte in den Schacht und drücken Sie ENTER.

Wait Please

Sie haben versucht, eine Datei zu laden, während das microARRANGER noch dabei ist, eine andere zu laden.

Song

Too Many Events

Sie haben versucht, zu viele Events in denselben Tick zu kopieren.

Out of Memory!

Die Speichergrenze für Songs (300KB) ist erreicht.

Incompatible Meter

Sie haben versucht, eine Spur auf eine Spur mit einem anderen Takt zu kopieren.

Sequencer is Running! (Exit drücken)

Wenn Sie sich im Song Record Modus befinden, erscheint möglicherweise diese Mitteilung, wenn Sie bei laufendem Sequencer versuchen, eine andere Spur zu selektieren oder eine Editoperation auszuführen.

Song Play und Song Modus

Cannot load Jukebox file on Seq.2

Sie können Jukebox Dateien nur in Sequencer 1 laden.

Damaged Standard Midi File

Die Standard MIDI Datei, die Sie laden wollen, ist beschädigt und kann daher nicht abgespielt werden.

Jukebox list is empty

Sie haben versucht, einen Song in einer leeren Jukebox Liste zu löschen oder in einer leeren Jukebox Liste zu speichern.

Jukebox list is full

Die Jukebox Liste enthält bereits 127 Songs.

Not a Standard Midi File

Die selektierte Datei ist keine Standard MIDI Datei und kann deshalb nicht abgespielt werden. Selektieren Sie eine „.MID“ oder „.KAR“ Datei. Das microARRANGER kann Standard MIDI-Dateien des Formats 0 und 1 wiedergeben.

Standard Midi File format 2

Sie haben versucht, eine Standard MIDI Datei des Formats 2 zu lesen. Das microARRANGER kann diese Dateien nicht abspielen. Selektieren Sie eine Standard MIDI Datei des Formats 0 oder 1.

Program

Overwrite Program? (Enter/Exit)

Sie haben versucht, ein Programm auf einem bereits von einem Programm besetzten Speicherplatz zu speichern. Drücken Sie ENTER, um dieses zu überschreiben oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Card-Modus

Can’t Erase Old Korg Resource (Press Exit)

Wahrscheinlich ist die Karte beschädigt. Versuchen Sie es noch einmal. Wenn die Meldung dann wieder erscheint, sollten Sie eine andere Karte verwenden.

Can’t read Card! (Press Exit)

Die Karte ist vermutlich beschädigt. Versuchen Sie es nochmals. Wenn die Meldung erneut erscheint, versuchen Sie es mit einer anderen Karte.

Can't read file

Die Datei, die Sie laden, kopieren, löschen oder umbenennen möchten, ist beschädigt oder hat eine Größe von 0KB und kann folglich nicht gelesen werden. Wenn diese Meldung während eines „New Dir“-Befehls erscheint, stimmt etwas nicht mit der Karte. Laden Sie die Datei von einer anderen Karte.

Copy failed

Während des Kopiervorgangs ist ein Fehler aufgetreten. Vorgang wurde abgebrochen.

Copy: invalid destination

Sie haben versucht, eine gewöhnliche Datei oder Ordner in einen „.SET“ Ordner zu kopieren.

Corrupted Style Perf. Save it again

Die Style Performance ist beschädigt. Speichern Sie sie nochmals, indem Sie WRITE drücken und die Option „Current Style“ selektieren.

Delete all data – Continue? (Yes – No)

Beim Formatieren werden alle Daten der Karte gelöscht. Vergewissern Sie sich, Kopien der Daten angefertigt zu haben, die Sie nicht verlieren wollen.

Delete Destin. Files Failed! (Exit drücken)

Die Datei, die Sie überschreiben wollten, kann nicht gelöscht werden.

Destination File Exists (Press Exit)

Die Datei, die Sie zu kopieren versuchen, existiert bereits auf dem Zielspeicherplatz.

Directory full (Press Exit)

Das Stammverzeichnis der Karte enthält bereits die maximale Ordneranzahl. Löschen Sie überflüssige Dateien oder ersetzen Sie die Karte.

Directory Not Empty (Exit drücken)

Sie haben versucht, ein Verzeichnis zu löschen, das noch Dateien enthält. Löschen Sie zuerst die Dateien und anschließend das Verzeichnis.

