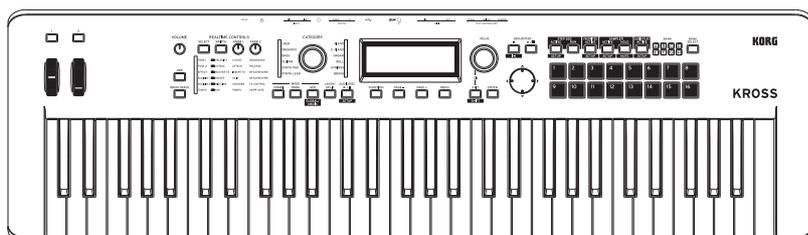
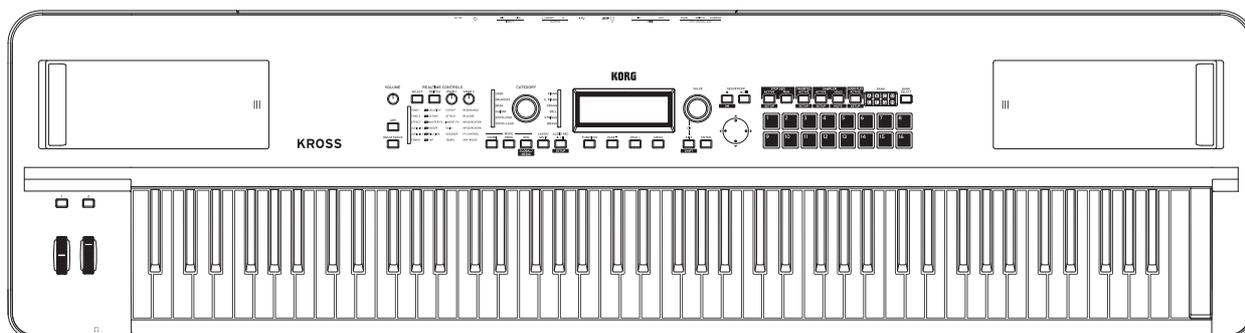


KROSS

SYNTHESIZER WORKSTATION

Bedienungshandbuch



EDS-i Enhanced Definition
Synthesis - integrated

REMS GENERAL
MIDI

KORG

G 3

Vielen Dank für Ihre Entscheidung zu einer Korg KROSS Synthesizer Workstation. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch vollständig durch und benutzen Sie das Instrument nur in der angegebenen Weise, um möglichst lange damit arbeiten zu können.

Über diese Anleitung

Die Anleitungen und ihr Zweck

Der KROSS wird mit folgenden Dokumenten geliefert:

- Blitzstart (gedrucktes Dokument)

Die nachstehend aufgelisteten Bedienungsanleitungen stehen auf der Korg-Website zum Download bereit.

- Bedienungshandbuch (PDF) (dieses Buch)
- Voice Name List (PDF)
- Blitzstart (PDF)

Auf der Korg-Website finden Sie außerdem hilfreiche Bedienungsvideos.

- Video-Anleitung

<http://www.korg.com/>

Blitzstart

Hier werden die grundlegenden Aspekte des KROSS vorgestellt. Bitte lesen Sie sich zuerst das Blitzstart-Dokument durch.

Bedienungshandbuch (dieses Buch)

Das Bedienungshandbuch beantwortet grob gesagt Fragen wie „Wie macht man denn das?“.

Hier werden die Bedienelemente und Funktionen des KROSS vorgestellt. Außerdem wird erklärt, welche Modi es gibt, wie man Klänge editiert, mit dem Sequenzer arbeitet usw. Auch der Arpeggiator, die Effekte, die „Drum Track“-Funktion und die Drumkits werden hier vorgestellt.

Eine Fehlersuche und Auflistung der technischen Daten sind natürlich ebenfalls vorhanden.

Voice Name List

Die „Voice Name List“ bietet eine Übersicht aller Sounds und Einstellungssätze, die der KROSS ab Werk enthält, darunter Programs, Combinations, Multisamples, Drumsamples, Drumkits, Arpeggio-Pattern, „Drum Track“-Pattern, Demosongs und Song-Schablonen (Templates).

PDF-Versionen

Die PDF-Dokumente des KROSS erlauben eine schnelle und zielsichere Suche der gewünschten Informationen. Die Inhaltsangabe links im PDF-Fenster erlaubt z.B. die direkte Anwahl eines ganz bestimmten Kapitels. Alle Querverweise sind so genannte „Hyperlinks“ und können demnach angeklickt werden, um sofort zur betreffenden Stelle zu springen.

Video-Anleitung

Dieses Video zeigt die wichtigsten Funktionen des KROSS.

Konventionen in diesem Handbuch

Verweisungen auf den KROSS

Der KROSS ist lieferbar als Modell mit 88 bzw. mit 61 Tasten. Die Dokumentationen bezeichnen beide Modelle gleichermaßen als „KROSS“.

Symbole , , Anmerkung, Tipp

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

Beispielhafte Display-Anzeigen

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

Abkürzungen von MIDI-Parametern

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

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

Was ist *REMS* ?

REMS (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) ist eine von Korg entwickelte Klangformungstechnologie, die den komplexen Charakter und das Verhalten von akustischen und elektrischen Instrumenten wie auch elektronischen Schaltungen in realen Umgebungen präzise nachbildet. *REMS* simuliert eine Vielzahl von Klangerzeugungscharakteristiken: Instrumentenkörper/-gehäuse, Lautsprecher und Boxen, akustische Umgebungen, Vakuumröhren, Transistoren, usw.

* Alle Firmen-, Produkt- und Formatnamen usw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Inhalt

Über diese Anleitung	ii	Detaillierte Editierung von Programs	34
		Bevor Sie sich an die Editierarbeit machen	34
		Vorstellung der Editierseiten	35
Vorstellung des KROSS	1	Grundlegende Oszillatorparameter.....	36
Bedienelemente und Anschlüsse	1	Dynamische Änderungen bestimmter Klangaspekte (LFO und EG) ...	38
Bedienfeld	1	Andere Modulationsmöglichkeiten (AMS und AMS-Mixer).....	39
Rückseite	6	Beeinflussen der Tonhöhe	40
Objekte im Display	7	Verwendung der Filter	41
Grundwissen	9	Verwendung der 'Amp'-Sektion	43
Über die Modi des KROSS.....	9	Zuordnung der Bedienelemente	44
Grundlegende Bedienung	12	Arpeggiator-Parameter	44
		'Drum Track'-Einstellungen	44
		Verwendung des Step-Sequenzers	44
		Effekte.....	44
		Automatischer Import eines Programs in den Sequencer-Modus.	44
Aufstellung	17	Spielen und Editieren von Combinations ..	45
Ein-/Ausschalten	17	Spielen einer Combination	45
Anschließen des Netzteils	17	Anwahl von Combinations	45
Einschalten	17	Combination-Kategorien und -Nummern	46
Ausschalten	18	Verwendung der Spielhilfen	46
Batteriebetrieb	19	Verwendung des Arpeggiators, der Schlagzeugbegleitung oder des Step-Sequenzers	46
Anschlüsse	21	Editieren einer Combination	47
Audioverbindungen	21	Vorstellung der Editierseiten	47
Anschließen von Pedalen	23	Ein paar Ansätze für Editierarbeiten	48
Verwendung einer SD-Karte	25	Vergleich zum ursprünglichen Klang vor der Bearbeitung	48
Verbindung des KROSS mit Ihrem Computer	25	Program-Zuordnung der Timbres	48
Anschließen von MIDI-Geräten.....	26	Nachbessern der 'Mischung'	48
		Verwendung der 'Tone Adjust'- und 'EG Adjust'-Funktion	49
		Speichern der editierten Combination	49
		Sound oder Effekte mit REALTIME CONTROLS bearbeiten	49
		'Layer', 'Split' und 'Velocity Switch'	49
		'Status'-Einstellungen.....	51
		MIDI-Parameter	51
		Angleichen der Program-Parameter an die Combination	51
		Arpeggiator-Parameter	52
		'Drum Track'-Einstellungen	52
		Verwendung des Step-Sequenzers	52
		Effekte.....	52
		Automatischer Import eines Combination in den Sequencer-Modus	52
Spielen und Editieren von Programs	27		
Spielen von Programs	27		
Anwahl von Speichern.....	27		
Program-Kategorien und -Nummern	28		
Verwendung der Spielhilfen	28		
Verwendung des Arpeggiators, der Schlagzeugbegleitung oder des Step-Sequenzers.....	28		
'Quick Layer/Split'-Funktion	29		
Quick Layer	29		
Quick Split	30		
Mit 'Quick Layer/Split' angelegte Combinations	30		
Schnelle Editierung von Programs	31		
Verwendung der 'Tone Adjust'- und 'EG Adjust'-Funktion	31		
Einstellen der Lautstärkebalance	32		
Sound oder Effekte mit REALTIME CONTROLS bearbeiten.....	32		
Vergleich mit der ursprünglichen Fassung	33		
Speichern Ihrer Änderungen.....	33		

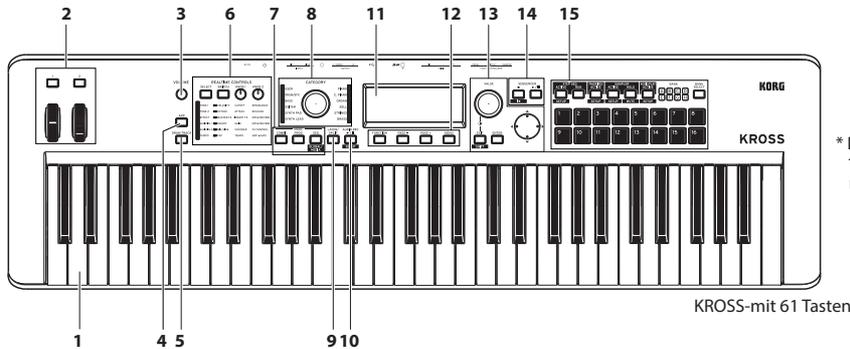
'Favorites'-Funktion	53	Arpeggiator-Funktion	73
Was ist die 'Favorites'-Funktion?	53	Verwendung des Arpeggiators beim Spielen	73
Verwendung der 'Favorites'-Funktion	53	Verwendung des Arpeggiators im Program-Modus	73
Aufrufen eines Favoritenspeichers	53	Anwahl eines Arpeggio-Pattern und Wahl der Funktionsweise	74
Belegen eines Favoritenspeichers	53	Verwendung des Arpeggiators im Combination-Modus	75
Praktische Funktionen für die Favoriten	54	Arpeggiator-Einstellungen im Combination- und Sequencer-Modus	76
Programmänderung vornehmen	54	Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination	77
Speichern Ihrer Favoriten	54	Eigene (User) Arpeggien programmieren	78
Sequencer	55	Über die User-Pattern	78
Vorstellung	55	Editieren der User-Pattern	78
Über den Sequencer des KROSS	55	Synchronisation des Arpeggiators	81
Aufbau des Sequencer-Modus'	55	'Key Sync'-Parameter	81
Wiedergabe	56	'Drum Track'-Funktion	83
Wiedergabeverfahren	56	Einsatz der 'Drum Track'-Funktion	83
Aufnahmen	58	Verwendung der 'Drum Track'-Funktion im Program-Modus	83
Vorbereitungen für die Aufnahme	58	Verwendung der 'Drum Track'-Funktion im Combination-Modus	84
Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten	61	'Drum Track'-Funktionen	85
Verwendung des Arpeggiators, der Schlagzeugbegleitung oder des Step-Sequenzers	62	'Drum Track'-Einstellungen im Program-Modus	85
Ihr Spiel auf dem Pad Sampler aufzeichnen	62	'Drum Track'-Einstellungen im Combination-Modus	85
Aufzeichnen von SysEx-Befehlen	62	'Drum Track'-Einstellungen im Sequencer-Modus	86
Editieren von Songs	64	Synchronisation der Drum Track-Funktion	86
Song	64	'Trigger Sync'-Parameter	86
Tracks	64	Synchronisation mit einem Song	86
Speichern des MIDI-Songs	65	'MIDI Slave'-Betrieb	87
Verwendung der Effekte	67	'MIDI Master'-Betrieb	87
Die Effekte der KROSS	67	Step-Sequencer	89
Ein-/Ausgänge der Effekte	67	Verwendung des Step-Sequenzers	89
Effekte in den einzelnen Modi	67	Wiedergabe und Einstellungen im Program-Modus	89
Routing und Parameter der Effekte	68	Step-Sequencer im Combination-Modus	91
Effekteinstellungen für Programs	68	Step-Sequencer im Sequencer-Modus	91
Effekteinstellungen für eine Combination bzw. einen Song	70	Verwendung des Step-Sequenzers mit Favoriten	92
Effekteinstellungen für Eingangssignale	71	Synchronisation mit dem Step-Sequencer	92
Dynamische Effektmodulation (Dmod)	72	Pad Sampler	93
Mit dem Pad Sampler spielen	93	Samples aufnehmen (Sampling)	93
Samples aufnehmen (Sampling)	93	Sample bearbeiten	95
Sample bearbeiten	95	Samples wiedergeben	96
Samples wiedergeben	96	MIDI-Übertragung für die Pad-Sampler-Funktion	97
MIDI-Übertragung für die Pad-Sampler-Funktion	97	Sonstige Verwendung von Samples	97
Sonstige Verwendung von Samples	97	Exportieren eines Samples	97
Exportieren eines Samples	97		

Audiorecorder	99	Laden von Daten	126
Vorstellung des Audiorecorders	99	Datentypen, die geladen werden können	126
Über den Audiorecorder	99	Laden von Songs einer SD-Karte	126
Grundlegende Bedienung	100	Media Utility	129
'Audio Recorder Setup'-Fenster	100	Formatieren einer SD-Karte	129
Aufnahme und Wiedergabe	101	Einstellen der Uhrzeit	129
Vorbereitungen	101	Anhang	131
Aufnahme der vom KROSS erzeugten Signale	101	Laden der Werksvorgaben	131
Externe Audioquellen aufzeichnen	102	Laden der Werksdaten	131
Abspielen eines Audio-Songs	103	Initialisieren der 'User'-Bank	131
'Mehrspurtaufnahmen'	103	Initialisieren des Betriebssystems	132
Anlegen eines neuen Audio-Songs	104	Aktualisieren des Betriebssystems	132
Praktische Funktionen für die Wiedergabe und Aufnahme	104	Fehlersuche	132
Rückgängig machen einer Aufnahme (Undo/Redo)	104	Stromversorgung	132
Angabe, wie die Aufnahme ausgelöst werden soll	104	Probleme beim Hochfahren	132
Schleifenwiedergabe	105	Grundlegende Aspekte (Display und Funktionen)	133
Pad Audio Play	105	Audio-Ausgabe	133
Importieren oder Exportieren von WAVE-Dateien	105	Audio-Eingabe	134
Korrigieren der Lautstärke	106	Programs und Combinations	134
Meldungen bei Verwendung einer SD-Karte	107	Sequenzen	134
Pad Audio Play	109	Arpeggiator	135
Spielen mit Pad Audio Play-Funktion	109	'Drum Track'-Funktion	135
Einen Audio Song benennen und einem Pad zuweisen	109	Drum Kits	135
Audio-Songs über die Pads wiedergeben	110	Effekte	135
Verwendung von Drumkits	111	Step-Sequenzen	135
Vorstellung der Drumkits	111	Pad Sampler	135
Bevor Sie sich an die Editierarbeit machen	111	Audiorecorder	136
Editieren eines Drumkits	112	MIDI	136
Einstellungen für den gesamten KROSS und Sichern/Laden von Daten	115	Dämpferpedal	136
Aufbau des Global/Media-Modus'	115	Media	136
'Global'-Einstellungen	115	Verwendung eines Computers	137
Grundlegende Einstellungen für den KROSS	115	Meldungen	137
MIDI-Parameter	117	Fehlermeldungen und Rückfragen	137
Einstellungen für die Pedale und Spielhilfen	117	Technische Daten	142
Programmieren und Anwählen von Skalen	118	Systemanforderungen	144
Die vom KROSS verwendeten Daten	119	MIDI Implementation Chart	145
Sichern von Daten	121		
Datenspeicherung mit dem KROSS	121		
Interne Speicherung	122		
Eingeben/Ändern von Namen	124		
Datensicherung auf einer SD-Karte	125		

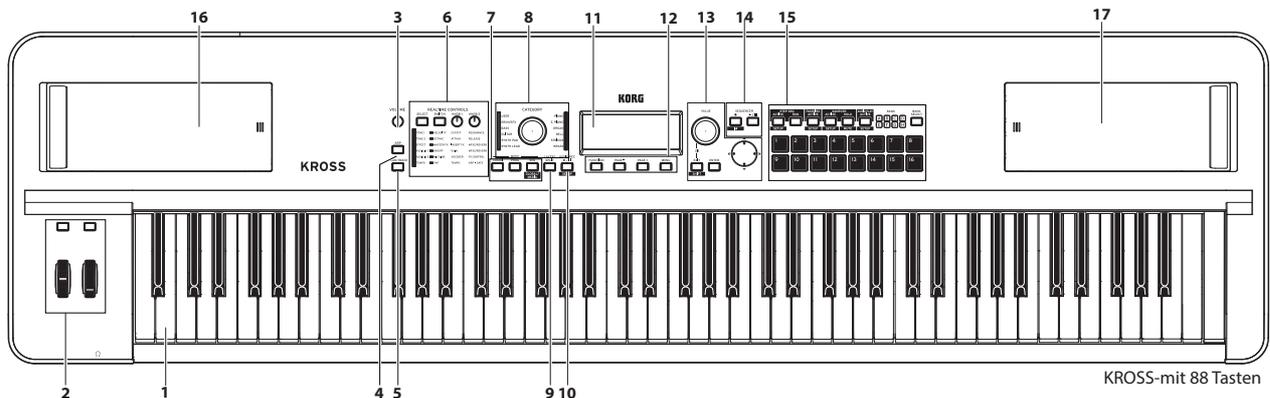
Vorstellung des KROSS

Bedienelemente und Anschlüsse

Bedienfeld



* Das Batteriefach des KROSS-mit 61 Tasten befindet sich an der Unterseite.



1. Tastatur

Der KROSS-mit 61 Tasten bietet eine 61er-Tastatur (anschlagdynamisch, aber ohne Aftertouch).

Der KROSS-mit 88 Tasten bietet eine gewichtete 88er-Hammetastatur (anschlagdynamisch, aber ohne Aftertouch).

Beim Spielen auf der Tastatur beeinflusst Ihre Anschlagstärke (Dynamik) in der Regel mehrere Klangaspekte, darunter die Lautstärke und Hüllkurvengeschwindigkeit, so dass Sie erfreulich differenziert phrasieren können. (Siehe S. 31 und 43)

Sie können auch Key-Tracking-Einstellungen vornehmen, so dass der Sound sich im Verlauf der Tastatur ändert, zum Beispiel bei hohen Noten klarer wird. (Siehe S. 42.)

2. Regler & Bedienelemente

SW1-, SW2-Taster

Den Tastern SW1 und SW2 können die für jedes Program, jede Combination oder jeden Song jeweils sinnvollsten Parameter zugeordnet werden. Diese Taster können für die „Alternate Modulation“ (AMS) oder die dynamische Effektmodulation („Dmod“) verwendet werden.

Weiterhin lassen sich die Taster zum Oktavieren der Tastatur, Ein-/Ausschalten des Portamentos und „Einfrieren“ des Pitch Bend-Werts verwenden.

Auch das Verhalten der Taster („Toggle“ oder „Momentary“) ist einstellbar. Im „Toggle“-Modus kann die zugeordnete Funktion durch wiederholtes Drücken abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden. Im „Momentary“-Modus ist die zugeordnete Funktion nur aktiv, wenn Sie den Taster gedrückt halten.

Im Program-Modus können Sie die Belegung von SW1 und SW2 auf der Seite „PROG> MAIN“ ändern/erfragen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Belegung der SW-Taster“ auf S. 28.

Beim Speichern eines Programs oder einer Combination wird auch der Status von SW1 und SW2 (an/aus) gesichert.

Bitte finden Sie unter „Definieren der Funktionen für die Taster SW1 und SW2“ auf S. 44.

Pitch Bend-Rad (links)

Bewegen Sie dieses Rad auf oder ab, um die Tonhöhe zu ändern. Solange es sich in der Mitte (Ruheposition) befindet, ändert sich die Tonhöhe nicht. Wenn Sie das Pitch Bend-Rad freigeben, kehrt es zurück in die Mittenposition.

Wie stark sich die Tonhöhe beim Auslenken des Rades ändert, kann für jeden Oszillator eines Programs, jedes Timbre einer Combination und jede Spur eines Songs separat eingestellt werden

Sie können zudem mit der Funktion *Pitch Bend Lock* der SW1- oder SW2-Taster die Tonhöhe zum Zeitpunkt des Tastendrucks „einfrieren“, so dass sie sich beim Loslassen des Rads nicht ändert.

Modulationsrad (rechts)

Bewegen Sie dieses Rad zur Rückseite des Instruments, um den zugeordneten Parameter (darunter auch Effektparameter) zu beeinflussen. Solange sich das Rad in der untersten Position befindet, findet keine Modulation statt. Bedenken Sie, dass das Modulationsrad nicht automatisch in seine Ausgangsposition zurückkehrt.

Diesem Rad kann man Program- oder Effektparameter zuordnen. Obwohl bestimmte Programs und Combinations dem Rad eine andere Funktion zuordnen, beeinflusst es in der Regel die Vibrato-Intensität (Tonhöhenmodulation).

3. VOLUME-Regler

Hiermit stellen Sie die Lautstärke für die Buchsen OUTPUT L/MONO, R und den Kopfhöreranschluss ein. (Siehe S. 17)

4. ARP (Arpeggiator)-Taster

Hiermit schalten Sie den Arpeggiator ein/aus. Wenn der Arpeggiator an ist, leuchtet die Diode. (Siehe S. 73)

5. DRUM TRACK-Taster

Hiermit schalten Sie die „Drum Track“-Funktion ein und aus. Dieser Taster zeigt außerdem den Status der Schlagzeugspur an.

Aus= aus, blinkt= wartet auf Auslöser, leuchtet= an (Siehe S. 83)

6. REALTIME CONTROLS

Hiermit können Sie während Sie ein Programm oder eine Kombination spielen den Sound oder die Effekte einstellen und kleinere Bearbeitungen vornehmen. Sie können auch externe Audioquellen an/ausschalten, die Vocoder-Funktion einstellen sowie das Tempo des Arpeggiators oder Sequenzers einstellen.

Anmerkung: REALTIME CONTROLS kann verwendet werden, wenn die SELECT-LED leuchtet. Leuchtet die LED nicht, ist diese Funktion inaktiv.

SELECT-Taster, SELECT-LED

Zur Auswahl der Funktionen, die von dem SWITCH-Taster und den Reglern KNOB 1 und KNOB 2 gesteuert werden. Mit jedem Tastendruck wird auf eine andere Funktion umgeschaltet, wobei die SELECT-LED leuchtet.

Die mit des SELECT-Tasters gesteuerten Funktionen werden für jedes Programm, jede Kombination oder jeden Song gespeichert.

SWITCH-Taster, SWITCH-LED

Dieser Taster aktiviert bzw. deaktiviert die mit dem SELECT-Taster gewählte Funktion. Bei aktivierter mit dem SELECT-Taster gewählter Funktion leuchtet die SWITCH-LED hell. Bei Funktionen, die nicht mit dem SELECT-Taster gewählt sind, leuchtet die SWITCH-LED schwach – so sehen Sie, welche Funktionen aktiviert oder deaktiviert sind. Die TAP LED blinkt im eingestellten Tempo.

Bei Bedienung des Tasters erscheinen Name und Wert des ausgewählten Parameters kurz im Display.

Tipp: Wenn Sie den SELECT-Taster länger gedrückt halten, erscheint eine Liste der ausgewählten Funktionen. Nach kurzer Zeit kehren Sie zur/zum vorherigen Seite bzw. Fenster zurück.

Anmerkung: Das Display zeigt nach Ablauf einer bestimmten Zeit die/das vorherige Seite bzw. Fenster an.

KNOB1-Regler, KNOB2-Regler

Regler zur Bearbeitung der mit dem SELECT-Taster gewählten Funktionen. Wenn Sie eine Einstellung bearbeiten und anschließend mit dem SELECT-Taster eine andere Funktion wählen, werden die mit den beiden Reglern eingestellten Werte beibehalten. Wenn Sie jedoch das Programm erneut wählen, werden die mit diesen Reglern bearbeiteten Werte auf die Mittelstellung zurückgesetzt.

Tipp: Bei Bedienung der Regler erscheinen die Funktion und der entsprechende Wert. Nach kurzer Zeit kehren Sie zur/zum vorherigen Seite bzw. Fenster zurück.

Anmerkung: Das Display zeigt nach Ablauf einer bestimmten Zeit die/das vorherige Seite bzw. Fenster an.

7. Modi

Drücken Sie einen dieser Taster, um den betreffenden Modus aufzurufen. Der KROSS bietet vier Modi. Der Taster des momentan gewählten Modus' leuchtet. (Siehe „Modusanwahldes“ auf S. 12)

PROG-Taster

Hiermit wählen Sie den Program-Modus. Im Program-Modus können Sie Programs, d.h. die kleinsten eigenständigen Sound-Einheiten, spielen und editieren.

COMBI-Taster

Hiermit wählen Sie den Combination-Modus. Combinations sind Kombinationen mehrerer Programs, die entweder simultan (Layer) oder in unterschiedlichen Tastaturbereichen (Split) gespielt werden können. Combinations eignen sich zum Vorbereiten komplexer Sounds. Im Combination-Modus können Sie Combinations spielen und editieren.

SEQ-Taster ()

Taster zum Aufrufen des Sequencer-Modus, in dem Sie MIDI-Songs aufzeichnen, wiedergeben und bearbeiten können.

Durch Drücken des EXIT-Tasters () und des SEQ-Tasters () wird der Global/Media-Modus aufgerufen, in dem Sie allgemeine Einstellungen des KROSS vornehmen, Drumkits und Arpeggiomuster bearbeiten sowie Daten auf/von einer SD-Karte speichern/laden.

8. CATEGORY-Rad, LED

Hiermit wählen Sie die gewünschte Program- oder Combination-Kategorie.

9. Quick layer/split

Hiermit können Sie zwei Programs entweder stapeln (Layer) oder separaten Tastaturzonen zuordnen (Split).

Wählen Sie im Program-Modus den ersten Klang und drücken Sie den Taster. Wählen Sie im jetzt erscheinenden Dialogfenster den zweiten Klang und stellen Sie seine Lautstärke ein. Bestätigen Sie diese Einstellungen anschließend. Drücken Sie LAYER, wenn Sie überall auf der Tastatur zwei Klänge spielen möchten. Drücken Sie SPLIT, wenn ein Klang der linken und der zweite der rechten Tastaturhälfte zugeordnet werden soll.

Anmerkung: Ein mit diesem Verfahren programmierter „Layer“ oder „Split“ kann als Combination gespeichert werden.

Tipp: Um durch anspruchsvollere Einstellungen komplexere Sounds zu erzeugen, wählen Sie den Combination-Modus.

LAYER/SPLIT-Taster

Wenn Sie den LAYER/SPLIT-Taster drücken, erscheint das Dialogfenster QUICK LAYER oder QUICK SPLIT.

Im Dialogfenster QUICK LAYER wechseln Sie durch Drücken des PAGE+ (► SPLIT)-Tasters zum Dialogfenster QUICK SPLIT. Im Dialogfenster QUICK SPLIT wechseln Sie durch Drücken des PAGE- (◄ LAYER)-Tasters zum Dialogfenster QUICK LAYER.

QUICK LAYER DIALOG

Ein Programm aus der Kategorie Saiten wird mit dem aktuell gewählten Programm überlagert. Wählen Sie hierzu ein Programm und passen Sie die Lautstärke und die Oktave an. Durch Drücken des MENU (WRITE)-Tasters können Sie die Einstellungen in einer Nutzer-Kombinations-Bank speichern. (Siehe S. 29)

QUICK SPLIT DIALOG

Das aktuelle Programm wird dem oberen Bereich, ein Programm aus der Kategorie Bass dem unteren Bereich zugeordnet. Wählen Sie das Split-Programm, tauschen Sie gegebenenfalls das hohe mit dem tiefen Programm und regeln Sie Einstellungen wie Split-Punkt, Lautstärke und Oktave. Durch Drücken des MENU (WRITE)-Tasters können Sie die Einstellungen in einer Nutzer-Kombinations-Bank speichern. (Siehe S. 30)

10. AUDIO REC (AUDIO RECORDER)

Mit diesem Feld kann der Audiorecorder bedient werden. Sie können sowohl die vom KROSS erzeugten als auch externe Audiosignale aufnehmen. Den Recorder kann man starten, anhalten und wunschgemäß einstellen.

Zur Steuerung des Audio-Recorders dienen der AUDIO REC ► / ■■ (Wiedergabe/Pause)-Taster sowie die vier Taster unterhalb des Fensters AUDIO RECORDER SETUP.

🔊 Für die Verwendung des Audiorecorders benötigen Sie eine SD-Karte (Sonderzubehör).

► / ■■ (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**)

Mit diesem Taster starten und stoppen Sie die Aufnahme bzw. Wiedergabe. Seine Funktionen sind in allen Modi belegt, so dass Sie auf Tasterdruck loslegen können. Je nach dem gewählten Status ändert sich die Farbe der Tasterbeleuchtung.

Aus:	Angehalten
Leuchtet grün:	Wiedergabe
Blinkt grün:	Wiedergabepause
Leuchtet rot:	Aufnahme
Blinkt rot:	Aufnahmepause
Blinkt orange:	Aufnahmepause (der Recorder wartet auf ein Audiosignal)

Wenn Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt halten und den ► / ■■ (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**) drücken, erscheint das Fenster AUDIO RECORDER SETUP.

11. Display

Hier werden die Parameter und Einstellungen des KROSS sowie weitere wichtige Informationen angezeigt.

Seiten: Jede Anzeige mit mehreren Parametern nennen wir eine „Seite“. Bevor Sie einen bestimmten Parameter editieren können, müssen Sie zunächst die Seite wählen, auf der er sich befindet.

Dialogfenster: Eine Anzeige, die erscheint, wenn Sie einen Befehl oder ein Ergebnis bestätigen müssen bzw. wo Sie

eine zeitweilige Funktion aufrufen, nennt man ein „Dialogfenster“.

Alles Weitere zu den Dingen, die auf der Display-Seiten und in den Dialogfenstern angezeigt werden, finden Sie auf S. 7.

Einstellen des Display-Kontrasts

Um den Display-Kontrast zu ändern, halten Sie den EXIT-Taster gedrückt, während Sie am VALUE-Rad drehen. Außerdem kann der Kontrast auf der „PREF 1“-Seite im Global-Modus eingestellt werden. (Siehe S. 117)

12. Functions / Page-Steuerung

Mit diesen Tastern können Sie Display-Seiten aufrufen sowie Befehle anwählen und bestätigen. Die Funktionen der vier Taster richten sich nach der momentan angezeigten Display-Seite bzw. dem Dialogfenster.

FUNCTION-Taster

Mit diesem Taster rufen Sie eine Übersicht der auf der aktuellen Seite verfügbaren Befehle auf.

PAGE--Taster

PAGE+-Taster

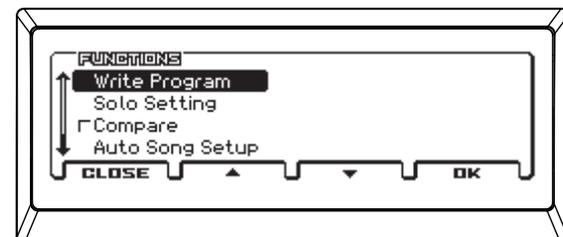
Mit diesen Tastern wählen Sie die jeweils vorangehende/nächste Display-Seite. Der Name der momentan gewählten Seite wird am oberen Display-Rand angezeigt.

MENU-Taster

Mit diesem Taster rufen Sie das Seitenmenü des aktuellen Modus' auf, wo Sie ebenfalls eine Seite wählen können.

Funktionen in einem angezeigten Dialogfenster

Die Funktionen dieser vier Taster können für jedes Dialogfenster unterschiedlich sein. Achten Sie daher auf die Angaben am unteren Display-Rand.



Beispiel: Sagen wir, Sie befinden sich gerade im Programm-Modus und drücken den FUNCTION-Taster.

Die Funktionen der vier Taster werden ganz unten im Dialogfenster angezeigt.

Wenn Sie CLOSE (eigentlich FUNCTION-Taster) drücken, wird das Dialogfenster zugunsten des zuvor gewählten Fensters ausgeblendet.

Mit ▲ (eigentlich PAGE-) und ▼ (eigentlich PAGE+) können Sie die gewünschte Funktion wählen.

Mit OK (eigentlich MENU) bestätigen Sie Ihre Funktionswahl oder führen den Befehl aus.

Wenn Sie z.B. „Write Program“ wählen und den MENU (OK)-Taster drücken, erscheint das „WRITE PROGRAM“-Dialogfenster.

Dort haben die Taster dann andere Funktionen: „FUNCTION“ (CANCEL) und „MENU“ (OK).

13. Werteingabe

Hiermit können Sie den gewählten Parameterwert ändern. Mit den Cursortastern wählen Sie den gewünschten Parameter. Außerdem kann man mit den hiesigen Bedienelementen Befehle bestätigen und abbrechen.

VALUE-Rad

Bearbeitet den mit dem Cursor markierten Parameter (edit cell).

Tipp: Wenn Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt halten, können Sie mit VALUE-Rad den Kontrast des Displays einstellen.

EXIT-Taster (**SHIFT**)

Mit diesem Taster können Sie einen Befehl abbrechen oder die Änderung eines Parameterwerts rückgängig machen (das Dialogfenster verschwindet dann wieder).

Außerdem dient dieser Taster zum Aufrufen der ersten Seite (z.B. „MAIN“) des aktuell gewählten Modus‘.

Wenn Sie den EXIT-Taster gedrückt halten, bekommen folgende Taster eine andere Funktion:

Mit EXIT genutzte Taster oder Regler	Funktionen
SEQ-Taster (GLOBAL/MEDIA)	Wählt Global/Media-Modus. Wenn Sie aus dem Global/Media-Modus erneut die EXIT-(SHIFT) und SEQ-Taster drücken (GLOBAL/MEDIA), gelangen Sie zur Seite MEDIA>FILE.
AUDIO REC ▶/ (Wiedergabe/Pause)-Taster (SETUP)	Öffnet das Fenster AUDIO RECORDER SETUP
SEQUENCER ● (REC)-Taster (◀)	Im Sequencer-Modus - bewegt sich zur zuvor angegebenen Position zum Starten der Wiedergabe (Siehe S. 56).
STEP SEQ ACTIVE-Taster (SETUP)	Öffnet die Seite STEP SEQ EDIT.
FAVORITE ACTIVE-Taster (SETUP)	Versetzt das Gerät in die Bereitschaft zum Registrieren von Favoriten.
SAMPLER ACTIVE-Taster (SETUP)	Öffnet das Fenster SAMPLER SETUP
SAMPLER HOLD-Taster (MUTE)	Versetzt den Pad Sampler in den Mute-Modus.
AUDIO PLAY ACTIVE-Taster (SETUP)	Öffnet das Fenster AUDIO PLAY SETUP
VALUE-Rad	Regelt den Kontrast. (siehe oben)
REALTIME CONTROLS SELECT-Taster	Wählt die zu steuernden Parameter in umgekehrter Reihenfolge aus.
BANK SELECT-Taster	Wählt Favoriten-, Pad Sampler- und Pad Audio Play-Bänke in umgekehrter Reihenfolge aus.

ENTER-Taster

Mit diesem Taster führen Sie eine Funktion aus, wählen ein Optionsfeld oder markieren/demarkieren ein Kästchen.

Wenn Sie zunächst einen Parameter wählen und anschließend den ENTER-Taster drücken, können Sie den zugehörigen Wert mit **▲▼** ändern. Dann müssen Sie die neue Einstellung allerdings mit dem ENTER-Taster bestätigen.

Wenn Sie auf der „MAIN“-Seite des Program- oder Combination-Modus‘ den ENTER-Taster drücken, erscheint eine Liste der verfügbaren Sounds.

◀▶▲▼ Cursortaster

Hiermit führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter. Wählen Sie mit den Cursortastern den Parameter, den Sie editieren möchten.

Anmerkung: Wenn eine Seite mehr Parameter enthält als gleichzeitig angezeigt werden können, wird links ein „**▲▼**“-Symbol angezeigt. Es bedeutet, dass die betreffende Seite verschoben werden kann. (Siehe „j: Bildlaufleiste“ auf S. 8)

Außerdem kann man den gewählten Parameterwert mit **▲▼** in Einerschritten erhöhen/verringern. (Siehe „ENTER-Taster und Cursortaster **▲▼**“ auf S. 13)

14. SEQUENCER

Im Sequencer-Modus steuern Sie mit diesen Tastern die Transportfunktionen des gewählten MIDI-Songs.

● (REC)-Taster (**◀**)

Hiermit aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Die Diode dieses Tasters leuchtet dann. Um die Aufnahme zu starten, müssen Sie den SEQUENCER **▶/■** (Start/Stop)-Taster drücken. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten“ auf S. 61.

Wenn Sie den ● (REC)-Taster drücken, während Sie sich im Program- oder Combination-Modus befinden, wird die „Auto Song Setup“-Funktion aktiviert, mit der Sie die Aufnahme sofort starten können. (Siehe S. 60)

Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den ● (REC)-Taster (**◀**), um von der Wiedergabeposition des Songs direkt zur angegebenen Position zu springen. Werksseitig ist dies der erste Beat des ersten Takts. Sie können mit einem Funktionsbefehl auch eine andere Position angeben.

▶/■ (Start/Stop)-Taster

Hiermit können Sie die Aufnahme bzw. Wiedergabe starten und anhalten.

15. Pad-Sektion

Pads 1–16

Die Pads 1–16 steuern den Schrittsequenzer, die Favoriten, den Sampler und Audio Play.

Mit dem ACTIVE-Taster der jeweiligen Funktion (, die dann leuchtet) (**SETUP**) können Sie die Funktion der Pads 1–16 umschalten. Wenn Sie den ACTIVE-Taster (**SETUP**) zusammen mit dem EXIT-Taster (**SHIFT**) drücken, rufen sie die Setup-Seite der jeweiligen Funktion auf.

STEP SEQ (Step Sequencer)

Der **Step-Sequenzer** erlaubt das Vorbereiten von Schlagzeug-Grooves mit Hilfe der Pads 1–16. In diesem Fall dienen die Taster zum Ein-/Ausschalten der Notenunterteilung für die Bassdrum, Snare, HiHat usw.

ACTIVE-Taster (**SETUP**)

Dieser Taster aktiviert und deaktiviert den Schrittsequenzer und zeigt dessen Status an. Wenn sie leuchtet, können Sie mit den Pads 1–16 den Schrittsequenzer steuern.

Wenn Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt halten, rufen Sie mit diesem Taster die Seite STEP SEQ EDIT für den Program-, Combination- oder Sequencer-Modus auf, worin Sie Schritte ein/ausschalten können, die Auflösung und Länge des Rhythmus sowie den Sound für jeden Klang eingeben können.

Anmerkung: Falls die Favoritenauswahl angezeigt wird, wird die Seite STEP SEQ EDIT nicht aufgerufen, wenn Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt halten und diesen Taster drücken.

Während die Seite STEP SEQ EDIT angezeigt wird, können Sie den ACTIVE-Taster gedrückt halten und mit den Pads 1–13 den Klang (z. B. Kick, Snare, Akzent), wählen, den die Pads 1–16 steuern.

Halten Sie den ACTIVE-Taster gedrückt, während Sie eine Klaviaturtaste drücken, um dem aktuellen Ton einen anderen Klang (Instrument) zuzuordnen. (Siehe S. 90)

RUN-Taster

Bei Drücken des RUN-Tasters (er leuchtet) beginnt der Step-Sequencer zu spielen. Dann erklingt der mit den Pads 1–16 programmierte Schlagzeug-Groove.

Drücken Sie den RUN-Taster erneut (er erlischt), um den Step-Sequencer wieder anzuhalten.

FAVORITES

Die „Favorites“-Funktion erlaubt die Verwendung der Pads 1–16 für die Direktanwahl der am häufigsten benötigten Programs, Combinations und Audio-Songs. Mit dieser Funktion können Sie Ihre bevorzugten Sounds registrieren oder die Sounds, die Sie für einen Auftritt verwenden, in der benötigten Reihenfolge sortieren.

ACTIVE-Taster (**SETUP**)

Taster zum aktivieren oder deaktivieren der Favoritenfunktion und zum Registrieren von Sounds. (Siehe S. 53)

Um einen registrierten Sound abzurufen, aktivieren Sie den Taster und bedienen den BANK SELECT-Taster sowie die Pads 1–16.

Um einen Sound zu registrieren, wählen Sie erst ein Programm oder eine Kombination - halten Sie dann den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt, drücken Sie den FAVORITES ACTIVE-Taster (**SETUP**) und dann den BANK SELECT-Taster und eines der Pads 1–16.

SAMPLER (Pad Sampler)

Mit dem Pad Sampler können Sie mit den Pads 1–16 zuvor erstellte Samples Ihres Spiels auf dem KROSS oder Samples externer Audioquellen wiedergeben. Sie können die Samples auch bearbeiten. Es können bis zu vier Stereo Samples gleichzeitig wiedergegeben werden. (Siehe S. 93)

Anmerkung: Bei Verwenden der Pad Sampler-Funktion empfehlen wir die Benutzung einer SD-Karte. Mithilfe der Karte können Sie automatisch Sample-Daten speichern oder laden.

ACTIVE-Taster (**SETUP**)

Taster zur Aktivierung des Pad Samplers – gemeinsam mit dem EXIT-Taster (**SHIFT**) wird die Seite SETUP aufgerufen. Im Fenster SAMPLER SETUP können Sie hiermit die Zuweisung von Samples auf die Pads überprüfen und bearbeiten, das Sampling vorbereiten und die Samples bearbeiten.

HOLD-Taster (**MUTE**)

Wenn Sie diesen Taster gleichzeitig mit einem Pad drücken, wird der gedrückte Zustand des Pads gehalten. Wenn Sie zusätzlich den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt halten, können klingende Pads vorübergehend stummgeschaltet werden.

AUDIO PLAY (PAD AUDIO PLAY)

ACTIVE-Taster (**SETUP**)

Taster zur Aktivierung der Pad Audio Play-Funktion – gemeinsam mit dem EXIT-Taster (**SHIFT**) wird die Seite SETUP aufgerufen. Im Fenster AUDIO PLAY SETUP können Sie hiermit die Zuweisung von Audio-Songs auf die Pads überprüfen und bearbeiten, WAVE-Dateien importieren und die Lautstärke einstellen.

BANK SELECT

BANK SELECT-Taster, BANK LED A–H

Wählen Sie mit diesem Taster den angezeigten Bereich des Schrittsequenzers oder schalten Sie zwischen den Favoriten-, Pad Sampler- oder Pad Audio Play-Bänken um.

Tipp: Bei gedrückt gehaltenem EXIT-Taster (**SHIFT**) können Sie mit dem BANK SELECT-Taster die Bänke in umgekehrter Reihenfolge auswählen. (Außer für den Schrittsequencer)

Bei aktiviertem Schrittsequencer (STEP SEQ-Taster leuchtet) zeigen die Pads 1–16 an, welcher Schritt eingeschaltet ist und welcher nicht. Sie können mit den Pads 1–16 jeden Schritt ein-/ausschalten.

A: Schritt 1–16, B: Schritt 17–32, C: Schritt 33–48, D: Schritt 49–64

Wenn der FAVORITES-Taster leuchtet, dient dieser Taster zur Anwahl der gewünschten „Favorites“-Bank. Mit den Tastern 1–16 können folgende Favoriten gewählt werden.

Bank A 1–16, Bank B 1–16, Bank C 1–16, Bank D 1–16, Bank E 1–16, Bank F 1–16, Bank G 1–16, Bank H 1–16

Bei aktivierter Pad Sampler-Funktion (SAMPLER ACTIVE-Taster leuchtet), wählen Sie hiermit Sampler-Bänke aus. Mit den Pads 1–16 können Sie folgende Sample-Operationen durchführen.

Bank A 1–16, Bank B 1–16, Bank C 1–16, Bank D 1–16, Bank E 1–16, Bank F 1–16, Bank G 1–16, Bank H 1–16

Bei aktivierter Pad Audio Play-Funktion (AUDIO PLAY ACTIVE-Taster leuchtet), können Sie die Audio Play-Bank wählen. Mit den Pads 1–16 können Sie folgende Audio-Song-Operationen durchführen.

Bank A 1–16, Bank B 1–16, Bank C 1–16, Bank D 1–16, Bank E 1–16, Bank F 1–16, Bank G 1–16, Bank H 1–16

16. Batteriefach

Wenn Sie hier Batterien einlegen, kann der KROSS überall verwendet werden. (Siehe S. 19)

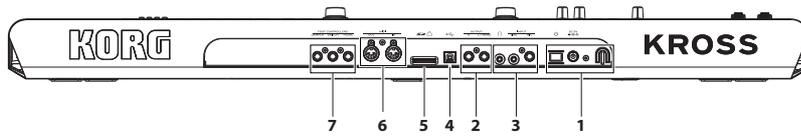
Das Batteriefach des KROSS-mit 61 Tasten befindet sich an der Unterseite.

17. Aufbewahrungsfach (Nur KROSS 88-Tasten)

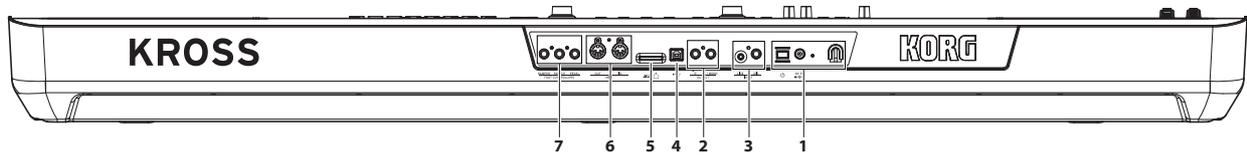
Fach zur Aufbewahrung von Kleinteilen wie USB-Kabel oder Netzteil.

Sein Deckel lässt sich auf die gleiche Weise öffnen wie der Batteriefachdeckel. (Siehe S. 19)

Rückseite



Die Kopfhörerbuchse des KROSS-Modells mit 88 Tasten befindet sich vorne links am Gerät.



1. Stromversorgung

Lesen Sie sich zunächst „Ein-/Ausschalten“ auf S. 17 durch und befolgen Sie dann die hiesigen Hinweise.

Anmerkung: Der KROSS enthält eine Ausschaltautomatik, die ihn automatisch ausschaltet, wenn Sie längere Zeit weder auf der Tastatur spielen, noch einen frontseitigen Taster drücken. Laut Vorgabe schaltet sich das Instrument nach 4 Stunden aus. Das kann man aber ändern. (Siehe „Auto Power Off“-Funktion“ auf S. 18)

⏻-Taster (Netzschalter)

Halten Sie diesen Taster gedrückt, um das Instrument ein- oder auszuschalten. (Siehe S. 17)

DC 9V-Buchse

Schließen Sie hier das beiliegende Netzteil an. (Siehe S. 17)

⚠️ Schalten Sie das Instrument vor Herstellen oder Lösen der Anschlüsse aus. Beachten Sie, dass unsachgemäßes Vorgehen Ihre Boxen beschädigen oder Fehlfunktionen bewirken kann.

Kabelhaken

Wickeln Sie das Kabel des Netzteils um diesen Haken, nachdem Sie es angeschlossen haben. Der Haken befindet sich auf der Rückseite und verhindert, dass das Netzteilkabel aus Versehen gelöst werden kann. Lassen Sie dem kleinen Stecker etwas Spielraum, um ihn lösen zu können, ohne zuvor das Kabel abzuwickeln. (Siehe S. 17)

⚠️ Die Steckerfassung darf auf keinen Fall gedehnt oder verbogen werden.

2. Audio-Ausgänge

OUTPUT L/MONO, R-Buchsen

Dies sind die Stereo-Tonausgänge. Wenn Ihr Verstärker usw. stereo ist, sollten Sie beide Buchsen (L/MONO und R) anschließen. Verwenden Sie für Mono-Anschlüsse die L/MONO-Buchse. Stellen Sie die Lautstärke mit dem VOLUME-Regler ein. (Siehe „Verbindung mit einem Verstärker usw.“ auf S. 21)

🎧 (Kopfhörer)-Buchse

Buchse zum Anschluss eines Kopfhörers mit 3,5 mm Stereo-Miniklinkenbuchse. An der Buchse liegt dasselbe Signal an wie an den OUTPUT-L/MONO und R-Buchsen.

Die Lautstärke des Kopfhörers wird mit dem VOLUME-Regler gesteuert.

Anmerkung: Die Kopfhörerbuchse des KROSS-Modells mit 88 Tasten befindet sich vorne links am Gerät.

3. Audio-Eingabe

Eingangsbuchse zum Anschluss externen Klangquellen, deren Audiosignal mit dem Audio-Recorder oder dem Pad Sampler aufgezeichnet oder durch die internen Effekte weiter zu den OUTPUT-Buchsen gesendet werden kann.

Den Eingangspegel (Gain) usw. regulieren Sie mit REAL-TIME CONTROLS - AUDIO IN 1 - KNOB1:GAIN (oder sie nehmen diese Einstellungen in der Seite AUDIO IN des jeweiligen Modus vor).

🔊 Der Eingangspegel (Gain) kann auch global festgelegt werden (G-SET). (Siehe „Globale Audio-Einstellungen ‚G-SET‘ und einzelne Parameter“ auf S. 23)

Anmerkung: Die MIC IN-Buchse und LINE IN-Buchse können nicht gleichzeitig verwendet werden. In der REAL-TIME CONTROLS Einstellung AUDIO IN 2 können Sie mit dem SWITCH (MIC/LINE)-Taster den Eingang auswählen.

Unter „Anschließen externer Signalquellen“ auf S. 21 werden die Anschlussverfahren und Einstellungen erläutert.

MIC IN-Buchse (6,3 mm-Klinkenbuchse)

Dies ist eine 6,3 mm-Klinkenbuchse. Hier kann ein dynamisches Mikrofon, eine Gitarre mit internem Vorverstärker oder ein Effektgerät angeschlossen werden.

Anmerkung: Phantom- oder „Plug-In“-Speisung für Kondensatormikrofone ist nicht vorgesehen. Für derartige Mikrofone benötigen Sie einen externen Vorverstärker oder ein ähnliches Gerät.

LINE IN-Buchse (Stereo-Miniklinke)

Dies ist eine 3,5 mm Stereo-Miniklinkenbuchse. Hier kann der Ausgang eines Audiogeräts oder einer anderen Quelle angeschlossen werden.

4. USB

🔌 Port

(USB B, zum Anschluss an einen Computer)

Hier können Sie Ihren Computer anschließen. Noten- und andere Darbietungsdaten sowie die Soundeinstellungen können über MIDI zwischen einem Computer und dem KROSS übertragen werden, das gilt auch für Audiodaten. (→ S. 25)

5. SD-Karte

SD-Kartenschacht

Hier kann eine SD-Karte angeschlossen werden. Der KROSS erlaubt das Sichern von Sounds und Song-Daten auf einer SD-Karte. (Siehe S. 25)

 Der Audiorecorder greift direkt auf die SD-Karte zu. Daher können Sie ihn nur für die Aufnahme und Wiedergabe verwenden, wenn eine SD-Karte angeschlossen ist.

Anmerkung: Bei Verwenden der Pad Sampler-Funktion empfehlen wir die Benutzung einer SD-Karte. Mithilfe der Karte können Sie automatisch Sample-Daten speichern oder laden.

6. MIDI

MIDI IN-Buchse

MIDI OUT-Buchse

Die MIDI-Buchsen des KROSS können mit einem Computer oder anderen MIDI-Gerät verbunden werden und lassen sich dann zum Senden und Empfangen von Musikdaten, Einstellungen (SysEx) usw. nutzen. (Siehe S. 26)

7. Pedale und Fußschalter

DAMPER-Buchse

Hier können Sie ein optionales DS-1H Dämpferpedal anschließen. Das DS-1H arbeitet mit „Half Pedal“-Charakteristik (d.h. stufenlos). Andere Fußtaster können die Dämpferfunktion nur ein- und ausschalten.

Das DS-1H erlaubt dagegen eine differenzierte Dosierung der Fortepedal-Intensität. Eventuell müssen Sie die Polarität der Buchse ändern. (Siehe „Anschließen eines Dämpferpedals“ auf S. 23)

ASSIGNABLE SWITCH-Buchse

An diese Buchse kann ein optionaler PS-1 oder PS-3 Fußtaster angeschlossen werden. Mit diesem Fußtaster können Sie die Sounds oder Effekte modulieren, das Tempo im „Tap“-Verfahren einstellen, den Sequenzer starten/anhalten oder ein- und aussteigen.

Die Funktion dieses Fußtasters können Sie auf der Seite „G-INPUT/CTRL> FOOT“ im Global/Media-Modus wählen. (Siehe „Anschließen eines Fußtasters“ auf S. 23)

ASSIGNABLE PEDAL-Buchse

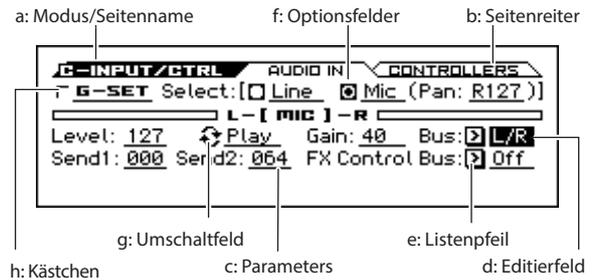
An diese Buchse kann ein optionales EXP-2 Halte- XVP-10 oder XVP-20 Expression-Pedal angeschlossen werden. Dieses lässt sich als Volumenpedal oder zum Beeinflussen des eigens gewählten Parameters verwenden.

Die Funktion dieses Pedals können Sie auf der Seite „G-INPUT/CTRL> FOOT“ im Global/Media-Modus wählen. (Siehe „Anschließen eines Schwellpedals“ auf S. 24)

8. KORG-Logo-Beleuchtung

Die LED des KORG-Logos leuchtet. Sie können die Farbe der LED eingeben oder die LED-Beleuchtung ausschalten.

Objekte im Display



a: Modus/Seitenname

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

Von links nach rechts erscheinen hier die Modusabkürzung und der Seitenname.

b: Seitenreiter

Die meisten Seiten sind in mehrere Reiter unterteilt.

Wählen Sie mit den PAGE+/-Tastern den jeweils benötigten Reiter.

c: Parameter

Die Parameter (einstellbaren Funktionen) werden im Display angezeigt.

Wählen Sie mit den Cursortastern ◀▶▲▼ einen Parameter.

d: Editierfeld

Bei Verwendung der Taster ◀▶▲▼ werden bestimmte Parameter oder Parameterwerte hervorgehoben. Jenen Bereich nennen wir das „Editierfeld“. Es verweist auf den Parameter, den Sie ändern können.

Für Parameter mit folgenden Symbolen können andere Einstellungsverfahren verwendet werden.

e: Listenpfeil

Wenn Sie mit den Cursortastern einen von diesem Taster angezeigten Parameter wählen (zur „edit cell“ machen), ruft der ENTER-Taster ein Pop-up-Menü mit den verfügbaren Parameterwerten auf.

Wählen Sie dann mit den Cursortastern ▲▼ den gewünschten Wert.

f: Optionsfelder

Wenn Sie mit den Cursortastern einen von diesem Taster angezeigten Parameter wählen (zur „edit cell“ machen), ruft der ENTER-Taster eine Auswahl mehrerer Optionen auf.

Sie können auch mit den Cursortastern einen Parameter auswählen (zur „edit cell“ machen) und mit dem VALUE-Rad den Wert wählen.

g: Umschaltfeld

Nach Anwahl eines Parameters mit diesem Symbol können Sie durch wiederholtes Drücken des ENTER-Tasters jeweils eine andere Einstellung wählen.

h: Kästchen

Nach Anwahl eines Parameters mit diesem Symbol können Sie ihn mit dem ENTER-Taster oder dem VALUE-Rad abwechselnd aktivieren (markiert) oder deaktivieren.

Bedenken Sie, dass diese Parametertypen nur aktiv sind, wenn ihre Kästchen markiert ist. Um einen solchen Parameter zu deaktivieren, müssen Sie sein Kästchen demarkieren.

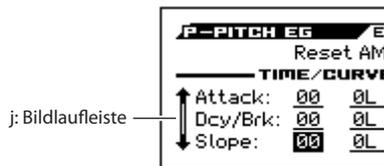


i: Kategoriewahlsymbol

Parameter, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind, erlauben die Verwendung des CATEGORY- bzw. VALUE-Rad für die Anwahl einer Kategorie bzw. Nummer.

j: Bildlaufleiste

Diese benötigen Sie, um momentan unsichtbare Parameter einzublenden. Die Pfeilköpfe zeigen jeweils an, in welche Richtung Sie die Anzeige verschieben können.



* MENU (OK)-, FUNCTION (CANCEL)-Taster

Mit dem OK-Taster führen Sie die aktuelle Funktion aus. Möchten Sie doch nichts ändern, dann müssen Sie den CANCEL-Taster drücken.

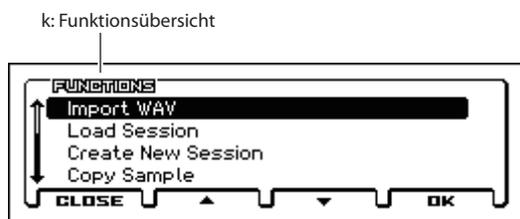
* DONE-, COPY-, INSERT-Taster

Ab und zu werden auch DONE-, COPY- und INSERT-Tasterfunktionen angezeigt, mit denen man ebenfalls etwas ändern kann (genau wie mit OK und CANCEL in einem „*Funktionsdialogfenster“).

k: Funktionsübersicht

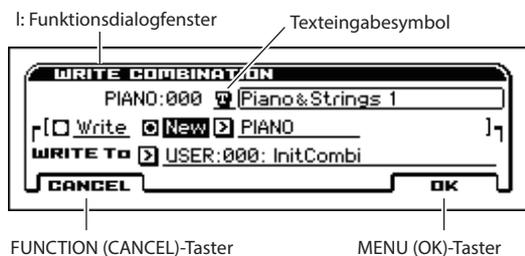
Die Funktionsübersicht kann mit dem FUNCTION-Taster aufgerufen werden. Das Funktionsangebot richtet sich nach der jeweils gewählten Seite.

Am unteren Rand des Fenster werden die Funktionen der Taster unter dem Display angezeigt. (Siehe S. 3)



l: Funktionsdialogfenster

Nach Anwahl einer Funktion erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die zugehörigen Parameter einstellen können. Der Aufbau des Dialogfensters richtet sich jeweils nach dem gewählten Befehl. Für bestimmte Befehle (z.B. „Solo Setting“) wird kein Dialogfenster angezeigt.



* Texteingabe

Wenn Sie einen mit diesem Symbol gekennzeichneten Parameter wählen, erscheint bei Drücken des ENTER-Tasters ein Fenster für die Texteingabe.

Dort können Sie z.B. Programs, Combinations oder Songs benennen. (Siehe „Eingeben/Ändern von Namen“ auf S. 124)

Grundwissen

Über die Modi des KROSS

Der KROSS hat vier Modi

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

Program-Modus

Programs stellen die kleinste musikalisch brauchbare Klangeinheit des KROSS dar.

Im Program-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Hier wählen und spielen Sie Programs
 - Außerdem kann beim Spielen ein Arpeggiator verwendet werden.
 - Abspielen von „Drum Track“-Pattern, während Sie ein Program zum Spielen verwenden.
 - Mit dem Step-Sequencer können Sie Schlagzeugbegleitungen programmieren. Diese Begleitungen stehen beim Spielen eines Programs zur Verfügung. Bei Bedarf können der Arpeggiator und die Schlagzeugbegleitung gleichzeitig verwendet werden.
 - Editieren von Programs
 - Mit der „Tone Adjust“-Funktion lassen sich Programs schnell wunschgemäß abwandeln.
 - Mit der „Quick Layer/Split“-Funktionen können Sie zwei Programs stapeln oder separaten Tastaturhälften zuordnen.
- Detaillierte Einstellung der Oszillatoren, Filter, Verstärker, Hüllkurven, LFOs, Effekte, des Arpeggiators, der Schlagzeugbegleitung usw.
- Es stehen 5 Insert-Effekte und 2 Master-Effekte.
- Erstellen von „Drum“-Programs, die auf einem Drumkit beruhen (letztere programmiert man im Global-Modus)

Combination-Modus

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

- Hier wählen und spielen Sie Combinations
- Verwendung mehrerer Timbres für die Wiedergabe von 2 Arpeggien.
- Wenn Sie ein Timbre für die Schlagzeugbegleitung verwenden, steht diese Funktion selbst im Combination-Modus zur Verfügung.
- Mit dem Step-Sequencer können Sie unbürokratisch Schlagzeugbegleitungen programmieren. Diese Begleitungen stehen dann beim Spielen einer Combination zur Verfügung. Bei Bedarf können der Arpeggiator und die Schlagzeugbegleitung gleichzeitig verwendet werden.
- Verwendung des KROSS als 16-fach multitimbraler Klangerzeuger.
- Editieren von Combinations
 - Mit der „Tone Adjust“-Funktion können Sie störende Klangaspekte der angesprochenen Programs korrigieren. Jedem der 16 Timbres kann ein anderes Program zugeordnet werden. Außerdem lassen sich die Lautstärke, die Stereoposition und sogar Noten- und Anschlagbereiche definieren. Auch die Effekte, der Arpeggiator, die „Drum

Track“-Funktion und der Step-Sequencer können eingestellt werden.

Es stehen 5 Insert-Effekte und 2 Master-Effekte.

Sequencer-Modus

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

- Mit dem 16-Spur-Sequencer lassen sich MIDI-basierte Songs aufzeichnen und wiedergeben.
- Bei Bedarf können Sie entweder jeweils eine oder gleich alle 16 MIDI-Spuren bespielen. SysEx-Daten lassen sich ebenfalls aufzeichnen.
- Aufnahme und Wiedergabe mit Pad Sampler.
- Aufnahme Ihres Spiels und der beiden Arpeggio-Phrasen auf separate Spuren.
- Wenn Sie eine Spur für die Schlagzeugbegleitung verwenden, brauchen Sie keinen Schlagzeugpart mehr aufzunehmen.
- Mit dem Step-Sequencer können Sie unbürokratisch eigene Schlagzeugbegleitungen programmieren.
- Editieren von Songs
- Verwendung des KROSS als 16-fach multitimbraler Klangerzeuger.
- Es können auch GM/GM2-Daten abgespielt werden
- Mit der „Tone Adjust“-Funktion können Sie störende Klangaspekte der verwendeten Programs korrigieren.
- Es stehen 5 Insert-Effekte und 2 Master-Effekte.

Global/Media-Modus

Hier können Sie Daten auf einer SD-Karte sichern und von dort laden. Außerdem nehmen Sie hier Einstellungen vor, die sich auf alle Bereiche des KROSS beziehen. Außerdem lassen sich hier die Drumkits und Arpeggio-Pattern editieren. anstellen:

- Einstellungen, die sich auf alle Bereiche des KROSS beziehen, also allgemeine Stimmung und globaler MIDI-Kanal.
- Programmieren eigener Skalen
- Sie können anhand von Drumsamples neue Drumkits erstellen.
- Es können User Arpeggio-Pattern erstellt werden.
- Wählen der Funktionen der definierbaren Pedale und Fußtaster.
- Übertragung der Einstellungen als SysEx-Daten via MIDI.
- Speichern und Laden von Programs, Combinations, MIDI-Songs und Global-Einstellungsdaten.
- Formatieren von SD-Karten
- Speichern und Laden von Programs, Combinations, MIDI-Songs und Global-Einstellungsdaten

Weitere Funktionen

Neben diesen vier Modi bietet der KROSS weitere praktische Funktionen zum Spielen und Üben wie Audio-Recorder, Pad Audio Play, Pad Sampler und Favoriten.

AUDIO RECORDER

Mit dem unabhängigen Audio-Recorder können Sie diverse Arten externer Audiosignale aufzeichnen – verfügbare Eingänge sind Mic, Line, USB – sowie die Audiosignale eines Programs, einer Kombination oder der Sequenzerwiedergabe. Sequenzer und Audio-Recorder können nicht synchronisiert werden. (Siehe S. 99.)

PAD AUDIO PLAY

Mit dieser Funktion können von Ihnen aufgezeichnete Audio Songs oder von externen Quellen importierte Audiodateien den Pads zugewiesen und zur Wiedergabe aufgerufen werden.

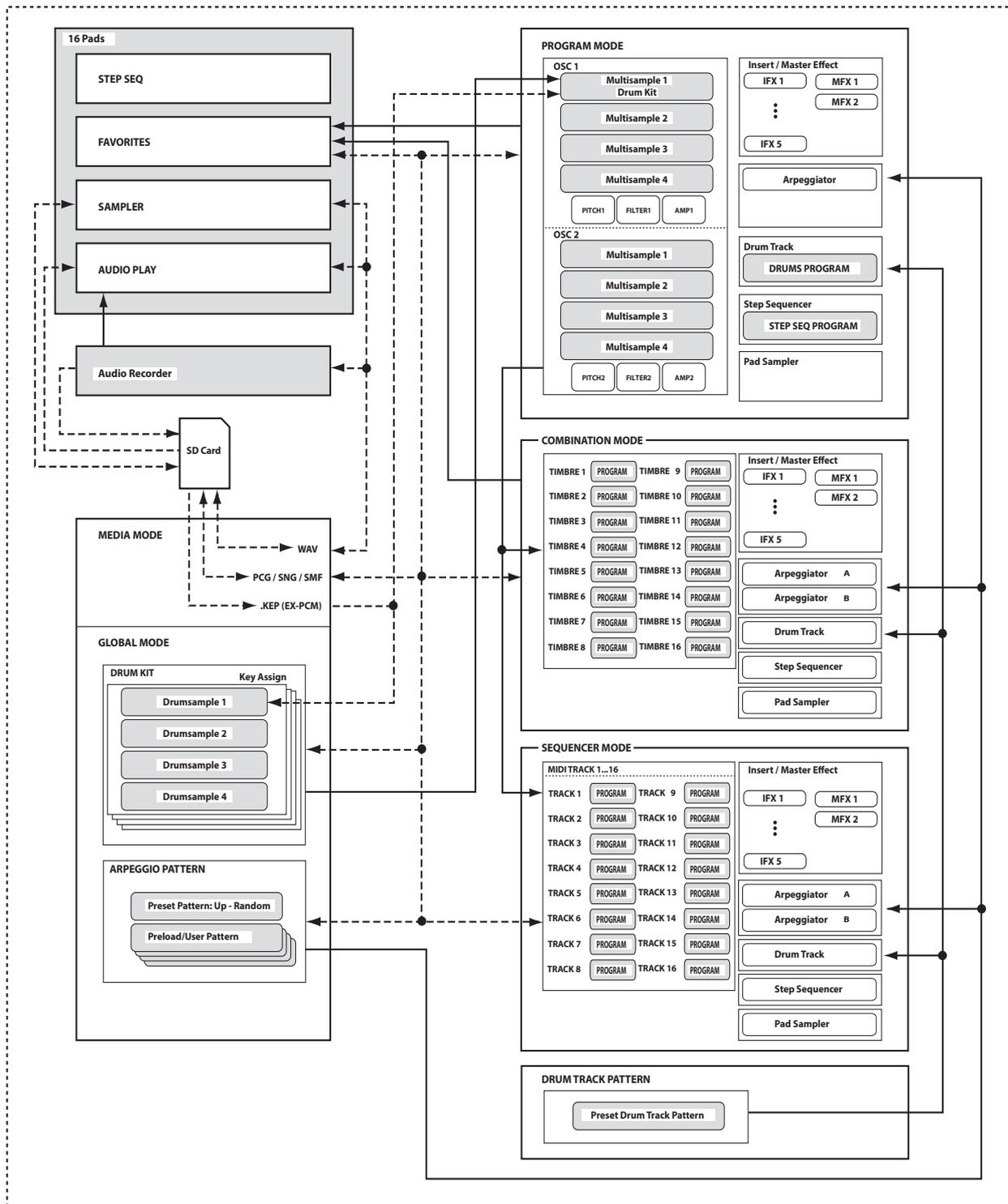
Pad Sampler

Mit dieser Funktion können externe Audiosignale oder von ihnen gespielte Phrasen als Sampledaten aufgezeichnet und den Pads 1–16 zur Wiedergabe zugewiesen werden. Es können bis zu vier Samples gleichzeitig wiedergegeben werden, wobei Sie über die Pads die Samples einzeln oder als Loops wiedergeben können oder die Funktion *Data Filer* steuern (Speichern und Laden von MIDI-Exklusivdaten)

Favoritenfunktion

Sie können den Pads 1–16 Programme oder Kombinationen zuweisen, um sie sofort und unabhängig vom aktiven Modus aufzurufen.

Beziehungsdiagramm der KROSS-Modi



Grundlegende Bedienung

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

Modusanwahldes

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

- Die Modi sind über fest zugeordnete Taster erreichbar.

COMBI-Taster:	Combination-Modus
PROG-Taster:	Program-Modus
SEQ-Taster ():	Sequencer-Modus
EXIT-Taster ():	Global/Media-Modus
+ SEQ-Taster ():	

Eine Vorstellung der einzelnen Modi finden Sie unter „Über die Modi des KROSS“ auf S. 9.

Anmerkung: Welcher Modus momentan gewählt ist, erkennen Sie am leuchtenden Moduswahlaster.

Anwahl von Seiten und Reitern

Die im Display erscheinenden Informationen befinden sich auf so genannten „Seiten“. Mit den Tastern PAGE– und PAGE+ können Sie zu anderen Seiten gehen. Alternativ können Sie den MENU-Taster drücken und die gewünschte Seite direkt wählen.

- Wählen Sie zuerst den richtigen Modus.
In diesem Beispiel verwenden wir den Combination-Modus.

Verwendung der PAGE+/-Taster für die Seitenwahl

- Mit dem PAGE+ und PAGE–Taster können Sie zu anderen Display-Seiten springen.

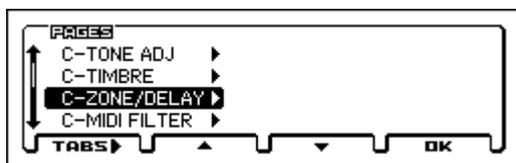
Aufrufen von Seiten über das Menü

Das „PAGES“-Menü zeigt eine Übersicht der im aktuellen Modus verfügbaren Seiten und Reiter an. Dort können Sie die benötigte Seite/den gewünschten Reiter folglich direkt wählen.

1. Drücken Sie den MENU-Taster.

Es erscheint das Seitenmenü.

Die Seite, die Sie vor Betätigen des MENU-Tasters zuletzt gewählt hatten, ist mit einem Rautensymbol gekennzeichnet.



2. Wählen Sie mit dem PAGE+/- oder PAGE–Taster eine Seite.

Wählen Sie für dieses Beispiel „C-ZONE/DELAY“.

3. Drücken Sie den FUNCTION-Taster (TABS).

Es erscheint eine „TABS OF“-Seite.

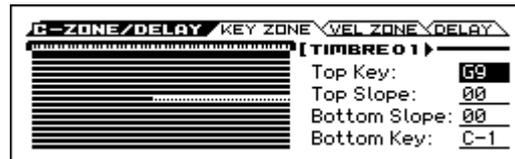


4. Wählen Sie mit dem PAGE+/- oder PAGE–Taster einen Reiter („Tab“).

Wählen Sie für dieses Beispiel „KEY ZONE“.

5. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster.

Die Seite „C-ZONE/DELAY> KEY ZONE“ erscheint.



Anmerkung: Wenn Sie über das Menü eine Seite wählen (statt im „TABS OF“-Bereich), wird die Seite des dort zuletzt gewählten Reiters angezeigt.

Verwendung von MENU und PAGE+/- für die Seitenwahl

- Halten Sie den MENU-Taster gedrückt, während Sie PAGE+ (oder PAGE–) betätigen.
Im Combination-Modus gehen Sie hiermit in Seiteneinheiten vor und zurück, also COMBI ↔ C-INPUT/CTRL ↔ C-Tone ADJ ↔ C-TIMBRE ↔ ... usw. Dabei erscheint dann jeweils der zuletzt auf jener Seite gewählte Reiter.

Verwendung der EXIT-Taster für die Seitenwahl

- Mit einem Druck auf diesen Taster gelangen Sie zurück zur Seite MAIN des aktuellen Modus. Mit jedem weiteren Druck auf den Taster bewegen Sie sich wie folgt durch die Seiten.
Program-, Kombinations- und Sequencer-Modus: Seite MAIN des jeweiligen Modus.
Global/Media-Modus: Seite BASIC im Global/Media-Modus → Seite MAIN im zuvor aktiven Modus (Programm-, Kombinations- oder Sequencer-)
- Wenn gerade ein Dialogfenster angezeigt wird, schließen Sie es mit diesem Taster wieder (gleiche Funktion wie der CANCEL-Taster).
- Wenn ein Popup-Menü angezeigt wird, blenden Sie es mit EXIT wieder aus.

Anwahl von Parametern und Editieren von Werten

- Wählen Sie mit den ◀▶▲▼-Tastern den Parameter, den Sie editieren möchten.
- Wenn Sie ein Editierfeld wählen, wird es hervorgehoben. Ändern Sie den Wert.

Was beim Editieren eines Parameters genau passiert, richtet sich nach dem Parameter oder Objekt. (Siehe „Objekte im Display“ auf S. 7)

- Der Parameter, dessen Wertefeld hervorgehoben wird, kann mit dem VALUE-Rad, dem ENTER-Taster und den ▲▼-Tastern editiert werden.

VALUE-Rad

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

ENTER-Taster und Cursortaster ▲ ▼

Wenn Sie einen Parameter wählen und den ENTER-Taster drücken, erscheint neben seinem Wert ein ▲ ▼-Symbol (000 → 000). Es bedeutet, dass der Wert mit den ▲ ▼-Tastern in kleinen Schritten geändert werden kann. Nach Anwahl des gewünschten Werts müssen Sie ihn mit dem ENTER-Taster bestätigen. Dieses Verfahren eignet sich besonders für geringfügige Wertänderungen.

Anmerkung: Drücken Sie den EXIT-Taster, wenn Sie den vorigen Wert beibehalten möchten.

Eingabe von Notennummern und Anschlagwerten über die Tastatur

Für Parameter, die eine Note (z.B. G4 oder C#2) oder einen Anschlagwert vertreten erscheint bei Drücken des ENTER-Tasters ein ▲ ▼-Symbol neben dem Wert (siehe oben). Notennummern und Anschlagwerte kann man auch durch Drücken einer Klaviertaste eingeben. Nach Anwahl des gewünschten Werts müssen Sie ihn mit dem ENTER-Taster bestätigen.

ENTER-Taster

Zum Einstellen von Umschaltfeldern, Optionsfeldern oder Kästchen muss der ENTER-Taster eventuell mehrmals gedrückt werden.

Andere

CATEGORY-, VALUE-Rad

Parameter mit einem ☐-Symbol (Kategoriefunktion) können mit dem CATEGORY- (Wahl der Kategorie) und VALUE-Rad (Speicherwahl) eingestellt werden. Die Diode der momentan gewählten Kategorie leuchtet.

Im Program-Modus kann man hiermit nur die Program-Kategorie und den gewünschten Speicher wählen.

Im Combination-Modus haben diese Regler zwei Funktionen:

- Anwahl der Combination-Kategorie und -Speichernummer.
- Wenn momentan das Program eines Timbres gewählt ist, dienen die Regler zur Anwahl eines anderen Programs für jenes Timbre.

Wenn im Sequencer-Modus momentan das Program einer Spur gewählt ist, dienen die Regler zur Anwahl eines anderen Programs für jene Spur.

'Compare/Undo'-Funktion

Program-, Combination-Modus

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

Während der Editierung eines Programs oder einer Combination können Sie die „Compare“-Funktion aktivieren (es erscheint ein Häkchen), um sich die zuletzt gespeicherte Program- oder Combination-Fassung anzuhören. Schalten Sie die „Compare“-Funktion aus (das Häkchen verschwindet), um wieder die editierte Version zu hören.

1. Ändern Sie eine Einstellung und aktivieren Sie die „Compare“-Funktion (es erscheint ein Häkchen).

Rufen Sie mit dem FUNCTION-Taster die Funktionsübersicht auf, wählen Sie mit dem Taster PAGE+ (▼) oder PAGE- (▲) „Compare“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster.

Jetzt werden wieder die zuletzt gespeicherten Einstellungen verwendet.

2. Wenn Sie die „Compare“-Funktion ausschalten (das Häkchen verschwindet), hören Sie wieder die editierte Version.

Um die „Compare“-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie sie erneut wählen und wieder den MENU (OK)-Taster drücken.

Anmerkung: Wenn Sie nach Aktivieren der „Compare“-Funktion (d.h. nach Aufrufen der gespeicherten Fassung) eine Änderung vornehmen, verschwindet das Häkchen – die zuvor geänderten Einstellungen gehen dann verloren. Der „Compare“-Puffer kann also nur jeweils eine alternative Version enthalten.

Sequencer-Modus

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

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

1. Nehmen Sie eine MIDI-Spur in Echtzeit auf. („Take 1“)

2. Nehmen Sie eine zweite Version auf diese Spur auf. („Take 2“)

3. Wenn Sie die „Undo“-Funktion aktivieren (es erscheint ein Häkchen), wird Take 1 aufgerufen.

4. Wenn Sie die „Undo“-Funktion wieder ausschalten (das Häkchen verschwindet), wird Take 2 aufgerufen.

5. Wird nach erneutem Aufrufen der ersten Version (Schritt 3) eine neue Version eingespielt („Take 3“), so steht Aufnahme 1 für „Compare“-Zwecke zur Verfügung.

6. Wird nach erneutem Aufrufen der ersten Version (Schritt 4) eine neue Version eingespielt („Take 3“), so steht Aufnahme 2 für „Compare“-Zwecke zur Verfügung.

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

Anmerkung: Wenn Sie etwas ändern, während „Undo“ aktiv ist (siehe das Häkchen), verschwindet das Häkchen. Die aktuellen Einstellungen gelten dann als „aktuelle Version“ (und werden verwendet, wenn die „Undo“-Funktion aus ist).

Global-Modus

Im Global-Modus ist die „Compare“-Funktion nicht belegt.

Audiorecorder

Im Falle des Audiorecorders können Sie mit „Undo“ zum jeweils vorigen Stadium zurückkehren. Bei Bedarf können Sie sogar mehrere Schritte (Takes) zurückgehen. Danach können Sie auch in die andere Richtung –d.h. zu einer neueren Fassung– zurückkehren („Redo“). Drücken Sie im „AUDIO RECORDER SETUP“-Dialogfenster den PAGE- (UNDO)-Taster.

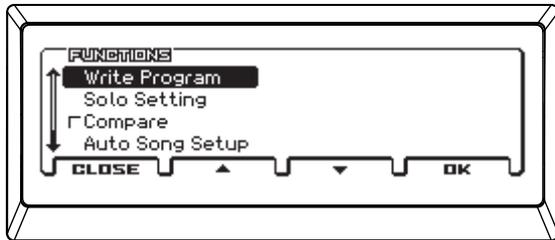
Pad Audio Play

Wie beim Audio-Recorder können Sie auch mit der Pad Audio Play-Funktion zur vorherigen Version der Aufnahme zurückgehen. Drücken Sie hierzu im Dialogfenster AUDIO SONG SETUP den PAGE- (UNDO)-Taster.

Pad Sampler

Die Funktion *Compare* kann weder bei der Aufnahme mit dem Pad Sampler noch bei der Bearbeitung im Fenster EDIT SAMPLE genutzt werden.

Anwahl und Ausführen von Befehlen



Die Funktionen gelten immer für die momentan aufgerufene Seite. Beispiele wären „Write“ (speichern) und „Copy“. Nicht alle Funktionen sind demnach auf allen Seiten verfügbar.

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

1. Drücken Sie den FUNCTION-Taster.

Es erscheint die Funktionsübersicht.

2. Wählen Sie mit den Tastern PAGE+ (▼) und PAGE- (▲) die gewünschte Funktion und drücken Sie den MENU (OK)-Taster.

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

- Um die Liste ohne Anwahl eines Befehls zu schließen, müssen Sie den FUNCTION-Taster (CLOSE) erneut drücken.

3. Wählen Sie mit den ◀▶ ▲▼-Tastern einen Parameter im Dialogfenster und ändern Sie mit dem VALUE-Rad bzw. dem ENTER-Taster und ▲▼ seinen Wert.

Für die Anwahl von Programs und Combinations in einem Dialogfenster können das CATEGORY- und VALUE-Rad verwendet werden.

4. Drücken Sie anschließend den MENU (OK)-Taster.

Drücken Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster, um die Einstellung nicht zu übernehmen.

Das Dialogfenster verschwindet.

Speichern

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

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

Die Einstellungen des Global-Modus', der Songs und Favoriten ändern sich zwar nur, wenn man wieder etwas editiert, allerdings werden sie beim Ausschalten wieder gelöscht, falls man sie nicht speichert.

Alles Weitere zu den Speicherfunktionen finden Sie auf folgenden Seiten:

- Programs → S. 122
- Combinations → S. 122
- Favorites → S. 54
- Global-Parameter (GLOBAL-G-USER SCALE) → S. 124
- Drumkits → S. 124
- User Arpeggio-Pattern → S. 124
- Eigene Song-Vorlagen → S. 121
- Hinweise für die interne Speicherung → S. 122

Detailliertere Hinweise zum Speichern finden Sie auf folgenden Seiten.

- Sichern eines MIDI-Songs → S. 65
- Sichern auf einer SD-Karte → S. 121

Anmerkung: Auf dem KROSS wird die interne Speicherung von Daten als „Writing“ bezeichnet. Das Sichern auf einer SD-Karte heißt hingegen „Saving“.

Umbenennen mit 'Rename'

Sie können den Namen eines editierten Programs, einer Combination, eines Songs, Drumkits, Arpeggio-Pattern.

Weitere Hinweise finden Sie unter „Eingeben/Ändern von Namen“ auf S. 124.

REALTIME CONTROLS

Hiermit können Sie, während Sie ein Programm oder eine Kombination spielen, den Sound oder die Effekte einstellen und kleinere Bearbeitungen vornehmen. Sie können auch Einstellungen für externe Audiogeräte und die Vocoder-Funktion vornehmen sowie Tempo von Arpeggiator und Sequenzer ändern.

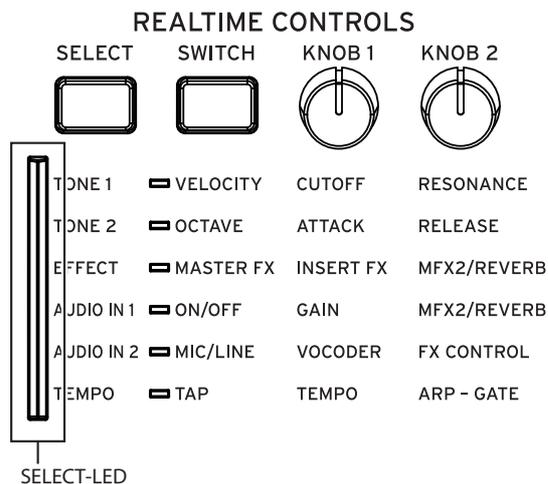
Mit REALTIME CONTROLS stellen Sie das Tempo wie folgt ein:

1. Drücken Sie mehrmals den SELECT-Taster, bis TEMPO leuchtet.

Anmerkung: Die Auswahl des SELECT-Tasters wird für jedes Programm, jede Kombination oder jeden Song gespeichert.

Tip: Durch Gedrückthalten des EXIT-Tasters (SHIFT) und Drücken des SELECT-Tasters können Sie sich in umgekehrter Reihenfolge durch die Parameter bewegen.

2. Stellen Sie das Tempo mit dem KNOB 1-Regler ein.
3. Sie können auch den SWITCH-Taster zur Tap-Tempo-Eingabe verwenden. Dabei wird schon nach zweimaligem Tippen das Tempo eingestellt - für bessere Präzision tippen Sie bitte mehrmals.



Anmerkung: REALTIME CONTROLS kann verwendet werden, wenn die SELECT-LED leuchtet. Leuchtet die LED nicht, ist diese Funktion inaktiv.

TONE 1

- VELOCITY
Regelt die Reaktion der Tastatur auf Ihre Anschlagstärke.
- CUTOFF
Regelt die Cutoff-Frequenz des Filters. Variiert die Klarheit des Sounds.
- RESONANCE
Regelt den Resonanzpegel des Filters. Ein höherer Resonanzpegel des Filters verleiht dem Sound einen unverwechselbaren Charakter.

TONE 2

- OCTAVE
Erhöht oder vermindert die Stimmung der Tastatur in Schritten von einer Oktave. Werksseitig ist die Tonhöhe um eine Oktave abgesenkt.
- ATTACK
Passt die Hüllkurve der Anschwellzeit von Filter und Amp an und regelt somit die Anschwellzeit bei Note-on.
- RELEASE

Passt die Hüllkurve der Ausklingzeit von Filter und Amp an und regelt somit die Zeit von Note-off bis zum völligen Ausklingen des Tons.

EFFECT

- MASTER FX
Hiermit wird der Master-Effekt ein- und ausgeschaltet.
Anmerkung: Hierbei wird die Einstellung des Global/Media-Modus Parametersystems „Effect SW - MF2“ verwendet.
- INSERT FX
Steuert die „wet/dry“ Balance sämtlicher Insert-Effekte.
- MF2/REVERB
Steuert die „wet/dry“ Balance von MF2 (Master-Effekt 2).

AUDIO IN 1

- AUDIO ON/OFF
Aktiviert oder sperrt den Eingang MIC IN oder LINE IN, für eine angeschlossene externe Audioquelle.
- GAIN
Regelt den Eingangsspegel des externen Audio Signals.
Um allzu große Änderungen des Sounds während des Spielens zu vermeiden, ändert sich der GAIN-Wert erst dann, wenn die Position des Reglers mit dem aktuellen Wert übereinstimmt. Das heißt, Sie müssen den Regler über die Position des aktuellen Werts hinaus drehen, um den Wert einzustellen.

MF2/REVERB

Stellt den Send-Pegel ein, also den Eingangsspegel des externen, an Master-Effekt 2 gesendeten Audiosignals. Bei vorinstallierten Sounds sind Master-Effekt 2 entweder ein Reverb oder ein Delay Effekt zugewiesen. Hiermit können Sie diese Effekt dem Audiosignal des Mikrofoneingangs zuweisen.

AUDIO IN 2

- MIC/LINE
Zur Auswahl der zu verwendenden Eingangsbuchse.
- VOCODER
Zur Auswahl des Vocoder-Effekts für den Mikrofoneingang oder eines für Gesang geeigneten Effekts und Programmeinstellungen.
Im Fenster VOCODER können Sie mit dem FUNCTION-Taster direkt Einstellungen wie AUDIO ON/OFF oder GAIN für den Eingang AUDIO IN 1 ändern oder regeln.
- FX CONTROL
Regelt den Klangcharakter des mit dem VOCODER-Regler gewählten Vocoder- oder Gesangseffekts.

Tempo

Regelt das Tempo des KROSS insgesamt. Die Tempo-Einstellung wirkt sich aus auf:

- * Arpeggiator
- * Schlagzeugspur
- * Schrittsequenzer
- * Songs im Sequencer-Modus
- * Tempo Sync LFO
- * Tempo Sync (BPM) Delay-Effekte

TAP

Tempo einstellen durch Tippen. Die LED blinkt in Viertelnotenintervallen des aktuellen Tempos.

 *Tap Tempo Control* ist immer dann verfügbar, wenn der Regler KNOB1 (TEMPO) verwendet werden kann. Während der Wiedergabe z. B. ist es deaktiviert, wenn der Tempo-Modus in Sequencer-Modus auf Auto eingestellt ist.

Anmerkung: Sie können die Funktion *Tap Tempo Control* durch Drücken des SWITCH (TAP)-Tasters oder eines an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse angeschlossenen Fußschalters nutzen. (Siehe S. 23)

- TEMPO
Stellt das Tempo ein.
- ARP-GATE
Ändert die Dauer der Arpeggio-Noten in Echtzeit.

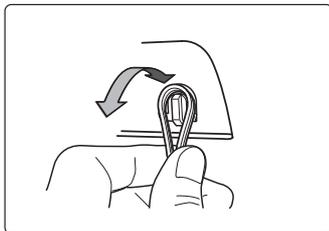
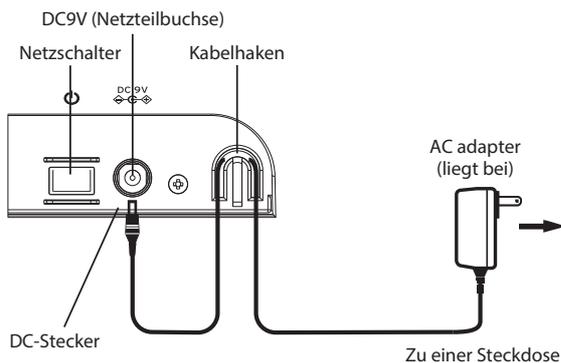
Aufstellung

Ein-/Ausschalten

Der KROSS kann sowohl mit einem Netzteil als auch mit Batterien betrieben werden.

Anschließen des Netzteils

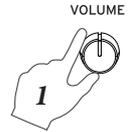
1. Schalten Sie das Instrument zunächst aus. Das Display darf nichts mehr anzeigen und alle Dioden müssen aus sein.
2. Schließen Sie den kleinen Stecker des AC-Netzteils an die DC 9V-Buchse auf der Rückseite des KROSS an.
 Verwenden Sie ausschließlich das beiliegende Netzteil. Die Verwendung eines anderen Netzteils kann Störungen verursachen.
3. Verbinden Sie das Netzteil mit einer Steckdose.
 Achten Sie darauf, dass die Netzspannung mit der Spannung übereinstimmt, für die das Netzteil ausgelegt ist.
4. Drehen Sie das Netzteilkabel um den Haken des KROSS, um zu verhindern, dass es sich während des Betriebs löst.



Einschalten

1. Drehen Sie den VOLUME-Regler des KROSS ganz nach links (Mindestwert).

Wenn Sie das Instrument an Aktivboxen usw. angeschlossen haben, müssen Sie deren Pegel ebenfalls auf den Mindestwert stellen und sie ausschalten.

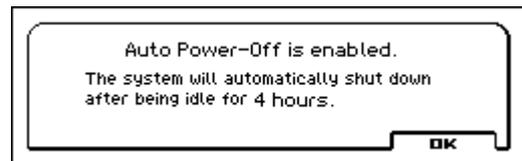


2. Um den KROSS einzuschalten, müssen Sie den Netztaster so lange gedrückt halten, bis etwas passiert: Halten Sie ihn gedrückt, bis das Display etwas anzeigt.

Im Display erscheinen jetzt die Modellbezeichnung und die Version des Betriebssystems.



-  Werkseitig ist die Energiesparfunktion des KROSS aktiviert - sofort nach dem Einschalten erscheint folgende Meldung, die Ihnen die Zeit nennt, nach der das Gerät sich automatisch ausschaltet. Fall Sie die Energiesparfunktion deaktivieren, wird diese Meldung nicht angezeigt. (Siehe „Auto Power Off“-Funktion“ auf S. 18.)



3. Schalten Sie die übrigen Geräte, die Sie mit den Buchsen OUTPUT L/MONO und R des KROSS verbunden haben, ein.
4. Stellen Sie die Lautstärke mit dem VOLUME-Regler des KROSS und den Pegelreglern der externen Geräte auf einen geeigneten Wert.