Directory not found (Press Exit)

Der Ordner existiert nicht auf der eingelegten Karte. Wahrscheinlich haben Sie zwischenzeitlich eine andere Karte in den Schacht geschoben. Schieben Sie wieder die vorige Karte in den Schacht.

Card Full (Press Exit)

Der gewählte Datenträger (Karte) ist voll. Löschen Sie alle überflüssigen Dateien oder verwenden Sie eine leere Karte. Versuchen Sie es danach noch einmal.

Card not empty! (Sh+Enter to Format)

Sie möchten Daten archivieren, haben aber eine Karte eingelegt, die bereits Dateien enthält. Legen Sie eine leere Karte ein oder drücken Sie SHIFT+ENTER, um die aktuelle Karte zu formatieren.

Card write-protected

Die Karte ist schreibgeschützt. Deaktivieren Sie den Schreibschutz und versuchen Sie es erneut. Überzeugen Sie sich jedoch vorher, ob wirklich alle Daten der Karte überschrieben werden dürfen. Ansonsten müssen Sie eine leere Karte einschieben.

Erase Failed! (Press Exit)

Während des Löschvorgangs ist ein Fehler unterlaufen. Löschvorgang wurde abgebrochen.

Error while converting (Exit drücken)

Beim Laden von Daten der Korg i-Serie traten Störungen auf. Die Originaldatei ist vermutlich defekt oder ihre Struktur unterscheidet sich erheblich von den Daten der Pa-Serie.

Error while formatting medium

Beim Formatieren des Datenträgers (Karte) ist ein Fehler aufgetreten. Die Formatierung wurde abgebrochen. Versuchen Sie es noch einmal. Wenn Sie eine Karte formatieren möchten, legen Sie am besten eine andere ein.

Error while Writing! (Press Exit)

Beim Sichern von Daten auf dem Datenträger (Karte) ist ein Fehler aufgetreten. Der Vorgang wurde abgebrochen. Legen Sie einen anderen Datenträger ein und versuchen Sie es noch einmal.

Existing files have not been copied

Beim Kopiervorgang („no Overwrite“ wurde selektiert) werden Dateien mit einem bereits vorhanden Namen nicht kopiert.

Factory Styles Protected! (Exit drücken)

Die „.SET“ Datei, die Sie gerade geladen haben, enthält einige Bänke mit werkeigenen Styles. Da der Schutzmechanismus für werkeigene eitige Styles eingeschaltet war, konnten die Bänke mit Werk-Styles nicht geladen werden (Siehe „Factory Style Protect“ auf Seite 145).

Fast Format Failed. Full Format? (Enter/Exit)

Das Fast Format Verfahren wurde abgebrochen. Drücken Sie ENTER, um das Full Format Verfahren (langsamer) auszuführen.

File is protected

Sie haben versucht, eine Read-only- oder Systemdatei zu überschreiben. Das microARRANGER kann derartige Dateien nicht überschreiben. Sollte ein Überschreiben solcher Dateien tatsächlich erforderlich sein, benutzen Sie einen PC, um die Merkmale der Datei zu ändern und versuchen Sie es anschließend nochmals. Ziehen Sie ggf. das Handbuch Ihres Computers zu Rate.

File/Dir already existing

Sie haben während des REname oder New Dir Vorgangs einen bereits vorhandenen Namen verwendet. Wählen Sie einen anderen Namen.

File in use

Die Datei, die Sie löschen wollten, wird gerade für einen anderen Vorgang benötigt. Warten Sie, bis der Vorgang beendet ist und versuchen Sie dann nochmals.

Files in use have not been erased

Diese Meldung erscheint während einer Erase Operation. Files, die gerade von anderen Vorgängen benutzt werden, wurden nicht gelöscht.

Files in use have not been overwritten

Diese Meldung erscheint während einer Copy mit Overwrite Operation. Files, die gerade von anderen Vorgängen benutzt werden, wurden nicht kopiert.

File Is Protected (Exit drücken)

Sie haben versucht, eine geschützte Datei zu überschreiben. .

File not found - Directory not found

Die Datei gibt es auf dem aktuellen Datenträger nicht. Wahrscheinlich haben Sie zwischenzeitlich eine andere Karte in den Schacht geschoben. Schieben Sie wieder die vorige Karte in den Schacht.