Ausschalten

- ⚡ Beim Ausschalten gehen nicht gespeicherte Daten verloren. Speichern Sie alle wichtigen Daten wie bearbeitete Sounds oder global Einstellungen. (Siehe S. 14.)
- ⚡ Falls die Energiesparfunktion des KROSS aktiviert ist, schaltet das Gerät sich automatisch aus, wenn eine gewisse Zeit lang keine Benutzereingabe erfolgt. Auch beim Ausschalten durch die Energiesparfunktion gehen nicht gespeicherte Daten verloren.

1. Drehen Sie den VOLUME-Regler des KROSS ganz nach links (Mindestwert).
2. Wenn Sie das Instrument an Aktivboxen usw. angeschlossen haben, müssen Sie deren Pegel ebenfalls auf den Mindestwert stellen und sie ausschalten, bevor Sie fortfahren.
3. Halten Sie den Netzschalter des KROSS eine Weile gedrückt, um ihn auszuschalten. Halten Sie ihn so lange gedrückt, bis das Display wieder erlischt.

- ⚡ Schalten Sie das Gerät niemals aus, solange eine Datenverarbeitung läuft. Wenn Sie das Gerät bei folgenden Prozessen ausschalten, können Daten im internen Speicher oder auf der SD-Karte beschädigt werden.

- Interne Speicherung von Einstellungen (das Display zeigt „Now writing into internal memory“) an.
- Datensicherung auf einer SD-Karte (d.h. beim Sichern von Einstellungen im Media-Modus, bei Verwendung des Audiorecorders oder während des Exports)

- ⚡ Auch in ausgeschaltetem Zustand (STANDBY) verbraucht das Gerät eine kleine Menge Strom. Falls Sie den KROSS längere Zeit nicht verwenden, schalten Sie ihn aus und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Falls Sie Batterien verwenden, entnehmen Sie diese bitte.

'Auto Power Off'-Funktion

Der KROSS enthält eine Energiesparfunktion, die ihn automatisch ausschaltet, wenn man ihn eine Weile nicht bedient (*). Ab Werk ist diese Frist auf 4 Stunden eingestellt.

* Das Drehen am VOLUME-Regler wird nicht „überwacht“.

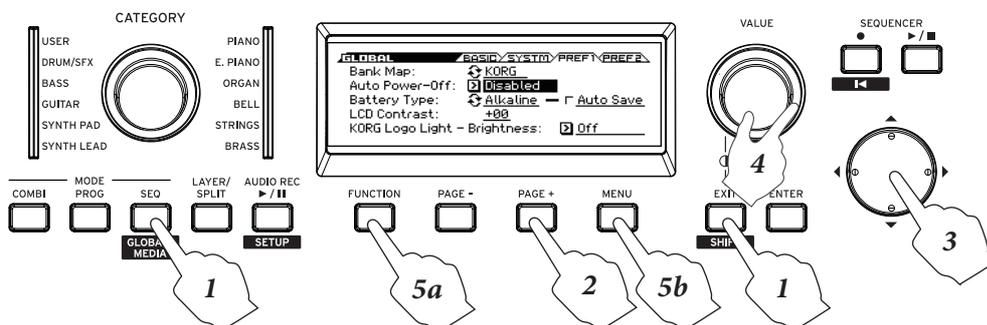
- ⚡ Beim Ausschalten werden alle vorgenommenen Änderungen gelöscht. Wenn Sie die vorgenommenen Änderungen beibehalten wollen, müssen Sie diese speichern.

Ändern der Ausschaltfrist

Wenn Sie nicht möchten, dass sich das Instrument automatisch ausschaltet, müssen Sie diese Funktion folgendermaßen deaktivieren.

1. Drücken Sie gleichzeitig die EXIT-(**SHIFT**) und SEQ-Taster (**GLOBAL/MEDIA**), um die Seite GLOBAL/MEDIA aufzurufen. (Falls Sie nicht erscheint, drücken Sie den EXIT-Taster.)

Energiesparfunktion



2. Drücken Sie den PAGE+-Taster (oder PAGE-), um zur Seite „GLOBAL> PREF 1(Präferenzen 1)“ zu gehen.
3. Wählen Sie mit den Cursortastern ▲▼ den „Auto Power-Off“-Parameter.

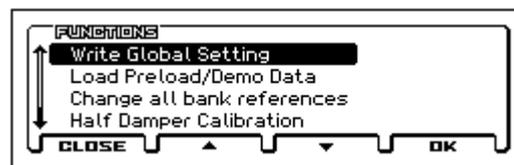


4. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Wartezeit vor der automatischen Deaktivierung.

Wenn sich das Instrument nicht selbsttätig ausschalten soll, müssen Sie „Disabled“ wählen.

5. Speichern Sie diese Einstellung.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster, um die Funktionsübersicht aufzurufen. Wählen Sie „Write Global Setting“. (Wenn momentan eine andere Funktion gewählt ist, drücken Sie den PAGE--Taster.)

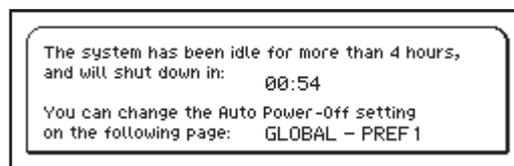


Drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Jetzt erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster erneut. Die Einstellungen werden gespeichert.



Warnung der Energiesparfunktion

Wenn Sie den KROSS lange genug nicht bedienen, wird nach der gewählten Frist eine Warnung angezeigt, um Sie darauf hinzuweisen, dass sich das Instrument in Kürze automatisch ausschaltet.



Wenn Sie das Instrument noch brauchen, müssen Sie eine Taste oder einen Taster. Dann wird die Energiesparfunktion zurückgestellt. Wenn Sie das Instrument dann erneut längere Zeit nicht verwenden, erscheint die Warnung irgendwann wieder.

Batteriebetrieb

Batterien, die verwendet werden können

Verwenden Sie 6 AA Alkali- oder Ni-MH-Batterien. Zink-Kohlenstoffbatterien können nicht verwendet werden.

Anmerkung: Batterien liegen nicht bei und müssen daher separat gekauft werden.

- ⚠ Mischen Sie niemals alte und neue Batterien oder unterschiedliche Batterietypen, Andernfalls könnten Batterien auslaufen oder platzen.

Batterielaufzeit

Mit den werksseitigen Einstellungen läuft das Gerät mit Alkali-Batterien etwa vier Stunden lang. Allerdings richtet sich die Laufzeit nach den verwendeten Batterien und den Einsatzbedingungen.

Auswechseln der Batterien

Oben rechts im Display informiert ein Symbol Sie über die Restlaufzeit der Batterien (, , ). Wenn Sie das Netzteil anschließen, wird dort jedoch  angezeigt.

- ⚠ Wenn  blinkt, sind die Batterien fast erschöpft. Speichern Sie umgehend wichtigen Daten und legen Sie entweder neue Batterien ein oder schalten Sie auf Netzteil-Betrieb um.
- ⚠ Erschöpfte Batterien umgehend entfernen! Verbleiben erschöpfte Batterien im Gerät, kann dies zu Beschädigungen durch Auslaufen führen. Wir raten Ihnen, bei längerer Nichtverwendung des Geräts ebenfalls die Batterien zu entfernen.

Anmerkung: Wenn die Batterien nahezu erschöpft sind, können Sie das Netzteil anschließen, um ohne Unterbrechung weiterarbeiten zu können.

Anmerkung: Wenn Sie das Gerät mit eingelegter SD-Karte einschalten, kann es vorkommen, dass die Daten der SD-Karte nach dem Hochfahren als Hintergrundprozess gelesen werden. Während des Datenlesens haben Sie vorübergehend keinen Zugriff auf einige Funktionen. Hierbei blinkt die SD-Karten-Zugriffsanzeige () in einer Position, die sich mit der Batterieladezustandsanzeige oder der Netzteil-Anzeige überlappt. Genaueres hierzu finden Sie unter „Automatisches Laden der SD-Karte beim Hochfahren“ (→ S.25).

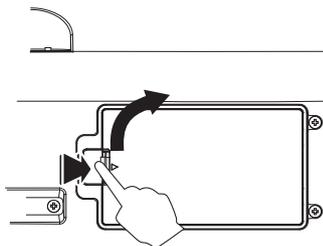
Einsetzen der Batterien

1. Entnehmen Sie die Blende des Batteriefachs.

KROSS-mit 61 Tasten: Das Batteriefach befindet sich auf der Gehäuseunterseite.

- ⚠ Verwenden Sie eine Decke oder eine andere weiche Unterlage, um das Gerät umgekehrt darauf abzulegen, damit die Bedienelemente nicht beschädigt werden.

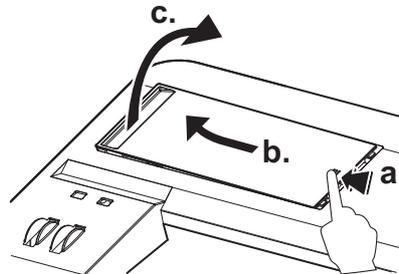
Die Lasche drücken, hochziehen und entfernen.



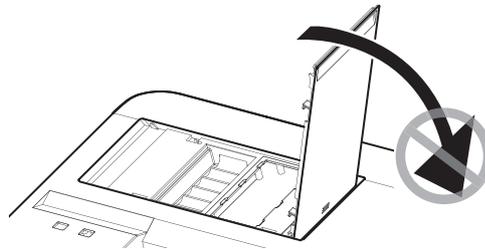
KROSS-mit 88 Tasten: Drücken Sie den ||| -Bereich des Deckels (a.), schieben Sie ihn diagonal nach oben (b.) und öffnen Sie das Batteriefach (c.).

Anmerkung: Das Batteriefach befindet sich links auf der Frontplatte.

Anmerkung: Auf die gleiche Weise lässt sich das Aufbewahrungsfach für Kleinteile auf der dem Batteriefach gegenüberliegenden Seite öffnen.



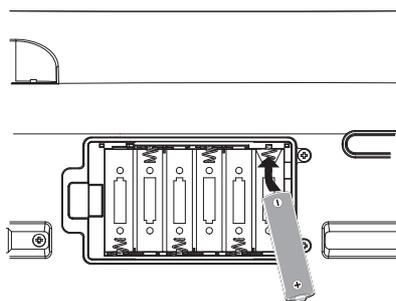
- ⚠ Der Batteriefachdeckel ist mit einem Scharnier befestigt. Üben Sie nicht allzu viel Kraft darauf aus, damit der Deckel nicht abbricht!



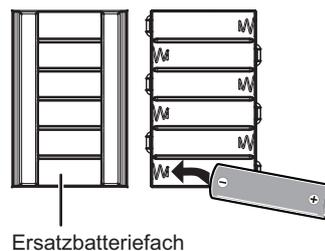
2. Legen Sie die Batterien ein.

- ⚠ Achten Sie beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Polung (+ und -). Platzieren Sie den negativen (-) Pol der Batterie gegen die Spitze der Feder und drücken Sie die Batterie in Position.

KROSS-mit 61 Tasten



KROSS-mit 88 Tasten



3. Bringen Sie die Blende des Batteriefachs wieder an.

Schließen Sie die Blende, indem Sie die obigen Schritte umkehren.

- ☛ Damit der Ladezustand der Batterie richtig angezeigt wird, müssen Sie im Global/Media-Modus auf Seite „GLOBAL>PREF 1 (Präferenzen 1)“ den passenden Batterietyp einstellen.

Angabe des verwendeten Batterietyps

Nach Einlegen eines anderen Batterietyps, müssen Sie das Instrument darüber informieren.

1. Wählen Sie auf Seite „GLOBAL>PREF 1 (Präferenzen 1)“ den Batterietyp-Parameter.

Führen Sie die Schritte 1–3 unter „Ändern der Ausschaltfrist“ auf S. 18 aus.



2. Drücken Sie den ENTER-Taster, um die Einstellung zu ändern.

Alkalibatterien: Alkaline

Nickel-Metallhydrid-Batterien: Ni-MH

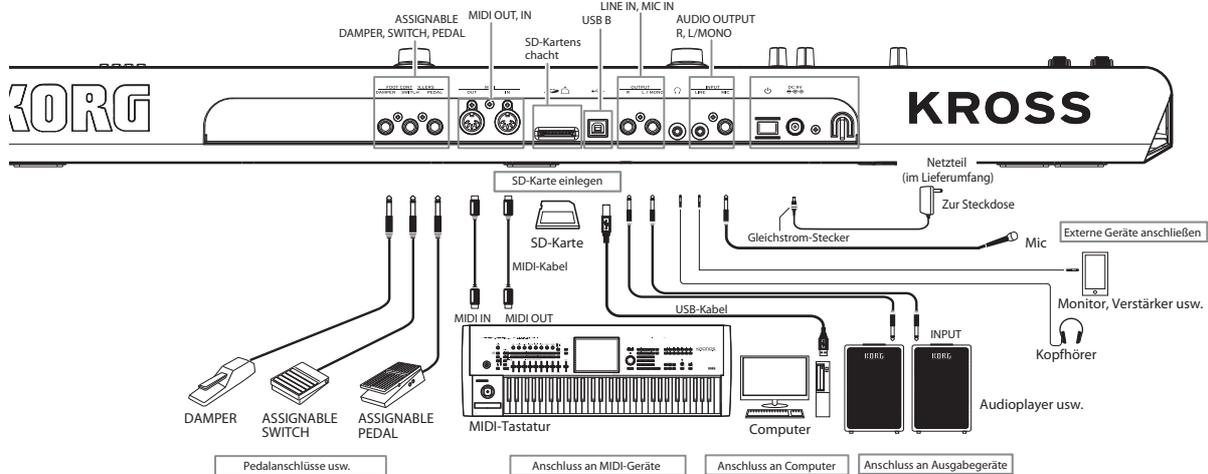
3. Speichern Sie diese Einstellung.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster und wählen Sie in der Funktionsliste „Write Global Setting“. (Wenn momentan eine andere Funktion gewählt ist, müssen Sie den PAGE--Taster verwenden.)

Drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Jetzt erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster erneut. Die Einstellungen werden gespeichert.

Anschlüsse

- ⚠ Anschlüsse immer bei ausgeschaltetem Gerät vornehmen!
Beachten Sie, dass unsachgemäßes Vorgehen Ihre Boxen beschädigen oder zu Fehlfunktionen führen kann.



Audioverbindungen

Verbindung mit einem Verstärker usw.

Der KROSS enthält keine internen Lautsprecher. Sie müssen ihn also an externe Audiogeräte wie z.B. Aktivboxen, ein Mischpult oder eine Stereoanlage anschließen bzw. einen Kopfhörer verwenden.

Anschließen von Audiogeräten

- ⚠ Am Audioausgang des KROSS liegt ein höherer Signalpegel an als bei haushaltsüblichen Audiogeräten wie z. B. CD-Playern. Deshalb können bei hohen Lautstärken Ihre Lautsprecher oder Stereoanlage beschädigt werden. Regeln Sie die Lautstärke deshalb mit Vorsicht.

1. Stellen Sie die Lautstärke aller angeschlossenen Geräte auf den Mindestwert und schalten Sie sie aus.
2. Verbinden Sie die OUTPUT L/MONO- und R-Buchse des KROSS mit den Eingängen der Aktivboxen bzw. des Mischpults.

Anmerkung: Wenn nur die L/MONO-Buchse angeschlossen ist, werden die beiden Signale von L und R zu einem Monosignal gemischt. Um alle Möglichkeiten des KROSS zu nutzen, sollten Sie ihn an ein Stereo-Gerät anschließen.

Falls die Wiedergabe über eine Stereoanlage oder einen Audioplayer mit entsprechenden Anschlüssen erfolgen soll, schließen Sie den KROSS an die mit LINE IN, AUX IN oder anderweitig als Eingang gekennzeichneten Buchsen an. (Eventuell benötigen Sie für diese Verbindung einen Steckeradapter oder ein Wandlerkabel.)

Anschließen eines Kopfhörers

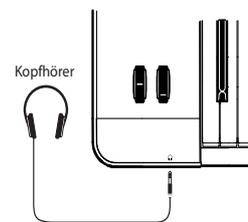
- ⚠ Die Verwendung von Kopfhörern bei hoher Lautstärke über längere Zeit kann zu Gehörschäden führen. Vermeiden Sie bitte allzu hohe Lautstärken.

1. Schließen Sie den Mini-Klinkenstecker des Kopfhörers an die Kopfhörerbuchse des KROSS an.

2. Die Lautstärke im Kopfhörer muss mit dem VOLUME-Regler eingestellt werden.

Die PHONES-Buchse des KROSS gibt immer dasselbe Signal aus wie die OUTPUT L/MONO- und R-Buchsen.

Beim Anschließen eines Kopfhörers an die PHONES-Buchse, werden die OUTPUT-Buchsen nicht stummgeschaltet.



KROSS-mit 88 Tasten

Anschließen externer Signalquellen

An den KROSS kann ein Mikrofon angeschlossen werden, dessen Signal mit den vorhandenen Effekten bearbeitet werden kann. Alternativ lässt sich auch ein Audio-Player anschließen.

Sie können Audiosignale auch mit dem Audio-Recorder oder Pad Sampler aufzeichnen. Alternativ hierzu können Sie nur externe Audiosignale aufzeichnen ohne das Spiel auf dem KROSS hinzu zu mischen. So können Sie z. B. zum Proben im Studio nur das Spiel Ihrer Band aufnehmen, während Sie sie auf dem KROSS begleiten. (Siehe S. 22)

Zum Anschluss einer Audioquelle wählen Sie mit dem SELECT-Taster der REALTIME CONTROLS-Sektion AUDIO IN 1 und schalten den Eingang mit dem SWITCH-Taster aus (Taster erlischt). Wenn Sie das Gerät angeschlossen haben, schalten Sie den Eingang mit dem SWITCH-Taster wieder ein (Taster leuchtet).

- ⚠ Falls Sie die MIC IN oder LINE IN-Buchse nicht nutzen, wählen Sie mit dem SELECT-Taster der REALTIME CONTROLS-Sektion AUDIO IN 1 und schalten den Eingang mit dem SWITCH-Taster aus (Taster erlischt).

Anschluss eines Mikrofons

1. Achten Sie darauf, dass der SWITCH-Taster LED (ON/OFF) ausgeschaltet ist (leuchtet nicht) in der Reihe AUDIO IN 1 der REALTIME CONTROLS-Sektion.

2. Drehen Sie den VOLUME-Regler des KROSS ganz nach links (Mindestwert).
3. Schließen Sie ein dynamisches Mikrofon an die MIC IN-Buchse an.

Anmerkung: Phantom- oder „Plug-In“-Speisung für Kondensatormikrofone ist nicht vorgesehen. Für derartige Mikrofone benötigen Sie einen externen Vorverstärker.

Anschließen einer E-Gitarre

Verbinden Sie die Gitarre mit der MIC IN-Buchse. Siehe „Anschluss eines Mikrofons“ weiter oben.

Anmerkung: Die meisten E-Gitarren und E-Bässe (mit passiver Elektronik, d.h. ohne Vorverstärker) haben einen zu niedrigen Ausgangspegel und können ohne fremde Hilfe nicht mit einem vernünftigen Pegel aufgenommen werden. Solche Instrumente müssen über den Umweg eines Effektpedals oder Vorverstärkers an den KROSS angeschlossen werden. Wenn der Ausgangspegel des Vorverstärkers oder Effektgeräts zu hoch ist und nicht ausreichend reduziert werden kann, müssen Sie den Ausgangspegel des Vorverstärkers bzw. Effektgeräts verringern. Aktive Instrumente (mit eingebautem Vorverstärker) können dagegen direkt angeschlossen werden.

Anschließen eines Audio-Players

An die LINE IN-Buchse kann ein Audio-Player oder eine andere Signalquelle mit Stereo-Ausgang angeschlossen werden.

1. Achten Sie darauf, dass der SWITCH-Taster LED (ON/OFF) ausgeschaltet ist (leuchtet nicht) in der Reihe AUDIO IN 1 der REALTIME CONTROLS-Sektion.
2. Deaktivieren Sie den AUDIO IN-Taster (er darf nicht leuchten).
3. Verbinden Sie den Audio-Player mit der LINE IN-Buchse.

Wahl des Audioeingangs

Nachdem Sie Ihr Mikro, Ihre Gitarre oder Ihren Audioplayer wie oben beschrieben angeschlossen haben, wählen Sie nun den Audioeingang und aktivieren diesen.

Anmerkung: Es ist nicht möglich, gleichzeitig die LINE IN-Buchse und MIC IN-Buchse mit einem Audiosignal zu belegen.

1. Wählen Sie mit dem SELECT-Taster der REALTIME CONTROLS-Sektion AUDIO IN 2.
2. Wählen Sie anschließend mit dem SWITCH-Taster der REALTIME CONTROLS-Sektion MIC (LED leuchtet) oder LINE (LED aus).
Es wird nur der ausgewählte Eingang aktiviert.

Einstellen des Eingangssignals

1. Wählen Sie den Eingang aus. („Wahl des Audioeingangs“ auf S. 22)
2. Regeln Sie mit GAIN den Pegel des externen Audiosignals. Wählen Sie mit dem SELECT-Taster der REALTIME CONTROLS-Sektion AUDIO IN 1 und passen Sie die Lautstärke des Eingangssignals mit dem KNOB 1-Regler an.

Um allzu große Änderungen des Sounds während des Spielens zu vermeiden, ändert sich der GAIN-Wert erst dann, wenn die Position des Reglers mit dem aktuellen Wert übereinstimmt. Das heißt, Sie müssen den Regler über die Position des aktuellen Werts hinaus drehen, um den Wert einzustellen.

3. Falls Sie den Effektanteil ändern wollen, tun Sie das mit MFX2/REVERB in der AUDIO IN 1 Reihe der REALTIME CONTROLS-Sektion. Der KNOB 2-Regler passt den an Effekt MFX2 gesendeten Anteil an.

Tipp: Send2 hängt von den jeweiligen Programm- oder Kombinations-Einstellungen ab, gilt in der Regel aber für Reverb. Mehr zu den Effekteinstellungen finden Sie unter „Effekteinstellungen für Eingangssignale“ auf S. 71.

4. Den Pan oder den an Effekt MFX1 gesendeten Anteil passen Sie im Dialogfenster AUDIO IN - QUICK SETTING- an. Drücken Sie den FUNCTION-Taster, während das Popup-Menü während der Schritte 2 und 3 angezeigt wird, um das Dialogfenster AUDIO IN - QUICK SETTING- aufzurufen.



Anmerkung: Oben sehen Sie das Dialogfenster der Globalen Einstellungen (G-SET). Diese Eingangseinstellungen werden auf das gesamte KROSS angewendet. (Siehe „Globale Audio-Einstellungen ‚G-SET‘ und einzelne Parameter“.)

5. Wenn Sie den Parameter *Direct Send* wählen, können Sie nur die externen Audiosignale von einem an die MIC IN-Buchse angeschlossenen Mikro aufzeichnen, ohne dass Ihr Spiel auf dem KROSS aufgezeichnet wird. So können Sie z. B. zum Proben im Studio nur das Spiel Ihrer Band aufnehmen, während Sie sie auf dem KROSS begleiten.



Direct Send

Direct Send aus (off): Das Signal am Audioeingang und Ihr Spiel auf dem KROSS werden gemeinsam aufgezeichnet und gemischt.

Direct Send ein (on): Es wird nur das Signal am Audioeingang aufgezeichnet. Ihr Spiel auf dem KROSS wird nicht mit aufgenommen. (Hierbei wird das Signal am Audioeingang nicht am Audioausgang ausgegeben.)

6. Drücken Sie den PAGE+-Taster (WRITE G-SET), um die Einstellungen zu speichern. Drücken Sie im jetzt erscheinenden Dialogfenster den MENU (OK)-Taster, um die Daten zu speichern.



Anmerkung: Mit dem oben beschriebenen Verfahren werden die Global-Einstellungen gespeichert (G-SET). (Siehe „Globale Audio-Einstellungen ‚G-SET‘ und einzelne Parameter“)

7. Drücken Sie den MENU-Taster (DONE), um in den vorigen Modus zurückzukehren.

Globale Audio-Einstellungen ‚G-SET‘ und einzelne Parameter

Die Eingangsparameter können sowohl für alle Bereiche des KROSS („G-SET“-Seite im Global-Modus) als auch für jedes Program, jede Combination und jeden MIDI-Song einzeln eingestellt werden.

Laut Vorgabe verwenden fast alle Programs, Combinations und MIDI-Songs die Einstellungen der „G-SET“-Seite. Nur einige wenige Speicher verwenden Einstellungen für die optimale Nutzung des Vocoder- oder ausgefallener Gesangseffekte. Im Dialogfenster AUDIO IN -QUICK SETTING- können Sie überprüfen, ob ein Programm bzw. eine Kombination die globalen Einstellungen (G-SET) oder individuelle Einstellungen verwenden.

Tip: Diese Speicher befinden sich alle in der DRUM/SFX-Kategorie.



Das Dialogfenster AUDIO IN -QUICK SETTING- öffnen Sie mit dem FUNCTION (QUICK SETTING)-Taster, der während der Bearbeitung von Audio-Parametern in REAL-TIME CONTROLS unten links erscheint.

Oben links weisen [G-SET], [PROG] (oder [COMBI], [SEQ]) darauf hin, ob globale Einstellungen (G-SET) oder individuelle Einstellungen angegeben sind.

Globale Einstellungen (G-SET)



Lokale Einstellungen (PROG, COMBI, SEQ)



Das Global-Dialogfenster enthält einen PAGE+-Taster (WRITE G-SET), mit dem man die Global-Einstellungen speichern kann. Wenn Sie dagegen lokale Einstellungen geändert haben, müssen Sie den MENU-Taster (DONE) drücken, um das Dialogfenster zu schließen und die Einstellungen anschließend mit der zutreffenden „Write“-Funktion speichern. Weitere Hinweise zum Speichern finden Sie unter „Speichern eines Programs oder einer Combination“ auf S. 122.

 Nur beim Eingangspiegel (Gain), werden globale (G-SET) und individuelle Einstellungen geteilt. Wählen Sie globale Einstellungen (G-SET) zum Speichern der Einstellung. Sie können diese Einstellung zwar in der Seite AUDIO IN oder im Dialogfenster QUICK SETTING jedes Modus bearbeiten, allerdings nicht als individuelle Einstellung (PROG, COMBI, SEQ) speichern.

Vornehmen lokaler Einstellungen

Außer im „AUDIO IN – QUICK SETTING“-Dialogfenster kann dieser Parameter auch auf der Seite „INPUT/CTRL> AUDIO IN“ der einzelnen Modi eingestellt werden. Wenn ein Programm die „G-SET“-Einstellungen verwendet, ist oben

links „G-SET“ gewählt. Wenn Sie lieber lokale Einstellungen verwenden, müssen Sie dieses Kästchen demarkieren.



Anschließen von Pedalen

Der KROSS erlaubt auch das Anschließen eines optionalen Dämpferpedals, Fußtasters oder Expression-Pedals für die Beeinflussung bestimmter Aspekte per Fuß.

Anschließen eines Dämpferpedals

Wenn das Sie Dämpferpedal betätigen, werden die in dem Moment gespielten Noten gehalten. Bei Bedarf können Sie die betreffenden Tasten also viel schneller freigeben.

Anderswo nennt man das Pedal auch ein Halte-, Hold- oder Sustain-Pedal.

Ein optionales Korg DS-1H Dämpferpedal arbeitet stufenlos und kann daher zum Dosieren des Dämpfereffekts verwendet werden. Andere Pedaltypen können die Haltefunktion dagegen nur aktivieren und ausschalten.

Im Combination- und Sequencer-Modus kann man außerdem einstellen, welche Timbres bzw. Spuren die Befehle dieses Pedals auswerten sollen.

1. Schließen Sie ein Korg DS-1H Dämpferpedal an die DAMPER-Buchse an.

2. Stellen Sie die Polarität des Fußtasters ein.

Stellen Sie „Damper Polarity“ (Seite „G-INPUT/CTRL> FOOT“) den Anforderungen entsprechend ein.

Wenn Sie ein DS-1H verwenden, müssen Sie „(-) KORG Standard“ wählen. Die Vorgabe lautet übrigens „(-) KORG Standard“. Wenn Sie einen anderen Fußtaster als den DS-1H verwenden, müssen Sie die Polarität eventuell umkehren (+).

Anmerkung: Ab Werk verwendet die Pedalempfindlichkeit des KROSS einen allgemein brauchbaren Wert. Wenn sich das Dämpferpedal nicht erwartungsgemäß verhält, müssen Sie die Empfindlichkeit ändern.

Anschließen eines Fußtasters

Hier kann ein Fußtaster wie der Korg PS-1 oder PS-3 angeschlossen werden. Diesem Fußtaster kann eine der folgenden Funktionen zugeordnet werden:

- Anwahl von Program-Favoriten
- Modulation von Sounds und Effekten
- Portamento an/aus
- Start/Stopp oder Punch In/Out des Sequenzers
- Starten, Unterbrechen, Anhalten der Wiedergabe/Aufnahme des Audiorecorders
- Tap Tempo
- Arpeggiator an/aus
- Aktivieren/Deaktivieren der „Drum Track“-Funktion
- Starten/Anhalten des Step-Sequenzers
- Funktionen bestimmter KROSS-Spielhilfen (Modulationsrad, SW1/SW2 usw.)

Dieser Fußtaster hat für alle Programs, Combinations und Songs dieselbe Funktion. Diese Funktion muss im Global/Media-Modus gewählt werden.

Verwendung eines Fußtasters für die Program-Anwahl

Ein an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse angeschlossener Fußtaster kann für die sequenzielle Program-Anwahl verwendet werden. Dabei können Sie entscheiden, ob das jeweils nächste bzw. vorangehende Program gewählt werden soll.

Zumal im Live-Einsatz ist dies überaus praktisch, weil man dann die Hände zum Spielen freibehält.

Hierfür gibt es zwei Ansätze: Die Wahl der „Program Up/Down“- oder der „Value Inc/Dec“-Funktion. Sie sind für unterschiedliche Anwendungsbereiche gedacht:

- Program Up/Down: Wenn beim Spielen die „MAIN“- oder Favoriten-Seite angezeigt wird
- VALUE Inc/Dec: Wenn beim Spielen die Sound-Übersicht angezeigt wird

Wahl der Fußtasterfunktion 'Program Up/Down'

Wenn Sie dem Fußtaster die „Program Up“- oder „Program Down“-Funktion zuordnen, können Sie Programs per Fuß Programs aufrufen. In den meisten Fällen ist dies der verständlichere Ansatz.

Einstellungsverfahren:

1. Schließen Sie an die rückseitige ASSIGNABLE SWITCH-Buchse einen Fußtaster an.

Am besten verwenden Sie einen optionalen PS-1/PS-3 Fußtaster.

2. Springen Sie zur Seite „G-INPUT/CTRL> FOOT“.



Nehmen Sie folgende Einstellungen vor.

Halten Sie den EXIT-Taster (SHIFT) gedrückt und drücken Sie den SEQ-Taster (GLOBAL/MEDIA), um den GLOBAL/MEDIA-Modus aufzurufen.

Drücken Sie den MENU-Taster, um die Funktionsübersicht aufzurufen. Wählen Sie mit den Tastern PAGE+ (▼) und PAGE- (▲), „G-INPUT/CTRL“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster.

Wählen Sie mit den Tastern PAGE+ (▼) und PAGE- (▲) die Seite „G-INPUT/CTRL> Foot“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster.

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

Wenn Sie „Program Up“ wählen, dient der Fußtaster zum Aufrufen des jeweils nachfolgenden Programs.

Wenn Sie „Program Down“ wählen, dient der Fußtaster zum Aufrufen des jeweils vorangehenden Programs.

Wählen Sie mit Cursor ▲▼ „Foot Switch Assign“. Drücken Sie den ENTER-Taster, und wählen Sie mit den ▲▼-Tastern „Program Up“ oder „Program Down“. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem ENTER-Taster.

4. Wählen Sie mit „Foot Switch Polarity“ die Polarität des angeschlossenen Fußtasters.

Wenn Sie mit einem optionalen PS-1 oder PS-3 arbeiten, müssen Sie „(-) KORG Standard“ wählen. Wählen Sie mit dem ▼-Taster den Parameter und drücken Sie den ENTER-Taster. Bei wiederholtem Drücken des Tasters ändert sich der Status.

Jetzt kann der Fußtaster zum Anwählen von Programs verwendet werden.

5. Vergessen Sie nicht, diese Änderung zu speichern, wenn Sie sie später noch einmal brauchen. (Siehe S. 124)

6. Drücken Sie den PROG-Taster, um zu „PROG> MAIN“ zu gehen und betätigen Sie den Fußtaster, um ein anderes Program zu wählen.

Anmerkung: Diese Funktionsweise gilt auch für die Anwahl von Combination-Favoriten.

Anmerkung: Mit dem „Program Up/Down“-Verfahren können nur Programs gewählt werden, solange die Sound-Übersicht nicht angezeigt wird. Das funktioniert nur mit „Wahl der Fußtasterfunktion ‘Value Inc/Dec’“ (siehe unten).

Wahl der Fußtasterfunktion 'Value Inc/Dec'

Hiermit ordnen Sie dem definierbaren Fußschalter die Funktionen des VALUE-Rad zu.

Diese Funktion ist praktisch, wenn Sie die Sound-Übersicht des Program- oder Combination-Modus' prinzipiell öffnen, um immer „wissentlich“ den richtigen Speicher zu wählen.

1. Führen Sie die Schritte 1–2 unter „Wahl der Fußtasterfunktion ‘Program Up/Down’“ oben.
2. Stellen Sie den „Foot Switch Assign“-Parameter ganz oben auf „Value Inc“ (oder „Value Dec“).
3. Nun verhält sich der Fußschalter so als ob Sie am VALUE-Rad drehen.

Anmerkung: Diese Fußtasterfunktion erkennt der KROSS immer – also nicht nur, wenn die Sound-Übersicht geöffnet ist.

Anschließen eines Schwellpedals

An die ASSIGNABLE PEDAL-Buchse kann ein optionales EXP-2 oder XVP-10/XVP-20 Schwellpedal angeschlossen werden. Dieses lässt sich als Volumenpedal oder zum Beeinflussen des gewählten Parameters verwenden.

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

Auch das Schwellpedal kann für ganz unterschiedliche Dinge verwendet werden, darunter:

- Master Volume
- Pegel oder Stereoposition der Kanäle bzw. Expression.
- Beeinflussung zahlreicher Klangparameter als „AMS“- oder „Dmod“-Quelle.
- Steuern der Effektpegel.
- Übernahme der Funktion anderer KROSS-Bedienenelemente (Modulationsrad usw.)

1. Schließen Sie ein optionales XVP-10/XVP-20 oder EXP-2 an die ASSIGNABLE PEDAL-Buchse an.

2. Ordnen Sie dem Pedal mit „Foot Pedal Assign“ (Seite „G-INPUT/CTRL> FOOT“) den gewünschten Parameter zu.

Siehe „Wahl der Fußtasterfunktion ‘Program Up/Down’“ für die Arbeitsweise.

Verwendung einer SD-Karte

Sie können eine SD-Karte verwenden, um Programme, Kombinationen oder Songdaten sowie Audio-Aufnahmen und Pad-Samples zu speichern und laden.

Unterstützte SD-Kartentypen

Spezifikationen der SD-Karten

SD-Karten mit einer Kapazität bis zu 2GB und SDHC-Karten mit einer Kapazität bis zu 32GB.

SDXC-Karten werden nicht unterstützt.

Es werden die MS-DOS-Formate FAT16 und FAT32 unterstützt.

- SD-Karten nicht im Lieferumfang enthalten. Besorgen Sie sich einen Datenträger im Fachhandel.

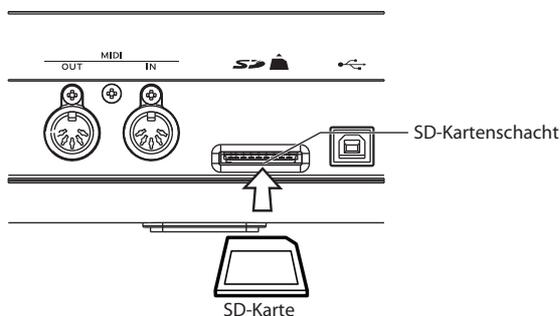
Formatieren einer SD-Karte

Bestimmte Geräte, die ebenfalls SD-Karten unterstützen, verwenden ein eigenes Format. Solche SD-Karten kann man erst verwenden, nachdem man sie mit dem KROSS formatiert hat. (Siehe S. 129)

Anschließen/Entnehmen einer SD-Karte

Anschließen einer SD-Karte

- Schieben Sie die SD-Karte in den SD-Schacht. Das Etikett der Karte muss beim Einlegen in den SD-Schacht sichtbar sein. Schieben Sie die Karte so weit, bis Sie ein Klicken hören.



- Achten Sie darauf, die SD-Karte korrekt einzusetzen. Falls Sie das falsche Ende der Karte in den Schacht zwingen, können dieser oder die Karte beschädigt werden und Daten verloren gehen.

Entnehmen der SD-Karte

- Während des Ladens, Speicherns, Formatierens, bei Audio-Aufnahmen oder dem Empfang von MIDI Daten-Dump niemals eine SD-Karte einlegen bzw. entnehmen. Andernfalls könnten die SD-Karte beschädigt oder interne Daten korruptiert werden.
- Drücken Sie die Karte nach innen. Sie hören dann ein Klicken und die Karte springt halb aus dem Schacht. Entnehmen Sie sie danach. Weitere Handhabungshinweise entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung der verwendeten Karte.

Schreibschutz einer SD-Karte

SD-Karten weisen einen Schreibschutzschalter auf, mit dem ungewolltes Überschreiben wichtiger Daten verhindert werden kann. Wenn die Karte schreibgeschützt ist, können Sie keine Daten darauf sichern bzw. von ihr löschen. Auch die Aufnahme mit dem Audiorecorder ist dann nicht möglich.

Vergessen Sie also nicht, den Schreibschutz der Karte zu deaktivieren.

Automatisches Laden der SD-Karte beim Hochfahren

Wird das Gerät eingeschaltet, während bereits eine SD-Karte mit Daten eingelegt ist, kann es vorkommen, dass das automatische Laden dieser Daten länger dauert als das Hochfahren. Hierbei können Sie das Gerät wie gewohnt bedienen und die Tastatur spielen, allerdings werden Funktionen mit Zugriff auf die SD-Karte solange pausiert. Die SD-Karten-Zugriffsanzeige () blinkt in einer Position, die sich mit der Batterieladezustandsanzeige oder der Netzteil-Anzeige überlappt.

Während dieser Zeit sind die Tasten AUDIO REC, SAMPLER ACTIVE/HOLD und AUDIO PLAY ACTIVE deaktiviert, dies wird beim Drücken der Tasten mit „SD card busy Please wait.“ angezeigt. „SD card busy Please wait.“ wird ebenfalls angezeigt, wenn Sie die Seite MEDIA aufrufen, da diese vorübergehend nicht zur Verfügung steht.

GLOBAL - FUNCTION - „Load Preload/Demo Data“ und „Update System Software“ steht dann ebenfalls vorübergehend nicht zur Verfügung. Sie können diese Funktion erst wieder nutzen, wenn die SD-Karten-Zugriffsanzeige nicht mehr blinkt.

Verbindung des KROSS mit Ihrem Computer

USB-Port

Der KROSS ist mit MIDI-Buchsen sowie mehreren USB-Ports ausgestattet. Wenn Sie den KROSS mit einem USB-Port Ihres Computers verbinden, kann er als MIDI-Klangerzeuger für Ihr DAW-Programm genutzt werden. Eine MIDI-Schnittstelle benötigen Sie hierfür nicht.

Mit dem beiliegenden Editorprogramm können Sie den KROSS vom Computer aus editieren und ihn quasi wie ein Plug-In verwenden.

- Installieren Sie den KORG USB-MIDI-Treiber auf Ihrem Computer, bevor Sie den KROSS über USB mit dem Computer verbinden.

Über die Software

Bei Bedarf können Sie sich die aktuellen Version des KORG USB-MIDI-Treibers und von „KROSS Editor/Plug-in Editor“ von der folgenden Webseite herunterladen. (<http://www.korg.com/>)

Gehen Sie hierbei vor wie folgt:

- Laden Sie den KORG USB-MIDI-Treiber von der Korg Website herunter.
- Installieren Sie den Treiber wie in der mitgelieferten Anleitung beschrieben.

Anmerkung: Als Audiotreiber verwendet der KROSS den Windows- oder Mac OS eigenen Standard-USB-Treiber – Die Installation eines anderen Audiotreibers ist also nicht notwendig.
- Schalten Sie den KROSS ein.
- Verbinden Sie den USB B-Port des KROSS mit einem USB-Port an Ihrem Computer.

Anschließend erkennt der Computer den KROSS als USB MIDI-Gerät und USB-Audiogerät.

Verwendung der MIDI-Buchsen

Der KROSS kann auch mit der MIDI-Schnittstelle Ihres Computers verbunden werden.

Anmerkung: Hinweise zur Einrichtung der MIDI-Schnittstelle entnehmen Sie bitte der zugehörigen Bedienungsanleitung.

⚠ Bestimmte USB-MIDI-Schnittstellen können die MIDI-Exklusiv-Nachrichten des KROSS womöglich nicht senden oder empfangen.

Anschließen von MIDI-Geräten

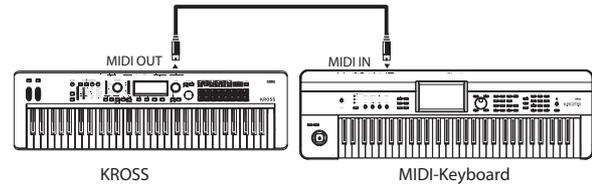
Die MIDI-Buchsen des KROSS können mit externen MIDI-Geräten verbunden werden und erlauben die Steuerung jener Geräte mit dem KROSS – und umgekehrt.

Apropos MIDI

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

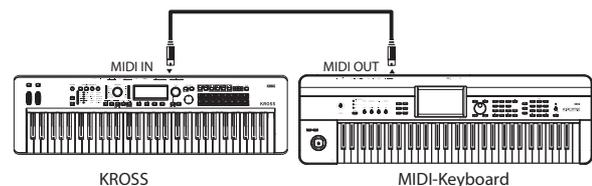
Ansteuern externer Klangerzeuger mit dem KROSS

Um die Tastatur, die Chord Trigger-Taster und die übrigen Spielhilfen des KROSS, den Sequenzer oder den Arpeggiator zum Ansteuern externer Module verwenden zu können, müssen Sie die MIDI OUT-Buchse des KROSS mit dem MIDI IN-Anschluss des Moduls verbinden.



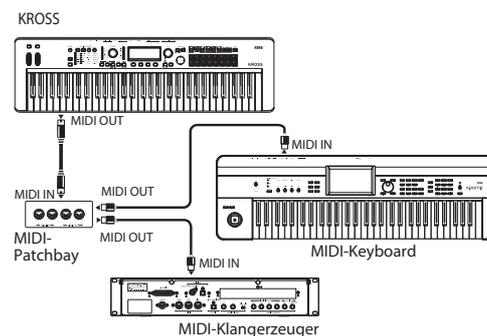
Ansteuern der KROSS-Klangerzeugung via MIDI

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



Ansteuern mehrerer Klangerzeuger mit dem KROSS

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



Spiele und Editieren von Programs

Die Programs des KROSS

„Programs“ sind die kleinsten Bausteine des KROSS, die man zum Spielen verwenden und im Program-Modus editieren kann.

Diese können entweder separat gespielt oder im Combination-Modus gestapelt werden (Splits sind ebenfalls möglich). Auch die 16 MIDI-Spuren des internen Sequenzers steuern solche Programs an.

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

Spiele von Programs

Anwahl von Speichern

1. Drücken Sie den PROG-Taster. (Die Diode leuchtet.)

Damit rufen Sie den Program-Modus auf.

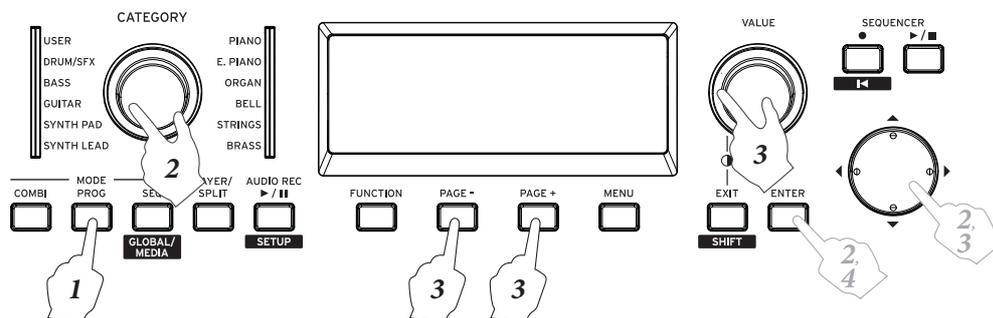
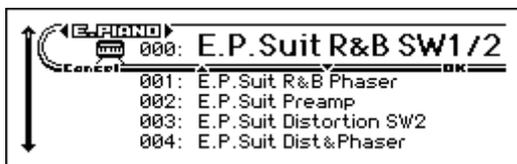
Wechseln Sie zur Seite „PROG> MAIN“. In der oberen Display-Zeile wird der Name der Seite angezeigt. Wenn momentan eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster so oft drücken, bis „PROG MAIN“ erscheint.



Tipp: Auf der „PROG> MAIN“-Seite können Sie auch mit den ▲▼-Tastern und dem VALUE-Rad Programs wählen.

2. Wählen Sie mit dem CATEGORY-Rad die gewünschte Program-Kategorie.

Es erscheint eine Übersicht im Display.



Tipp: Die Klangübersicht kann mit dem ENTER-Taster aufgerufen werden.

Bei Bedarf können Sie auch mit den Cursortastern ◀▶ eine andere Kategorie wählen.

3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Program.

Spielen Sie ein paar Noten auf der Tastatur.

Tipp: Sie können Programme auch mit den Cursortastern ▲▼ oder den Tastern PAGE- (▲) und PAGE+ (▼) auswählen.

4. Um zur „MAIN“-Seite zurückzukehren, müssen Sie den MENU- oder ENTER-Taster drücken. Dann wird die Übersicht wieder ausgeblendet.

Wenn Sie den FUNCTION- oder EXIT-Taster drücken, wird kein neues Program gewählt. Stattdessen wird das zuvor gewählte beibehalten.

Andere Anwahlverfahren für Programs

Außer mit den frontseitigen Bedienelementen des KROSS können Sie auch folgendermaßen Programs wählen:

- Mit einem Fußtaster (siehe S. 24)
- Mit MIDI-Programmwechselbefehlen (die ein MIDI-Sequencer oder Controller sendet)
- Durch Anwahl eines Favoritenspeichers (siehe S. 53)
- Auswahl eines VOCODER oder anderen geeigneten Programs zur Bearbeitung des Mikro-Eingangs mit REAL-TIME CONTROLS. (Siehe S. 15)

Program-Kategorien und -Nummern

Die Sounds des KROSS sind in Kategorien unterteilt. Innerhalb jeder Kategorie haben die Speicher eine Indexnummer. Zusätzlich verfügen alle Program-Speicher über eine MIDI-Adresse (Bank- und Programmnummer).

Anmerkung: Programs können nicht unbedingt an einem beliebigen Ort gespeichert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Bankadresse und Bedingungen für die Datensicherung“ auf S. 121.

Kategorie und Indexnummer

Kategorie	Indexnummer (Bankadresse)	Klangtyp
PIANO	000(A000)...063 (A063) 064 (G001)...073(g2-001)	Akustisches Klavier
E.PIANO	000 (A064)...082 (B018) 083 (G005)...097 (g4-006)	E-Piano, Clavi/Cembalo
ORGAN	000 (B019)...072 (B091) 073 (G017)...088 (g3-017)	Orgel, Akkordeon
BELL	000 (B092)...036 (C000) 037 (G010)...101 (g2-015)	Glocken, melodische Percussion
STRINGS	000 (C001)...076 (C077) 077 (G041)...101 (g2-049)	Streicher, Stimmen
BRASS	000 (C078)...058 (D008) 059 (G023)...091 (g2-058)	Blech-, Holzbläser, Rohrinstrumente
SYNTH LEAD	000 (D009)...093 (D102) 094 (G063)...112 (g3-082)	Solosynthesizer
SYNTH PAD	000 (D103)...078 (E053) 079 (G089)...093 (g2-103)	Flächen/dynamische Synthi-Landschaften
GUITAR	000 (E054)...043 (E097) 044 (G016)...079 (g3-029)	A- und E-Gitarre
BASS	000 (E098)...062 (F032) 063 (G033)...079 (g4-039)	A-, E- und Synthibass
DRUM/SFX	000 (F033)...094 (F127) 095 (G048)...158 (gd-057)	Schlagzeug & Percussion, Hits, Klangeffekte, Vocoder usw.
USER	000...511 (UA000...UD127)	In der User-Kategorie gespeicherte Sounds (Beinhaltet bei Werkseinstellungen vorinstallierte Programme)

Indexnummer

Ab Werk sind die 768 Werks-Programs der Bänke A–F, die 256 GM2-Presets der GM-Bänke (GM–g(d)) und die 9 GM2-„Drum“-Programs bereits den Kategorien PIANO–DRUM/SFX zugeordnet. Alle Programs einer Kategorie bekommen jeweils eine Indexnummer. Beim ersten Program der Kategorie handelt es sich um „000“.

Die 512 initialisierten Programs der Bank UA000...UD127 sind der „USER“-Kategorie zugeordnet.

Kategorie

Jedes Program kann jeweils einer der 12 oben erwähnten Kategorien zugeordnet werden. Das betreffende Kategorie-Symbol wird oben links im Display angezeigt. Das [USER]-Kategorie-Symbol wird links neben dem PIANO–DRUM/SFX-Symbol angezeigt.

Banknummer

Die Bankadresse benötigen Sie, wenn Sie das betreffende Program via MIDI aufrufen möchten. Da die Speicherbedin-

gungen nicht für alle Bänke gleich sind, hilft Ihnen diese Angabe auch bei der Programmierung. Weitere Hinweise zu den Bänken finden Sie unter „Bankadresse und Bedingungen für die Datensicherung“ auf S. 121.

Für die Programs der Bänke GM–g(d) wird links neben dem PIANO–DRUM/SFX-Symbol (siehe oben) ein [GM]-Symbol angezeigt.

Weitere Hinweise zu den verfügbaren Programs finden Sie in der beiliegenden „Voice Name List“.

Belegung der SW-Taster

Auf der „PROG> MAIN“-Seite werden folgende Program-Informationen angezeigt.

SW1, SW2: Die Belegung der Taster SW1 und SW2.

Verwendung der Spielhilfen

Zusätzlich zur Tastatur bietet der KROSS ein Pitch Bend- und Modulationsrad, einen SW1- und SW2-Taster sowie die Verwendungsmöglichkeit eines Dämpferpedals und Fußtasters oder Expression-Pedals.

Damit lassen sich die Klangfarbe, Tonhöhe, Lautstärke, Effektparameter usw. in Echtzeit beeinflussen.

- Pitch Bend- und Modulationsrad, SW1- & SW2-Taster → S. 1
- Dämpferpedal, Fußtaster/Schwellpedal → S. 23
- REALTIME CONTROLS → S. 15

Verwendung des Arpeggiators, der Schlagzeugbegleitung oder des Step-Sequenzers

Ausgehend von den von der Tastatur oder am MIDI IN-Buchse empfangenen Notendaten kann der Arpeggiator ein Arpeggio (gebrochener Akkord) erzeugen oder diverse Phrasen und Muster, die zum Sound des aktuellen Programms passen - z. B. Rhythmusgitarren oder -Keyboard-Riffs, Bass-Phrasen oder Drumloops.

Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf S. 73.

Die „Drum Track“-Funktion kümmert sich um Schlagzeugbegleitungen in mehreren Musikstilen. Alles Weitere zur „Drum Track“-Funktion finden Sie auf S. 83.

Mit dem Step-Sequencer kann man ganz unbürokratisch Schlagzeugbegleitungen programmieren. Die Arbeitsweise ähnelt jener der „Drum Track“-Funktion. Während die „Drum Track“-Funktion jedoch die Arbeit mit vorprogrammierten Rhythmen voraussetzt, können Sie mit dem Step-Sequencer eigene Rhythmen programmieren. Diese Programmierung beruht auf der Aktivierung/dem Ausschalten der Pads 1–16 rechts im Bedienfeld. Alles Weitere zum Step-Sequencer finden Sie auf S. 89.

Die „Drum Track“-Funktion und der Step-Sequencer steuern für die Wiedergabe ein Schlagzeug-Program an, das zusätzlich zum Program der Tastatur verfügbar ist. Mithin lässt sich der Step-Sequencer bzw. die „Drum Track“-Funktion als Begleitung für Ihr Spiel verwenden.

Arpeggieren, die „Drum Track“-Begleitung und der Step-Sequencer können zueinander synchron laufen – und natürlich können Sie live mitspielen.

'Quick Layer/Split'-Funktion

Mit der „Quick Layer“-Funktion sorgen Sie blitzschnell dafür, dass jeweils zwei Sounds gleichzeitig angesteuert werden. Bei Bedarf können Sie auch die Lautstärkebalance festlegen.

Mit „Quick Split“ teilen Sie die Tastatur in zwei Hälften, denen unterschiedliche Klänge zugeordnet werden können. Außer der Program-Anwahl können Sie die Lautstärke und Oktave einstellen.

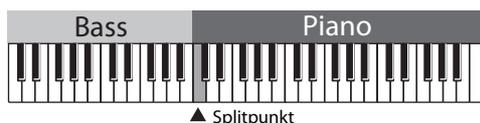
Anmerkung: Wenn Sie Ihren „Layer“ oder „Split“ speichern, wird er in einem Combination-Speicher untergebracht.

Anmerkung: Diese Funktionen erlauben die Simultanverwendung zweier Programs. Da im Combination-Modus aber bis zu 16 Programs gleichzeitig verwendet werden können, lassen sich die hier programmierten „Layer“ und „Splits“ im Combination-Modus noch weiter verfeinern.

Quick Layer



Quick Split



LAYER/SPLIT-Taster

Die „Quick Layer/Split“-Funktion aktiviert man mit dem LAYER/SPLIT-Taster.

Anmerkung: Diese Funktionen sind nur im Program-Modus belegt. Im Combination-Modus stehen sie nicht zur Verfügung.

Anmerkung: Für die „Favorites“-Speicher sind diese Funktionen nicht belegt.

Quick Layer

Die am häufigsten verwendete Layer-Kombination beruht auf Streichern und einem Klavier oder E-Piano. Schauen wir uns einmal an, wie man einen Layer programmiert.

1. Drücken Sie den PROG-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln.

2. Wählen Sie einen der beiden benötigten Klänge (hier ein Klavier).

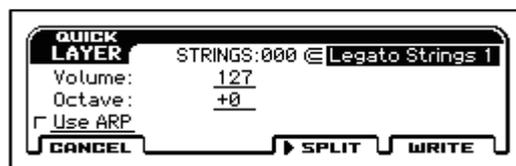
Wählen Sie mit dem CATEGORY-Rad „PIANO“ und mit dem VALUE-Rad einen Speicher dieser Kategorie.

Drücken Sie den MENU- (OK) oder ENTER-Taster. (Siehe „Anwahl von Speichern“ auf S. 27)

3. Drücken Sie den LAYER/SPLIT-Taster. (Der Taster blinkt.)

4. Das Dialogfenster QUICK LAYER oder QUICK SPLIT wird angezeigt. Im Dialogfenster QUICK SPLIT wechseln Sie durch Drücken des PAGE- (LAYER ◀)-Tasters zum Dialogfenster QUICK LAYER.

Spiele Sie auf der Tastatur, um die Klangkombination zu hören.



5. Wählen Sie das zweite Program (Streicher/Strings), das mit dem in Schritt 2 gewählten kombiniert werden soll. Stellen Sie anschließend seine Lautstärke und Tonhöhe ein.

• Program:

Wählen Sie ein Program. Wenn Sie das CATEGORY- und VALUE-Rad verwendet haben, müssen Sie die Übersicht mit dem MENU-Taster schließen.

(Vorgabe: „STRINGS“-Kategorie, Indexnummer „000“)

• Volume:

Hiermit kann die Lautstärke des zweiten Programs eingestellt werden (0–127). (Vorgabe: 127.)

• Octave:

Hiermit kann die Oktavlage (–3, –2, –1, 0, +1, +2, +3) des zweiten Programs eingestellt werden. (Vorgabe: 0.)

• Use ARP:

Mit diesem Kästchen kopieren Sie die Arpeggiator-Einstellungen des im „Program“-Feld gewählten Programs. (Vorgabe: nicht markiert.)

Anmerkung: Die Einstellungen des zuerst gewählten Programs (hier ein Klavier) können nicht geändert werden.

Anmerkung: Wenn Sie das Dialogfenster das nächste Mal öffnen, werden automatisch die zuletzt vorgenommenen Einstellungen angeboten.

6. Drücken Sie schließlich den MENU-Taster (WRITE).

Es erscheint ein „WRITE“-Dialogfenster.



7. Geben Sie der Combination einen Namen, wählen Sie eine Kategorie und den Zielspeicher.

• Combination-Name:

Wenn Sie den vorgeschlagenen Namen nicht verwenden möchten, müssen Sie das Namensfeld wählen und ENTER drücken. Geben Sie den Namen anschließend im Textfenster ein. (Siehe S. 124)

Laut Vorgabe werden die ersten 11 der beiden verwendeten Program-Namen eingetragen. Zwischen den beiden Program-Namen befindet sich entweder ein „+“ (Quick Layer) oder ein „“ (Quick Split).

• Category:

Ordnen Sie der Combination eine Kategorie zu. Laut Vorgabe wird die Kategorie des ersten Programs vorgeschlagen.

• WRITE To:

Wählen Sie hier den Zielspeicher. Ihre eigenen Combinations können nur in Bank USER gespeichert werden. Laut Vorgabe wird automatisch der erste freie Speicher ab „USER:000“ vorgeschlagen.

8. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um die Combination zu speichern.

Der COMBI-Taster leuchtet, weil das Instrument automatisch in den Combination-Modus wechselt. Dort ist die soeben gespeicherte Combination bereits gewählt.

Drücken Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster, wenn Sie den Layer nicht speichern möchten. Dann verschwin-

det das Dialogfenster unverrichteter Dinge, und es wird wieder das in Schritt 2 gewählte Program verwendet. Wenn Sie den blinkenden LAYER/SPLIT-Taster drücken, wird das Dialogfenster ebenfalls ausgeblendet, und das bedeutet, dass die Funktion nicht mehr aktiv ist. Wenn Sie den LAYER/SPLIT-Taster danach erneut drücken, werden wieder die bis Schritt 4 vorgenommenen Einstellungen verwendet.

Quick Split

Eine beliebte Split-Kombination ist ein E-Piano für die rechte Hand (rechte Tastaturhälfte) und ein Bassklang für die linke. Schauen wir uns einmal an, wie man solche einen Split programmiert.

1. Wählen Sie im Program-Modus ein Piano-Program.

Siehe Schritt 1 & 2 unter „Quick Layer“ auf S. 29.

Anmerkung: Am besten wählen Sie zunächst den Klang, den Sie in der rechten Hälfte ansteuern möchten.

2. Drücken Sie den LAYER/SPLIT-Taster. (Der Taster blinkt.)

3. Das Dialogfenster QUICK LAYER oder QUICK SPLIT wird angezeigt. Im Dialogfenster QUICK LAYER wechseln Sie durch Drücken des PAGE+ (► SPLIT)-Tasters zum Dialogfenster QUICK SPLIT.



4. Wählen Sie das Program, das Sie in der linken Hälfte spielen möchten (Bass) und stellen Sie seine Lautstärke und Tonhöhe ein.

- Program:
Wählen Sie das zweite Program. Wenn Sie das CATEGORY- und VALUE-Rad verwendet haben, müssen Sie die Übersicht mit dem MENU-Taster schließen.
(Vorgabe: „BASS“-Kategorie, Indexnummer „000“)
- Split Point:
Hiermit wählen Sie die Note/Taste, bei der die Tastatur in zwei Hälften geteilt wird. Laut Vorgabe handelt es sich um die Taste „C4“, die als erste Note der rechten Hälfte fungiert. (Vorgabe: C4.)
Anmerkung: Der Splitpunkt kann auch über die Tastatur festgelegt werden. Wählen Sie diesen Parameter und drücken Sie den ENTER-Taster. Neben dem Wert erscheint jetzt ein ▲▼-Symbol. Drücken Sie die Taste, wo die Tastatur aufgeteilt werden soll. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem ENTER-Taster.
- Lower/Upper:
Wenn Sie diesen Parameter wählen und den ENTER-Taster drücken, tauschen die beiden Programs die Seiten.
(Vorgabe: Lower.)
- Volume:
- Octave:
- Use ARP:
Siehe Schritt 4 unter „Quick Layer“ auf S. 29.
Anmerkung: Die Einstellungen des zuerst gewählten Programs können nicht geändert werden.

Anmerkung: Wenn Sie das Dialogfenster das nächste Mal öffnen, werden automatisch die zuletzt vorgenommenen Einstellungen angeboten.

5. Drücken Sie, nachdem Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt haben, den MENU-Taster (WRITE), wählen Sie im Dialogfenster das Speicherziel und speichern Sie Ihre Einstellungen.

Siehe Schritt 6 und 7 unter „Quick Layer“ auf S. 29.

Mit 'Quick Layer/Split' angelegte Combinations

Wenn Sie die „Quick Layer“- oder „Quick Split“-Einstellungen speichern, werden die Einstellungen der Effekte, der „Drum Track“-Funktion und des Step-Sequenzers folgendermaßen von der Combination übernommen.

Program, das vor Drücken des LAYER-/SPLIT-Tasters gewählt war

Program: Wird zu „T01“ kopiert

Drum Track: Wird zu „T10“ kopiert

Step-Sequencer: Wird zu „T16“ kopiert

Arpeggiator: Wird zu „Arp A“ kopiert

IFX1, IFX2, IFX5: Werden zu „IFX1“, „IFX2“ und „IFX5“ kopiert

Bei Verwendung bestimmter Effekttypen und Routings können nicht alle Effekteinstellungen übernommen werden.

MXF1, MXF2: Werden zu „MXF1“ und „MXF2“ kopiert

Das zweite Program Ihres Layers oder Splits

Program: Wird zu „T02“ kopiert

Drum Track: Wird nicht kopiert

Step-Sequencer: Wird nicht kopiert

Arpeggiator: Wenn Sie „Use ARP“ markieren, Kopie zu „Arp B“

IFX1, IFX2: Werden zu „IFX3“ und „IFX4“ kopiert

Bei Verwendung bestimmter Effekttypen und Routings können nicht alle Effekteinstellungen übernommen werden.

MXF1, MXF2: Wird nicht kopiert

Schnelle Editierung von Programs

Verwendung der 'Tone Adjust'- und 'EG Adjust'-Funktion

Um sich schnell einen Sound zu zaubern, sollten Sie ein Program wählen, das schon ungefähr Ihren Vorstellungen entspricht und dieses dann an den notwendigen Stellen abwandeln.

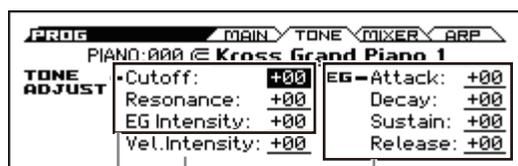
Auf der „PROG> TONE“-Seite finden Sie alle grundlegenden Program-Parameter, darunter die Filterfrequenz und -resonanz sowie die Hüllkurvenparameter.

1. Wechseln Sie zur Seite „PROG> TONE“.

Drücken Sie den PROG-Taster. Drücken Sie nun den Taster PAGE+ oder PAGE-, um die Seite PROG>TONE auszuwählen.

2. Wählen Sie mit den ◀▶ ▲▼-Tastern den Parameter, den Sie editieren möchten.

3. Stellen Sie mit dem Datenrad usw. den gewünschten Wert ein.



Tone Adjust (Filter): Beeinflussen die Klangfarbe
 Tone Adjust (Amp): Beeinflussen die Anschlagempfindlichkeit des Sounds
 EG Adjust: Zeitgebundene Änderungen der Klangfarbe und Lautstärke

'Tone Adjust'-Parameter

Anmerkung: Die „+00“-Einstellung eines „Tone Adjust“-Parameters bedeutet, dass der eigentliche Program-Parameter nicht geändert (versetzt) wird.

Cutoff

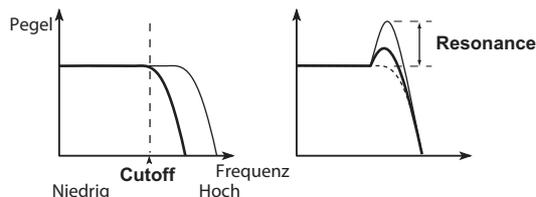
Hiermit kann die Filterfrequenz geändert werden. Damit macht man die Klangfarbe heller oder dunkler.

Resonance

Hiermit kann der Resonanzpegel des Filters geändert werden.

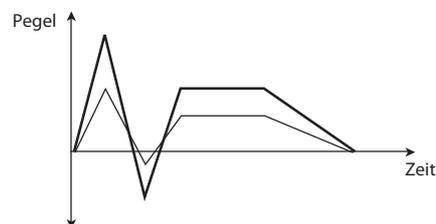
Mit der Filterresonanz kann der Frequenzbereich um den „Cutoff“-Wert betont und somit „nasaler“ gemacht werden.

Im Falle eines Tiefpassfilters



EG Intensity

Hiermit bestimmen Sie, wie stark die Filterhüllkurve das Filter beeinflusst (Intensität). In der Regel bedeuten negative Werte („-“), dass die Filterhüllkurve kaum noch einen Einfluss ausübt. Mit positiven Werten („+“) intensivieren Sie ihren Einfluss dagegen. Bedenken Sie dass sich die Filterhüllkurvenintensität entscheidend nach der „Cutoff“- und „EG Intensity“-Einstellung richtet.



Vel. Intensity

Hiermit bestimmen Sie, wie stark die Lautstärke von der Anschlagdynamik beeinflusst wird.

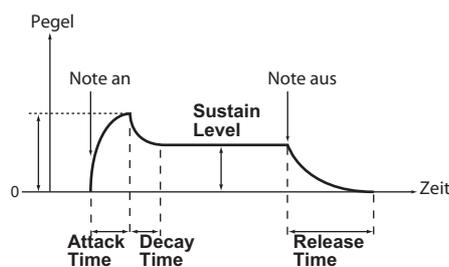
Wählen Sie „-99“, wenn die Lautstärke nicht von der Anschlagdynamik beeinflusst werden darf. Mit „+99“ erzielen Sie dagegen die maximale Beeinflussungsmöglichkeit. (Je nach den im Program vorgenommenen Einstellungen wird die Anschlagdynamik jedoch eventuell umgekehrt, d.h. maximaler Anschlagwert= minimale Lautstärke.)

'EG Adjust'-Parameter

Anmerkung: Die Einstellung „+00“ bedeutet, dass diese Parameter nicht versetzt werden.

Attack

Änderung der „Attack Time“-Werte der Filter- und Amplitudenhüllkurve. Vertritt die Geschwindigkeit, mit welcher der „Attack“-Pegel nach Starten der Hüllkurve angefahren wird. In der Regel bedeuten negative Werte („-“), dass die Noten schneller einsetzen. Mit positiven Werten („+“) verlängern Sie die Einsatzgeschwindigkeit dagegen.



Decay

Änderung der „Decay Time“-Werte der Filter- und Amplitudenhüllkurve. Vertritt die Geschwindigkeit, mit welcher die Hüllkurve vom „Attack“- zum „Break“-Pegel geht. In der Regel führen negative Werte („-“) zu einem schnelleren Übergang. Mit positiven Werten („+“) verlängern Sie die Übergangszeit dagegen.

Sustain

Hiermit ändern Sie die „Sustain Level“-Werte der Filter- und Amplitudenhüllkurve, d.h. den Pegel, der bei längerem Halten einer Taste verwendet wird. Genauer gesagt legen Sie den Pegel fest, der nach Verstreichen der „Decay Time“-Dauer bis zur Freigabe der Tasten beibehalten wird. In der Regel verringern negative Werte („-“) den „Sustain“-Pegel. Mit positiven Werten („+“) erhöhen Sie diesen Pegel dagegen.

Release

Änderung der „Release Time“-Werte der Filter- und Amplitudenhüllkurve. Damit bestimmen Sie, wie schnell eine Note nach Loslassen der Taste verstummt. In der Regel führen negative Werte zu einer kürzeren Ausklingzeit, während positive Werte die Ausklingzeit verlängern.

Speichern Ihrer Änderungen

Die „Tone Adjust“-Parameter beeinflussen meistens mehrere Parameter. Beim Speichern eines Programs werden diese Parameterwerte nicht gesichert – vielmehr werden die beeinflussten Parameter abgewandelt.

Da die „offiziellen“ Program-Parameter abgewandelt und in dieser Form gespeichert werden, sind die betreffenden „Tone Adjust“-Versatzwerte danach überflüssig und werden daher wieder auf „+00“ gestellt.

Einstellen der Lautstärkebalance

Jedes Program bietet zwei „Oszillatoren“, die z.B. über die Tastatur angesteuert werden können, einen „Drum Track“-Oszillator für die Schlagzeugbegleitung und einen Step-Sequencer.

Auf der Seite „PROG> MIXER“ können Sie die Lautstärke der Oszillatoren und der Schlagzeugspur einstellen.

Anmerkung: Außerdem gibt es eine „Mute“-Funktion, mit der man nicht benötigte Elemente stummschalten kann. Die „Solo“-Funktion arbeitet umgekehrt: Sie schaltet alle anderen Elemente außer dem momentan gewählten stumm.

1. Wechseln Sie zur Seite „PROG> MIXER“.



2. Wählen Sie mit den ◀▶▲▼-Tastern den „Vol“-Parameters von Oszillator 1 oder 2, der „Drum Track“-Funktion oder des Step-Sequenzers, um den zugehörigen Pegel ändern zu können.

Anmerkung: Bei Programs, die nur einen Oszillator verwenden, kann Oszillator 2 nicht editiert werden.

Anmerkung: Wenn Sie die „Hold Balance“-Funktion aktivieren, ändert sich der Pegel aller Klangelemente immer im gleichen Verhältnis zum zuletzt eingestellten Wert. Die zuvor festgelegte Balance bleibt demnach erhalten. Diese Funktion ist praktisch, wenn alle Klangblöcke zu leise oder zu laut sind.

Mute

- Wählen Sie „Play/Mute“ von Oszillator 1 oder 2 bzw. der „Drum Track“-Funktion oder des Step-Sequenzers und drücken Sie ENTER, um die Einstellung zu ändern.

Solo

- Wählen Sie die „Solo Setting“-Funktion und drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um das Dialogfenster zu öffnen.

Wählen Sie mit den ◀▶▲▼-Tastern den Eintrag, den Sie solo schalten möchten und drücken Sie den ENTER-Taster. Wiederholen Sie dies, um den Solo-Status wieder aufzuheben.

Mit dem PAGE- (CLEAR)-Taster kann der Solo-Status mehrerer Klangblöcke deaktiviert werden.

Solange „Exclusive Mode“ aktiv ist, kann nur jeweils ein Klangblock solo geschaltet werden.

Drücken Sie den MENU-Taster (DONE), um zur „PROG> MIXER“-Seite zurückzukehren.

Sound oder Effekte mit REALTIME CONTROLS bearbeiten

REALTIME CONTROLS

SELECT	SWITCH	KNOB 1	KNOB 2
TONE 1	VELOCITY	CUTOFF	RESONANCE
TONE 2	OCTAVE	ATTACK	RELEASE
EFFECT	MASTER FX	INSERT FX	MFx2/REVERB
AUDIO IN 1	ON/OFF	GAIN	MFx2/REVERB
AUDIO IN 2	MIC/LINE	VOCODER	FX CONTROL
TEMPO	TAP	TEMPO	ARP - GATE

1. Wählen Sie „E.PIANO“ in der Programmkategorie „018 E.P.Suit Mark V“
Es handelt sich um einen E-Piano-Sound. Verändern wir nun die Eigenschaften dieses Sounds.
2. Wählen Sie mit dem SELECT-Taster der REALTIME CONTROLS-Sektion TONE 1. (LED leuchtet)
3. Spielen Sie das Instrument und drehen Sie dabei den KNOB 1-Regler (CUTOFF) nach rechts etwa bis zur 3/4-Stellung.
Nun hört sich der Piano-Sound eher wie ein Synthesweep an.
4. Drehen Sie nun auch den KNOB 2-Regler (RESONANCE) etwa bis zur 3/4 Stellung.
5. Lassen Sie nun den KNOB 2-Regler (RESONANCE) los und drehen Sie den KNOB 1-Regler (CUTOFF) nach links und rechts.
Eine höhere Resonanz lässt den Sound klingen, als sei er durch ein Wah Pedal gespielt worden.
6. Wählen Sie nun mit dem SELECT-Taster der REALTIME CONTROLS-Sektion TONE 2. (LED leuchtet)
7. Spielen Sie mit dem KNOB 1-Regler (ATTACK) oder KNOB 2-Regler (RELEASE) herum. Die Regler wirken sich auf die Anstiegs- und Abfallzeit aus und ändern so den Charakter des Sounds.
8. Um Ihren bearbeiteten Sound zu speichern, führen Sie „Write Program“ aus.

Hierbei wird nicht etwa die Stellung der Regler gespeichert sondern der bearbeitete Status der diversen Parameter.

Nach dem Speichern werden diese bearbeiteten Werte zu den „neuen“ Referenzwerten, so dass der gespeicherte Sound reproduziert wird, wenn die Regler in der Mittelstellung sind.

Vergleich mit der ursprünglichen Fassung

COMPARE

Beim Editieren von Klängen kann man mit dem COMPARE-Taster wieder die gespeicherte (ursprüngliche) Version aufrufen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Compare/Undo“-Funktion“ auf S. 13.

Speichern Ihrer Änderungen

Speichern Sie Ihre Änderungen, wenn Sie sie später noch einmal brauchen. Wenn Sie das Instrument ausschalten oder einen anderen Speicher wählen, gehen alle Änderungen nämlich verloren.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speichern eines Programs oder einer Combination“ auf S. 122.

Programs kann man bei Bedarf auch auf einer SD-Karte sichern (.PCG-Dateien). Weitere Hinweise finden Sie unter „Datensicherung auf einer SD-Karte“ auf S. 125.

Detaillierte Editierung von Programs

Eigene Sounds können Sie erstellen, indem Sie entweder vorhandene Programs abwandeln oder alles selbst programmieren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speichern Ihrer Änderungen“ auf S. 33.

Bevor Sie sich an die Editierarbeit machen...

Die drei grundlegenden Klangaspekte: Tonhöhe, Klangfarbe und Lautstärke

Alle Klänge beruhen auf drei Basisaspekten: Tonhöhe, Klangfarbe und Lautstärke.

Deswegen bietet der KROSS die Sektionen „Pitch“, „Filter“ und „Amp“ (Amplitude), mit denen sich diese Aspekte beeinflussen lassen.

Mit den „Pitch“-Parametern legen Sie die Tonhöhe fest, mit der „Filter“-Sektion die Klangfarbe und mit den „Amp“-Parametern die Lautstärke.

Die Tonhöhenparameter finden Sie auf den Seiten „P-PITCH“ und „P-PITCH EG“. Die Parameter der Filter finden Sie auf den Seiten „P-FILTER“ und „P-FILTER EG“. Die Verstärkerparameter finden Sie auf den Seiten „P-AMP“ und „P-AMP EG“.

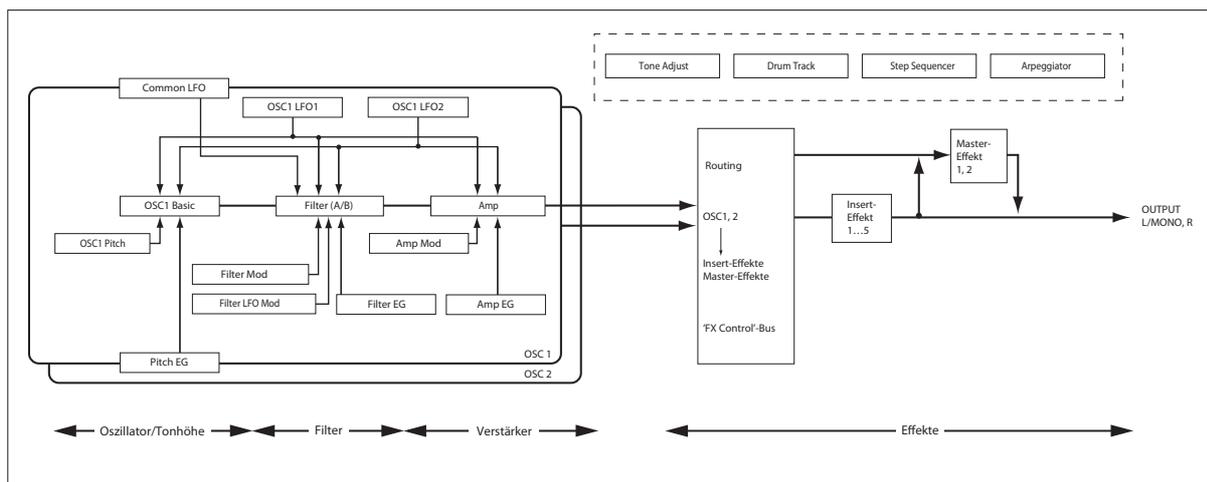
Hüllkurve, LFO, AMS und Spielhilfen

Die oben erwähnten Basisaspekte reichen für lebendige Klangfarben in der Regel nicht aus, da sich jene Aspekte dynamisch ändern und sich oftmals auch nach der Tonhöhe der gespielten Noten richten. Außerdem versehen Musiker ihr Spiel oft mit zeitweiligen Verzerrungen.

Diese Aspekte lassen sich mit so genannten „Modulatoren“ beeinflussen: Hüllkurven (EG) und Niederfrequenzoszillatoren (LFOs). Für die Verzerrungen steht ein Modulationsrad zur Verfügung. Zweck dieser Bausteine ist die zeitweilige Abwandlung des Basis-Sounds eines Programs.

Schauen Sie sich die Abbildung „Aufbau eines Programs“ weiter unten an. Dort sehen Sie, dass der Signalfluss beim Oszillator/der Tonhöhe beginnt und dann zur „Filter“- und „Amp“-Sektion geht. Das Verhalten dieser drei Sektionen kann mit den Hüllkurven (EG) und LFO beeinflusst werden.

Aufbau eines Programs



Die Abbildung verdeutlicht ferner, dass jedes Program noch weitere Sektionen enthält, darunter „OSC 1/2“, Effekte und einen Arpeggiator.

OSC (Oszillator) 1/2

Der Oszillator erzeugt eine Wellenform, die den Grundcharakter des Klangs vorgibt. Im Falle des KROSS spricht ein Oszillator in der Regel zahlreiche Samples („Multisamples“ oder „Drumsamples“ für Schlagzeug) an.

Der KROSS stellt zwei Oszillatoren pro Klang zur Verfügung: OSC1 und OSC2. Bei Bedarf können also auch relativ komplexe Klangfarben erstellt werden.

Das gewählte OSC-Signal kann ausgiebig abgewandelt werden: Man kann seine Tonhöhe, Klangfarbe (Filter) und Lautstärke (Amp) einerseits statisch und andererseits mit Hüllkurven (EG) und LFOs dynamisch (d.h. zeitgebunden) beeinflussen.

Anmerkung: Der „Pitch EG“ bezieht sich sowohl auf OSC1 als auch auf OSC2.

Effekte

Es stehen 5 Insert-Effekte und 2 Master-Effekte zur Verfügung.

Das Ausgangssignal von OSC 1/2 wird an diese Effektprozessoren angelegt. Jedem Prozessor kann ein Effektalgorithmus (Hall, Chorus, Verzerrung usw.) zugeordnet werden, dessen Parameter sich dann noch wunschgemäß programmieren lassen.

Arpeggiator

Jedes Program kann einen Arpeggiator ansprechen. Diesem lässt sich ein Pattern zuordnen, für welches man bestimmen kann, über wie viele Oktaven es abgespielt und mit welchen Noten (Zonen) und/oder Anschlagwerten es angesteuert wird.

‘Drum Track’ und Step-Sequencer

Während der Arpeggiator das eigentliche Program ansteuert, sprechen die „Drum Track“-Funktion und der Step-Sequencer je ein separates „Drum“-Program an.

Für die „Drum Track“-Funktion kann man außer einem Schlagzeug-Program auch ein Pattern wählen und festlegen, wie es ausgelöst werden soll.

Für den Step-Sequencer kann man festlegen, welche „Instrumente“ des Schlagzeug-Programs angesteuert werden sollen. Mit den Pads 1–16 kann der Rhythmus programmiert werden.

Vorstellung der Editierseiten

Um ganz gezielte Klangaspekte zu ändern, müssen Sie die betreffende Editierseite aufrufen.

Unter „Schnelle Editierung von Programs“ auf S. 31 wurde erklärt, dass man auf der Seite „PROG> TONE“ die grundlegenden Klangaspekte beeinflusst. Für Detailänderungen müssen Sie dagegen die Display-Seiten „P-BASIC“ und folgende aufrufen.

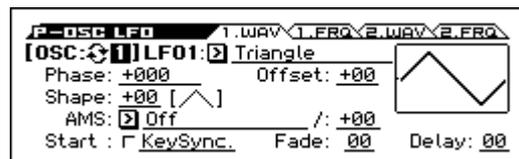
Seite	Reiter	Wichtigster Inhalt
PROG	MAIN	Auswahl und Spielen von Programs
	TONE	Editieren wichtiger Parameter
	MIXER	Lautstärke und Status (aktiv/stumm) von OSC1, 2, der „Drum Track“-Funktion und des Step-Sequenzers
	ARP	Editieren des Arpeggiators
P-INPUT/CTRL	AUDIO IN	Einstellungen für die Audio-Eingabe
	CONTROLLERS	Funktion von SW1 und SW2 sowie Einstellung des Tempos
P-BASIC	VOICE	Grundlegende Einstellungen, darunter Oszillatormodus
	NOTE-ON	Tastaturbereich und eventueller Versatz nach Drücken einer Taste
	SCALE	Skalenparameter
P-OSC	MS1...MS4	Einstellungen für Multisamples und Drumkits
	VEL	Anschlagzonen für die Oszillatoren
P-PITCH	BASIC	Tonhöhe von Oszillator 1 und 2
	MOD	Einstellen der Tonhöhenmodulation
P-PITCH EG	PORTA	‘Portamento’-Einstellungen
	ENVELOPE	Tonhöhenhüllkurve
	L-MOD	Pegelmodulation der Tonhöhenhüllkurve
P-FILTER	T-MOD	Geschwindigkeitsmodulation der Tonhöhenhüllkurve
	BASIC	Filtereinstellungen für Oszillator 1 und 2
	MOD	Modulation der Filterparameter
P-FILTER EG	EG-I	Intensität der Filterhüllkurve
	LFO-I	LFO-Intensität für die Filterhüllkurve
	KTRK	Notenskalierung des Filters
	ENVELOPE	Filterhüllkurve für Oszillator 1 und 2
P-AMP	L-MOD	Pegelmodulation der Verstärkerhüllkurve
	T-MOD	Geschwindigkeitsmodulation der Verstärkerhüllkurve
	BASIC	Lautstärke (Amp) und Stereoposition von Oszillator 1 und 2
P-AMP EG	MOD	Parameter für die Amp-Modulation
	KEYTRK	Notenskalierung des Amp-Pegels
	ENVELOPE	Hüllkurvenparameter von Oszillator 1 und 2
P-OSC LFO	L-MOD	Hüllkurvenparameter von Oszillator 1 und 2
	T-MOD	Geschwindigkeitsmodulation der Verstärkerhüllkurve
	1. WAV	LFO1-Wellenformparameter für Oszillator 1 und 2
	1. FRQ	LFO1-Frequenz und Modulationsparameter
P-OSC LFO	2. WAV	LFO2-Wellenformparameter für Oszillator 1 und 2
	2. FRQ	LFO2-Frequenz und Modulationsparameter

Seite	Reiter	Wichtigster Inhalt
P-CMN LFO/KT	LFO.W	Wellenformparameter des ‘Common LFO’
	LFO.F	Common LFO-Frequenz und Modulationsparameter
	KT.1	Gemeinschaftliche Notenskalierung 1
	KT.2	Gemeinschaftliche Notenskalierung 2
P-AMS MIXER	1	AMS 1-Mixereinstellungen für Oszillator 1 und 2
	2	AMS 2-Mixereinstellungen für Oszillator 1 und 2
P-ARP	SETUP	Arpeggiator-Parameter
	SCAN ZONE	Legt den Arbeitsbereich des Arpeggiators fest
P-DRUM TRACK	PATTERN	Anwahl des „Drum Track“-Pattern und Einstellungen für die Auslösung
	PROGRAM	Program-Anwahl für die „Drum Track“-Funktion
P-STEP SEQ	BASIC	Program-Anwahl und Länge der Step-Sequenz
	EDIT	Ein-/Ausschalten der einzelnen Sequenzschritte
	INST	Einstellungen für die Instrumente
	MOD	Akzent- und Swing-Einstellungen für den Step-Sequenz
P-FX ROUTING	MIX	Anwahl eines „Drum“-Programs
	BUS	Einstellen der Insert-Effektbusse für Oszillator 1 und 2
	SEND	Master-Effektanteil für Oszillator 1 und 2
	IFX	Wahl der Insert-Effekttypen und Verkettungen
P-IFX	MIXER	Routing an den Ausgängen der Insert-Effekte
	IFX1	Parameter der Insert-Effekte 1–5
	IFX2	
	IFX3	
	IFX4	
IFX5		
P-MFX	SETUP	Wahl der Master-Effekttypen und Verkettungen
	MFX1	Parameter der Master-Effekte 1 und 2
	MFX2	

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 12.

Aufrufen der Parameter von Oszillator 1 oder 2

Um die Parameter (Tonhöhe, Filter, Pegel) von Oszillator 1 oder 2 editieren zu können, müssen Sie mit den Cursortastern oben links im Display „OSC“ wählen und ENTER drücken bzw. mit dem Datenrad den änderungsbedürftigen Oszillator wählen.



Grundlegende Oszillatorparameter

Hier können Sie den Programmtyp und die Basiswellenform (Multisample oder Drumkit) wählen und festlegen, ob das Program polyphon oder monophon gespielt werden soll (Poly/Mono).

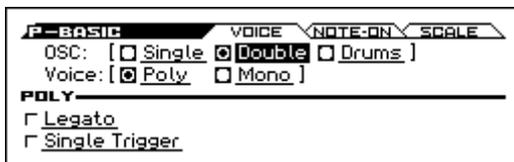
Wahl des Program-Typs (Single, Double, Drum Kit)

Hier können Sie den Program-Typ wählen.

Ein Program kann entweder für melodische Zwecke (Multisamples) oder zum Spielen von Schlagzeugparts (Drum Kit) verwendet werden. (siehe „Multisamples und Drumkits“ unten)

Diese Wahl legt man mit „OSC Oscillator Mode“ (Seite „PROG> VOICE“) fest.

- Multisample: Single, Double
- Drumkit: Drums



Im „Single“-Modus wird nur ein Oszillator, im „Double“-Modus dagegen zwei verwendet.

„Drums“ ähnelt zwar dem „Single“-Typ, allerdings spricht das Program ein Drumkit statt eines Multisamples an (das Drumkit muss im Global-Modus programmiert werden).

Polyphonie

Mit „Polyphonie“ ist vorrangig gemeint, wie viele Noten gleichzeitig gespielt werden können. Allerdings richtet sich das auch nach dem Program-Typ.

Program-Typ	Polyphonie
Single	80
Double	40
Drums	80

Anmerkung:

- „Double“-Programs beanspruchen doppelt so viele Stimmen wie „Single“-Programs.
- Stereo-Multisamples beanspruchen doppelt so viele Stimmen wie Mono-Multisamples.
- Wenn Sie einen „Velocity Crossfade Switch“ programmieren, benötigt ein Multisample doppelt so viele Stimmen wie sonst.

Polyphones/monophones Spiel

Mit dem „Voice“-Parameter der Seite „PROG> VOICE“ können Sie angeben, ob das Program polyphon (Poly) oder monophon gespielt werden soll.

Wählen Sie „Poly“, um Akkorde und Melodien spielen zu können. Wenn Sie „Mono“ wählen, erklingt selbst beim Spielen von Akkorden nur jeweils eine Note.

Normalerweise wird hier die Einstellung „Poly“ gewählt. „Mono“ kann aber für bestimmte Sounds (z.B. Synthibässe und Soloklänge) interessant sein.

Probieren Sie beide Einstellungen („Poly“ und „Mono“) aus.

Arbeiten mit Multisamples

Was ist ein 'Multisample'?

Ein „Multisample“ ist eine Sammlung solcher Samples, die nur einer kleinen Anzahl von Noten zugeordnet sind, aber als Gruppe den gesamten Tonumfang abdecken. Dadurch klingt ein gesampeltes Klavier, ein Bass, eine Gitarre, ein Streicherklang usw. in alle Tonlagen überzeugend.

Jeder Oszillator kann bis zu 4 Multisamples ansprechen, die mit unterschiedlichen Anschlagwerten angesteuert werden.

Multisamples und Drumkits

Obwohl Multisamples und Drumkits mehrere Samples ansprechen, verwenden sie unterschiedliche Verfahren.

- Multisamples verteilen mehrere Samples über die Tastatur. Wenn wir uns noch einmal ein Gitarren-Multisample vergegenwärtigen, könnte man (rein theoretisch) ein Sample je Saite verwenden. Das Multisample würde dann sechs Samples ansprechen.
- Drumkits hingegen sind zum Spielen von Schlagzeugparts gedacht.

'Velocity switch', 'Crossfade' und 'Layer'

Pro Oszillator können bis zu 4 Anschlagbereiche definiert werden. Jeder Bereich kann ein anderes Multisample bzw. Drumsample ansprechen, die man durch Variieren des Tastenanschlages ansteuert.

Die Bereiche legt man mit dem „Thres.Vel.“-Parameter fest (d.h. kleinster Anschlagwert, mit dem ein bestimmtes Multi-/Drumsample angesteuert wird). Bei Bedarf können auch fließende Übergänge (d.h. Mischungen) zwischen den Bereichen erzeugt werden. Das wird mit „Crossfade“ eingestellt. Mit den gebotenen Parameter lassen sich folgende Konfigurationen erzielen:

- „Velocity switch“: Klar definierte Übergänge zwischen den Multi- oder Drumsamples der einzelnen Bereiche (ab dem jeweiligen „Thres.Vel.“-Wert).
- „Velocity Crossfades“: Fließende Übergänge zwischen den Multi- oder Drumsamples anhand einer Mischung im jeweiligen „Thres.Vel.“-Bereich.
- „Velocity Layer“: Die Simultansteuerung von zwei Multi- oder Drumsamples außerhalb des „Thres.Vel.“-Bereichs.

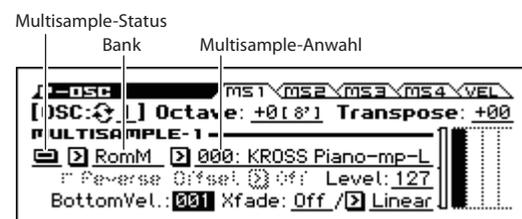
Anmerkung: Wenn Sie „Oscillator Mode“ auf „Drums“ gestellt haben, werden die innerhalb des Drumkits programmierten „Velocity“-Einstellungen verwendet. Diese werden auf der hiesigen Seite nicht angezeigt. Der Anschlagbereich eines Drumkits kann auf der Seite „DRUM KIT“ im Global/Media-Modus festgelegt werden. (Siehe S. 111)

Anwahl von Multisamples

Hier wollen wir einen relativ simplen „Velocity Crossfade“ zwischen zwei Multisamples für OSC1 programmieren.

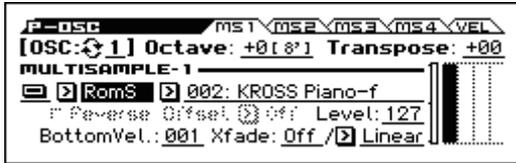
1. Springen Sie zur Seite „P-OSC> MS1“ und aktivieren Sie „Multisample 1“ mit dem Schaltersymbol.