Format completed

Formatiervorgang ist beendet.

Format aborted (Exit drücken)

Formatiervorgang wurde abgebrochen.

Format failed! (Exit drücken)

Während der Formatierung traten Störungen auf. Formatiervorgang wurde abgebrochen.

Illegal name (Exit drücken)

Dieser Name ist bei Instrumenten der Pa-Serie nicht zulässig.

Insert an SD card and press Enter

Beim Speichern des Betriebssystems (siehe „Save OS“ auf Seite 144) oder beim Archivieren (siehe „Backup Data“ auf Seite 144) fordert das microARRANGER Sie auf eine Karte einzulegen.

Invalid Copy parameter

Kein Kopiervorgang möglich. Vermutlich haben Sie versucht, eine Datei auf sich selbst zu kopieren oder Sie haben verschachtelte Ordner kopiert

Load failed

Der Ladevorgang wurde nicht ausgeführt. Versuchen Sie denselben Vorgang nochmals oder probieren Sie es mit einer anderen Datei.

Make New Dir Failed! (Exit drücken)

Beim Anlegen eines neuen Ordners ist ein Fehler aufgetreten.

Media Write-Protected (Exit drücken)

Die Karte ist schreibgeschützt. Deaktivieren Sie den Schreibschutz und versuchen Sie es noch einmal.

Memory full

Diese Meldung erscheint im Backing Sequence Modus, wenn der Speicher für die Aufnahme von Songs voll ist.

No Card/Unformatted. (Sh+Enter to Format)

Der Schacht enthält entweder keine oder eine unformatierte Karte. Legen Sie eine Karte ein oder drücken Sie SHIFT+ENTER, um die aktuelle Karte zu formatieren.

Not a microARRANGER file

Die Datei, die Sie zu laden versuchen, ist nicht microARRANGER-kompatibel.

No Card

Keine Karte im Schacht vorhanden. Legen Sie eine Karte ein und versuchen Sie es nochmals.

Not enough space on medium

Es können keine weiteren Daten geladen, gespeichert oder kopiert werden. Der Kartenbefehl wurde abgebrochen. Schieben Sie eine (nahezu) leere Karte in den Schacht. Wenn diese Meldung erneut erscheint, ist der interne SSD-Speicher („Solid State Disk)“) voll.

Nothing to Rename (Exit drücken)

Es wurde keine Optionen für die Neubenennung gewählt..

Overwrite Existing File? (Yes/No)

Sie schreiben Daten in ein bestehendes „.SET“ Verzeichnis oder in eine Datei des Typs „.MID“ oder „.JBX“.

Overwrite on Backup? (Enter/Exit)

Press ENTER/YES to overwrite files carrying the same name on the target device, or EXIT/NO to avoid overwriting any file.

Overwrite on Copy? (Enter/Exit)

Drücken Sie ENTER/YES, um Dateien mit demselben Namen im Ziellaufwerk zu überschreiben (Drücken Sie Exit/NO, um ein Überschreiben von Dateien zu vermeiden. Dateien, die es noch nicht auf der Karte gibt, werden immer kopiert.

Overwrite Protected Files? (Enter/Exit)

Geschützte Dateien können normalerweise nicht überschrieben werden,. Drücken Sie ENTER, um diese während der aktuellen Operation zu überschreiben.

Rename: Invalid Name (Exit drücken)

Sie können den eingegebenen Namen nicht verwenden. Versuchen Sie es erneut und selektieren Sie einen anderen Namen.

Rename: new name must be a \„.SET“

Die Kennung von „.SET“ Ordnern kann nicht geändert werden.

Rename Failed! (Exit drücken)

Während der Neubenennung (Rename) ist ein Fehler unterlaufen. Vorgang wurde abgebrochen.

Save failed

Während des Speichervorgangs ist ein Fehler aufgetreten. Speichervorgang wurde abgebrochen.

Some missing files

Diese Meldung kann am Ende des Restore Vorgangs erscheinen, weil bestimmte User Dateien fehlen. Sie sind ohne Bedeutung für die Wiederherstellung der werkseitigen Daten.