Wechseln Sie zu den betreffenden Seiten und aktivieren Sie „Multisample 2“, während Sie „Multisample 3“ und „Multisample 4“ deaktivieren.



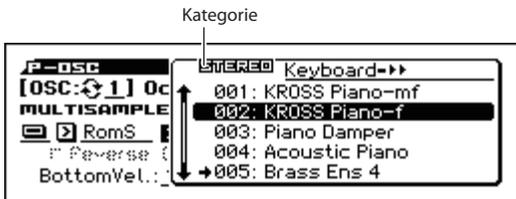
2. Wählen Sie „Stereo“ als Multisample-Bank für Multisample 1 und 2.

Es gibt zwei Multisample-Banktypen: „Mono“ und „Stereo“. Nur zur Erinnerung: Stereo-Multisamples beanspruchen doppelt so viele Stimmen wie Mono-Multisamples.



3. Wählen Sie das Multisample.

Die Multisamples sind nach Kategorien geordnet (z.B. „Piano“, „Guitar“, „Bell“ usw.). Wählen Sie den Multisample-Listenpfeil und drücken Sie den ENTER-Taster, um eine Liste aufzurufen. Mit ◀▶ können Sie eine andere Kategorie und mit ▲▼ das gewünschte Multisample wählen. Bestätigen Sie anschließend mit dem ENTER-Taster.



Es gibt drei Multisample-Typen: ROM, RAM und Option. Für jeden Typ können Sie entweder Mono (M) oder Stereo (S) Multisamples auswählen. Beachten Sie, dass Stereo-Multisamples doppelt so viele Stimmen beanspruchen wie Mono-Multisamples.

ROM-Multisamples sind interne Preset Sounds und können jederzeit verwendet werden. Sie sind in Kategorien wie z. B. Piano, Guitar oder Bell unterteilt.

RAM Multisamples können nach der Umwandlung von mit dem Pad Sampler gesampelten Samples genutzt werden.

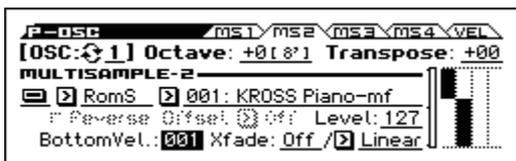
Option-Multisamples können verwendet werden, wenn Sie zuvor solche Multisamples in Bänke geladen haben. Das Menü zeigt nur die aktuell geladenen Optionsbänke an.

4. Wählen Sie „Multisample 2“ auf der Seite „P-OSC> MS2“ und ordnen Sie ihm ein anderes Multisample zu als „Multisample1“.

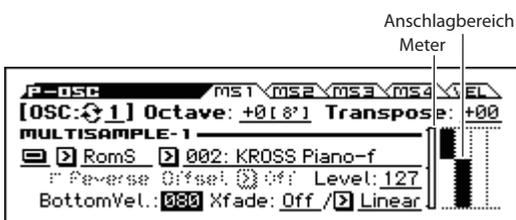
Multisample 1 und 2 sind jetzt anspielbar.

5. Legen Sie den Anschlag- und „Crossfade“-Bereich fest.

Stellen Sie „Threshold Velocity“ für Multisample 2 auf „001“ und „Crossfade“ auf „Off“.



6. Wechseln Sie zur Seite „P-OSC> MS1“ und stellen Sie „Bottom Vel.“ von „Multisample 1“ auf „80“.

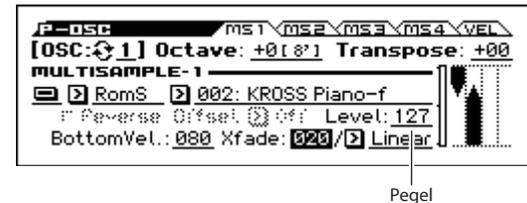


Die soeben vorgenommenen Einstellungen bedeuten, dass Multisample 2 mit kleinen Anschlagwerten bis maximal „79“ angesteuert wird. Ab Anschlagwert „80“ steuern Sie dagegen Multisample 1 an.

Das „Velocity Zone“-Meter zeigt die Anschlagbereiche der 4 möglichen Multisamples an.

Das Meter links zeigt den zuletzt erzeugten Anschlagwert an. So erkennen Sie schneller, welches Multisample und welcher Oszillator mit dem aktuellen Anschlagwert angesteuert werden.

7. Stellen Sie „Xfade“ für Multisample 1 auf „20“ und „Curve“ auf „Linear“.



Die Konsequenzen dieser Einstellungen werden mit grafischen Mitteln im Display veranschaulicht.

Wie Sie sehen, werden mit Anschlagwerten im Bereich 80–100 sowohl Multisample 2 (je länger, je leiser) als auch Multisample 1 (je länger, je lauter) angesteuert. Damit erzielt man oftmals natürlichere Übergänge als durch bloßes Umschalten.

8. Bei Bedarf können Sie jetzt den „Level“-Wert der beiden Multisamples ändern (Seite „P-OSC> MS1“ bzw. „MS2“).

Verwendung eines Drumkits

Was ist ein 'Drumkit'?

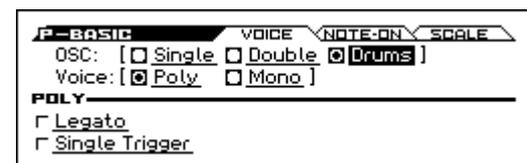
Ein „Drumkit“ ist ein Program, bei dem man mit jeder Taste einen anderen Schlagzeug- (Bassdrum, Snare, Becken usw.) oder Percussion-Klang ansteuert.

Drumkits können im Global/Media-Modus angelegt und editiert werden. Jeder Taste (Notennummer) können bis zu 4 Schlagzeug-Samples zugeordnet werden. Mit dem „BottomVel.“-, „Xfade“- und „Curve“-Parameter wird festgelegt, wie zwischen den Samples umgeschaltet wird. Für jede Taste/Note kann man im Program-Modus außerdem das Filter und den Verstärker (Amp) sowie das gewünschte Effekt- und Ausgangs-Routing einstellen. (Siehe S. 111)

Um mit einem Program ein Drumkit steuern zu können, müssen Sie „Oscillator Mode“ auf „Drums“ stellen und eines der 58 User-Drumkits bzw. eines der 9 GM2-Drumkits wählen.

Anwahl eines Drumkits

1. Wechseln Sie zur Seite „P-BASIC> VOICE“.
2. Stellen Sie „OSC (Oscillator Mode)“ auf „Drums“.



3. Wählen Sie auf der Seite „P-OSC> DKit“ ein Drumkit.



4. Stellen Sie die Basistönhöhe des Oszillators ein. Für Drumkits muss „Octave“ prinzipiell auf „+0 [8]“ gestellt werden.

Dynamische Änderungen bestimmter Klangaspekte (LFO und EG)

Verwendung von 'LFOs'

Mit einem LFO (Niederfrequenzoszillator) können zahlreiche Klangaspekte periodisch variiert („moduliert“) werden. Für jedes Program stehen 2 LFOs zur Verfügung: LFO1 und LFO2. Hinzu kommt ein „Common LFO“, der beide Oszillatoren (sofern vorhanden) beeinflusst. LFO1 und LFO2 können für jeden „Subsynthi“ (Oszillator) separat programmiert werden. Der „Common LFO“ gilt dagegen für das gesamte Program. Dieser LFO eignet sich vor allem für Modulationen, die für beide Oszillatoren gelten sollen.

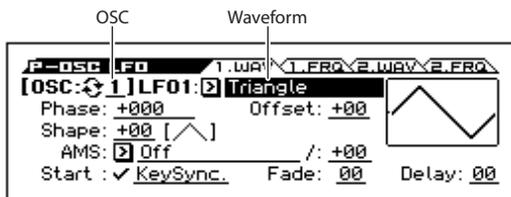
Die LFOs können zahlreiche Program-Parameter beeinflussen:

- Tonhöhe (Vibrato-Effekt)
- Filter (Wah-Effekt)
- Lautstärke (Tremolo)
- Stereoposition (Auto-Pan)

Die LFOs lassen sich aber auch anderweitig nutzen.

Verwendung des Basis-LFOs

1. Springen Sie zur Seite „P-OSC LFO > 1. WAV“.



2. Wählen Sie den Oszillator (OSC), dessen Einstellungen Sie ändern möchten. (Siehe S. 35)
3. Wählen Sie eine Wellenform.

Wählen Sie die gewünschte Wellenform (achten Sie auf das angezeigte Symbol).

Es gibt mehrere Wellenformen, die sich für unterschiedliche Anwendungen eignen:

„Triangle“ und „Sine“ sind die unbestrittenen LFO-Wellenformklassiker für Vibrato-, Tremolo-, Pan- und Wah-Effekte.

„Square“ eignet sich für Filter- und Amp-Effekte bzw. zum Erzeugen einer Sirene (Tonhöhenmodulation).

„Guitar“ ist für Gitarrenvibrato gedacht: Hier wird die Tonhöhe nach oben gebeugt.

„Saw“ und „Exp. (Exponential) Saw Down“ eignen sich für rhythmische Filter- und Lautstärke-Effekte.

„Random 1 (S/H)“ vertritt den „Sample & Hold“-Effekt, mit dem man besonders gut die Filterresonanz beeinflussen kann.

4. Entscheiden Sie sich nach Studieren des Angebots für „Triangle“.

5. Wählen Sie den „Shape“-Parameter und stellen Sie mit dem VALUE-Rad mehrere Werte zwischen „-99“ und „+99“ ein.

Sie werden feststellen, dass die Wellenform zunehmend runder wird und dass bei Anwahl von

„-99“ die untere Wellenformpartie hervorgehoben wird. „+99“ macht das gleiche mit der oberen Wellenformpartie.

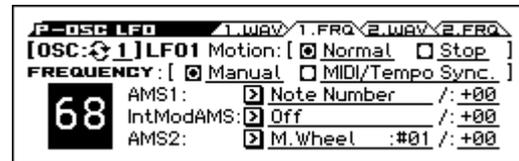
6. Wählen Sie den „Phase“-Parameter und drehen Sie das VALUE-Rad einfach mal langsam von links nach rechts und wieder zurück.

Damit wird die Wellenform versetzt. Das ist besonders praktisch für organische Effekte, für welche die LFOs etwas „auseinander liegen“ sollen.

7. Bestimmen Sie mit „Fade“ und „Delay“, wie sich der betreffende LFO zu Beginn einer Note verhalten soll.

8. Wechseln Sie zur Seite „P-OSC LFO > 1. FRQ“.

9. Stellen Sie mit dem „FREQUENCY“-Parameter die LFO-Geschwindigkeit ein.

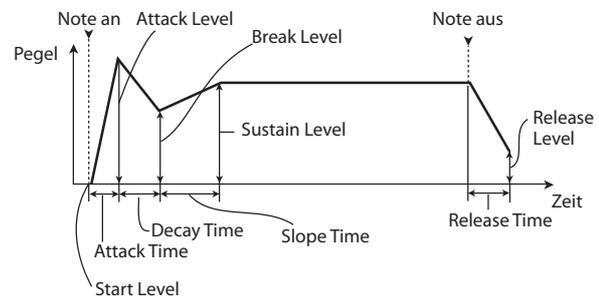


Diese Parameter bestimmen das Verhalten/die Funktionsweise des LFOs. Nun müssen Sie den LFO aber noch einem Parameter zuordnen. Das muss auf der Seite „Filter“, „Pitch“, und/oder „Amp“ erledigt werden. LFOs lassen sich auch als AMS-Modulationsquellen nutzen.

EGs (Hüllkurven)

Eine Hüllkurve erzeugt ein Modulationssignal, das der Reihe nach verschiedene Pegelwerte anfährt. Die Geschwindigkeit dieser „Wanderung“ und die jeweiligen Pegelwerte sind selbstverständlich programmierbar.

Das Instrument bietet drei Hüllkurven: „Pitch“ (Tonhöhe), „Filter“ und „Amp“ (Lautstärke). Diese erzeugen relative Wertänderungen der relevanten Parameter. Außerdem lassen sich die Hüllkurven zum Beeinflussen anderer Program-Parameter per AMS nutzen.



Anmerkung: Welche Parameter mit der Hüllkurve moduliert werden können und in welchem Bereich dies möglich ist, richtet sich nach dem jeweiligen EG (Hüllkurve).

Andere Modulationsmöglichkeiten (AMS und AMS-Mixer)

Arbeiten mit 'AMS'

AMS (Alternate Modulation Source) erlaubt die Beeinflussung der Program-Parameter mit den Spielhilfen, Hüllkurven und/oder LFOs. Die Möglichkeiten sind schier unerschöpflich: Man kann genau so gut mit einem Modulator mehrere Parameter gleichzeitig beeinflussen wie Kaskaden programmieren (z.B. eine Hüllkurve moduliert die Frequenz eines LFOs, der zum Modulieren der Filterfrequenz verwendet wird).

„AMS (Alternate Modulation Source)“ verweist auf alle definierbaren Modulationsquellen des KROSS, darunter:

- Spielhilfen des KROSS, z.B. Modulations- und Pitch Bend-Rad sowie SW 1/2
- Empfangene MIDI-Steuerbefehle (CC)
- Modulatoren wie „Filter“-, „Pitch“- und „Amp“-Hüllkurve (EG), die LFOs und AMS-Mixer

Mit „**Intensity**“ bestimmen Sie den Umfang (d.h. die Intensität oder Geschwindigkeit) der „Alternate Modulation“-Steuerung (AMS).

Die am häufigsten verwendeten Modulations-Routings (z.B. Tonhöhenänderung mit dem Pitch Bend-Rad) werden separat angeboten (und gelten daher nicht als „AMS“).

Bedenken Sie, dass nicht alle Parameter von jeder beliebigen AMS-Quelle beeinflusst werden können.

Alles Weitere zur AMS finden Sie unter:

- „Erzeugen von Vibrato“ auf S. 40
- „Pitch EG“ auf S. 40
- „Filter EG“ auf S. 42
- „LFO-Modulation“ auf S. 42
- „LFO1/2“ auf S. 43

Arbeiten mit den AMS-Mixern

Die AMS-Mixer kombinieren zwei AMS-Quellen zu einem neuen AMS-Modulator.

Noch spannender wird es, wenn man z.B. die Filterresonanz sowohl mit einem LFO als auch mit einer Hüllkurve moduliert. Der Resonanzparameter bietet zwar nur einen AMS-Eingang, aber es gibt ja noch den AMS-Mixer. Wenn Sie ganz raffiniert vorgehen möchten, können Sie die LFO1-Intensität ihrerseits mit der Filterhüllkurve beeinflussen. Und dann wäre da noch das Modulationsrad, mit dem man die Intensität der Tonhöhenhüllkurve ändern kann. Das Pitch Bend-Rad kann so eingestellt werden, dass es die momentan gespielten Noten nur beeinflusst, wenn man gleichzeitig einen Fußtaster drückt.

Die Ausgänge der AMS-Mixer erscheinen –wie die LFOs und EGs– in der Liste der verfügbaren AMS-Quellen. Das Ausgangssignal eines AMS-Parameters steht ebenfalls als Modulator für andere Parameter zur Verfügung.

Daraus schließen Sie messerscharf, dass auch die „Bausteine“ eines AMS-Mixers noch als separate Modulatoren zur Verfügung stehen. Beispiel: Wenn LFO 1 als Eingang eines AMS-Mixers fungiert, können Sie mit der „verbogenen“ LFO-Version einen Parameter („AMS Destination“) und mit dem normalen Signal einen anderen Parameter beeinflussen.

Die beiden AMS-Mixer lassen sich zudem in Serie schalten, indem man „AMS Mixer 1“ als Eingang für „AMS Mixer 2“ verwendet.

Tipps für die AMS-Verwendung

Bei der Einstellung der Alternativmodulation sollten Sie sich immer überlegen, welcher Effekt erzeugt werden soll, welcher Modulationstyp zur Realisierung dieses Effekts gewählt und welcher Oszillator-, Filter- oder Verstärkerparameter angesteuert werden muss.

Wählen Sie danach eine Quelle („AMS“) und bestimmen Sie, wie stark sie den Parameter beeinflussen darf („**Intensity**“). Wenn Sie nach diesem Verfahren vorgehen, erzielen Sie jederzeit den gewünschten Effekt.

Beispiel: Um einen Gitarrenklang per Modulationsrad mit Rückkopplung zu versehen, könnten Sie dem Modulationsrad z.B. die Filterfrequenz und -resonanz zuordnen.

'Controller Setup'-Seite

Für alle Programs lassen sich die Funktionen der Taster SW1 und SW1 auf der Seite „P-INPUT/CTRL> CONTROLLERS“ frei definieren.

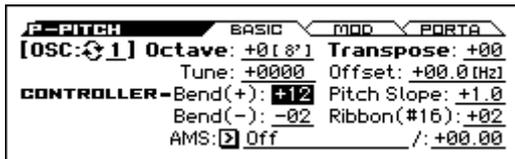
Siehe auch „Definieren der Funktionen für die Taster SW1 und SW2“ auf S. 44.

Beeinflussen der Tonhöhe

Pitch Bend

Die Tonhöhe wird auf die gleiche allmähliche Art auf- oder abwärts gebeugt wie beim Hochziehen einer Gitarrensaite. Der KROSS bietet ein Pitch Bend-Rad für derartige Echtzeiteingriffe.

Wie stark sich die Tonhöhe bei Auf- bzw. Abwärtsbewegungen des Pitch Bend-Rades ändert, kann mit „**Bend(+)**“ und „**Bend(-)**“ festgelegt werden. Beispiel: Wenn Sie „Bend(+)**12**“ auf „+12“ stellen, wird die Tonhöhe bei maximaler Radauslenkung nach oben um eine Oktave angehoben.



Anmerkung: Beugungen können auch von MIDI-Befehlen und anderen Spielhilfen erzeugt werden.

MIDI Mit „**Ribbon (#16)**“ stellen Sie das maximale Beugungsintervall mit Hilfe des Steuerbefehls CC16 ein. Wenn Sie „+12“ wählen, wird die Tonhöhe bei Empfang des Werts „127“ um eine Oktave angehoben. Der Wert „0“ senkt die Tonhöhe hingegen um eine Oktave ab.

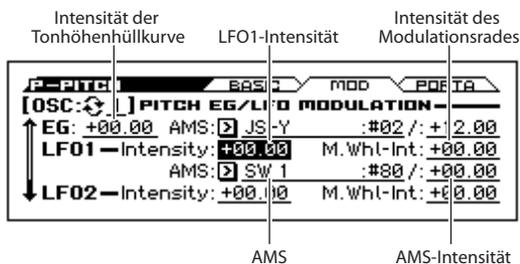
Erzeugen von Vibrato

Vibrato erzeugt man am effektivsten mit einem LFO.

Mit „**Intensity**“ von LFO1 und LFO2 bestimmen Sie, wie stark der LFO die Tonhöhe moduliert. Der Wert „+12.00“ bedeutet, dass das Vibrato auf periodischen Variationen von einer Oktave über und unter der aktuellen Tonhöhe beruht (was extrem wäre).

Mit „**M.Whl-Int**“ bestimmen Sie die Intensität des LFO-Vibratos, wenn sich das Modulationsrad in der Höchstposition befindet.

„**AMS Intensity**“ bestimmt die Intensität des LFO-Vibratos bei Betätigen einer AMS („Alternate Modulation“-Quelle). Beispiel: Sagen wir, Sie stellen „**SW1**“ (Seite „P-INPUT/CTRL> CONTROLLERS“) auf „SW1 Mod.:#80“, „**LFO1 AMS**“ auf „SW1:#80“ und „Intensity“ auf einen geeigneten Wert. Wenn Sie SW1 dann aktivieren bzw. wenn der MIDI-Steuerbefehl CC80 eingeht, werden die gespielten Noten mit Vibrato versehen.



Pitch EG

Wenn Sie für „**Intensity**“ den Wert „+12.00“ wählen, kann die Hüllkurve der „Pitch EG“-Seite die Tonhöhe um maximal ±1 Oktave ändern.

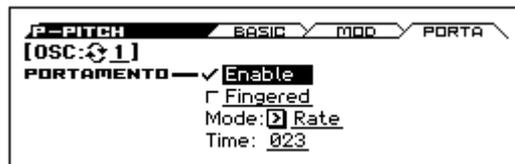
Um die leichten Tonhöhenschwankungen zu simulieren, die beim Anschlagen einer Saite bzw. beim Anblasen von Blasinstrumenten auftreten, wählen Sie in der Einschwingphase (Attack) der Hüllkurve einen kleinen Wert.

Portamento

Diese Funktion bewirkt, dass beim Anschlagen einer Taste, ohne die zuvor angeschlagene loszulassen, ein allmählicher Übergang zwischen den beiden Tonhöhen erzeugt wird.

Mit dem „**Time**“-Parameter bestimmen Sie die Übergangsgeschwindigkeit. Je größer der Parameterwert, desto länger dauert der Übergang. Wählen Sie hier „000“, so erfolgt der Übergang sofort.

Das Portamento kann man auch mit dem SW1- oder SW2-Taster ausschalten, wenn man ihm die „**Porta. SW: #65**“-Funktion zuordnet.

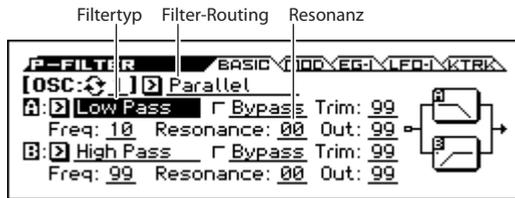


Verwendung der Filter

Mit einem Filter können Sie bestimmte Frequenzbereiche eines Klangs anheben oder abschwächen.

Die Klangfarbe richtet sich entscheidend nach den Filtereinstellungen.

Die wichtigsten Parameter (Zuordnung, Typ, Eckfrequenz) befinden sich auf der „P-FILTER> BASIC“-Seite.



Filter-Routing

Pro Oszillator stehen zwei Filter zur Verfügung: „A“ und „B“. Mit „**Filter Routing**“ bestimmen Sie, ob ein Filter oder beide verwendet werden. In letzterem Fall können Sie zudem einstellen, wie sie miteinander verbunden sind.

„**Single**“ bedeutet, dass nur Filter „A“ zur Verfügung steht. Es weist 2 Pole und eine Steilheit von 12dB/Oktave (6dB für „Band Pass“ und „Band Reject“) auf.

Bei „**Serial**“ kommen Filter „A“ und „B“ zum Einsatz. Der Oszillator ist mit Filter „A“ verbunden, dessen Ausgabe dann an Filter „B“ angelegt wird.

Bei „**Parallel**“ kommen Filter „A“ und „B“ zum Einsatz. Der Oszillator ist mit beiden (separat einstellbaren) Filtern verbunden, deren Ausgabe am Ende summiert wird.

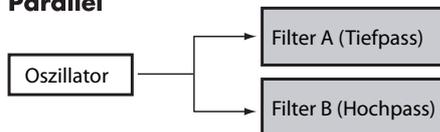
„**24dB(4Pole)**“ bedeutet, dass die beiden Filter miteinander kombiniert werden. Dieses kombinierte Filter weist 4 Pole und eine Steilheit von 24dB/Oktave (12dB für „Band Pass“ und „Band Reject“ auf). Im Vergleich zu „Single“ arbeitet dieses Filter weitaus steiler und weist ein „delikateres“ Resonanzverhalten auf. Diesen Filtertyp trifft man auf vielen Analog-Synthesizern an.

Serielles und paralleles Routing

Serial



Parallel



Filtertypen

Mit der Wahl des Filtertyps geben Sie den Frequenzbereich vor, der bearbeitet wird. Bei Anwahl des „Serial“- oder „Parallel“-Routings kann (und muss) der Typ für beide Filter („A“ und „B“) eingestellt werden.

Die Wahl des Filtertyps hat einen gewaltigen Einfluss auf die Klangfarbe.

Low Pass: Hiermit werden Frequenzen **über** dem „Frequency“-Wert gefiltert. „Low Pass“ ist die am häufigsten verwendete Filtercharakteristik und macht das bearbeitete Signal dumpfer.

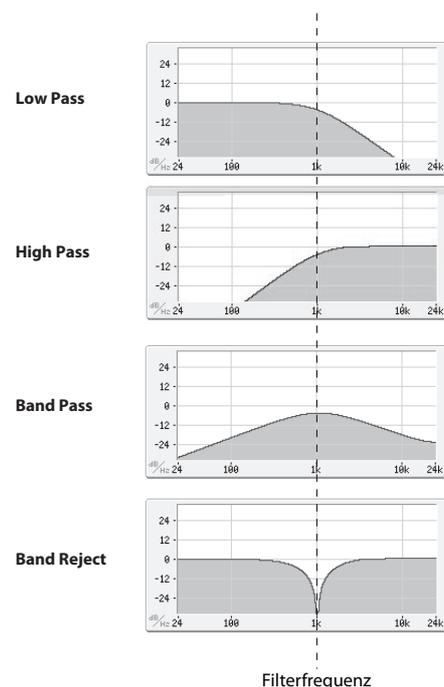
High Pass: Hiermit werden Frequenzen **unter** dem „Frequency“-Wert gefiltert. Damit macht man ein Signal „dünnere“.

Band Pass: Hiermit werden die Frequenzen oberhalb und unterhalb des Grenzwertes gefiltert. Nur der Bereich in der Nähe des „Frequency“-Werts bleibt unbehelligt. Die genaue Wirkung dieses Typs richtet sich entscheidend nach der „Frequency“-Einstellung und dem Frequenzgehalt des bearbeiteten Multisamples.

Wählen Sie einen kleinen Resonanzwert, um einen „Telefon“- oder „Grammophon“-Sound zu erzielen. Mit höheren Resonanzwerten erzeugen Sie relativ „näselnde“ Klangfarben.

Band Reject: Dieses Filter, das anderswo auch „Notch“ genannt wird, bearbeitet nur den Bereich um den „Frequency“-Wert. Wenn Sie die Filterfrequenz mit einem LFO modulieren, entsteht ein Phaser-ähnlicher Effekt.

Filtertypen und 'Frequency'-Werte

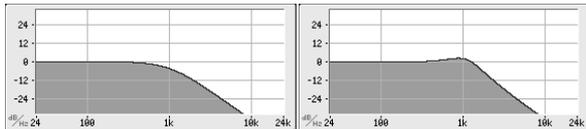


Resonanz

Mit „Resonance“ können die Frequenzen um den „Frequency“-Wert extra hervorgehoben werden (siehe Abbildung).

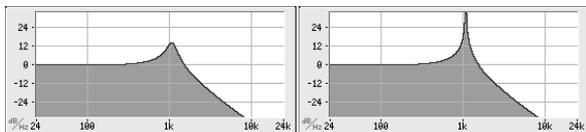
Stellen Sie diesen Parameter auf „0“, wenn keine Frequenz hervorgehoben werden soll.

Relativ dezente Werte beeinflussen die Klangfarbe des Filters und erzeugen einen „synthetischeren“ Charakter. Bei Anwahl eines hohen „Resonance“-Werts tritt ein Pfeifton auf, den man „Selbstoszillation“ nennt.



Wenig Resonanz ←

→ Hohe Resonanz

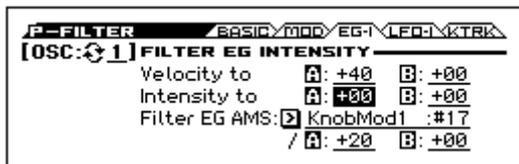


Modulieren der Filter

Mit der Filterhüllkurve, den LFOs, dem „Keyboard Tracking“ und dahingehend definierten Spielhilfen kann der „Frequency“-Wert beeinflusst werden. Damit lässt sich ein Sound überaus „interessant“ gestalten.

Filter EG

Der „Filter EG“ ist eine Hüllkurve, mit der man nicht nur das Filter, sondern auch andere Program-Parameter beeinflussen kann. Die Hüllkurve wird auf der „P-FILTER EG> ENVELOPE“-Seite programmiert. Welchen Einfluss sie genau auf das Filter haben soll, müssen Sie auf der „P-FILTER> EG-I (Intensity)“-Seite einstellen.



Mit „Intensity to A“ und „Intensity to B“ legen Sie fest, wie stark die Hüllkurve die Frequenz von Filter „A“ und „B“ beeinflussen soll – und zwar vor allen anderen Modulatoren.

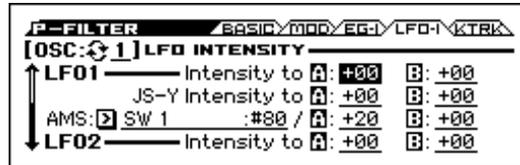
„Velocity to A“ und „Velocity to B“ bestimmen, wie stark man die Hüllkurve über den Anschlag beeinflussen kann.

Mit „Filter EG AMS“ ordnen Sie dem Filter EG (für Filter „A“ und „B“) eine AMS-Modulationsquelle zu. Die AMS-Quelle gilt zwar für beide Filter, jedoch kann man die Intensität für beide separat einstellen („to A“, „to B“).

LFO-Modulation

Die Filter können von LFO1, LFO2 und dem Common LFO moduliert werden. Eine Anwendungsmöglichkeit der LFO-Modulation des Filters ist die Erzeugung von „Auto-Wah“-Effekten.

Auf der Seite „P-FILTER> LFO-I (Intensity)“ können folgende Parameter (für jeden LFO separat) eingestellt werden:



Mit „Intensity to A“ und „Intensity to B“ bestimmen Sie, wie intensiv ein LFO die Klangfarbe beeinflussen kann.

Mit „AMS“ ordnen Sie dem LFO (für Filter „A“ und „B“) eine AMS-Modulationsquelle zu. Die AMS-Quelle gilt zwar für beide Filter, jedoch kann man die Intensität für beide separat einstellen.

Beispiel: Wenn Sie AMS auf „SW1: #80“ stellen, können Sie durch Aktivieren von SW1 einen „Auto-Wah“-Effekt erzeugen. (Siehe S. 40)

Keyboard Track

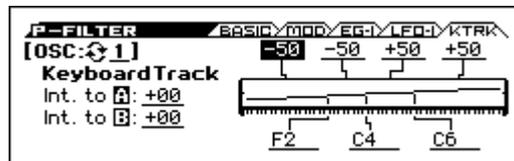
Die meisten akustischen Instrumente klingen in höheren Lagen immer brillanter. Das kann man erzielen, indem mit dem „Keyboard Track“-Parameter (Notenskalierung) den „Frequency“-Wert eines Tiefpassfilters bei zunehmender Tonhöhe immer weiter ansteigen lässt. In der Regel benötigt man zumindest eine Idee „Keyboard Track“, um eine natürliche Filteransprache zu erzielen.

Die Notenskalierung des KROSS kann jedoch weitaus detaillierter programmiert werden und erlaubt z.B. das Aufteilen der Filteransprache in bis zu vier Tastaturzonen. Die Möglichkeiten lauten u.a.:

- Dafür sorgen, dass die Filterfrequenz in der Mitte sehr schnell ansteigt und sich in höheren Lagen viel gemächlicher oder überhaupt nicht ändert.
- Die Filterfrequenz im Bass zusehends anheben.
- Abrupte Änderungen ab einer bestimmten Taste programmieren, um Split-ähnliche Effekte zu erzielen.

Funktionsweise von 'Keyboard Track': 'Key' und 'Ramp'

Die Notenskalierung erstreckt sich über vier „Rampen“ zwischen fünf Tasten (die als Eck-/Übergangspunkte fungieren).

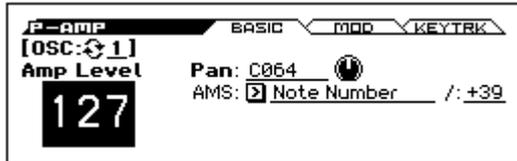


Verwendung der 'Amp'-Sektion

Die Verstärkersektion deckt die Bereiche Lautstärke, Stereo-position und „Drive“-Schaltung ab.

Die Lautstärke lässt sich mit dem „Amp EG“, „LFO 1/2“, „Key Track“, Anschlagwerten und AMS-Quellen beeinflussen.

Jeder Oszillator verfügt über eine separate „Amp“-Sektion: „Amp1“ für OSC1 und „Amp2“ für OSC2.

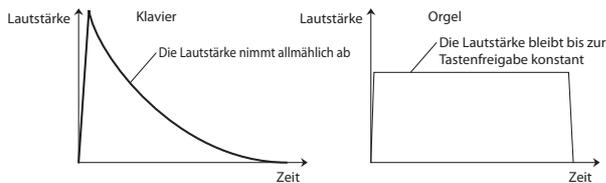


Was bedeutet überhaupt 'Amp'?

Die meisten Signale weisen einen typischen Lautstärkeverlauf auf.

Die Lautstärkehüllkurve eines Klaviers beispielsweise beginnt mit einem hohen Pegel, der nach und nach abnimmt. Bei einer Orgel hingegen bleibt der Pegel bis zur Tastenfreigabe konstant.

Die Lautstärke von Streich- oder Blasinstrumenten kann im Klangverlauf variiert werden (z.B. durch unterschiedlichen Bogen- oder Blasdruck).



Pan

Pan

Mit dem „Pan“-Parameter kann die Stereo-position des Klangs ganz am Ende der Bearbeitungskette eingestellt werden.

Oftmals werden Sie sich wohl für „C064“ entscheiden, weil sich das Signal dann in der Mitte des Stereobildes befindet. Wenn Sie „OSC (Oscillator Mode)“ auf „Double“ stellen, können Sie hier einen Stereo-Effekt erzielen, indem Sie „OSC1 Pan“ auf „L001“ und „OSC2 Pan“ auf „R127“ stellen. OSC1 befindet sich dann hart links und OSC2 ganz rechts.

„Random“ bedeutet, dass jede auf dem KROSS angeschlagene Note eine andere Stereo-position verwendet.

Pan - DKIT-SET (Use DKit Setting)

„Use DKit Setting“ wird nur verwendet, wenn „OSC (Oscillator Mode)“ = Drums.

Wenn Sie dieses Kästchen **markieren**, verwendet das Programm die für die einzelnen Schlagzeugklänge programmierten Pan-Einstellungen des angesprochenen Drumkits. Ist das Kästchen hingegen **nicht markiert**, so gilt die hier eingestellte Stereo-position für alle Schlagzeug-Instrumente.

Die vorprogrammierten und GM-Drumkits verwenden samt und sonders die individuelle Stereo-Verteilung des Kits. In der Regel sollte dieses Kästchen nämlich markiert sein.

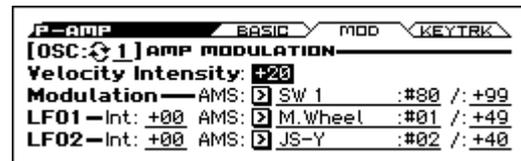
'Amp'-Modulation

Die Lautstärke kann mit dem „Amp Level“-Parameter eingestellt werden. Man kann sie aber noch ausgiebig modulieren:

Amp Modulation

Der Parameter „Velocity Intensity“ bestimmt bei den meisten Programmen, ob die Lautstärke bei schwach angeschlagenen Tasten abgesenkt und bei starkem Anschlag angehoben wird. Mit „Amp Modulation“ bestimmen Sie, wie stark dieser Effekt ist.

Normalerweise werden für „Amp Modulation“ positive (+) Werte eingestellt. Je größer der Wert, desto größer ist der Lautstärkeunterschied zwischen schwach und stark angeschlagenen Tasten.



LF01/2

Hier bestimmen Sie, wie die LFOs zyklische Lautstärkeänderungen erzeugen (Tremolo).

Dabei wird die Lautstärke von dem LFO beeinflusst, dessen „LFO1 Int (Intensity)“, „LFO2 Int (Intensity)“-Wert ungleich „0“ ist.

Mit „AMS Intensity“ bestimmen Sie, wie weit der Tremolo-Effekt des LFOs bei Verwendung eines „AMS“ intensiviert wird (LFO1 AMS, LFO2 AMS).

Beispiel: Wenn Sie „AMS“ („LFO1“ oder „LFO2“) auf „M.Wheel:#01“ stellen, kann mit dem Modulationsrad oder einem CC01-Befehl (MIDI) ein Tremolo-Effekt erzielt werden.

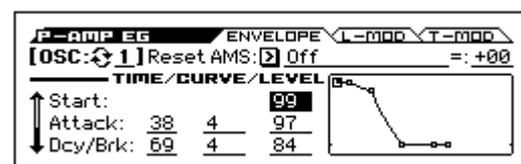
Keyboard Track

Hiermit bestimmen Sie, dass sich die Lautstärke z.T. nach der Tonhöhe der gespielten Noten richten soll.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Keyboard Track“ auf S. 42.

Amp EG

Mit den „Amp EG“-Parametern können Sie einstellen, wie sich die Lautstärke der Noten nach und nach ändert.



Alle Signale haben nämlich eine typischen „Lautstärkeverlauf“, der den Klang erkennbar macht.

Umgekehrt kann man die Erkennung eines Signals erschweren, indem man einem Orgelklang z.B. die „Amp EG“-Einstellung einer Streicherfläche verpasst.

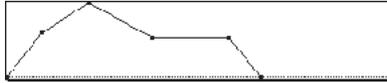
Klavier



Orgel



Streicher



Zuordnung der Bedienelemente

Definieren der Funktionen für die Taster SW1 und SW2

Diesen Tastern können Sie beliebige Funktionen zuordnen und sie dann z.B. für die Modulation oder zum Verriegeln/„Einfrieren“ der Pitch Bend-Position verwenden.

Auch das Verhalten (rastend/nicht rastend) ist einstellbar. Im Schaltmodus („Toggle“) ändern Sie den Status durch wiederholtes Drücken des Tasters. „Momentary“ (nicht rastend) bedeutet dagegen, dass der Status nur so lange „an“ lautet wie Sie den Taster gedrückt halten.

Die Belegung (und sogar der An/Aus-Status) dieser Taster kann für jedes Program, jede Combination und jeden Song separat programmiert werden.

Diese Einstellungen können auf den folgenden „CONTROLLERS“-Seiten vorgenommen werden.

Modus	Seite
Programs	P-INPUT/CTRL> CONTROLLERS
Combinations	C-INPUT/CTRL> CONTROLLERS
Sequencer	S-INPUT/CTRL> CONTROLLERS

Anmerkung: Beim Speichern eines Programs oder einer Combination wird der Status der Taster SW1 und SW2 ebenfalls gesichert.

Anmerkung: Diese Taster können Sie für die Alternativmodulation oder die dynamische Effektmodulation verwenden, um Program- oder Effektparameter anzusteuern.

Hierfür muss man ihnen in der Regel die Funktionen „SW1 Mod. :#80“ und „SW2 Mod. :#81“ zuordnen.

Anmerkung: Wenn Sie diese Einstellungen beim Ausschalten nicht verlieren möchten, müssen Sie sie speichern. (Siehe S. 122)

Arpeggiator-Parameter

Anhand der Notendaten der Tastatur oder einer an MIDI IN angeschlossenen Quelle kann der Arpeggiator eine Vielzahl Phrasen und Rhythmen erzeugen, darunter Arpeggien, Gitarren- und Keyboard-Begleitungen, Bassläufe und Schlagzeugrhythmen.

Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf S. 73.

‘Drum Track’-Einstellungen

Beim Spielen eines Programs kann der KROSS eine passende Schlagzeugbegleitung mit hochwertigen Klängen erzeugen.

Oftmals inspirieren einen die „Drum Track“-Pattern sogar zu neuen musikalischen Einfällen.

Alles Weitere zur „Drum Track“-Funktion finden Sie auf S. 83.

Verwendung des Step-Sequenzers

Der Step-Sequencer des KROSS kann zum schnellen Programmieren einer Schlagzeugbegleitung mit den Pads 1–16 verwendet werden. Solche Begleitungen können bereits während der Programmierung abgespielt werden, so dass Sie sofort hören, wie sich etwaige Änderungen auf den Rhythmus auswirken.

Alles Weitere zum Step-Sequencer finden Sie auf S. 89.

Effekte

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung der Effekte“ auf S. 67.

Automatischer Import eines Programs in den Sequencer-Modus

Mit der „Auto Song Setup“-Funktion können Sie die Einstellungen des gewählten Programs bzw. der Combination zu einem neuen Song-Speicher kopieren und die Aufnahmebereitschaft des KROSS aktivieren, indem Sie einfach den SEQUENCER ●-Taster (REC) drücken. Drücken Sie anschließend den SEQUENCER ►/■ (Start/Stop)-Taster, um die Aufzeichnung zu starten.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „‘Auto Song Setup’-Funktion“ auf S. 60.

Spielen und Editieren von Combinations

Über die Combinations des KROSS

Combinations erlauben die Verwendung von maximal 16 Programs in verschiedenen Split- und Layer-Kombinationen.

Jede Combination enthält 16 Timbres (Sie müssen allerdings nicht alle 16 Timbres verwenden). Jedes Timbre spricht ein Program an und bietet Parameter zum Einstellen der Tastaturzone und des Anschlagbereichs, des Mixers, des MIDI-Kanals und der Filter für Spielhilfen usw.

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

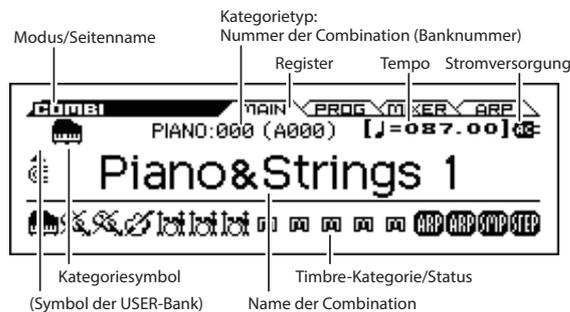
Spielen einer Combination

Anwahl von Combinations

1. Drücken Sie den COMBI-Taster. (Die Diode leuchtet.)

Damit rufen Sie den Combination-Modus auf.

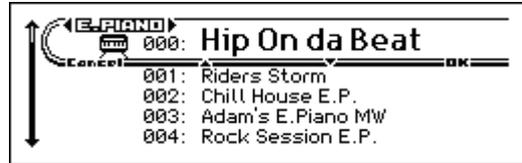
Wechseln Sie zur Seite „COMBI> MAIN“. In der oberen Display-Zeile wird der Name der Seite angezeigt. Wenn momentan eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster so oft drücken, bis die Seite „COMBI> MAIN“ erscheint.



Tipp: In der Seite „COMBI> MAIN“ können Sie Kombinationen auch mit den Cursortastern ▲ ▼ oder dem VALUE-Rad auswählen.

2. Wählen Sie mit dem CATEGORY-Rad die gewünschte Combination-Kategorie.

Es erscheint eine Übersicht im Display.



Tipp: Die Klangübersicht kann auch mit dem ENTER-Taster aufgerufen werden.

Bei Bedarf können Sie auch mit den Cursortastern ◀ ▶ eine andere Kategorie wählen.

3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Combination.

Spielen Sie ein paar Noten auf der Tastatur.

Tipp: Sie können Programme auch mit den Cursortastern ▲ ▼ oder den Tastern PAGE- (▲) und, PAGE+ (▼) auswählen.

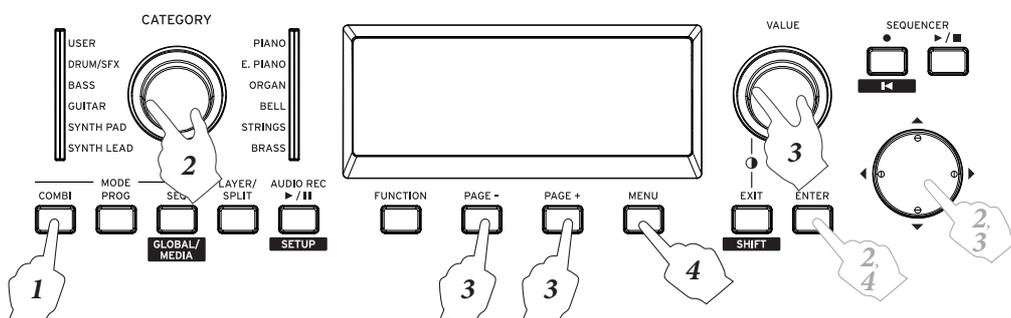
4. Um zur „MAIN“-Seite zurückzukehren, müssen Sie den MENU (OK)-Taster oder ENTER-Taster drücken. Dann wird die Übersicht wieder ausgeblendet.

Wenn Sie den FUNCTION- oder EXIT-Taster drücken, wird keine neue Combination gewählt. Stattdessen wird die zuvor gewählte beibehalten.

Andere Verfahren für die Combination-Anwahl

Außer mit den frontseitigen Bedienelementen des KROSS können Sie folgendermaßen Combinations wählen:

- Mit einem Fußtaster (siehe S. 24)
- Mit MIDI-Programmwechselbefehlen (die ein MIDI-Sequencer oder Controller sendet)
- Anwahl der im „Favorites“-Bereich vorgemerkten Combinations (siehe S. 53)



Combination-Kategorien und -Nummern

Die Sounds des KROSS sind in Kategorien unterteilt. Innerhalb jeder Kategorie haben die Speicher eine Indexnummer. Alle Combinations besitzen eine Bank- und Programmnummer und können daher mit den entsprechenden MIDI-Befehlen aufgerufen werden.

Anmerkung: Combinations können nicht unbedingt an einem beliebigen Ort gespeichert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Sichern von Daten“ auf S. 121.

Kategorie und Indexnummer

Kategorie	Indexnummer (Bankadresse)
PIANO	000 (A000)...036 (A036)
E.PIANO	000 (A037)...032 (A069)
ORGAN	000 (A070)...021 (A091)
BELL	000 (A092)...018 (A110)
STRINGS	000 (A111)...036 (B019)
BRASS	000 (B020)...019 (B039)
SYNTH LEAD	000 (B040)...061 (B101)
SYNTH PAD	000 (B102)...059 (C033)
GUITAR	000 (C034)...025 (C059)
BASS	000 (C060)...060 (C120)
DRUM/SFX	000 (C121)...006 (C127)
USER	000...511 (UA000...UD127)

Indexnummer

Die 384 Werks-Combinations der Bänke A, B und C sind den Kategorien PIANO–DRUM/SFX zugeordnet. Alle Combinations einer Kategorie bekommen jeweils eine Indexnummer. Bei der ersten Combination handelt es sich um „000“.

Die 512 initialisierten Combinations der Bank UA-UD (User) sind der „USER“-Kategorie zugeordnet.

Kategorie

Jede Combination kann jeweils einer der 12 oben erwähnten Kategorien zugeordnet werden. Das zugehörige Kategorie-Symbol wird oben links im Display angezeigt. Das [USER]-Kategorie-Symbol wird links neben dem PIANO–DRUM/SFX-Symbol angezeigt.

Banknummer

Die Bankadresse benötigen Sie, wenn Sie den betreffenden Speicher via MIDI aufrufen möchten. Da die Speicherbedingungen nicht für alle Bänke gleich sind, hilft Ihnen diese Angabe auch bei der Programmierung. Weitere Hinweise zu den Bänken finden Sie unter „Bankadresse und Bedingungen für die Datensicherung“ auf S. 121.

Weitere Hinweise zu den verfügbaren Combinations finden Sie in der beiliegenden „Voice Name List“.

Die Timbre-Symbole

Die Symbole in der untersten Display-Zeile informieren Sie über die Kategorie-Zugehörigkeit der Timbres, die Arpeggiator-Zuordnung und das Timbre, das vom Step-Sequenzler angesprochen wird.

Verwendung der Spielhilfen

Zusätzlich zur Tastatur bietet der KROSS ein Pitch Bend- und Modulationsrad, einen SW1- und SW2-Taster sowie die Verwendungsmöglichkeit eines Dämpferpedals und Fußtasters oder Schwellpedals.

Damit lassen sich die Klangfarbe, Tonhöhe, Lautstärke, Effektparameter usw. in Echtzeit beeinflussen.

- Pitch Bend- und Modulationsrad, SW1-, SW2-Taster → S. 1
- Dämpferpedal, Fußtaster/Schwellpedal → S. 23
- REALTIME CONTROLS → S. 15

Verwendung des Arpeggiators, der Schlagzeugbegleitung oder des Step-Sequenzers

Ausgehend von den von der Tastatur oder am MIDI IN-Anschluss empfangenen Notendaten kann der Arpeggiator ein Arpeggio (gebrochener Akkord) erzeugen oder diverse Phrasen und Muster, die zum Sound des aktuellen Programms passen - z. B. Rhythmusgitarren oder -Keyboard-Riffs, Bass-Phrasen oder Drumloops. Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf S. 73.

Die „Drum Track“-Funktion spielt bei Bedarf eine Schlagzeugbegleitung und spricht hierfür das Schlagzeug-Programm des zugeordneten Timbres an. Alles Weitere zur „Drum Track“-Funktion finden Sie auf S. 83.

Mit dem Step-Sequenzler kann man ganz unbürokratisch Schlagzeugbegleitungen programmieren. Die Arbeitsweise ähnelt jener der „Drum Track“-Funktion. Diese Programmierung beruht auf der Aktivierung/dem Ausschalten der Pads 1–16 rechts im Bedienfeld. Alles Weitere zum Step-Sequenzler finden Sie auf S. 89. Der Step-Sequenzler ist Timbre 16 zugeordnet.

Bei Bedarf können Sie sowohl die „Drum Track“-Funktion als auch den Step-Sequenzler als Begleitung für Ihr Combination-Spiel verwenden.

Arpeggien, die „Drum Track“-Begleitung und der Step-Sequenzler können zueinander synchron laufen – zusätzlich können Sie live mitspielen.

Editieren einer Combination

Die werksseitig vorbereiteten Combinations des KROSS können abgewandelt und zu neuen Combinations umfunktioni-ert werden. Sie könnten aber auch alles selbst program-mieren und dafür eine initialisierte Combination verwenden. Eine Combination enthält 16 Timbres, denen Sie je ein Pro-gram zuordnen können. Außerdem können Sie ihre Laut-stärke und Stereoposition, den Noten- und Anschlagbereich sowie ihr Effekt-Routing einstellen. Hiermit lassen sich einerseits relativ einfache Sounds wie Verstimmungen, „Splits“ oder „Layer“ und andererseits komplexe Orchester-zuordnungen programmieren.

Anmerkung: Wenn Sie ein angesprochenes Program im Combination-Modus editieren und dann in den Program-Modus wechseln, hören Sie auch dort die editierte Fassung.

Vorstellung der Editierseiten

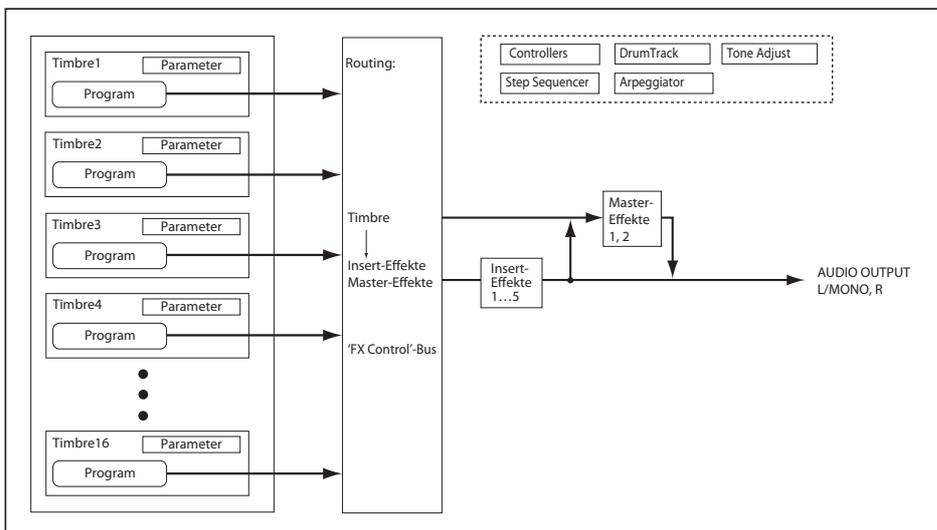
Um ganz gezielt Klangaspekte zu ändern, müssen Sie die betreffende Editierseite aufrufen.

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 12.

Seite	Reiter	Wichtigster Inhalt
COMBI	MAIN	Anwahl und Spielen von Combina-tions
	PROG	Program-Zuordnung für die Timbres und Statureinstellung
	MIXER	Lautstärke, Stereoposition und „Mute“-Status der Timbres
	ARP	Einfache Editierung des Arpeggia-tors
C-INPUT/ CTRL	AUDIO IN	Einstellungen für die Audio-Eingabe
	CONTROLLERS	Funktion von SW1 und SW2 sowie Einstellung des Tempos
C-TONE ADJ	TONE ADJUST	„Tone Adjust“-Parameter der einzel-nen Timbres
	EG ADJUST	Hüllkurvenparameter (ADSR) der Timbres
C-TIMBRE	MIDI	MIDI-Kanäle der einzelnen Timbres
	OSC	„OSC“-Parameter der einzelnen Tim-bres
	PITCH	Tonhöhe der einzelnen Timbres
	SCALE	Skalenwahl

Seite	Reiter	Wichtigster Inhalt
C-ZONE/ DELAY	KEY ZONE	Notenbereich (Key Zone) der Timb-res
	VEL ZONE	Anschlagbereich (Velocity Zone) der Timbres
	DELAY	Delay-Einstellungen der einzelnen Timbres
C-FILTER	1	MIDI-Filter für die Übertragung/den Empfang der Timbres
	2	
	3	
	4	
C-ARP	ASSIGN	Arpeggiator-Zuordnung der Timbres
	A	Parameter von Arpeggiator A
	B	Parameter von Arpeggiator B
C-DRUM TRACK	SCAN ZONE	Legt den Arbeitsbereich des Arpeggia-tors fest
	PATTERN	Anwahl des „Drum Track“-Pattern und Einstellungen für die Auslösung
C-STEP SEQ	CHANNEL	Empfangs- und Übertragungskanal der „Drum Track“-Funktion
	BASIC	Program-Anwahl und Länge der Step-Sequenz
	EDIT	Ein-/Ausschalten der einzelnen Sequenzschritte
	INST	Einstellungen für die Instrumente
C-FX ROUTING	MOD	Akzent- und Swing-Einstellungen für den Step-Sequencer
	BUS	Buszuordnungen der Timbres zu den Insert-Effekten
	SEND	Hinwegpegel der einzelnen Timbres zu den Master-Effekten
	IFX	Wahl der Insert-Effekttypen und Ver-kettungen
	MIXER	Routing an den Ausgängen der Insert-Effekte
C-IFX	IFX1	Parameter der Insert-Effekte 1-5
	IFX2	
	IFX3	
	IFX4	
	IFX5	
C-MFX	SETUP	Wahl der Master-Effekttypen und Verkettungen
	MFX1	Parameter der Master-Effekte 1 und 2
	MFX2	

Aufbau einer Combination und zugeordnete Display-Seiten



Ein paar Ansätze für Editierarbeiten

Ordnen Sie den Timbres zunächst die gewünschten Programs zu. Stellen Sie ihren MIDI-Kanal anschließend auf „Gch“ (globaler MIDI-Kanal) und ihren „Status“ auf „INT“, um die Timbres über die Tastatur ansteuern zu können.

Stellen Sie danach die Tastaturzonen oder Anschlagbereiche sowie eventuelle „Layer“ (Überlagerungen) und „Crossfades“ ein.

Wählen Sie dann die Lautstärke der Timbres und stellen Sie die übrigen Timbre-Parameter wunschgemäß ein.

Schmecken Sie das Ergebnis mit den Insert- und/oder dem Master-Effekt ab. Bei Bedarf können übrigens ganz andere Effekte verwendet werden als jene, welche die Programs im Program-Modus ansprechen.

Ganz zuletzt können Sie dann die Arpeggiator- und „Drum Track“-Parameter und die Spielhilfen einstellen.

Anmerkung: Bei Bedarf können Sie die Effekt- und Arpeggiator-Einstellungen eines Programs kopieren.

Solo schalten der Timbres

Mit dem „Solo Setting“-Parameter der Seite „COMBI> PROG“ können Sie das gewünschte Timbre solo schalten. (Siehe S. 32)

Vergleich zum ursprünglichen Klang vor der Bearbeitung

COMPARE

Beim Editieren von Klängen kann man mit dem COMPARE-Taster wieder die gespeicherte (ursprüngliche) Version aufrufen.

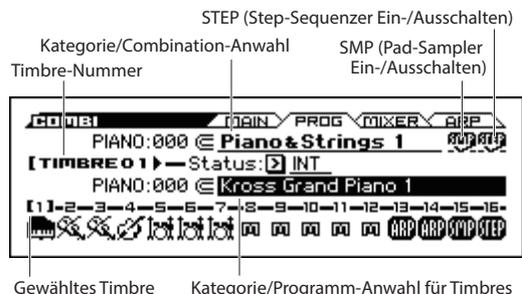
Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Compare/Undo“-Funktion“ auf S. 13.

Program-Zuordnung der Timbres

Bereits durch die Anwahl anderer Programs für die Timbres 1–16 können Sie den Charakter einer Combination drastisch ändern.

1. Wechseln Sie zur Seite „COMBI> PROG“.

Wählen Sie mit dem PAGE+- oder PAGE--Taster die Seite.



2. Wählen Sie mit dem ▼-Taster den Kategorie/Program-Wahlparameter (das Feld wird hervorgehoben).
3. Wählen Sie mit den ◀▶-Tastern das Timbre, dem Sie ein anderes Program zuordnen möchten.
4. Wählen Sie mit dem CATEGORY-Rad eine Kategorie.
5. Drehen Sie am VALUE-Rad.

6. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem MENU- (OK) oder ENTER-Taster.

MIDI MIDI-Programmwechselbefehle eines externen MIDI-Geräts können ebenfalls zum Aufrufen von Programs verwendet werden.

Wenn Sie einem Timbre per MIDI-Programmwechsel andere Programs zuordnen möchten, müssen Sie seinen „Status“ auf „INT“ stellen.

Nachbessern der 'Mischung'

Lautstärke der Timbres

1. Springen Sie zur Seite „COMBI> MIXER“.

Wählen Sie mit dem PAGE+- oder PAGE--Taster die Seite.

Hier können die Stereoposition und Lautstärke der Timbres 1–16 eingestellt werden.



2. Wählen Sie mit dem ▼-Taster „Volume“ (der Wert wird hervorgehoben).
3. Wählen Sie mit den ◀▶-Tastern das Timbre, dessen Lautstärke Sie ändern möchten.
4. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad usw. den gewünschten Wert ein.

Anmerkung: Wenn Sie „Hold Balance“-Funktion markieren, ändert sich beim Verschieben eines Fader-Symbols auch die Lautstärke der übrigen Timbres. Die Balance der Timbres 1–16 bleibt folglich erhalten. Das ist praktisch, wenn alle Timbres zu leise oder zu laut sind.

Stereoposition der Timbres

1. Wechseln Sie zur Seite „COMBI> MIXER“.



2. Wählen Sie mit dem ▲▼-Taster „Pan“ (der Wert wird hervorgehoben).
3. Wählen Sie mit den ◀▶-Tastern das Timbre, dessen Stereoposition Sie ändern möchten.
4. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad usw. den gewünschten Wert ein.

Anmerkung: Die Pan-Einstellung der Timbres baut immer auf die Stereoposition des angesprochenen Programs auf. So bedeutet „C064“, dass die Stereoposition der Program-Oszillatoren übernommen wird. Bei anderen Pan-Werten des Timbres wird das Panoramaverhältnis der Oszillatoren ebenfalls beibehalten, allerdings wird es entsprechend weiter nach links oder rechts verschoben. Der Wert „L001“ vertritt die Stereoposition „hart links“, während „R127“ der „Hart Rechts“-Einstellung entspricht.

Verwendung der 'Tone Adjust'- und 'EG Adjust'-Funktion

Mit „Tone Adjust“ lassen sich die wichtigsten Klangaspekte der Timbres im Handumdrehen ändern.

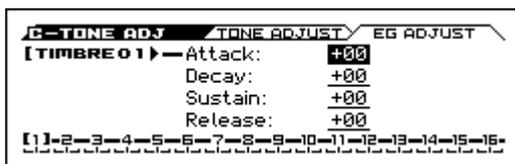
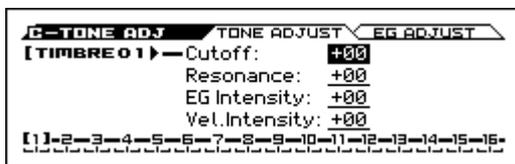
Auf der Seite „C-TONE ADJ> TONE ADJUST“ können Parameter wie die Filterfrequenz und Resonanz geändert werden. Die Seite „C-TONE ADJ> EG ADJUST“ erlaubt dagegen die Abwandlung der Hüllkurven.

Diese Änderungen werden nur hier verwendet – wenn Sie die betreffenden Programs im Program-Modus ansprechen, klingen sie daher eventuell „anders“.

1. Springen Sie zur Seite „C-TONE ADJ> TONE ADJUST“ oder „EG ADJUST“.

Rufen Sie mit dem MENU-Taster das Seitenmenü auf. Wählen Sie mit PAGE+ (▼) oder PAGE- (▲) „C-TONE ADJ“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster.

Wählen Sie mit dem PAGE+- oder PAGE--Taster die Seite.



- Wählen Sie mit den ◀▶-Tastern das Timbre, das Sie abwandeln möchten.
- Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den Parameter, den Sie editieren möchten.
- Stellen Sie mit dem VALUE-Rad usw. den gewünschten Wert ein.

Weitere Hinweise zu diesen Parametern finden Sie auf S. 31.

Speichern der editierten Combination

Speichern Sie Ihre Änderungen, wenn Sie sie später noch einmal brauchen. Wenn Sie das Instrument ausschalten oder eine andere Combination wählen, gehen alle Änderungen nämlich verloren.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speichern eines Programs oder einer Combination“ auf S. 122.

Combinations kann man bei Bedarf auch auf einer SD-Karte sichern (PCG-Dateien).

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Datensicherung auf einer SD-Karte“ auf S. 125.

Sound oder Effekte mit REALTIME CONTROLS bearbeiten

Hiermit können Sie in Echtzeit diverse Parameter bearbeiten, z. B. die Cutoff-Frequenz oder Resonanz.

Zudem können Sie die Effekttiefe oder die vom Arpeggiator erzeugte Phrase ändern. (Siehe S. 32)

Anmerkung: Im Combination-Modus können Sie die mit dem SELECT-Taster gewählten und in Echtzeit bearbeiteten Parameter von TONE 1, TONE 2 oder EFFECT nicht speichern. Falls Sie einen Sound speichern möchten, bearbeiten Sie die entsprechenden Parameter über die Funktionen der 'Tone Adjust'- und 'EG Adjust'-Funktion.

'Layer', 'Split' und 'Velocity Switch'

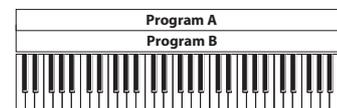
Innerhalb einer Combination kann der Tonumfang der Programs auf bestimmte Tastaturbereiche oder Anschlagwerte beschränkt werden.

So lassen sich anhand mehrerer Programs folgende Dinge erzielen: „Layer“, „Splits“ und „Velocity Switch“-Anordnungen. Innerhalb einer Combination können diese Spielarten sogar gleichzeitig verwendet werden.

Tipp: Im Program-Modus können „Layer“ und „Splits“ viel unkomplizierter programmiert werden. (Siehe „Quick Layer/Split-Funktion“ auf S. 29)

Layer

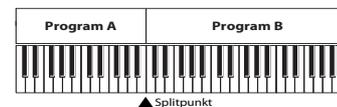
Mit „Layer“ ist gemeint, dass zwei oder mehr Programs gleichzeitig angesteuert werden.



Layer:
Es werden zwei oder mehr Programs gleichzeitig angesteuert.

Split

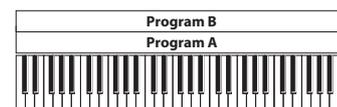
Der Begriff „Split“ verweist auf den Umstand, dass die Programs in einem eingeschränkten (meist komplementären) Bereich angesteuert werden.



Split:
Die Programs können nur in einem eingeschränkten Bereich angesteuert werden.

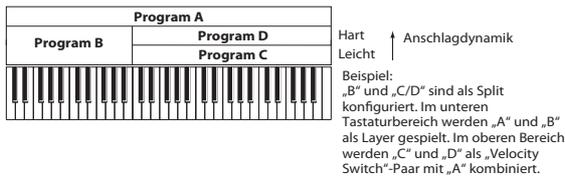
Velocity Switch

Ein „Velocity Switch“ bezeichnet Einstellungen, bei denen je nach Anschlagwert unterschiedliche Programs angesteuert werden.

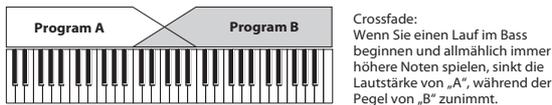


Hart ↑ Anschlagdynamik
Leicht ↓
Velocity Switch:
Die beim Spielen erzeugten Anschlagwerte bestimmen, welches Program angesteuert wird.

Im Combination-Modus des KROSS können Sie jedem der 16 Timbres ein anderes Program zuordnen und dann mit Hilfe der oben beschriebenen Methoden komplexe Konfigurationen erstellen.



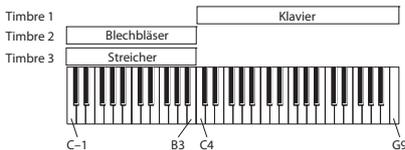
Ferner können Sie Ausblendcharakteristika für Tastatur- und Anschlagbereich festlegen. Dann entstehen fließende Übergänge an den Rändern der Zonen. Daraus ergeben sich Überblendungen zwischen Tastatur- und Anschlagbereichen („Crossfades“).



Programmieren von 'Splits' und 'Layer'

'Splits' und 'Layer'

Programmieren wir doch einfach mal eine Combination, die sowohl das „Split“- als auch das „Layer“-Verfahren verwendet:



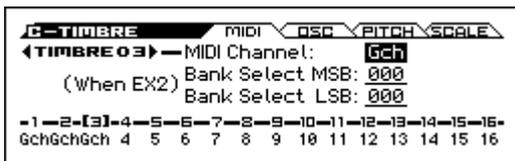
1. Springen Sie zur Seite „COMBI> PROG“.
2. Ordnen Sie Timbre 1 einen Klavierklang, Timbre 2 einen „Brass“-Klang und Timbre 3 einen Streicherklang zu.



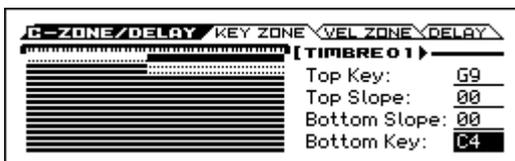
3. Stellen Sie „Status“ der Timbres 1–3 auf „INT“.



4. Wechseln Sie zur Seite „C-TIMBRE MIDI“.
5. Wählen Sie als MIDI-Kanal für die Timbres 1–3 „Gch“ (globaler Kanal).



6. Wechseln Sie zur Seite „C-ZONE/DELAY> KEY ZONE“.
7. Stellen Sie „Top Key“ von Timbre 1 auf „G9“ und „Bottom Key“ auf „C4“.



Notenwerte kann man auch eingeben, indem man den ENTER-Taster gedrückt hält, während man die betreffende Klaviertaste betätigt.

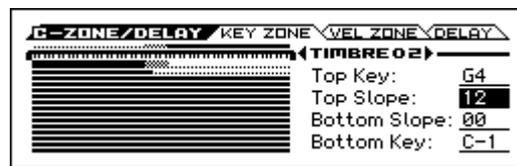
8. Stellen Sie „Top Key“ von Timbre 2 und 3 auf „B3“ und „Bottom Key“ auf „C-1“.

Key Zone Slope

Statt mit „harten“ (d.h. abrupten) Splits zu arbeiten, können Sie mit den „Slope“-Parametern fließende Übergänge programmieren.

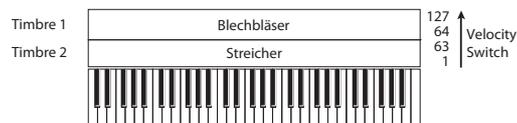
Das oben gezeigte Beispiel wollen wir ein wenig abwandeln.

1. Im Beispiel oben könnten Sie „Bottom Key“ von Timbre 1 z.B. auf „G3“ und „Top Key“ von Timbre 2 auf „G4“ stellen, um eine partielle Überlagerung zu erzielen.
2. Wenn Sie „Bottom Slope“ von Timbre 1 danach auf „12“ und „Top Slope“ von Timbre 2 ebenfalls auf „12“ stellen, ändert sich der Klang ganz allmählich (fließender Übergang).



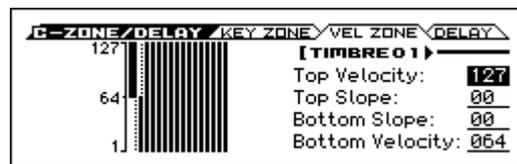
Arbeiten mit Anschlagumschaltungen

Sehen wir uns nun an, wie man einen (einfachen) „Velocity Switch“ programmiert:



1. Springen Sie zur Seite „COMBI> PROG“.
2. Ordnen Sie Timbre 1 einen „Brass“-Klang und Timbre 2 einen Streicherklang zu.
3. Stellen Sie „Status“ der Timbres 1 und 2 auf „INT“.
4. Wechseln Sie zur Seite „C-TIMBRE MIDI“.
5. Wählen Sie als MIDI-Kanal für Timbre 1 und 2 „Gch“ (globaler Kanal).
6. Wechseln Sie zur Seite „C-ZONE/DELAY> VEL ZONE“.
7. Stellen Sie „Top Velocity“ von Timbre 1 auf „127“ und „Bottom Velocity“ auf „64“.

Anschlagwerte kann man auch eingeben, indem man den ENTER-Taster gedrückt hält und eine beliebige Klaviertaste betätigt.



8. Stellen Sie „Top Velocity“ von Timbre 2 auf „63“ und „Bottom Velocity“ auf „1“.

Velocity Zone Slope

Wie die „Slope“-Parameter der Tastaturzonen (siehe oben) können diese Parameter zum Erzielen fließender Anschlag-Übergänge verwendet werden.

Das oben gezeigte Beispiel wollen wir ein wenig abwandeln.

1. Stellen Sie die Anschlagbereiche der beiden Timbres so ein, dass eine geringfügige Überlagerung auftritt.
2. Stellen Sie „Top Slope“ und „Bottom Slope“ so ein, dass die Umschaltung allmählich (statt abrupt zwischen den Anschlagwerten „63“ und „64“) erfolgt.

'Status'-Einstellungen

Diese Einstellungen können auf der Seite „COMBI> PROG“ vorgenommen werden.

Dieser Parameter bestimmt, welchen Klangerzeuger (extern/MIDI bzw. keiner) das betreffende Timbre anspricht. Um ein internes Program anzusteuern, müssen Sie „INT“ wählen.

Haben Sie „Off“, „EXT“ oder „EX2“ gewählt, so steuert das Timbre die interne Klangerzeugung nicht an. Mit „Off“ wird ein Timbre ganz ausgeschaltet. Die Einstellungen „EXT“ und „EX2“ bedeuten, dass das Timbre einen externen Klangerzeuger ansteuert.

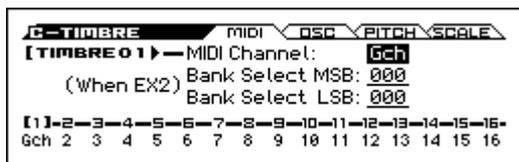


MIDI-Parameter

MIDI Channel

Diese Einstellungen können auf der Seite „C-TIMBRE> MIDI“ vorgenommen werden.

Timbres, die Sie über die Tastatur des KROSS ansteuern möchten, müssen auf dem Global-Kanal empfangen. Alles, was Sie auf der Tastatur spielen, wird nämlich auf dem Global-Kanal übertragen. Daher sollten Sie hier in der Regel „Gch“ wählen. „Gch“ ist eine kluge Wahl, weil Sie den Global-Kanal danach beliebig ändern können, ohne befürchten zu müssen, dass Sie den Empfangskanal der Timbres neu einstellen müssen.



- Die Werks-Combinations enthalten bisweilen Timbres, die vom Arpeggiator angesteuert werden und daher einen anderen MIDI-Kanal als „Gch“ verwenden. Solche Timbres spielen nur, wenn der Arpeggiator läuft, was durchaus praktisch sein kann. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Arpeggiator-Einstellungen im Combination- und Sequencer-Modus“ auf S. 76. Achten Sie besonders auf die Hinweise bezüglich der MIDI-Kanäle und Arpeggiator-Zuordnungen (A/B).

„Bank Select“ (wenn „Status“ = EX2)

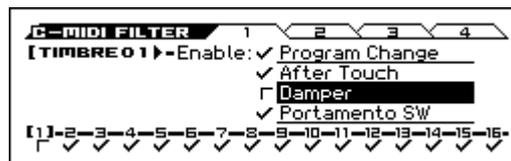
Wenn Sie „Status (COMBI> PROG)“ auf „EX2“ stellen, regelt dieser Parameter, wie die MIDI-Bankwechselbefehle für die Bankanwahl auf externen Instrumenten gehandhabt werden.

MIDI-Filtereinstellungen

Diese Einstellungen können auf den Seiten „C-MIDI FILTER> 1–4“ vorgenommen werden.

Mit „MIDI Filter“ können Sie für jeden MIDI-Datentyp festlegen, ob er gesendet und empfangen wird oder nicht. **Markierte** Kästchen bezeichnen Datentypen, die gesendet und empfangen werden.

Die MIDI-Filter haben aber keinen Einfluss auf den Status der betreffenden Funktionen. Sie besagen lediglich, ob solche Funktionen MIDI-Befehle senden – oder eben nicht.



Beispiel: Wenn die Portamentofunktion aktiv ist, werden die auf dem KROSS gespielten Noten selbst dann mit Portamento versehen, wenn „Enable Portamento SW“ nicht markiert ist.

Anderes Beispiel: Sie haben für Timbre 1 einen Bassklang und für Timbre 2 ein Klavier gewählt und einen Split eingestellt. Wenn nur der Klavierklang (Timbre 2) auf die Befehle des Dämpferpedals reagieren soll, müssen Sie folgende Einstellung vornehmen:

1. Springen Sie zur Seite „C-MIDI FILTER> 1“.
2. Deselektieren Sie das Kästchen „Damper (Enable Damper)“ von Timbre 1.
3. Markieren Sie das Kästchen „Damper (Enable Damper)“ von Timbre 2.

Angleichen der Program-Parameter an die Combination

Oftmals klingt eine Combination noch besser, wenn man hier und da noch ein wenig an den angesprochenen Programmen feilt. Wenn man solche Änderungen im Combination-Modus vornimmt, gelten Sie nur dort – d.h. das zu Grunde liegende Program bleibt wie es ist.

Oszillatoreinstellungen der Timbres



Diese Einstellungen können auf der Seite „C-TIMBRE> OSC“ vorgenommen werden.

Force OSC Mode

Wenn Sie aber möchten, dass ein an sich polyphones Program monophon verwendet wird, wählen Sie hier „Mono“ oder „Legato“. Umgekehrt können Sie auch „Poly“ selektieren, wenn ein monophones Program polyphon gespielt werden soll.

Wählen Sie hier „PRG“, wenn das Program „1 : 1“ übernommen werden soll.

OSC Select

Wenn ein Timbre ein Program anspricht, das auf „Oscillator Mode“ = Double gestellt wurde und nur einer seiner Oszillatoren (OSC1 oder OSC2) benötigt wird, wählen Sie entweder „onlyOSC1“ oder „onlyOSC2“. Geben Sie umgekehrt onlyOSC2 an, falls nur OSC2 Klang produzieren soll. Falls Sie die unveränderten Programmeinstellungen nutzen und damit den originalen Sound hören wollen, wählen Sie OSC1&2.

In der Regel werden Sie hier wohl „OSC1&2“ wählen.

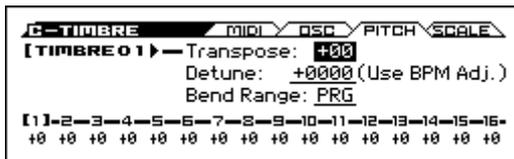
Portamento

Wenn das Program Portamento verwendet, das Sie im Combination-Modus nicht brauchen, müssen Sie hier „Off“ wählen.

Wenn umgekehrt das Portamento wohl aktiv sein oder eine andere Portamentozeit verwendet werden soll, wählen Sie hier den entsprechenden Wert (001–127). Der Portamento-Effekt ändert sich dann entsprechend.

In der Regel werden Sie hier wohl „PRG“ wählen.

‘Pitch’-Einstellungen



Transpose, Detune (BPM Adjust)

Hier stellen Sie die Grundtonhöhe des Timbres ein. Diese Einstellungen können auf der Seite „C-TIMBRE> PITCH“ vorgenommen werden.

- Wenn Sie in einer Layer-Combination zwei oder mehr Timbres das gleiche Program zuordnen, können Sie sie mit „Transpose“ bis zu eine Oktave höher oder tiefer transponieren und mit „Detune“ leichte Verstimmungen programmieren, um Schwebungen zu erzeugen, die den Sound fetter machen.
- In einer „Split“-Combination können Sie die Tonhöhe der Timbres der beiden Zonen mit „Transpose“ in Halbschritten erhöhen oder verringern.

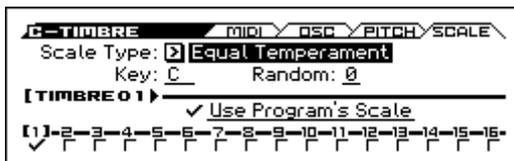
Anmerkung: Um die Tonhöhe eines Drum-Programs zu ändern, verwenden Sie den Parameter „Detune“. Wenn Sie hier nämlich einen „Transpose“-Wert einstellen, ändert sich die Zuordnung der Schlagzeugklänge zu den Notennummern.

Skalenwahl

Skala eines Programs und Skalentyp (Timbre- oder allgemeine Skala)

Hier können Sie dem gewählten Timbre eine andere Stimmung (Skala) zuordnen. Diese Einstellungen können auf der Seite „C-TIMBRE> SCALE“ vorgenommen werden.

Wenn Sie „Use Program’s Scale“ markieren, verwendet das Timbre die Program-Stimmung. Timbres, deren Kästchen **nicht** markiert ist, verwenden die „Scale“-Tonleiter.

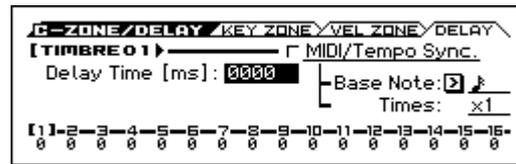


Delay

Hiermit sorgen Sie für eine Verzögerung des gewählten Timbres beim Anschlagen einer Taste. Damit lassen sich interessante Effekte (z.B. anschwellende Sounds) erzielen. Diese Einstellungen können auf der Seite „C-ZONE/DELAY> DELAY“ vorgenommen werden.

Die Verzögerung kann entweder als Zeit- (ms) oder als Notenwert (im Verhältnis zum eingestellten Tempo) definiert werden.

Wenn Sie „Delay“ auf „Key Off“ stellen, wird das betreffende Timbre erst gestartet, wenn Sie eine Taste wieder loslassen.



Arpeggiator-Parameter

Anhand der Notendaten der Tastatur oder einer an MIDI IN angeschlossenen Quelle kann der Arpeggiator eine Vielzahl Phrasen und Rhythmen erzeugen, darunter Arpeggien, Gitarren- und Keyboard-Begleitungen, Bassläufe und Schlagzeugfiguren. Innerhalb einer Combination gibt es zwei Arpeggiators.

Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf S. 73.

‘Drum Track’-Einstellungen

Beim Spielen einer Combination kann der KROSS eine passende Schlagzeugbegleitung mit hochwertigen Klängen erzeugen.

Oftmals inspirieren einen die „Drum Track“-Pattern sogar zu neuen musikalischen Einfällen.

Sie können das passende „Drum“-Program wählen und festlegen, wie die Begleitung gestartet wird.

Alles Weitere zur „Drum Track“-Funktion finden Sie auf S. 83.

Verwendung des Step-Sequenzers

Innerhalb einer Combination spricht der Step-Sequencer das „Drum“-Program von Timbre 16 an. Mit den Pads 1–16 können Sie eigene Schlagzeugbegleitungen programmieren.

Alles Weitere zum Step-Sequencer finden Sie auf S. 89.

Effekte

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung der Effekte“ auf S. 67.

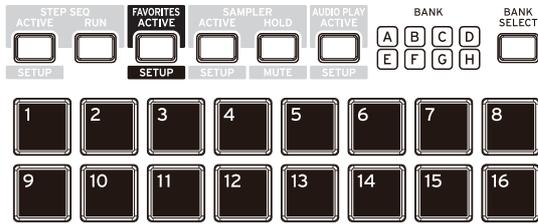
Automatischer Import eines Combination in den Sequencer-Modus

Mit der „Auto Song Setup“-Funktion können Sie die Einstellungen des gewählten Programs bzw. der Combination zu einem neuen Song-Speicher kopieren und die Aufnahmebereitschaft des KROSS aktivieren, indem Sie einfach den SEQUENCER ●-Taster (REC) drücken. Drücken Sie anschließend den SEQUENCER ►/■-Taster (Start/Stopp), um die Aufzeichnung zu starten.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „‘Auto Song Setup’-Funktion“ auf S. 60.

'Favorites'-Funktion

Was ist die 'Favorites'-Funktion?

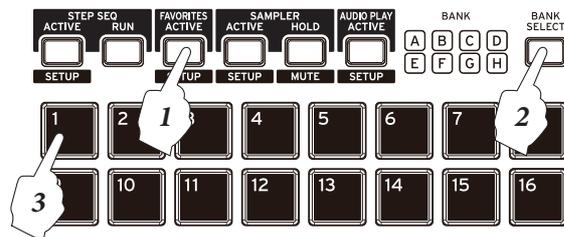


Mit dieser Funktion registrieren Sie Ihre Lieblings-Kombinationen oder -Programme für einen sofortigen Aufruf auf den 16 Pads der Oberseite.

Den Favoriten-Speichern können ferner MIDI-Programmnummern zugeordnet werden, was praktisch ist für die Fernsteuerung externer Geräte.

Verwendung der 'Favorites'-Funktion

Aufrufen eines Favoritenspeichers



1. Drücken Sie den FAVORITES ACTIVE-Taster, um die „Favorites“-Funktion zu aktivieren. (Der FAVORITES ACTIVE-Taster leuchtet.)



2. Wählen Sie mit dem BANK SELECT-Taster die gewünschte Bank. (Jene BANK-Diode leuchtet.)
3. Rufen Sie mit einem der Pads 1–16 den gewünschten Speicher auf. Der dort gespeicherte Sound bzw. die Einstellungen werden aufgerufen. (Der Taster leuchtet.)

Anmerkung: Bei Bedarf können die Favoriten mit den ◀▶▲▼-Tastern oder VALUE-Rad der Reihe nach aufgerufen werden.

Anmerkung: Favoriten lassen sich auch mit einem Fußtaster und via MIDI aufrufen. (Siehe S. 23)

Anmerkung: Zum Ausschalten der Favoritenfunktion drücken Sie einen der Taster PROG, COMBI oder SEQ.

Belegen eines Favoritenspeichers

Die gewünschten Speicher können auf zwei Arten als Favoriten definiert werden:

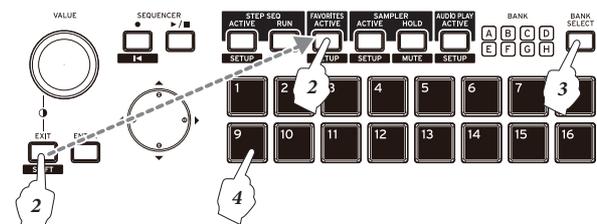
- Direkte Registrierung eines Speichers
 - Ändern einer bereits vorhandenen Favoritendefinition
- Sehen wir uns diese beiden Verfahren einmal an.

➤ Neue „Favorites“-Definitionen gehen beim Ausschalten des Instruments wieder verloren, können aber gespeichert werden. Genau deshalb gibt es eine „Write Favorites“-Funktion. (Siehe „Speichern Ihrer Favoriten“ auf S. 54.)

Direkte Registrierung eines Favoriten

Den momentan im Program- oder Combination-Modus gewählten Speicher kann man folgendermaßen als Favoriten definieren.

1. Wählen Sie im Program- oder Combination-Modus den gewünschten Speicher. (Siehe S. 27, 45.)



2. Halten Sie den EXIT-Taster gedrückt, während Sie den FAVORITES ACTIVE-Taster betätigen, um die Registrierung zu starten. Im Display erscheint „Add to Favorite“ und die Bank LEDs und Pads 1–16 blinken. **Anmerkung:** Wenn Sie den Speicher doch nicht registrieren möchten, müssen Sie den EXIT-Taster drücken.
3. Wählen Sie mit dem BANK SELECT-Taster eine Bank.
4. Drücken Sie den Pads 1–16, mit dem Sie den Sound aufrufen möchten.

'Add to Favorite'-Funktion

Im Program- und Combination-Modus gibt es außerdem eine „Add to Favorite“-Funktion, mit der man ebenfalls Favoriten definieren kann.

Lassen Sie Schritt 2 oben aus und rufen Sie stattdessen mit dem FUNCTION-Taster die Funktionsübersicht auf. Wählen Sie dort mit PAGE- (▲) oder PAGE+ (▼) „Add to Favorite“ und bestätigen Sie mit dem MENU (OK)-Taster. Speichern Sie die Favoritenzuordnungen (siehe Schritt 3 und 4 oben).

Ändern einer bereits vorhandenen Favoritendefinition

Hierbei geben Sie erst eine Favoritennummer an und ersetzen den aktuell registrierten Sound durch einen anderen.

Dieses Verfahren ist praktisch, wenn Sie schon wissen, welche Sounds Sie den Favoriten zuordnen möchten (z.B. ein Klavier für A01, eine Orgel für A02 usw.), weil Sie dann zügiger arbeiten können.

1. Wählen Sie den Favoritenspeicher, den Sie editieren möchten. (Siehe „Aufrufen eines Favoritenspeichers“.)
2. Drücken Sie den ENTER-Taster, um das „EDIT FAVORITE“-Dialogfenster aufzurufen. Die Bankdiode und der gewählte 1–16-Pads blinken.



Anmerkung: Drücken Sie den EXIT-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

3. Wählen Sie einen Speicher. Verwenden Sie hierfür –wie üblich– das CATEGORY-oder VALUE-Rad. Für die Anwahl eines Programs oder einer Combination können Sie auch den ENTER-Taster drücken und die dann erscheinende Übersicht verwenden. Wählen Sie einen Sound aus der Liste und bestätigen Sie mit dem ENTER-Taster.

Wenn Sie statt eines Programs eine Combination wählen möchten (oder umgekehrt), müssen Sie eventuell den PAGE– (PROG) bzw. PAGE+ (COMBI)-Taster drücken.

4. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, wenn Sie den gewünschten Speicher gefunden haben. Die neue Adresse ist jetzt registriert.

Ändern der Favoritenreihenfolge

Mit den Funktionen „Copy Favorite“, „Insert Favorite“ und „Delete Favorite“ können Sie die Reihenfolge der Favoriten ändern.

Alles Weitere zur Verwendung dieser Funktionen finden Sie auf S. 3.

1. Mit „Copy Favorite“ kopieren Sie den aktuellen Favoritenspeicher zur Zwischenablage.
2. Wählen Sie den Favoritenspeicher, wo Sie den gepufferten Favoriten einfügen möchten. Wählen Sie die „Insert Favorite“-Funktion, um den gepufferten Favoritenspeicher einzufügen.

Anmerkung: Alle Favoriten hinter diesem Speicher rücken innerhalb der Bank eine Adresse weiter nach rechts. Die Favoritendefinition des Tasters 16 geht hierbei unweigerlich verloren.

3. Mit der „Delete Favorite“-Funktion können Sie nicht mehr benötigte Favoritenspeicher löschen.

Anmerkung: Alle Favoriten hinter diesem Speicher rücken innerhalb der Bank eine Adresse weiter nach links. Die Favoritendefinition des Tasters 16 wird initialisiert.

Anmerkung: Wenn Sie diese Funktion ausführen, während „All Favorites“ markiert ist, werden alle Favoriten gelöscht.

Praktische Funktionen für die Favoriten

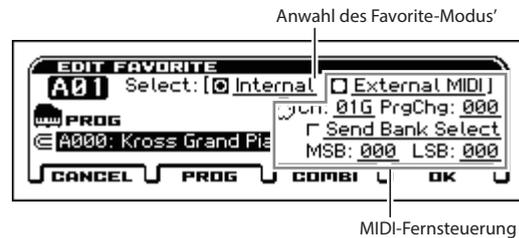
Die Favoritenspeicher bieten mehrere praktische Zusatzfunktionen. Es stehen nämlich noch folgende Dinge zur Verfügung.

- Ändern der registrierten Adresse (siehe „Ändern einer bereits vorhandenen Favoritendefinition“ auf S. 53)
- Definieren einer MIDI-Adresse (Bank- und Programmnummer), die zu einem externen Gerät übertragen wird

Diese Aspekte erfordern das Editieren des betreffenden Favoritenspeichers. Zum Editieren eines Favoritenspeichers verfahren Sie bitte folgendermaßen.

Programmänderung vornehmen

1. Rufen Sie die Editierseite auf: Siehe Schritt 1 und 2 unter „Ändern einer bereits vorhandenen Favoritendefinition“ auf S. 53.



2. Stellen Sie die betreffenden Parameter wunschgemäß ein.

Wenn der Favoritenspeicher eine MIDI-Adresse zu einem externen Gerät übertragen soll, müssen Sie das im betreffenden Adressbereich einstellen.

Wählen Sie „Internal“, wenn ein interner Speicher des KROSS aufgerufen werden soll. Wenn Sie über die Frontplatte einen Program- oder Combination-Speicher wählen, wird dieser Parameter automatisch auf „Internal“ gestellt. Wenn Sie einen „Internal“-Favoritenspeicher aufrufen, sendet er die MIDI-Adresse des betreffenden internen Speichers. (Beispiel: A-3= 002, B-1= 016)

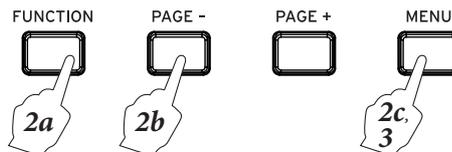
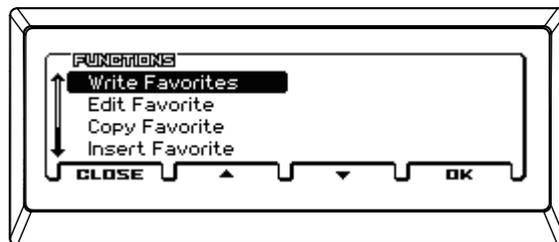
Wählen Sie „External MIDI“, wenn der Favoritenspeicher nur eine MIDI-Adresse zur Außenwelt übertragen soll. Dann kann die interne Klangerzeugung allerdings nicht mehr angesprochen werden.

Anmerkung: Wenn Sie sowohl intern als auch extern unterschiedliche Speicher aufrufen möchten, müssen Sie eine Combination mit „EXT“- oder „EX2“-Einstellungen wählen.

Speichern Ihrer Favoriten

Wenn Sie alle benötigten Einstellungen vorgenommen haben, müssen Sie die „Favorites“-Einstellungen speichern. Wenn Sie das Instrument ausschalten, gehen alle nicht gespeicherten Einstellungen nämlich verloren.

1. Drücken Sie den FAVORITES ACTIVE-Taster, um die „Favorites“-Funktion zu aktivieren.



2. Drücken Sie den FUNCTION-Taster, wählen Sie mit dem PAGE– (▲)-Taster die „Write Favorites“-Funktion. Drücken Sie anschließend den MENU (OK)-Taster.
3. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Die Einstellungen werden gespeichert.

Sequencer

Vorstellung

Über den Sequencer des KROSS

Der Sequencer des KROSS kann die Arpeggiators, die „Drum Track“-Funktion, den Step-Sequencer, die hoch auflösenden Effekte und die Spielhilfen nutzen und eignet sich daher für eine ganze Reihe von Anwendungen.