Unit Not Found (Exit drücken)

Sie haben versucht, ein Speichermedium zu selektieren, das in Ihrem Instrument nicht vorhanden ist.

Unformatted medium

Sie haben einen Datenträger (Karte) gewählt, der noch nicht formatiert ist oder vom microARRANGER nicht erkannt wird. Formatieren Sie den Datenträger (siehe „Seite 5 - ‘Format’“ auf Seite 143).

Wait

Das microARRANGER führt gerade eine Datenspeicheroperation aus.

FEHLERBEHEBUNG

Problem	Lösung	Seite
Allgemeine Probleme		
Das Instrument lässt sich nicht einschalten	Vergewissern Sie sich, (1) das Netzkabel in die Steckdose eingesteckt ist, (2) das Kabel in die Buchse auf der Rückseite des Instruments eingesteckt (3) und nicht beschädigt ist (4) kein Stromausfall vorhanden ist.	
	Ist der Netzschalter eingeschaltet (ON)?	
	Falls sich das Problem nicht lösen lässt, wenden Sie sich an das nächste KORG Kunden-dienstzentrum.	
Es ist kein Klang zu hören	Ist ein Stecker in der HEADPHONES Buchse eingesteckt? Damit werden die internen Lautsprecher deaktiviert.	10
	Prüfen Sie die Verbindungen Ihres Verstärkers oder Mixers.	22
	Vergewissern Sie sich, daß alle Teile der Verstärkersystems eingeschaltet sind.	
	Befindet sich der MASTER VOLUME- oder ASSIGNABLE SLIDER-Schieberegler des microARRANGER in einer anderen Stellung als „0“?	12
	Ist der Local Parameter auf Off eingestellt? Schalten Sie ihn ein.	130
	Ist der Speaker Parameter auf Off eingeschaltet? Schalten Sie ihn ein.	128
	Ist der Wert des Attack zu hoch eingestellt? Stellen Sie einen niedrigeren Wert ein, damit der Sound schneller startet. Ist die Lautstärke des Volume Parameter zu niedrig eingestellt? Stellen Sie einen höheren Wert ein.	45 45
Die niedrigste Note wird nicht gespielt	Wenn der SPLIT Taster leuchtet, ist die Tastatur in die Bereiche Lower (niedrigere Noten unter dem Splitpunkt) und Upper (hohe Noten über dem Splitpunkt) unterteilt. Ist die Lower Spur stummgeschaltet? Heben Sie die Stummschaltung auf.	24
Falsche Klänge	Enthalten die USER Bänke geänderte Daten? Laden Sie die für den abzuspielenden Song oder Style erforderlichen Daten .	136
	Wurde eines der USER Drum Kits geändert? Laden Sie die richtigen Drum Kits.	136
	Wurden die Styles oder Performances geändert? Laden Sie die richtigen Daten (Styles oder Performances).	136
Klang stoppt nicht	Vergewissern Sie sich, daß der Parameter für die Polarität des Damperschalters richtig eingestellt ist.	129
Der selektierte Style oder Song startet nicht	Vergewissern Sie sich, daß der Clock Parameter auf Int eingestellt ist. Wenn Sie die MIDI Clock eines anderen Geräts benutzen, müssen Sie den MIDI Clock Parameter auf MIDI einstellen. Versichern Sie sich, daß das externe Gerät MIDI Clock Daten überträgt.	130
Keine Reaktion auf MIDI Meldungen	Vergewissern Sie sich, daß alle MIDI Kabel richtig angeschlossen sind.	22
	Vergewissern Sie sich, daß das externe Gerät auf den MIDI-Kanälen überträgt, die im microARRANGER für den Empfang eingestellt sind..	46 79
	Vergewissern Sie sich, daß die MIDI IN-Filter des microARRANGER den Datenempfang nicht unterbinden	132
Percussiv-Instrumente werden nicht richtig gespielt	Vergewissern Sie sich, daß die Percussion und Drum Spur auf den Drum Modus eingestellt ist und im externen Gerät keine Transposition vorgenommen wird.	46 78
Beim Spielen von Perkussiv-Instrumenten sind bestimmte „Klicks“ zu hören	Diese Geräusche gehören zum Klang, sind also normal.	
Nach Selektion von Performances, Styles oder STS ist ein Hintergrundgeräusch zu hören	Die selektierten Performances, Styles oder STS haben den Effekt „15 Analog Record“ aufgerufen, der das Geräusch alter Vinylplatten nachahmt.	
Probleme mit einer Karte		
Die Karte kann nicht formatiert werden.	Haben Sie die Karte richtig eingelegt?	133
Es können keine Daten auf der Karte gesichert werden	Haben Sie die Karte formatiert?	143
	Haben Sie die Karte richtig eingelegt?	133
Es können keine Daten von der Karte geladen werden	Haben Sie die Karte richtig eingelegt?	133
	Wird die Karte vom microARRANGER unterstützt?	134
Probleme mit einer Karte		
Die Karte kann nicht formatiert werden.	Haben Sie die Karte richtig eingelegt?	133
Es können keine Daten auf der Karte gesichert werden	Haben Sie die Karte formatiert?	143