Der Sequencer bietet 16 MIDI-Spuren, 128 Song-Speicher und ein Fassungsvermögen von 210.000 MIDI-Ereignissen. Die aufgezeichneten Noten können nicht nur zur internen Klangerzeugung, sondern auch zu externen MIDI-Geräten übertragen werden.

🔧 Wenn Sie das Instrument ausschalten, gehen die im Sequencer-Modus vorgenommenen Einstellungen, Song-Daten und User-Pattern verloren. Diese müssen Sie bei Bedarf auf einer SD-Karte sichern, bevor Sie das Instrument ausschalten.

Wenn Sie die Einstellungen eines Songs (zugewiesene Programs, Spur- und Effektparameter, Arpeggiator-Einstellungen usw.) als Song-Vorlage sichern möchten, müssen Sie die „Save Template Song“-Funktion wählen.

Nach dem Einschalten enthält der KROSS keinerlei Song-Daten. Wenn Sie also einen Song mit dem Sequencer abspielen möchten, müssen Sie ihn zunächst von einer SD-Karte laden oder aber einen umgekehrten MIDI-Datendump ausführen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter S. 127.

Aufbau des Sequencer-Modus'

Der Sequencer-Modus ist folgendermaßen gegliedert:

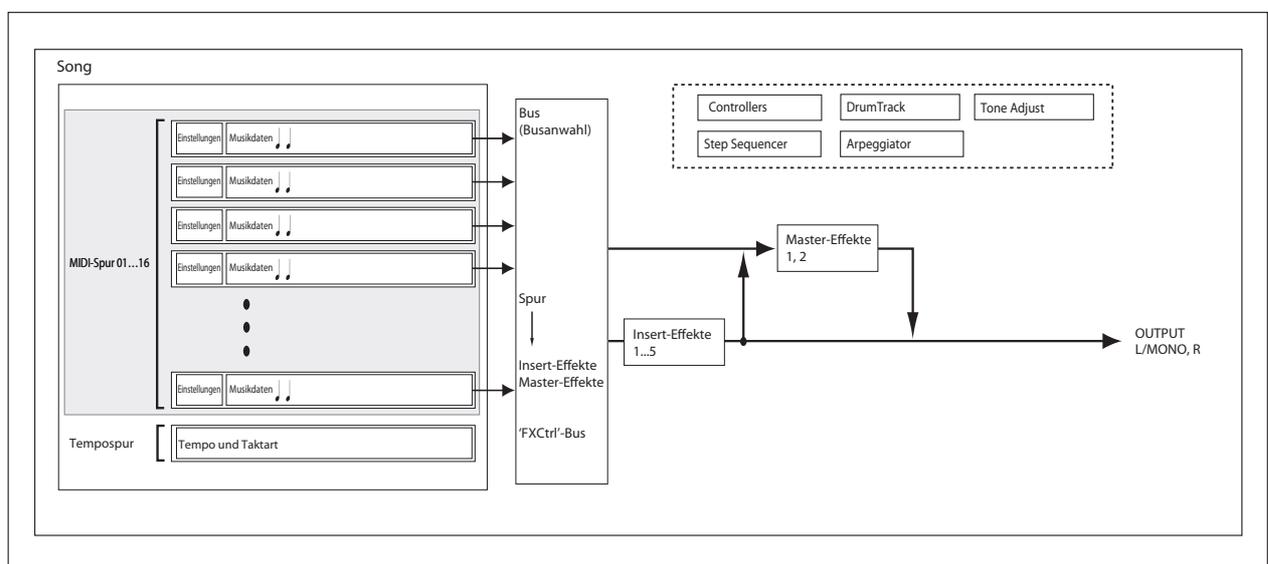
Ein Song umfasst die MIDI-Spuren 1–16, eine Tempospur, Song-Parameter wie den Song-Namen, den Arpeggiator, die „Drum Track“-Funktion, den Step-Sequencer und Effektparameter.

Die Spuren 1–16 enthalten auch Einstellungsparameter (gewähltes Program, Stereoposition und Lautstärke), die sich jeweils am Song-Beginn befinden. Die Tempospur kümmert sich um das Tempo und Taktartwechsel.

Aufnehmen und Editieren von Songs

Die Spuren 1–16 können in Echtzeit bespielt werden. Für die Echtzeitaufnahme stehen 6 Modi zur Verfügung.

Die Spuren 1–16 können auch ausgiebig editiert werden – bei Bedarf lassen sich einzelne Noten und Ereignisse ändern, einfügen oder löschen. Mit Funktionen wie „Create Control Data“ können beispielsweise Pitch Bend-, Modulations-, Aftertouch- und andere Steuerbefehle eingefügt werden.



Wiedergabe

Wiedergabeverfahren

Bevor man einen Song mit dem Sequencer des KROSS abspielen kann, muss man ihn erstmal laden.

Zuerst laden wir einen Demosong mit vorinstallierten Daten und geben diesen wieder.

Demosong laden

1. Führen Sie „Laden der Werksdaten“ auf S. 131

Hierbei werden Programm- und Kombinationsdaten sowie Demosongdaten in den KROSS geladen. Dadurch werden sämtliche bearbeiteten oder neu erstellten Daten überschrieben und gehen verloren. Speichern Sie deshalb Daten, die Sie behalten wollen auf einer handelsüblichen SD-Karte, bevor Sie fortfahren.

Tipp: Wie Sie Songdaten von einer SD-Karte laden, erfahren Sie unter „Laden von Songs für den Sequencer-Modus (.SNG)“ auf S. 127

Einen Song wiedergeben

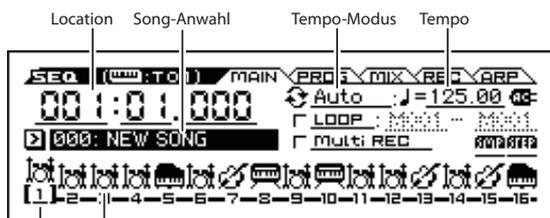
1. Drücken Sie den SEQ-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.

Jetzt erscheint die Seite „SEQ> MAIN“ oder „SEQ> PROG“. Wenn sie nicht angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster drei Mal drücken.

2. Wählen Sie mit „Song Select“ den Song, den Sie abspielen möchten.

Sie können auch mit dem ENTER-Taster, ▲▼ und dem VALUE-Rad Songs wählen.

Wenn die Liste aber noch keine Songs enthält, sind die Bedienelemente nicht belegt.



3. Drücken Sie den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster.

Die Song-Wiedergabe beginnt.

Die Positionsanzeige oben links im Display zeigt den aktuellen Takt und den erreichten Taktschlag an.

4. Drücken Sie den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster noch einmal, um die Wiedergabe anzuhalten.

Wenn Sie dann wieder SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster betätigen, wird die Wiedergabe ab der erreichten Stelle fortgesetzt.

Halten Sie zum Vor- oder Rückspulen den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster gedrückt und drücken Sie dem Cursortaster ► (Vorspulen) oder ◀ (Rückspulen).

Die Spulgeschwindigkeit kann mit der „FF/REW Speed“-Funktion gewählt werden.

Anmerkung: Mit der Spuranwahl ordnen Sie der Tastatur die gewünschte Spur zu.

Springen zur gewünschten Position

Durch Drücken des EXIT-Tasters (SHIFT) und des SEQUENCER (REC)-Tasters (◀) können Sie sich zu einer bestimmten Stelle im Song bewegen. Anfangs ist die Position „001:01.000“ definiert.

Mit dem „Set Location“-Befehl kann eine andere Position definiert werden.

Schleifenwiedergabe

Schleifenwiedergabe aller Spuren

Wenn Sie „LOOP“ markieren, wird der gesamte Song in einer Schleife abgespielt. Die Schleife ist auch für Aufnahmen belegt. In diesem Beispiel wollen wir die Takte 10–13 des Demosongs wiederholen.

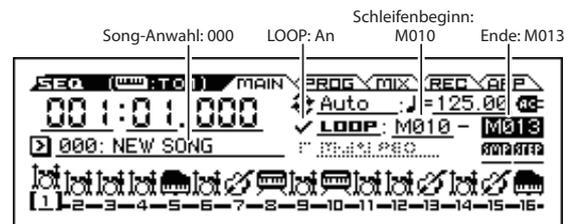
1. Springen Sie zur Seite „SEQ> MAIN“ des Sequencer-Modus’.

2. Markieren Sie „LOOP“ (Schleifenwiedergabe aller Spuren).

Wählen Sie mit den ◀▶▲▼-Tastern den Parameter und drücken Sie den ENTER-Taster.

3. Wählen Sie den Takt, in dem die Schleife beginnen soll: Stellen Sie „Loop Start“ auf „10“. Wählen Sie als Endtakt für die Schleife („Loop End“) „13“.

Wählen Sie mit dem ►-Taster einen Parameter und ändern Sie mit dem VALUE-Rad seinen Wert.



4. Drücken Sie den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster, um die Demosong-Wiedergabe zu starten.

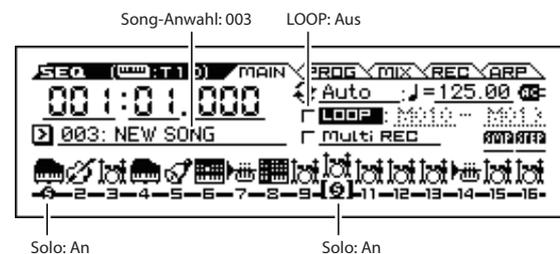
Die Takte 10–13 werden jetzt fortwährend wiederholt.

Schleifenwiedergabe einzelner Spuren

Während der Song-Wiedergabe oder Aufnahme können Sie bei Bedarf für jede Spur eine separate Schleife einstellen.

Nehmen Sie für dieses Beispiel folgende Einstellungen vor:

Anmerkung: Deaktivieren Sie „LOOP“ (Schleifen aller Spuren). Alles Weitere über die „Solo“-Einstellungen finden Sie auf S. 57.

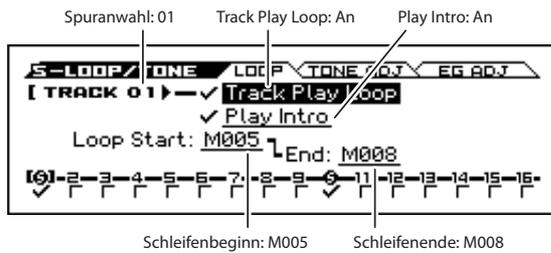


1. Springen Sie zur Seite „S-LOOP/TONE> LOOP“ des Sequencer-Modus’.

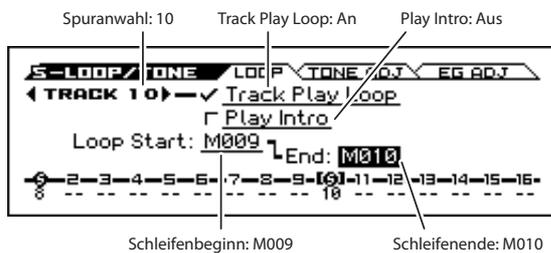
Drücken Sie den MENU-Taster, wählen Sie „S-LOOP/TONE“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster.

2. Wählen Sie Spur 1 für die Editierung.

Drücken Sie dem Cursortaster ◀ so oft, bis oben links im Display „TRACK 01“ angezeigt wird.



3. **Aktivieren Sie „Track Play Loop“.**
Wählen Sie mit dem Cursortaster ▲ den Parameter und drücken Sie den ENTER-Taster, um ihn zu markieren.
Wenn ein Häkchen angezeigt wird, wird die Spur im gewählten Bereich wiederholt (Aufnahme und Wiedergabe).
4. **Aktivieren Sie „Play Intro“.**
Wählen Sie mit dem Cursortaster ▼ den Parameter und drücken Sie den ENTER-Taster, ihn Parameter zu markieren.
Wenn dieser Parameter markiert ist, beginnt die Wiedergabe ab dem ersten Takt des Intros und wird danach im gewählten Bereich wiederholt.
5. **Stellen Sie „Loop Start“ auf „M005“ und „Loop End“ auf „M008“.**
Wählen Sie mit dem ▼-Taster einen Parameter und ändern Sie mit dem VALUE-Rad seinen Wert.
6. **Stellen Sie Spur 10 mit dem oben beschriebenen Verfahren wie in der nachstehenden Abbildung gezeigt ein.**



Starten Sie die Wiedergabe nach Anwahl der unten abgebildeten Einstellungen ab Takt 1, so werden die gewählten Takte folgendermaßen abgespielt.

Takte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Spur 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Spur 10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Wenn „Play Intro“ nicht markiert ist, werden die gewählten Takte so abgespielt...

Takte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Spur 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Spur 10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Ändern der Lautstärke- und 'Pan'-Einstellung einer Spur

Auf der Seite „SEQ> MIX“ können Sie die Lautstärke und die Stereoposition der Spuren ändern.



Stummschalten/Anhören bestimmter Spuren („Mute/Solo“-Funktionen)

Der KROSS bietet eine „Mute“-Funktion, mit der man zeitweilig nicht benötigte MIDI-Spuren (1–16) stummschalten kann. Mit der „Solo“-Funktion können Sie sich die gewählte Spur dagegen separat anhören. Diese Funktionen können auf mehrere Arten verwendet werden. Beispiel: Es können Spuren aktiviert oder deaktiviert werden, deren Rhythmik Sie während der Aufnahme weiterer Parts eventuell aus dem Konzept bringt. Sehen wir uns „Mute“ und „Solo“ einmal in der Praxis an.

1. **Drücken Sie den SEQUENCER ► / ◼ (Start/Stop)-Taster.**
2. **Wechseln Sie zur Seite „SEQ> MIX“.** Wählen Sie mit dem PAGE+- oder PAGE–-Taster die Seite.
3. **Wählen Sie mit dem Cursortaster ▲ einen Sound aus.**
4. **Wählen Sie mit den ◀▶-Tastern die Spur, den Sie stummschalten möchten.** Wählen Sie Spur 1.
5. **Drücken Sie den ENTER-Taster wiederholt, um abwechselnd „Play“ und „Mute“ zu wählen.**
Statt „P“ (Play) wird für diese Spur jetzt „M“ (Mute) angezeigt. Spur 1 wird also nicht mehr abgespielt. Bei Bedarf können Sie noch weitere Spuren stummschalten und später wieder aktivieren.
6. **Wählen Sie mit dem Cursortaster ► Spur 2 aus und schalten Sie diese mit dem ENTER-Taster stumm.**
Spur 2 wird nicht mehr abgespielt. Drücken Sie den ENTER-Taster erneut, um die Stummschaltung aufzuheben.



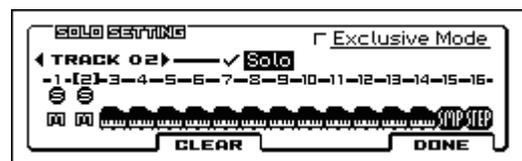
7. **Aktivieren Sie „Solo“ für Spur 1.**

Drücken Sie den FUNCTION-Taster, wählen Sie „Solo Setting“ und betätigen Sie den OK-Taster. Es erscheint das „Solo Setting“-Dialogfenster.

Wählen Sie mit dem Cursortaster ▼ „Solo“ und mit ◀ „Track 01“. Wenn Sie mit dem ENTER-Taster ein Häkchen setzen, zeigt das Display „(S)“ an: Sie hören jetzt nur noch Spur 1. Diese Funktion ist demnach praktisch, wenn Sie sich einen bestimmten Part separat anhören möchten.

Die Stummschaltung und Solo können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wenn Sie beide aktivieren, hat „Solo“ Vorrang.

Aktivieren Sie mit dem Cursortaster ► und dem ENTER-Taster die „Solo“-Funktion von Spur 2. Die Anzeige ändert sich und nur Spur 1 und 2 werden abgespielt. Diese Spuren 3–16 sind zeitweilig nicht aktiv.



8. **Drücken Sie den ENTER-Taster erneut, um die „Solo“-Funktion zu deaktivieren. Der „Solo“-Status der MIDI-Spuren 1 und 2 wird aufgehoben.**

Die Anzeige ändert sich, und Spur 1 & 2 sind stummgeschaltet. Wenn die „Solo“-Funktion aller Spuren ausgeschaltet ist, gelten wieder die „Sound“-Einstellungen.

Die „Solo“-Einstellung wird beim Speichern des Songs nicht berücksichtigt.

Exclusive Solo

Mit „Exclusive Solo“ kann man die „Solo“-Funktion (siehe oben) dahingehend einschränken, dass nur jeweils eine Spur abgespielt werden kann. Wenn „Exclusive Mode“ markiert ist, wird nur die zuletzt gewählte Spur solo geschaltet. Alle anderen Spuren sind demnach unhörbar.

Aufnahmen

Der Sequencer des KROSS kann Ihr Spiel auf der Tastatur und Ihre Verwendung der Spielhilfen (Modulations- und Pitch Bend-Rad) aufnehmen.

In der Regel entscheiden Sie sich wohl für „Single Track Recording“, um nur jeweils eine Spur zu bespielen.

Anmerkung: Anstelle von „Single Track Recording“ kann aber auch „Multi-Track Recording“ gewählt werden. (Siehe S. 61)

Vorbereitungen für die Aufnahme

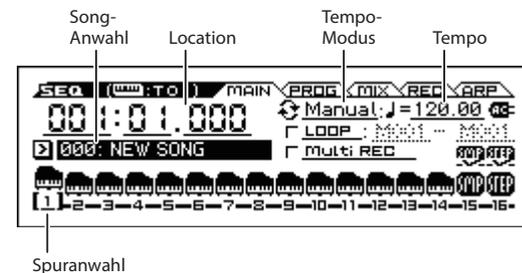
Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, müssen Sie im Global-Modus den Speicherschutz („Memory Protect“) aufheben. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Aktivieren des Speicherschutzes“ auf S. 116.

Anwahl eines Songs

1. Drücken Sie den SEQ-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.
2. Wählen Sie „Song Select“ (z.B. auf der Seite „SEQ>MAIN“).

Wählen Sie mit dem Cursortaster ◀▶▲▼ „Song Select“ und mit dem VALUE-Rad den gewünschten Song.

Anmerkung: Unmittelbar nach dem Einschalten enthält das Instrument ausschließlich einen initialisierten Song. Wenn nur ein Song vorhanden ist, kann kein anderer Speicher gewählt werden.

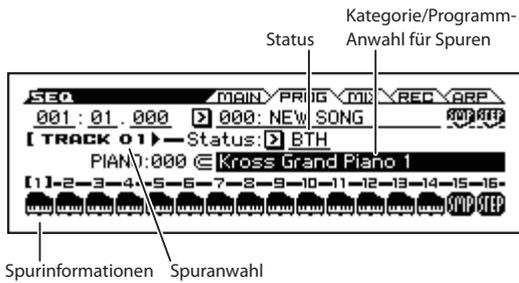


'Track'-Einstellungen

Ordnen Sie allen Spuren ein Program zu und stellen Sie ihre Lautstärke ein.

Tipp: Hier wird erklärt, wie man die Einstellungen Schritt für Schritt vornimmt. Es gibt allerdings auch ein automatisches Einstellungsverfahren. Siehe den nächsten Abschnitt.

- „Song-Vorlagen“ auf S. 59
 - Siehe auch „Kopieren der Einstellungen einer Kombination oder eines Programs“ auf S. 60.
1. Ordnen Sie den Spuren die benötigten Programs zu.
Drücken Sie den PAGE+-Taster, um zur Seite „SEQ>PROG“ zu gehen.



Wählen Sie mit dem Cursortaster **▼** „Program Select“. Wählen Sie mit den **◀▶**-Tastern die Spur, der Sie ein anderes Program zuordnen möchten. Wählen Sie das Program mit dem CATEGORY- und VALUE-Rad (das Datenrad kann ebenfalls verwendet werden). Die Arbeitsweise ist die gleiche wie für die Timbres innerhalb einer Combination. (Siehe S. 48)

Tipp: Bei Bedarf Sie können sogar die Einstellungen einer Combination oder eines Programs übernehmen.

2. Mit „Status“ können Sie für jede Spur einstellen, ob sie die interne Klangerzeugung oder einen externen Klangerzeuger ansprechen soll.

Wenn Sie nur den KROSS verwenden möchten, müssen Sie „INT“ oder „BTH“ wählen.

INT: Die Spur steuert die interne Klangerzeugung des KROSS an. Beim Spielen auf der Tastatur und bei Verwendung der Spielhilfen des KROSS wird die mit „Track Select“ gewählte Spur angesteuert.

EXT, EX2, BTH: Die Spur sendet über die MIDI OUT-Buchse MIDI-Daten zu einem externen Klangerzeuger. Beim Spielen auf der Tastatur und bei Verwendung der Spielhilfen des KROSS sendet die mit „Track Select“ gewählte Spur MIDI-Daten. Allerdings geben die externen Instrumente die Noten nur wieder, wenn sie auf dem Kanal empfangen, den Sie den als „EXT, EX2“ oder „BTH“ definierten Spuren mit „MIDI Channel“ (Seite S-TRACK> MIDI) zugeordnet haben.

Wenn Sie „Status“ auf „BTH“ stellen, steuert die betreffende Spur sowohl den internen, als auch einen externen Klangerzeuger an.

3. Stellen Sie die Lautstärke und die Stereoposition der Spuren ein.

Drücken Sie den PAGE+-Taster, um zur Seite „SEQ> MIX“ zu gehen. Wählen Sie mit dem Cursortaster **▼** „Pan“ oder „Volume“.

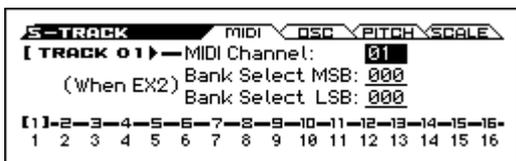
Wählen Sie mit den **◀▶**-Tastern die Spur, der Sie ein anderes Program zuordnen möchten.

Mit „Pan“ kann die Stereoposition der Spuren eingestellt werden. „Volume“ dient zum Einstellen der Lautstärke.



4. Ordnen Sie den Spuren die gewünschten MIDI-Kanal zu.

Wechseln Sie zur Seite „S-TRACK> MIDI“. Wählen Sie mit dem MENU-Taster „S-TRACK“. Springen Sie zur richtigen Seite.



Mit „MIDI Channel“ können Sie den Spuren MIDI-Kanäle zuordnen.

In der Regel werden Sie für den „MIDI Channel“-Parameter der einzelnen Spuren wohl unterschiedliche Nummern (1–16) wählen. Spuren, die denselben MIDI-Kanal verwenden, werden nämlich immer simultan angesteuert.

5. Stellen Sie die Effekte ein.

Auf der „S-FX ROUTING“- „S-IFX“- und „S-MFX“-Seite können die Effektparameter eingestellt werden. (Siehe „Effekteinstellungen für eine Combination bzw. einen Song“ auf S. 70)

6. Stellen Sie das Tempo und die Taktart ein.

- Zum Einstellen des Tempos wählen Sie TEMPO in REALTIME CONTROLS. Das Tempo kann mit dem KNOB 1 (TEMPO)-Regler oder durch wiederholtes Drücken des SWITCH (TAP)-Tasters eingestellt werden. Sie können aber auch den „Tempo“-Parameter der „SEQ> MAIN“- oder einer vergleichbaren Seite wählen und das Tempo mit den VALUE-Rad einstellen. Stellen Sie „Tempo Mode“ auf „Manual“.

- Nun muss die Taktart eingestellt werden. Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man die Taktart über das „Time Sig (Time Signature)“-Feld einstellt. Die Taktart muss Star-ten der ersten Aufnahme eingestellt werden.

- a) Wechseln Sie zur Seite „SEQ> REC“.
- b) Drücken Sie den SEQUENCER (REC)-Taster und stellen Sie „Time Sig (Time Signature)“ auf „**/**“.
- c) Drücken Sie „**/**“ (wird invertiert dargestellt) und stellen Sie mit den VALUE-Bedienelementen die Taktart ein.
- d) Drücken Sie den SEQUENCER **▶/■** (Start/Stopp)-Taster, um die Aufnahme zu starten. Nach dem Ein-zähler (bei Erreichen der Position „001:01.000“ müssen Sie SEQUENCER **▶/■** (Start/Stopp)-Taster erneut drücken, um die Aufnahme anzuhalten. Damit hätten Sie die Taktart auf die Tempospur aufgezeichnet. Wenn Sie den SEQUENCER **▶/■** (Start/Stopp)-Taster bereits während des Ein-zählers erneut drücken, wird die Taktart nicht aufgezeichnet.

7. Stellen Sie auch die übrigen Aspekte ein.

Stellen Sie außerdem den Arpeggiator („S-ARP“-Seite) und die MIDI-Filter („S-MIDI FILTER“-Seite) ein. (Siehe S. 76)

Bei Bedarf können Sie mit der „Tone Adjust“-Funktion bestimmte Klangaspekte abwandeln (S-LOOP/TONE> TONE ADJ, EQ ADG).

Die Rahmenbedingungen müssten jetzt in Ordnung sein.

Speichern der Song-Einstellungen

Die soeben vorgenommenen Einstellungen können als Vorlage („Template“) gespeichert und jederzeit wieder als Ausgangspunkt verwendet werden.

Song-Vorlagen

Die soeben vorgenommenen Einstellungen können als Vorlage („Template“) gespeichert und jederzeit wieder als Ausgangspunkt verwendet werden.

1. Drücken Sie auf der „SEQ> MAIN“-Seite den FUNCTION-Taster, wählen Sie „Load Template Song“ und betätigen Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.

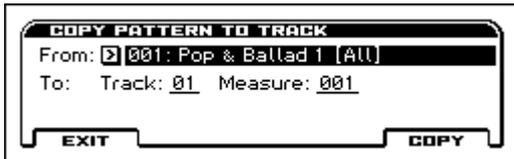


- Wählen Sie im „From“-Feld den Namen der Vorlage, die Sie laden möchten.
- Wenn Sie „Copy Pattern to Track too?“ markieren, erscheint nach Ausführen des „Load Template Song“-Befehls ein Dialogfenster, mit dem ein Pattern kopiert werden kann.

Wenn das Kästchen nicht markiert ist, wird nur die in Schritt 2 gewählte Song-Vorlage geladen.

- Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um die Vorlage zu laden. Betätigen Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Bei Ausführen dieses Befehls werden alle Einstellungen bis auf die „Track Play Loop“-Parameter kopiert.



- Wählen Sie mit „From“ das Pattern, das Sie kopieren möchten.

Drücken Sie den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster, um das gewählte Pattern zu hören.

Wählen Sie mit „To Track“ die Zielspur.

Wählen Sie mit „Measure“ den Takt der Zielspur, ab dem die Kopie eingefügt werden soll.

Hinter dem Name der 700 Werks-Pattern wird erwähnt, für welche Musikrichtung der betreffende Schlagzeugpart gedacht ist.

Dank der Schlagzeugspur (die ein Werks-Pattern anspricht) verfügen Sie sofort über einen rhythmischen Rückhalt.

- Drücken Sie den MENU (COPY)-Taster, um den Befehl auszuführen.

Wenn Sie diesen Befehl ausführen, erhöht sich der „Measure“-Wert automatisch um die Länge des eingefügten Pattern. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt noch weitere Pattern (oder dasselbe noch einmal) kopieren. Drücken Sie den FUNCTION (EXIT)-Taster, wenn Sie fertig sind.

Kopieren der Einstellungen einer Combination oder eines Programs

Bei Bedarf können Sie einer Spur die Einstellungen einer Combination oder eines Programs zuordnen, um sofort mit dem gewünschten Sound loslegen zu können.

Hierfür gibt es mehrere Ansätze.

- Auto Song Setup
„Auto Song Setup“ ist eine Funktion, welche die Einstellungen der aktuellen Combination (im Combination-Modus) oder des Programs (im Program-Modus) zu einem Song-Speicher des Sequencer-Modus kopiert.
- ‘Copy From Combination’-Funktion und ‘Copy From Program’-Funktion
Im Sequencer-Modus können Sie mit diesen Funktion die gewünschten Einstellungen kopieren.

‘Auto Song Setup’-Funktion

- Wechseln Sie in den Combination-Modus.
- Springen Sie zur Seite „COMBI> MAIN“, wählen Sie eine Combination und editieren Sie bei Bedarf die Arpeggiator-Parameters usw.

Anmerkung: Wenn Sie die Combination mit diesen Einstellungen speichern möchten, müssen Sie den „Write Combination“-Funktion verwenden.

- Drücken Sie den SEQUENCER ● (REC)-Taster. Alternativ können Sie den „Auto Song Setup“-Funktion wählen.

Es erscheint das „Setup to Record“-Dialogfenster.



- Drücken Sie den SEQUENCER ● (REC)-Taster oder MENU (OK)-Taster, um die „Auto Song Setup“-Funktion auszuführen. Betätigen Sie den CANCEL-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Jetzt wird automatisch der Sequencer-Modus aufgerufen und die Combination-Einstellungen werden zu einem Song kopiert.

- ⚠ Der „RUN“-Status des Step-Sequencers und der Status der „Drum Track“-Funktion, wenn „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ gestellt wurde, werden nicht kopiert. Drücken Sie die betreffenden Taster, wenn Sie diese Einstellungen verwenden möchten.

Diese Funktion wählt immer den ersten noch freien Song-Speicher.

- Die Aufnahmebereitschaft des KROSS wird automatisch aktiviert. Außerdem fängt das Metronom an zu zählen („Metronome“-Einstellung der Seite).
- Drücken Sie den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster, um die Echtzeitaufnahme zu starten. Drücken Sie den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster erneut, um die Aufzeichnung anzuhalten.

‘Copy From Combination’ und ‘Copy From Program’

Im Sequencer-Modus erlauben diese Funktionen die Einstellungsübernahme des gewünschten Programs bzw. der gewünschten Combination.

Wenn Sie alle Kästchen markieren, müsste der Sound exakt derselbe sein.

Anlegen eines neuen Songs

- Drücken Sie den SEQ-Taster. Damit rufen Sie den Sequencer-Modus auf.
- Drücken Sie den FUNCTION-Taster, wählen Sie in der Übersicht „Create New Song“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster („SEQ> MAIN“-Seite usw.). Es erscheint ein Dialogfenster.



- Geben Sie für „Set Length“ die gewünschte Taktanzahl ein.
Diese Taktanzahl kann später jederzeit geändert werden.
- Wenn Sie „Select the number“ markieren, können Sie die Nummer des Songs selbst festlegen. Ansonsten bekommt er automatisch die erste noch freie Nummer.
- Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um einen neuen Song anzulegen.

Echtzeitaufzeichnung von MIDI-Daten

Wenn alle Vorbereitungen getroffen sind (siehe „Vorbereitungen für die Aufnahme“), können Sie sich an die Aufnahme machen.

Dieses Verfahren eignet sich zum Aufzeichnen Ihres Spiels auf der Tastatur bei Verwendung der Spielhilfen. Diese Methode wird in der Regel zum Bespielen einer Spur angewandt. Daher nennt man sie auch oft „Einzelspuraufnahme“.

Das Gegenstück hierzu sind „Mehrspuraufnahmen“, d.h. das Bespielen mehrerer Spuren gleichzeitig. Diese Methode bietet sich beispielsweise bei Aufnahmen mit der Drum Track- oder Step-Sequencer-Funktion und/oder dem Arpeggiator an, wenn Sie Pattern auf mehreren Kanälen aufzeichnen oder mehrere Spuren eines externen Sequenzers zum Sequencer des KROSS überspielen möchten.

Einstellungen für die Aufnahme

Wählen Sie mit „Recording Setup“ (Seite „SEQ> REC“) das gewünschte Aufnahmeverfahren.

Overwrite

Laut Vorgabe ist dieses Aufnahmeverfahren gewählt.

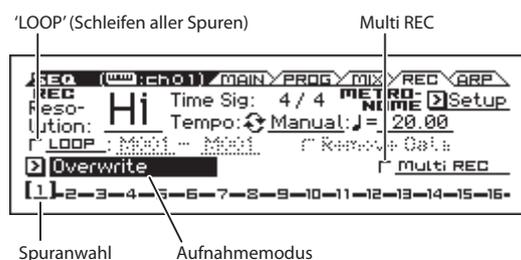
Sobald Sie die Aufnahme starten, werden zuvor aufgezeichnete Daten überschrieben. Alle Daten ab der Stelle, wo Sie die Aufnahme starten, werden gelöscht.

Dies ist der normale Echtzeit-Aufnahmebetrieb. In diesem Modus aufgezeichnete Daten können später mit anderen Verfahren oder durch Event-Bearbeitung abgewandelt bzw. ergänzt werden.

1. Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.

Spielen Sie auf der Tastatur – Sie hören jetzt die gewählte Spur.

2. Stellen Sie „Recording Setup“ auf „Overwrite“.



3. Drücken Sie den SEQUENCER ● (REC)- und danach den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster.

Wenn Sie nichts an den „Metronome Setup“-Einstellungen geändert haben, wird nun zwei Takte eingezählt. Danach beginnt die Aufnahme. Spielen Sie auf der Tastatur und verwenden Sie die Spielhilfen, um den Part aufzunehmen.

4. Drücken Sie am Ende des Laufes oder Parts den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster.

Die Aufnahme hält an und der Sequencer kehrt zurück zu der Stelle, an der Sie die Aufnahme gestartet haben.

Für die Aufnahme stehen außerdem folgende Einstellungen zur Verfügung.

Overdub

Wählen Sie dieses Verfahren, wenn Sie einen zuvor aufgezeichneten Part um weitere Daten ergänzen möchten. Die neuen Daten werden hinzugefügt.

Manual Punch-In

Wählen Sie dieses Verfahren, um per SEQUENCER ● (REC)-Taster oder Fußtaster ein- und aussteigen zu können.

Auto Punch-In

Wählen Sie dieses Verfahren, um automatisch ein- und aussteigen zu können.

Die Aufnahme wird an der „Auto Punch In Start Measure“-Position aktiviert und an der „Auto Punch In End Measure“-Position wieder ausgeschaltet. Zwischen jenen beiden Stellen werden die ursprünglichen Daten überschrieben bzw. gelöscht.

Loop (Loop All Tracks)

Wählen Sie dieses Verfahren, wenn Sie eine bestimmte Passage mehrmals wiederholen und bei jedem Durchgang weitere Ereignisse hinzufügen möchten. Diese Einstellung eignet sich vor allem für Schlagzeug-Pattern.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Beispiel einer Echtzeitaufnahme“.

Multi REC (Mehrspuraufnahmen)

Man kann auch auf mehrere Spuren gleichzeitig aufnehmen (selbstverständlich mit separaten MIDI-Kanälen), was sich z.B. zum Aufzeichnen der „Drum Track“- oder Step-Sequencer-Wiedergabe eignet. Außerdem lassen sich so Songs eines externen Sequenzers zum Instrument „überspielen“.

Auflösung für die Aufnahme

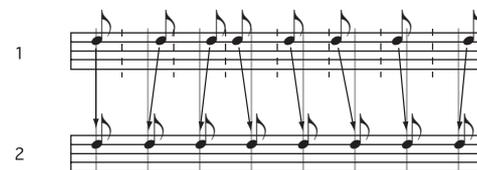
Stellen Sie den „REC Resolution“-Parameter ein. Während der Echtzeitaufnahme bestimmt dieser Parameter, wie eventuelle Timing-Schwankungen korrigiert werden.

Diese Einstellungen können auf der Seite „SEQ> REC“ vorgenommen werden.



Beispiel: Wenn Sie „REC Resolution“ auf „ $\frac{1}{4}$ “ stellen, wird das Timing während der Aufnahme wie in Teil „2“ der nachstehenden Abbildung korrigiert: Es sind dann nur noch Achtelunterteilungen möglich.

Stellen Sie „REC Resolution“ hingegen auf „Hi“, so ändert sich (fast) nichts an Ihrem Timing.



Tip: Bereits aufgezeichnete Daten können Sie mit der Funktion *Quantize* korrigieren.

Rufen Sie zuerst die Seite S-TRACK EDIT>SELECT MEASURE TO EDIT auf. Dort geben Sie das Ziel der Quantisierung an und den Taktbereich und wählen die Funktion *Quantize*. Geben Sie die zu korrigierenden Schritte und das Ausmaß der Korrektur an und weisen Sie die Quantisierung zu. Um zum Status vor der Quantisierung zurückzukehren, verwenden Sie die Funktion *Undo* aus der Funktionsliste.

Beispiel einer Echtzeitaufnahme

In diesem Beispiel ordnen wir Spur 01 ein „Drum“-Programm zu und spielen damit einen eintaktigen Groove ein.



1. Legen Sie einen neuen Song an und ordnen Sie Spur 01 ein „Drum“-Programm zu.

Wählen Sie Spur 01 für „Track Select“ und spielen Sie ein paar Noten, um zu überprüfen, ob die Schlagzeugklänge angesprochen werden. (Siehe S. 58)

2. Springen Sie zur Seite „SEQ> REC“. Stellen Sie „Loop (Loop All Tracks)“ (unter „Recording Setup“) auf „M001-M001“.

Diese Einstellung bedeutet, dass Takt 1 während der Aufnahme fortwährend wiederholt wird. Eventuell nachträglich aufgenommene Daten werden zu den zuvor aufgezeichneten hinzugefügt.

3. Stellen Sie „REC Resolution“ auf „1/4“.

4. Drücken Sie den SEQUENCER ● (REC)- und danach den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster.

Das Metronom zählt zwei Takte ein. Danach beginnt die Aufnahme.

5. Nehmen Sie mit der Taste C3 die Bassdrum auf (siehe die Abbildung oben).

6. Spielen Sie danach mit der Taste E3 die Snare und mit F#3 die HiHat ein.

Tipp: Mit der SEQUENCER ● (REC)-Taster (leuchtet) unterbrechen Sie die Aufzeichnung. Nun blinkt der REC-Taster. Drücken Sie den SEQUENCER ● (REC)-Taster erneut, um die Aufzeichnung fortzusetzen.

7. Drücken Sie den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

8. Hören Sie sich Ihren Schlagzeug-Groove jetzt an.

Drücken Sie den SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Taster. Drücken Sie SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop) noch einmal, um die Wiedergabe anzuhalten.

9. Wenn Ihnen die Einspielung nicht gefällt, können Sie mit der „Undo“-Funktion zum vorigen Stadium zurückkehren. Wiederholen Sie die Aufnahme ab Schritt 4.

Anmerkung: Nach der Aufnahme aller Parts sollten Sie „LOOP“ (Schleifen aller Spuren) demarkieren und „Recording Setup“ auf „Overwrite“ stellen (Normaleinstellung). Wechseln Sie zur Seite „S-LOOP/TONE> LOOP“ und markieren Sie „Track Play Loop“ für Spur 01. Stellen Sie „Loop Start Measure“ und „Loop End Measure“ anschließend auf „001“. Das bedeutet, dass Spur 01 während der Wiedergabe wiederholt wird.

Verwendung des Arpeggiators, der Schlagzeugbegleitung oder des Step-Sequenzers

Anhand der Notendaten der Tastatur oder einer an MIDI IN angeschlossenen Quelle kann der Arpeggiator eine Vielzahl Phrasen und Rhythmen erzeugen, darunter Arpeggien, Gitarren- und Keyboard-Begleitungen, Bassläufe und Schlagzeugfiguren. Es können jeweils zwei Arpeggien gleichzeitig verwendet werden. Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf S. 73.

Die „Drum Track“-Funktion spielt bei Bedarf eine Schlagzeugbegleitung und spricht hierfür das Schlagzeug-Programm der zugeordneten Spur an. Alles Weitere zur „Drum Track“-Funktion finden Sie auf S. 83.

Sie können das passende „Drum“-Programm wählen und festlegen, wie die Begleitung gestartet wird.

Der Step-Sequencer spricht das Schlagzeug-Programm von Spur 16 an. Mit den Pads 1–16 können Sie eigene Schlagzeugbegleitungen programmieren. Alles Weitere zum Step-Sequencer finden Sie auf S. 89.

Ihr Spiel auf dem Pad Sampler aufzeichnen

Indem Sie dem Pad Sampler einen MIDI-Kanal zuweisen, können Sie Ihr Spiel darauf als Notendaten auf eine Spur aufzeichnen.

Wählen Sie einen Song und schalten Sie in der MAIN seite „SMP“ ein – das Spur 15 zugewiesene Timbre ist deaktiviert (stumm) und stattdessen werden dort On/Off-Ereignisse des Pad Samplers als Note-on/off-Ereignisse des Spur 15 zugewiesenen MIDI-Kanals aufgezeichnet.

Falls „SMP“ ausgeschaltet ist, kann das Timbre von Spur 15 wie gewohnt verwendet werden.

Anmerkung: Sie können für den Pad Sampler keine andere als Spur 15 auswählen.

Aufzeichnen von SysEx-Befehlen

Es können auch SysEx-Befehle eines externen MIDI-Geräts und intern erzeugte „Parameter Change“-Befehle aufgezeichnet werden (in Echtzeit).

Während der Wiedergabe sorgen solche SysEx-Befehle dann dafür, dass die Echtzeitänderungen reproduziert werden – die Befehle können sogar zu externen Klangerzeugern übertragen werden.

MIDI GM-, XG- und GS-Befehle können zwar ebenfalls aufgezeichnet werden, allerdings führt die Klangerzeugung des KROSS sie nicht aus.

Verwendung der Echtzeitregler zum Aufzeichnen von Pan-, EQ-, Lautstärke- und 'Tone Adjust'-Änderungen

Wenn Sie die Einstellungen der „Pan“- „EQ“- „Volume“- und „Tone Adjust“-Parameter während der Aufnahme ändern, werden diese Änderungen aufgezeichnet und später wieder abgespielt (Parameterautomation).

Um die Einstellungen mehrerer Spuren zu ändern, müssen Sie die Mehrspuraufnahme aktivieren.

Anmerkung: Für diese Beeinflussung dieser Parameter werden Steuer- und SysEx-Befehle verwendet. Diese Daten werden nur aufgezeichnet, wenn „G-MIDI> FILTER Enable Control Change“ und „Enable Exclusive“ markiert sind. Wechseln Sie also in den Global-Modus und markieren Sie diese Parameter.

Anmerkung: Stellen Sie mit „Param. MIDI Out“ (Seite „G-MIDI> OUT“) ein, ob Steuer- und SysEx-Befehle gesendet werden sollen, wenn Sie die Parameter „Pan“ (CC10), „Volume“ (CC7) und/oder „Send 1/2 Level“ (CC93 und CC91) editieren.

Aufzeichnen interner „Parameter Change“-Befehle

SysEx-Befehle lassen sich für die Automation der KROSS-Effekte und Program-Parameter nutzen.

Hier wollen wir zeigen, wie man interne Parameteränderungen aufnimmt. Als Beispiel wollen wir zeigen, wie man Parameteränderungen auf eine separate Spur aufzeichnet und dann zum Beeinflussen des Insert-Effekts IFX1 des Programs verwendet, das Spur 1 zugeordnet ist.

Anmerkung: SysEx-Befehle können nur aufgezeichnet werden, wenn man „Enable Exclusive“ (G-MIDI> FILTER) markiert. Wechseln Sie also in den Global-Modus und markieren Sie diesen Parameter.

1. Ordnen Sie Spur 1 das gewünschte Program zu und schleifen Sie IFX1 ein. Nehmen Sie eine Phrase von ±16 Takten auf.

- Ordnen Sie Spur 01 mit „Program Select“ (SEQ> PROG) das gewünschte Program zu.
- Wechseln Sie zur Seite „S-FX ROUTING> BUS“ und stellen Sie „Bus“ von Spur 01 auf „IFX1“. Springen Sie zur Seite „S-FX ROUTING> IFX“ und ordnen Sie IFX1 einen Effekt zu.
- Wählen Sie mit „Track Select“ Spur 01. Drücken Sie den SEQUENCER ● (REC)- und SEQUENCER ▶/■ (Start/Stopp)-Taster und nehmen Sie eine Phrase von ±16 Takten auf.

2. Wählen Sie mit „Track Select“ Spur 09 und zeichnen Sie die Parameteränderungen auf.

Anmerkung: Für dieses Beispiel sollten Sie eine unbespielte Spur verwenden. Wenn die Daten auf eine bereits bespielte Spur aufgezeichnet werden sollen, müssen Sie den „Recording Setup“-Parameter (SEC> REC) auf „Overdub“ stellen.

- Wählen Sie mit „Track Select“ Spur 09. Drücken Sie den SEQUENCER ● (REC)- oder SEQUENCER ▶/■ (Start/Stopp)-Taster, um die Aufzeichnung zu starten.
- Ändern Sie bei laufender Aufnahme die Parameterwerte, deren Echtzeitänderungen Sie aufzeichnen möchten. Ordnen Sie IFX1 auf der Seite „S-FX ROUTING> IFX“ einen anderen Effekt zu und editieren Sie seine Einstellungen.

Anmerkung: Außer Effektparameter kann man auch bestimmte Klangparameter mit diesem Verfahren beeinflussen.

3. Halten Sie die Aufnahme wieder an.

Anmerkung: SysEx-Befehle werden immer auf die mit „Track Select“ gewählte Spur aufgezeichnet. In diesem Beispiel handelt es sich bekanntlich um Spur 9.

Anmerkung: In der „Event Edit“-Übersicht der aufgezeichneten Ereignisse können Sie verfolgen, wo sich die SysEx-Befehle befinden. SysEx-Befehle sind am „EXCL“-Eintrag erkenntlich.

Um sich die Ereignisse anschauen zu können, müssen Sie zur Seite „S-TRACK EDIT“ wechseln und die „MIDI Event Edit“-Funktion aufrufen. Markieren Sie „Exclusive“ im „Set Event Filters“-Dialogfenster und drücken Sie den OK-Taster.

- 🔍 SysEx-Befehle kann man nicht zu anderen Befehlen umfunktionieren. Umgekehrt kann man aus anderen Befehlstypen keine SysEx-Daten machen.

4. Wenn Sie während der Wiedergabe die Seite aufrufen, auf der sich der beeinflusste Parameter befindet (z.B. „S-FX ROUTING> IFX“) können Sie die Wertänderung auch optisch verfolgen.

SysEx-Daten, die in Echtzeit aufgezeichnet werden können

Folgende SysEx-Daten können in Echtzeit aufgezeichnet werden.

- SysEx-Daten, die von einem externen MIDI-Gerät empfangen werden.
- „Parameter Change“-Befehle des Sequencer-Modus’.
- Der Universal SysEx-Befehl „Master Volume“, sofern er von einem Pedal erzeugt wird.