24. TECHNISCHE DATEN

Modell: KORG microARRANGER	
Tastatur	61 Tasten (C2–C7), Mini-Tastatur mit natürlichem Anschlag und hoher Anschlagstärke.
Betriebssystem	Korg OPOS (Objective Portable Operating System). Multitasking, Laden-beim-Spielen-Funktion, Betriebssystem auf SSD (Solid State Disk). Aktualisierbar von einer Datenkarte.
Display	Hintergrundbeleuchtetes Flüssigkristalldisplay (custom)
Datenspeicher	8MB (entspricht 20MB) intern („Solid State Disk“, SSD), SD/MMC-Kartenschacht.
Klangerzeugungssystem	Korg HI - Hyper Integrated.
Polyphonie	62 Stimmen, 62 Oszillatoren. Filter mit Resonanz.
Multitimbrizität	40 Spuren (2 x 16 Sequencer, 4 Realtime, 4 Pads)
Klangspeicher	32 Mbyte PCM ROM, mit Stereo Piano.
Programme	662 (Einzeloszillator, Doppeloszillator und Drum Programme), einschließlich Stereo Piano und GM Level 2-kompatible Programme. 33 Drum Kits, 128 User Programs, 64 User Drum Kits.
Effekte	4 Digital-Stereo-Multi-Effektsysteme (mit je 89 Effektarten).
Performances	80 Realtime Performance Speicher , 304 Styles Performances mit je 4 Single Touch Settings.
Styles	304 Styles auf Solid State Disk, beliebig neu konfigurierbar. 8 Style Spuren, 4 Single Touch Settings pro-Style, 48 User Styles, programmierbare Style Performances und Single Touch Settings. Direktzugriff auf die eingelegte Karte. Kompatibel mit Styles der Serie i .
Single Touch Settings (STS)	4 × 304 (Speichern von Realtime Spuren)
Style Regler	4 Variationen, 2 Fills, 2 Intros, 2 Endings, Counter In/ Break, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, Begleitlautstärke, Stummschaltung der Begleitung, Drum Mapping, Snare & Kick Zuweisung, Single Touch.
Gesamtregler	Gesamtlautstärke, Ensemble, Oktaventransponierung, Gesamttransponierung, Splitpunkt, Style Wechsel, Spurlautstärke, Viertelton (Pedalfunktion), zuweisbarer Schieberegler, Joystick, Rad.
Pads	4 zuweisbare Pads + Stop Taster
Song Play	XDS* Crossfade Dual Sequencer Player - 2 Sequencer mit separatem Start/Stop, Pause, << (Rewind) and >> (Fast Forward) Reglern. Balance-Regler. Textdaten werden auf Display angezeigt. Jukebox Funktion. SMF Direct Player (Formate 0 und 1).
Song / Backing Sequence	Easy Record Funktion. 16 Spuren. Original SMF Format.
Pedale	Damper, zuweisbar (Reglerpedal, Schalterpedal)
Realtime Regler	Joystick (Pitch + Modulation), zuweisbarer Schieberegler, Pads
MIDI	IN, OUT Buchsen. Individuelle Spurzuweisung. Auto-setup Funktionen (MIDI Setup)
Audio Eingänge	Line Impedanz
Audio Ausgänge	2 (Left/M, R)
Hauptverstärker	2 × 5 Watt Digitalverstärker
Lautsprecher	2 x 10cm Lautsprecher.
Stromverbrauch	9 Watt
Abmessungen (B x T x H)	873 x 277 x 91 (mm) (ohne Notenständer)
Gewicht	9,2 kg
Zubehör	Blitzstart, Netzkabel (DC12V: ⟐◉⟐), Notenständer, Zubehör Disc
Sonderausstattung	XVP-10 Schwell?/Volumenpedal, EXP-2 Schwellpedal, DS-1H Dämpferpedal, PS-1/PS-3 Fußtaster

* Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

25. SACHREGISTER

A

Acc/Seq Volume 10, 12
AMS (Alternate Modulation Source)
  Resonance 115
Archivieren 144
Attack 122
Attack Level
  Amp EG 122
Attack Time
  Filter EG 119

B

Backing Sequence Betriebmodus 82–88
Backup 144
Balance 18, 32
Benutzeroberfläche
  Edit-Umbgebung 21
Betriebssystem
  Archivieren 144
BPM
  MIDI/Tempo Sync., LFO 124

C

Chord Recognition Mode 51
Chord Scanning 17
Cutoff Frequency 115

D

Damper 47
Decay Time
  Filter EG 119
Delay
  LFO 124
Demo 11
Display 19–21
  F-1–F-4 Taster 16, 19
  Page Taster 19
  Volume/Value Taster 15, 19
Display Hold 16
Double Sequencer 70

E

Edit-Umbgebung 21
Effekte
  Song Play Betriebmodus 71
  Style Play Betriebmodus 43, 44
Ending 14
Ensemble 48

F

F-1–F-4 Taster 16, 19
Fade
  LFO 124
Fill 14
Filter
  Cutoff Frequency 115
  Filter Type 115
  Low Pass Resonance 115
Format 143

I

Intro 14

J

Joystick 47

K

Karte 133–145
  Archivieren 144
  Formatieren 143
Keyboard Mode 17

L

Level
  Program
    Trim 115
LFO
  Waveform, LFO waveform 124
Lock 50
Low Pass Resonance 115
Lyrics 73

M

Master Transpose 18
Master Volume 10, 12
Menu 15
MIDI 22
Modus
  Backing Sequence 82–88
  Program 107–127
  Song Play 70–81
  Style Play 40–51
Mute 16

O

Octave Transpose 18
Offset
  Offset, LFO 124
Operating Modes 12
ort 19

P

Pad 17, 50
  Lock 50
Page 15, 19
Performance 40
  Zu benutzen 17
Pitch Bend 44
Portamento
  AMS 126
Program
  Zu benutzen 17
  Zu editieren 45
Program Betriebmodus 107–127

R

Resonance 115

S

Scale
  Lock 50
SD-Karte 133
Select
  MFX Effect Select 125
Sequencer
  Link 80
  Sequencer 1 73
  Sequencer 2 73
  Sequencer 2 FX Mode 80
  Zu selektieren 73
Sequencer controls 18
Shift 16
Single Touch 13, 16
Single Touch Settings (STS) 16
Song
  Playback from disk 74, 90
  Recording 82
  Zu aufnehmen 82
  Zu selektieren 74, 90
Song Play Betriebmodus 70–81
Split Point 13, 36
Spuren
  Keyboard/Realtime Spuren 71
  Octave Transpose 18
  Program 17
  Volume 19
  Zu benutzen 15, 73
Standard MIDI File 71
Style
  Ending 14
  Fill 14
  Intro 14
  Selecting 13
  Variation 14
Style Play Betriebmodus 40–51
Sync.
  Key Sync., LFO 124
  MIDI/Tempo, LFO 124
Synchro Start/Stop 14

T

Tap Tempo 15
Tempo 40
Tempo/Value Sektion 16
Track Select 16, 73, 90
Transpose 18
Tune
  Tune, Program 110

V

VALUE slider
  AMS 126
Variation 14
Velocity
  AMS 126
  Velocity Intensity, Amp Mod. 121
  Velocity, Filter EG 116
Volume
  Acc/Seq 10, 12, 71, 89
  Master 10, 12, 71, 89
  Spuren (Style Play) 43
Volume/Value Sektion 15, 19

W

Write 15

KORG INC.
4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan

© 2011 KORG INC.