Editieren von Songs

Songs können auf mehrere Arten editiert werden. Dafür stehen folgende Funktionsbereiche zur Verfügung.

Song

Load (Save) Template Song: Laden einer Song-Vorlage (oder Speichern des aktuellen Songs als Vorlage). (Siehe S. 59)

Copy From Combination/Copy From Program: Mit diesem Befehl können die Einstellungen des gewählten Programs/einer Combination zum aktuell gewählten Song kopiert werden.

Copy From Song: Mit diesem Befehl können Sie Parameter und Musikdaten eines anderen Songs zum aktuell gewählten Song kopieren.

Rename song: Hiermit kann der gewählte Song benannt werden. Der Name darf maximal 24 Zeichen enthalten.

Delete Song: Hiermit löschen Sie den gewählten Song.

FF/REW Speed: Hiermit können Sie die Vor- und Rückspulgeschwindigkeit einstellen.

GM Initialize: Dient zum Senden eines „GM System On“-Befehls im Sequencer-Modus, mit dem alle MIDI-Spuren den GM-Vorgaben entsprechend initialisiert werden.

Set Song Length: Hiermit können Sie die Länge des gewählten Songs ändern.

kopiert werden. Der „Copy Measure“-Befehl überschreibt die Daten im Zielbereich.

Move Measure: Mit diesem Befehl können Sie die gewählten Takte zu einer anderen Stelle verschieben.

Create/Erase Control: Mit der „Create Control“-Funktion können Sie im gewählten Spurbereich Daten (Steuerbefehle, Aftertouch, Pitch Bend oder Tempoänderungen der Tempospur) anlegen. Mit der „Erase Control“-Funktion können Sie im gewählten Bereich Steuerbefehle, Aftertouch-, Pitch Bend- und Tempodaten löschen.

Quantize: Mit diesem Befehl kann das Timing der gewählten MIDI-Daten (Notenbefehle, Steuerbefehle, Aftertouch, Pitch Bend, Programmwechsel usw.) korrigiert werden.

Shift/Erase Note: Mit diesem Befehl verschieben oder löschen Sie bestimmte MIDI-Notennummern innerhalb des gewählten Taktbereichs.

Modify Velocity: Hiermit können Sie die Anschlagwerte der Noten im gewählten Gebiet anhand einer Kurve ändern.

Rename Track: Mit diesem Befehl können Sie der gewählten Spur einen Namen geben. Der Name darf maximal 24 Zeichen enthalten.

Tracks

Event Edit: Hier können Sie einzelne MIDI-Ereignisse editieren.

Erase Track: Mit diesem Befehl können Sie den gewählten Spurbereich löschen.

Copy/Bounce Track: Mit der „Copy Track“-Funktion können die aufgezeichneten Daten einer Spur zu einer anderen kopiert werden. Mit der „Bounce Track“-Funktion können Sie Musikdaten zweier Spuren miteinander kombinieren. Die kombinierten Daten befinden sich hinterher auf der Zielspur. Alle Musikdaten der „Quelle“ werden gelöscht.

Erase Measure: Mit diesem Befehl können Sie den gewählten Datentyp im gewünschten Spurbereich löschen. Der „Erase Measure“-Befehl erlaubt auch die Anwahl des unerwünschten Datentyps. Im Gegensatz zu „Delete Measure“ hat „Erase Measure“ keinen Einfluss auf die Position der nachfolgenden Takte (die also nicht vorgezogen werden).

Delete Measure: Mit diesem Befehl können überflüssige Takte gelöscht werden. Bei Ausführen von „Delete Measure“ rücken die hinter dem entfernten Ausschnitt befindlichen Daten entsprechend weiter vor (zum Song-Beginn).

Insert Measure: Mit diesem Befehl können fehlende Takte eingefügt werden. Bei Ausführen von „Insert Measure“ werden Musikdaten hinter dem eingefügten Ausschnitt entsprechend weiter zum Spurende verschoben.

Repeat Measure: Mit diesem Befehl kann eine bestimmte Passage mehrmals eingefügt werden. Bei Ausführen des „Repeat Measure“-Befehls werden die Daten hinter der „To End of Measure“-Position eingefügt. Die Daten hinter dem neuen Ausschnitt rücken entsprechend weiter zum Song-Ende.

Copy Measure: Mit diesem Befehl können die gewählten Takte („From“) zum Beginn des mit „To“ gewählten Taktes

Speichern des MIDI-Songs

Um sicherzustellen, dass die Daten später erwartungsgemäß abgespielt werden, empfehlen wir die Verwendung des „Save All“-Befehls, damit auch die Programs gesichert werden. Wenn Sie die Program-Zuordnungen des Songs seit der letzten Speicherung nicht mehr geändert haben, reicht es, wenn Sie nur die wirklichen Song-Daten (.SNG) sichern. Damit sparen Sie nämlich eine Menge Platz.

 Wenn Sie das Instrument ausschalten, werden alle Daten und Einstellungen des Sequencer-Modus' (darunter auch die Songs) gelöscht.

1. Schieben Sie die SD-Karte in den SD-Schacht.

Das Etikett der Karte muss beim Einlegen in den SD-Schacht sichtbar sein. Schieben Sie die Karte so weit, bis Sie ein Klicken hören.

 Schauen Sie vor dem Einschoben nach, ob Sie die Karte richtig herum halten. Wenn Sie sie nämlich falsch herum in den Schacht zwängen, wird sie beschädigt und eventuell unleserlich.

2. Halten Sie den EXIT-Taster () gedrückt und drücken Sie den SEQ-Taster () , um den Global/Media-Modus aufzurufen.

3. Drücken Sie den MENU-Taster und wählen Sie das Register MEDIA – die Seite MEDIA>FILE erscheint.

Tipp: Falls im Global/Media-Modus das Register GLOBAL angezeigt wird, halten Sie den EXIT-Taster () erneut gedrückt und springen Sie mithilfe des SEQ-Tasters () zum Register MEDIA.

4. Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit PAGE– oder PAGE+ „Save All“.

5. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster.

Es erscheint das „Save All (PCG and SNG)“-Dialogfenster. Bei Bedarf können Sie den Namen noch ändern. (Siehe S. 124)

6. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um die Daten tatsächlich zu speichern.

Ist auf dem Datenträger bereits eine Datei gleichen Namens vorhanden, so werden Sie gefragt, ob die alte Datei überschrieben werden darf. Wenn die alten Daten überschrieben werden dürfen, müssen Sie den MENU (OK)-Taster drücken.

Speichern einer Song-Vorlage

Wenn Sie bestimmte Einstellungen wiederholt für neue Songs benötigen, sollten Sie eine Song-Vorlage (Template) anlegen.

Das kann mit der „Save Template Song“-Funktion erledigt werden.

Anmerkung: Die gespeicherte Datei enthält die Program-Zuordnungen der Spuren sowie die Spurparameter, Effekt- und Arpeggiator-Einstellungen.

Verwendung der Effekte

Die Effekte der KROSS

Es stehen 134 hochwertige Digital-Effekte zur Verfügung. Die KROSS bietet 5 Insert- und 2 Master-Effekte. Hinzu kommt eine Mixerfunktion für das Routing der Effekte. Alle Blöcke sind mit Stereo-Ein- und -Ausgängen versehen.

Bestimmte Effektparameter können mit den Spielhilfen der KROSS oder via MIDI in Echtzeit beeinflusst werden. Dafür steht die dynamische Modulation („Dmod“) zur Verfügung. Die Synchronisation der Effekte mit einem MIDI-Takt/dem Tempo ist ebenfalls möglich. Ferner kann man mit einem LFO synchronisierte Modulationseffekte erzielen.

Ein-/Ausgänge der Effekte

Insert-Effekte

Die Insert-Effekte (IFX 1–5) weisen Stereo-Ein-/Ausgänge auf. Wenn Sie den „Wet/Dry“-Parameter auf „Dry“ (keine Bearbeitung) stellen, wird das empfangene Stereo-Signal unverändert ausgegeben. Wählen Sie hingegen „Wet“ (Effektbearbeitung), so wird ein bearbeitetes Signal ausgegeben. Dafür stehen mehrere Verfahren zur Verfügung:

Wet	Mono-Ein- & Ausgang	
	Mono-Eingang – Stereo-Ausgang	
	Stereo-Ein- & Ausgang	

Insert-Effekt 1 kann man folgende Typen zuordnen: S01: Stereo Compressor–S63: Rotary Speaker und D00: St.Mltband Limiter–D10: Rotary SpeakerOD.

Den Insert-Effekten 2–4 können folgende Typen zugeordnet werden: S01: Stereo Compressor–S61: AmpSim - Tremolo und D00: St.Mltband Limiter–D09: Vocoder.

Insert-Effekt 5 kann man folgende Typen zuordnen: S01: Stereo Compressor–S61: AmpSim - Tremolo.

Master-Effekte

Die Master-Effekte MFX1 und MFX2 haben einen Stereo-Ein- und -Ausgang. Mit „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Die Master-Effekte geben nur das bearbeitete Signal aus. Die Ausgänge der Master-Effekte sind mit dem L/R-Bus verbunden. Den Ausgangspegel der Effekte kann man mit „Return1“ und „Return2“ einstellen. Die Signale dieser Ausgänge werden in den L/R-Ausgangsbus eingespeist („FX ROUTING> BUS“- oder „MIXER“-Seite der einzelnen Modi).

Wählen Sie „000: No Effect“, um die Ausgabe zu deaktivieren. Die Art, wie das Signal ausgegeben wird, richtet sich nach dem gewählten Effektyp.

Wet	Mono-Ein- & Ausgang	
	Mono-Eingang – Stereo-Ausgang	
	Stereo-Ein- & Ausgang	

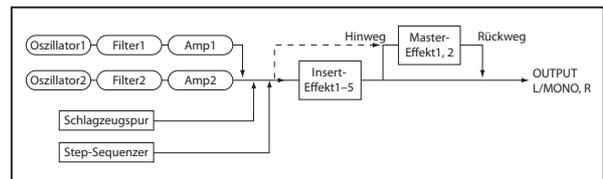
Master-Effekt 1 kann man folgende Typen zuordnen: S01: Stereo Compressor–S87: Phaser- Cho/FIng und D00: St.Mltband Limiter–D13: Early Reflections.

Master-Effekt 2 kann man folgende Typen zuordnen: S01: Stereo Compressor–S120: Reverb- Gate.

Effekte in den einzelnen Modi

Program-Modus

Bei Programs kann man den Sound der Oszillatoren (OSC 1 & 2) bekanntlich mit dem „Filter“ und „Amp“ bearbeiten. Die Insert-Effekte lassen sich quasi als zusätzliche Bearbeitungsblöcke nutzen. Die Master-Effekte eignen sich vorrangig für die allgemeinen Rauminformationen (Hall usw.) des Ausgangssignals. Diese Effekte können auch die Ausgabe der „Drum Track“- und Step-Sequenzwiedergabe beeinflussen. Diese Aspekte können für jedes Program separat programmiert werden.

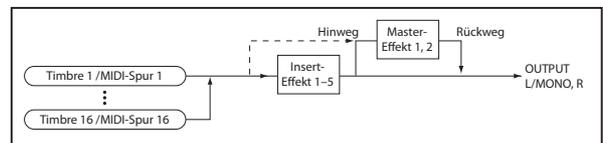


Combination- und Sequencer-Modus

Im Combination- und Sequencer-Modus können die Insert-Effekte ganz bestimmten Timbres bzw. Spuren zugeordnet werden. Die Master-Effekte empfehlen sich auch hier als „Sahnehäubchen“, während man dem Ergebnis mit dem Total-Effekt dann noch den Feinschliff geben kann.

Die Einstellungen können für jede Combination (Combination-Modus) bzw. jeden Song (Sequencer-Modus) einzeln gespeichert werden.

Im Sequencer-Modus kann man bekanntlich SysEx-Daten aufnehmen und editieren. Das könnten Sie für die Anwahl anderer Effekte und Änderungen der Effektparameter –in Echtzeit– nutzen und in dieser Form aufzeichnen.



Externe Signale (oder AUDIO IN)

In folgenden Modi können auch die eingehenden Audiosignale mit Effekten bearbeitet werden: Program-, Combination- und Sequencer-Modus. Welche Effekte verwendet werden, kann man entweder global („G-SET“= „Use Global Settings“) oder für jeden Speicher separat festlegen („BUS“- und „Send“-Parameter). (Siehe „Effekteinstellungen für Eingangssignale“ auf S. 71)

Bei bestimmten Effektypen und Einstellungen kann es zu Rückkopplung des Eingangssignals kommen. Verrindern Sie dann den Ein- oder Ausgangspegel bzw. die Effekteinstellungen. Das ist besonders bei Effekten wichtig, die den Pegel stark anheben.

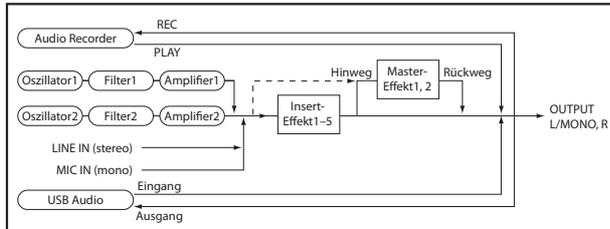
Audiorecorder

Der Audiorecorder nimmt die Signale so auf wie man sie im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus eingerichtet hat.

- Die Wiedergabesignale des Audiorecorders können nicht mit Effekten bearbeitet werden.

Pad Sampler, USB Audio

- Die Pad-Sampler-Wiedergabe sowie der USB-Audioeingang können nicht mit Effekten belegt werden.



Routing und Parameter der Effekte

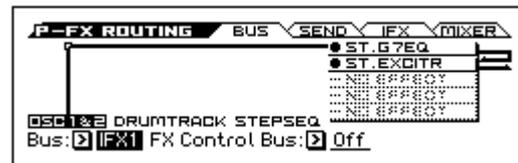
Mit dem „Routing“ bestimmen Sie, wie die Signale an die Effekte angelegt werden. Innerhalb eines Programs können Sie das für jeden Oszillator separat einstellen. Bei Combinations gibt es diese Möglichkeit für jedes Timbre.

Schauen wir uns jetzt an, wie man das Routing und die Effektparameter in den einzelnen Modi einstellt.

Effekteinstellungen für Programs

Routing

1. Wechseln Sie zur Seite „P-FX ROUTING> BUS“.



2. Mit „Bus (Bus Select)“ bestimmen Sie, wohin das Ausgangssignal der Oszillatoren übertragen wird. Hier wollen wir „IFX1“ wählen, um die Oszillatoren mit Insert-Effekt 1 zu verbinden.

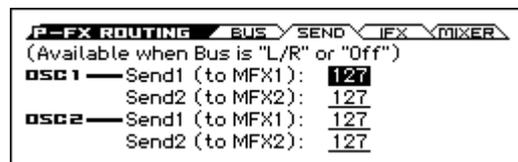
L/R: Das Ausgangssignal der Oszillatoren wird an keinen Insert-Effekt angelegt. Es wird aber wohl zum Total-Effekt und von dort aus zu OUTPUT L/MONO und R übertragen.

IFX1–IFX5: Das Signal der Oszillatoren wird zu Insert-Effekt 1–5 übertragen.

Off: Das Signal der Oszillatoren wird weder zu OUTPUT L/MONO, R, noch zu den Insert-Effekten 1–5 übertragen. Wählen Sie diese Einstellung, wenn das Signal direkt an die Master-Effekte angelegt werden soll. Mit „Send1 (to MFX1)“ und „Send2 (to MFX2)“ („P-FX ROUTING> SEND“-Seite) bestimmen Sie den Effektanteil.

3. Wenn Sie in Schritt 2 „L/R“ oder „Off“ wählen, bestimmen Sie mit „Send1 (to MFX1)“ und „Send2 (to MFX2)“ den Master-Effektanteil der Oszillatoren.

Diese Einstellungen können auf der Seite „P-FX ROUTING> SEND“ vorgenommen werden.



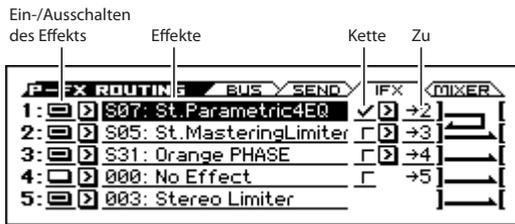
Wenn Sie „Bus (Bus Select)“ auf „IFX1–5“ stellen, können Sie den Hinwegpegel der einzelnen Insert-Effekte zu den Master-Effekten mit „S1 (Send1)“ und „S2 (Send2)“ („P-FX ROUTING MIXER“-Seite einstellen). (Siehe Schritt 6 unter „Insert-Effekte“ weiter unten.)

4. „FX Control Bus“ bedeutet, dass das Ausgangssignal der Oszillatoren 1 und 2 an den „FX Control“-Bus angelegt wird.

Wählen Sie diese Einstellung, wenn das Eingangssignal eines Effekts von einem anderen Signal gesteuert werden soll. Es stehen zwei Busse für die Effektsteuerung zur Verfügung.

Insert-Effekte

1. Wechseln Sie zur Seite „P-FX ROUTING> IFX“.



2. Wählen Sie im „Effekt“-Bereich den gewünschten Algorithmus für den Insert-Effekt.

Drücken Sie den ENTER-Taster, um diese Wahl in einer Liste treffen zu können.

Tipp: Mit dem „Copy Insert Effect“-Funktion können Sie die Einstellungen eines anderen Effekts usw. kopieren. Mit „Swap Insert Effect“ können Sie die Effekteinstellungen zweier Prozessoren (z.B. IFX1 und 5) gegeneinander austauschen.

3. Schalten Sie den Effekt mit „Effektstatus“ ein oder aus.

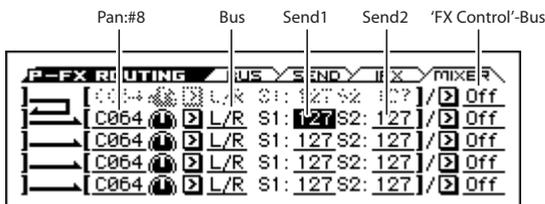
Bei wiederholtem Drücken dieses ENTER-Tasters wird der Insert-Effekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet. Die Einstellung „Off“ entspricht der Anwahl von „000: No Effect“, d.h. das Signal wird unbearbeitet ausgegeben.

4. Stellen Sie die Verkettung ein.

Ist das **Ketten**-Kästchen markiert, so wird der betreffende Insert-Effekt mit dem folgenden in Serie verbunden. Stellen Sie den **Zu**-Parameter auf „→2“.

Die Wahl von „→2“ besagt, dass die Insert-Effekte folgendermaßen miteinander verbunden sind: IFX1 → IFX2.

5. Wechseln Sie zur Seite „P-FX ROUTING> MIXER“.



6. Stellen Sie mit „Pan:#8“, „Bus (Bus Select)“, „FX Control Bus“, „Send1“ und „Send2“ die Stereoposition sowie das Routing am Ausgang des Insert-Effekts ein.

Wenn Sie „Chain“ auf „On“ stellen, werden nur die Einstellungen des letzten Effekts in der Kette verwendet. („FX Control Bus“ stellt eine Ausnahme dar.)

Pan: #8: Bestimmt die Stereoposition.

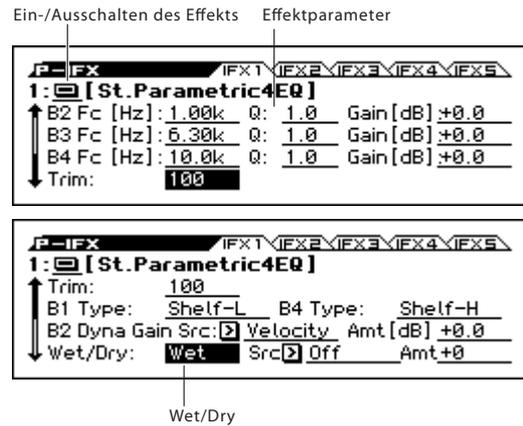
Bus (Bus Select): Bestimmt das Ausgabeziel. In der Regel werden Sie hier wohl „L/R“ wählen.

Send1, Send2: Hinwegpegel zu den Master-Effekten. Wählen Sie für dieses Beispiel „127“.

FX Control Bus: Das Ausgangssignal des Insert-Effekts wird zum „FX Control“-Bus übertragen. Das erlaubt die Verwendung eines anderen Signals zum Beeinflussen des Eingangssignals für den nächsten Effekt. Es stehen zwei „FX Control“-Busse zur Verfügung, so dass Sie über ein Höchstmaß an Flexibilität verfügen.

7. Wechseln Sie zur Seite „P-FX ROUTING> IFX“ und editieren Sie die Parameter des gewählten Insert-Effekts.

Diese Parameter finden Sie auf der „P-IFX> IFX 1–5“-Seite.



Effektstatus: Hiermit wird der Insert-Effekt ein- und ausgeschaltet. Dieser Parameter ist mit der Staueseinstellung der „P-FX ROUTING> IFX“-Seite verknüpft.

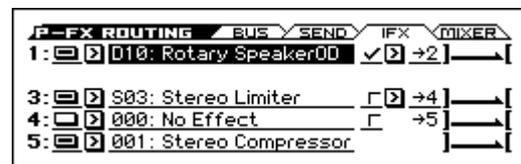
Doppelslot-Algorithmen

Doppelslot-Algorithmen („D00: St.Mltband Limiter“, „D13: Early Reflections“) benötigen doppelt soviel Rechenkapazität wie „normale“ Effekte.

„D00: St.Mltband Limiter“, „D10: Rotary SpeakerOD“ können Insert-Effekt 1 zugeordnet werden. „D00: St.Mltband Limiter“, „D09: Vocoder“ stehen für die Insert-Effekte 2–4 zur Verfügung und „D00: St.Mltband Limiter“, „D13: Early Reflections“ kann man Master-Effekt 1 zuordnen.

Wenn ein Prozessor einen Doppelslot-Effekt verwendet, ist der nachfolgende Effekt nicht verfügbar. Beispiel: Wenn Sie IFX1 einen Doppelslot-Algorithmus zuordnen, steht IFX2 nicht zur Verfügung.

Beispiel der Anwahl eines Doppelslot-Algorithmus' für IFX1



Master-Effekte

1. Mit „Send1“ und „Send2“ (siehe „P-FX ROUTING> SEND“-Seite oder „P-FX ROUTING> MIXER“-Seite) bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten. Wenn Sie „Send1“ und „Send2“ auf „0“ stellen, wird kein Signal zu den Master-Effekten übertragen. „Send1“ entspricht MFX1 und „Send2“ verweist auf MFX2.

2. Wechseln Sie zur Seite „P-MFX> SETUP“.



3. Ordnen Sie MFX1 und MFX2 den gewünschten Algorithmus zu.

Die Arbeitsweise ist die gleiche wie bei Anwahl eines Insert-Effekts. (Siehe „Insert-Effekte“)

Anmerkung: Doppelslot-Algorithmen kann man nur MFX1 zuordnen. (Siehe „Doppelslot-Algorithmen“)

4. Schalten Sie den Master-Prozessor ein.

Bei wiederholtem Drücken des Tasters ändert sich der An/Aus-Status jeweils. „Off“ bedeutet, dass der Master-Effekt stummgeschaltet ist.

5. Legen Sie mit „Return1“ und „Return2“ den Ausgangspegel der Master-Effekte fest.

Anmerkung: Bei Effekten mit „Wet/Dry“-Parameter muss der Ausgangspegel über den „Wet“-Wert eingestellt werden. Das unbearbeitete Signal wird nicht ausgegeben. Damit wird der eingestellte „Return“-Wert multipliziert (wobei „Return“= 127 einer Multiplikation mit „1.0“ entspricht). Und das liefert dann den tatsächlichen Ausgangspegel des Master-Effekts.

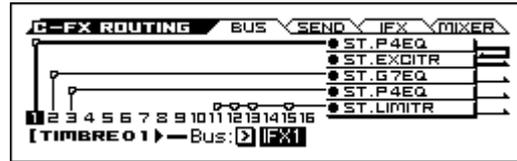
6. Wechseln Sie zur „MFX1“- oder „MFX2“-Seite und stellen Sie die Effektparameter wunschgemäß ein. (Siehe Schritt 7 unter „Insert-Effekte“).

Effekteinstellungen für eine Combination bzw. einen Song

Im Combination- und Sequencer-Modus können Sie das Routing der Timbres bzw. Spuren auf die Insert- und Master-Effekte sowie den Total-Effekt separat festlegen. Die Arbeitsweise ist in beiden Modi ungefähr gleich. Die nachfolgende Beschreibung bezieht sich auf den Combination-Modus.

Routing

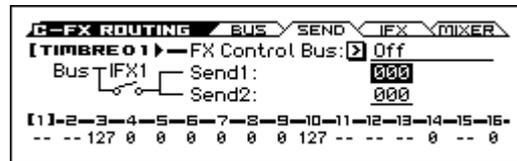
1. Wechseln Sie zur Seite „C-FX ROUTING> BUS“.



2. Geben Sie mit „Bus (Bus Select)“ an, wohin die Timbres ihr Signal übertragen sollen. Um ein Timbre mit Insert-Effekt 1 zu verbinden, müssen Sie „IFX1“ wählen.

Das Display zeigt das Routing, die Insert-Effektalgorithmen an. In diesem Beispiel spricht T01 (Timbre 1) IFX1 und 2 an. T02 spricht IFX3 an, T03 verwendet IFX4 und T11, T12, T13 sowie T15 sprechen IFX5 an.

3. Wechseln Sie zur Seite „C-FX ROUTING> SEND“.



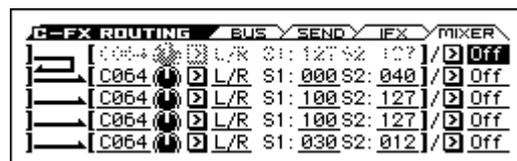
Mit „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Hinwegpegel der Timbres zu den Master-Effekten.

Diese Einstellung wird nur berücksichtigt, wenn man „Bus (Bus Select)“ auf „L/R“ oder „Off“ stellt.

Anmerkung: Der tatsächliche Hinwegpegel wird durch die Multiplikation dieser Werte mit den unter „Send1“ bzw. „Send2“ gemachten Einstellungen für Oszillator 1 und 2 bestimmt. Wenn die „S1 (Send1)“- oder „S2 (Send2)“-Einstellung des Programs „0“ lautet, können Sie den Hinwegpegel auch mit dem Höchstwert nicht erhöhen.

Wenn Sie „Bus (Bus Select)“ auf „IFX1-IFX5“ stellen, bestimmen Sie den Hinwegpegel mit „S1 (Send1)“ bzw. „S2 (Send2)“ (C-FX1 ROUTING> MIXER) am Ausgang des Insert-Effekts.

4. Wechseln Sie zur Seite „C-FX ROUTING> MIXER“.

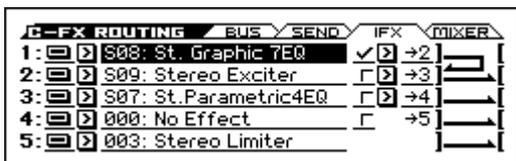


Mit „FX Control Bus“ übertragen Sie das Ausgangssignal des Timbres zum „FX Control“-Bus. Wählen Sie diese Einstellung, wenn das Eingangssignal eines Effekts von einem anderen Signal gesteuert werden soll.

Es stehen zwei „FX Control“-Busse zur Verfügung, so dass Sie erfreulich flexibel arbeiten können.

Insert-Effekte

1. Wechseln Sie zur Seite „C-FX ROUTING> IFX“.



2. Ordnen Sie IFX1–5 die gewünschten Algorithmen zu und stellen Sie die Parameter wunschgemäß ein.
3. Wechseln Sie zur Seite „C-IFX“. Wechseln Sie zur Seite „IFX1“–„IFX5“-Seite und stellen Sie die Effektparameter wunschgemäß ein.

Die Arbeitsweise ist genau die gleiche wie für ein Programm. (Siehe S. 69)

MIDI Die Parameter „Dmod“, „Pan (CC#8)“, „Send1“ und „Send2“ eines Insert-Effekts können via MIDI beeinflusst werden. Die betreffenden MIDI-Befehle müssen auf dem „Ctrl Ch“-Kanal empfangen werden. Für Timbres, die einem Insert-Effekt zugeordnet sind, wird rechts neben der Kanalnummer (Ch01–16) ein „*“ angezeigt. Wenn mehrere Timbres mit unterschiedlichen MIDI-Kanälen an denselben Insert-Effekt angelegt werden, können Sie mit diesem Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal zum Beeinflussen des Effekts verwendet werden soll.

Master-Effekte

Diese Parameter können genau wie bei einem Programm eingestellt werden. (Siehe S. 69)

MIDI Auch die Master-Effekte und der Total-Effekt können dynamisch moduliert werden (Dmod), sofern die betreffenden MIDI-Befehle auf dem „Ctrl Ch“-Kanal empfangen werden.

Effekteinstellungen für Eingangssignale

Sie können externe, an den LINE IN- und MIC IN-Buchsen anliegende Audiosignale mit den Effekten des KROSS bearbeiten und mit dem Audio-Recorder oder Pad Sampler aufzeichnen oder mit einem Programm oder einer Kombination begleiten. Wenn Sie möchten, können Sie für Ihren Gesang auch einen Vocoder-Effekt (D09: Vocoder) verwenden, der den gewählten Sound „zum Sprechen bringt“.

In den meisten Fällen werden die Einstellungen der Seite „G-INPUT> AUDIO IN“ (Global-Modus) verwendet, die für alle Bereiche gelten. Allerdings lassen sich diese Parameter auch lokal (für ein Programm, eine Combination oder einen MIDI-Song) einstellen.

Routing

1. Wählen Sie **AUDIO IN 2** in **REALTIME CONTROLS** und aktivieren Sie mit dem **SWITCH-TASTER (MIC/LINE)** den gewünschten Eingang, entweder **MIC (LED leuchtet)** oder **LINE (LED aus)**.

Falls Sie die bearbeiteten Einstellungen speichern möchten, drücken Sie „WRITE“ (MENU-Taster) im Popup-Menü, das beim Bedienen eines Schalters oder Reglers erscheint.

2. Wählen Sie **AUDIO IN 1** in **REALTIME CONTROLS** und passen Sie mit dem **KNOB 1-Regler (GAIN)** die Eingangsverstärkung an.

3. Wählen Sie **AUDIO IN 1** in **REALTIME CONTROLS** und stellen Sie mit dem **KNOB 2-Regler (MFX2/REVERB)** den Sendepiegel für Master-Effekt 2 ein.

Bei vorinstallierten Sounds sind Master-Effekt 2 entweder ein Reverb oder ein Delay Effekt zugewiesen.

4. Falls Sie detailliertere Einstellungen vornehmen möchten, drücken Sie den „FUNCTION“ („QUICK SETTING“)-Taster im Popup-Menü, das beim Bedienen eines Tasters oder Reglers gemäß Schritt 1, 2 oder 3 erscheint.



5. Wählen Sie mit „Bus (Bus Select)“ den Bus, zu dem die eingehenden Signale übertragen werden sollen. Wenn das an LINE IN anliegende Signal z.B. mit Insert-Effekt 1 bearbeitet werden soll, müssen Sie „Bus (Bus Select)“ auf „IFX1“ stellen.
6. Mit „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Diese Einstellungen werden nur verwendet, wenn Sie „L/R“ oder „Off“ als Bus wählen.

Wenn Sie „Bus“ auf „IFX1–5“ stellen, bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten mit „Send1“ und „Send2“ (siehe die einzelnen „FX ROUTING> SEND“-Seiten), d.h. am Ausgang der Insert-Effekte.

Bei bestimmten Effekttypen und Einstellungen kann es zu Rückkopplung des Eingangssignals kommen. Verringern Sie dann den Ein- oder Ausgangspegel bzw. die Effekteinstellungen. Das ist besonders bei Effekten wichtig, die den Pegel stark anheben.

7. Mit dem „Level“-Parameter regeln Sie den Pegel des externen Audiosignals. In der Regel wählen Sie hier wohl „127“.
8. Mit „FX Control Bus“ legen Sie das Audiosignal an den gleichnamigen Bus an. Wählen Sie diese Einstellung, wenn das Eingangssignal eines Effekts von einem anderen Signal gesteuert werden soll. Es stehen zwei „FX Control“-Busse zur Verfügung, so dass Sie erfreulich flexibel arbeiten können.
 - 🔧 Vergessen Sie nicht, die Einstellungen mit „Write“ zu speichern, wenn der KROSS sie behalten soll. Verwenden Sie hierzu den PAGE+ (WRITE G-SET)-Taster im Dialogfenster AUDIO IN -QUICK SETTING-.
 - 🔧 Die „Gain“-Einstellung muss im Global-Modus gespeichert werden. Obwohl der Parameter nämlich auch auf der Seite „AUDIO IN“ bzw. im „QUICK SETTING“-Dialogfenster der einzelnen Modi eingestellt werden kann, gehört er nicht zu den lokal speicherbaren Parametern (Program usw.).
9. Falls Sie die Eingangseinstellungen des Global/Media-Modus in anderen Modi verwenden wollen, prüfen Sie G-SET in der „AUDIO IN“ Seite jedes Modus. Wenn Sie lieber mit lokalen Einstellen (Program-, Combination- oder Sequencer-Modus) arbeiten, darf dieses Feld nicht markiert sein.

Dynamische Effektmodulation (Dmod)

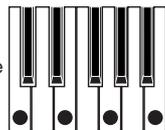
Dank der dynamischen Effektmodulation (Dmod) können Sie bestimmte Effektparameter mit MIDI-Steuerbefehlen (CC) oder den Reglern der KROSS beeinflussen.

Außerdem kann der LFO oder die Verzögerungszeit zum MIDI-Takt/Tempo des Arpeggiators oder Sequenzers synchronisiert werden, was ebenfalls eine Steuerung darstellt.

Arpeggiator-Funktion

Verwendung des Arpeggiators beim Spielen

Der Arpeggiator ist eine Funktion, die automatisch Arpeggien (gebrochene Akkorde) erzeugt. In der Regel werden Sie sie wohl mit gehaltenen Akkorden ansteuern.



Der auf der Tastatur gespielte Akkord wird als Grundlage für die Arpeggien verwendet.

Der Arpeggiator des KROSS aber kann noch mehr: Er ist polyphon und kann eine Vielzahl von Akkordtransformationen und Phrasen erzeugen, die von der Tonhöhe und dem Noten-Timing abhängen. Sie können mit dem Arpeggiator eine Vielfalt von Pattern abspielen, darunter auch typische Schlagzeug-Grooves, Bass-, Gitarren- und Keyboard-Läufe. Wer ganz weit gehen möchte, sollte den Arpeggiator bereits bei der Klangprogrammierung berücksichtigen, um „lebendige“ Flächen, Synthi-Sounds und Klangeffekte zu erzielen. Im Combination- und Sequencer-Modus bietet der KROSS einen „dualen“ polyphonen Arpeggiator, der zwei Pattern gleichzeitig abspielen kann. Sie können also beispielsweise dem Bass und dem Schlagzeug separate Arpeggien zuweisen oder per „Split“ bzw. „Velocity Switch“ zwischen zwei Mustern hin und her wechseln.

Der KROSS bietet fünf Preset-Pattern für den Arpeggiator („UP“, „DOWN“, „ALT1“, „ALT2“ und „RANDOM“). Außerdem lassen sich 1028 User-Pattern programmieren und speichern. Die Speicher enthalten bei Auslieferung bereits überaus brauchbare Arpeggien. (Siehe S. 78)

Verwendung des Arpeggiators im Program-Modus

Arpeggiator ein-/ausschalten

1. Drücken Sie den PROG-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Anwahl von Speichern“ auf S. 27.



2. Drücken Sie den ARP-Taster, um den Arpeggiator zu starten (die Diode leuchtet).
3. Wenn Sie dann auf der Tastatur spielen, wird das selektierte Arpeggio abgepielt.
4. Drücken Sie den ARP-Taster erneut, um den Arpeggiator zu deaktivieren (der Taster erlischt).

Wenn der Arpeggiator bis dahin gespielt hat, hält er jetzt an.

Anmerkung: Dieser Status wird mit den übrigen Program-Parametern gespeichert.

Einstellen des Tempos

- Wählen Sie TEMPO in REALTIME CONTROLS und stellen Sie das Tempo mit dem KNOB 1-Taster (TEMPO) oder dem SWITCH-Taster (TAP) ein. Das Tempo kann im Bereich 040,00 bis 300,00 eingestellt werden. Die LED des SWITCH-Tasters blinkt in Viertelnoten-Intervallen (♩).

Anmerkung: Die Tempoeinstellung gehört zu den speicherbaren Program-Parametern.

Anmerkung: Die Geschwindigkeit, mit der die Arpeggien abgepielt werden, richtet sich auch nach der „Resolution“-Einstellung (Seiten „PROG> ARP page“ oder „P-ARP> SETUP“).

Anmerkung: Die Parameter der Seite „P-INPUT/CTRL> CONTROLLERS“ können mit dem VALUE-Rad und den Cursorstastern editiert werden.

Tipp: Das Tempo kann außerdem von einem externen MIDI Clock-Signal vorgegeben werden. (Siehe S. 117)

- 🔊 Wenn Sie die Synchronisation des KROSS zu einem externen Taktgeber aktivieren, kann das Tempo nicht mehr auf dem KROSS geändert werden.

Steuerung des Arpeggiators (MOD)

Die Dauer, Intensität und rhythmische Unterteilung der Arpeggio-Noten können geändert werden.

1. Wechseln Sie zur Seite „PROG> ARP“.
Wählen Sie mit dem PAGE+- oder PAGE--Taster die Seite.
2. Wählen Sie mit den ◀▶▲▼-Tastern den Parameter, den Sie editieren möchten.
3. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad usw. den gewünschten Wert ein.

Steuerung des Arpeggiators: [GATE], [VEL], [SWING]



Einstellungen für die Wiedergabe

Wahl des Arpeggio-Pattern

Dauer der Arpeggioten

- Mit dem Arpeggiator-Regler [GATE] können Sie die Dauer der mit Arpeggio versehenen Noten ändern. Mit negativen Werten (-) machen Sie die Noten kürzer, mit positiven Werten (+) verlängern Sie sie. Der Wert „+00“ bedeutet, dass die Notenlänge dem „Gate“-Wert (Seite „P-ARP> SETUP“) entspricht.

Anmerkung: In bestimmten Fällen hört man die Änderung nur, wenn man auch den „Release“-Parameter der „PROG> TONE“-Seite entsprechend erhöht.

Anmerkung: Alternativ können Sie hierzu ARP-GATE (KNOB 2- Regler) in der Reihe TEMPO von REALTIME CONTROLS verwenden.

Anschlagwerte der Arpeggioten

- Mit dem Arpeggiator-Regler [VEL] können Sie die Lautstärke der mit Arpeggio versehenen Noten ändern. Mit negativen Werten (-) machen Sie die Noten leiser/dumpfer, mit positiven Werten (+) erhöhen Sie die Anschlagwerte. Der Wert „00“ bedeutet, dass der „Velocity“-Wert der Seite „P-ARP> SETUP“ verwendet wird.

Anmerkung: In bestimmten Fällen hört man die Änderung nur, wenn man auch „Cutoff“, „Resonance“ und „EG Intensity“ der „PROG> TONE“-Seite entsprechend erhöht.

Arpeggio-Wiedergabe mit einem 'Shuffle'-Rhythmus

- Mit dem Arpeggiator-Regler [SWING] können Sie die das Timing der geradzahligen, mit Arpeggio versehenen Noten beschleunigen oder bremsen. Mit negativen (-) Werten werden die geradzahligen Noten entsprechend vorgezogen, positive Werte (+) verzögern sie dagegen. Befindet sich das Reglersymbol in der Mitte („12 Uhr“), so entspricht das Timing dem „Swing“-Wert („P-ARP> SETUP“-Seite).

Anmerkung: Die Preset-Pattern werden von diesem Parameter nicht beeinflusst.

Anwahl eines Arpeggio-Pattern und Wahl der Funktionsweise

Auf der Seite „PROG> ARP“ können Sie ein Arpeggio-Pattern wählen und bestimmen, wie es sich verhalten soll.

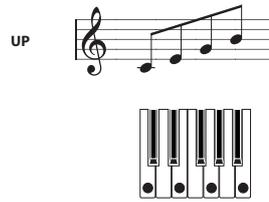
- Wechseln Sie zur Seite „PROG> ARP“.
- Wählen Sie mit den ◀▶ ▲▼-Tastern den Parameter, den Sie editieren möchten.
- Stellen Sie mit dem VALUE-Rad usw. den gewünschten Wert ein. Drücken Sie den ENTER-Taster, um die Einstellung des Kästchens zu ändern.

Anwahl eines Arpeggio-Pattern

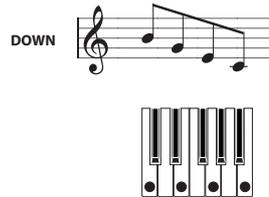
- Wählen Sie im Arpeggio-Wahlfeld das gewünschte Pattern. Preset: UP Preset: Anwahl eines Arpeggio-Pattern zwischen „RANDOM“ und 0000–1279.

Ab Werk enthalten die Speicher 0000–1023 bereits eine Vielzahl Figuren.

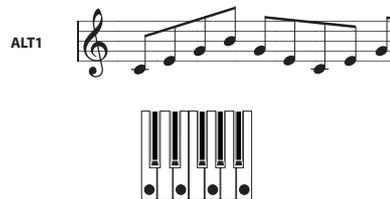
Preset: UP



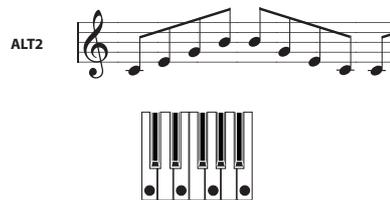
Preset: DOWN



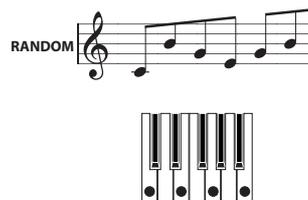
Preset: ALT1



Preset: ALT2

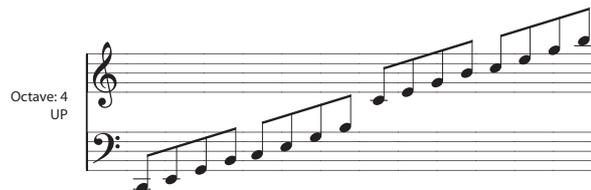


Preset: RANDOM



Oktavbereich der Arpeggio-Pattern

- Stellen Sie mit „Octave“ ein, über wie viele Oktaven sich die Arpeggioten erstrecken sollen.



Ändern der Abspielgeschwindigkeit

Mit dem „Resolution“-Parameter kann der Notenwert der Arpeggionoten geändert werden. Der Einstellbereich lautet:



Auswahl der Notenreihenfolge

- Mit „Sort“ können Sie bestimmen, ob das Arpeggio die Noten in Tonhöhenreihenfolge oder aber in der Reihenfolge abspielt, in der Sie die Auslösernoten (den Akkord) angeschlagen haben.

Markiert: Die Noten werden in aufsteigender Reihenfolge wiedergeben, unabhängig von der Reihenfolge, in der Sie die einzelnen Tasten angeschlagen haben.

Nicht markiert: Die Noten werden in der Reihenfolge wiedergegeben, in der Sie sie angeschlagen haben.



Halten der Auslösernoten, damit das Arpeggio immer weiterläuft

- Mit „Latch“ sorgen Sie dafür, dass das Arpeggio auch nach Freigabe der Auslösertasten weiterspielt und sich erst ändert, wenn Sie andere Tasten drücken.

Markiert: Das Arpeggio wird auch nach Loslassen der Tasten weiter abgespielt.

Nicht markiert: Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die Tasten loslassen.

Synchronisieren des Arpeggiators mit den Auslösertasten

- Mit „Key Sync“ bestimmen Sie, wann genau das Arpeggio-Pattern beim Spielen eines Akkords beginnt: Entweder sofort oder immer synchron zum momentan verwendeten MIDI Clock-Tempo.

Markiert: Das Arpeggio beginnt bei jeder neu gespielten Note von vorn. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie das Arpeggio zu Beginn eines Taktes in Echtzeit (z.B. live) starten möchten.

Nicht markiert: Der Arpeggiator läuft zum verwendeten MIDI Clock-Tempo synchron.

Ausgabe sowohl der Auslöser- als auch der Arpeggionoten

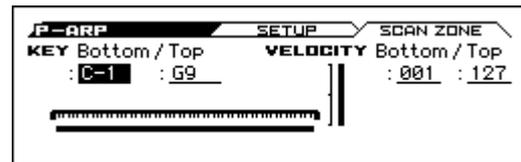
- Mit „Keyboard“ geben Sie an, ob die für die Arpeggio-steuerung gespielte Noten auch separat ausgegeben werden sollen.

Markiert: Es sind sowohl die von Ihnen angeschlagenen Noten als auch der Arpeggiator zu hören.

Nicht markiert: Es wird nur das Arpeggio wiedergegeben.

Festlegen des Gebiets, in welchem der Arpeggiator angesteuert werden kann

Auf der Seite „P-ARP> SCAN ZONE“ können Sie den Noten- und Anschlagbereich festlegen, innerhalb derer der Arpeggiator angesteuert werden kann.



Verwendung des Arpeggiators im Combination-Modus

Im Combination-Modus bietet der KROSS zwei Arpeggiators, so dass jeweils zwei verschiedene Phrasen verwendet werden können.

- Wählen Sie im Combination-Modus eine Combination. (Siehe „Anwahl von Combinations“ auf S. 45)
- Bei wiederholtem Drücken des ARP-Tasters schalten Sie den Arpeggiator abwechselnd ein und aus.

Tipp: Bei Anwahl bestimmter Combinations beginnt der ARP-Taster zu leuchten. (Siehe „Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination“ auf S. 77)

- Sobald Sie etwas auf der Tastatur spielen, wird der Arpeggiator ebenfalls gestartet.

In bestimmten Combinations und Songs sorgen bestimmte Einstellungen von Arpeggiator A oder B dafür, dass der Arpeggiator selbst dann nicht loslegt, wenn man ARP aktiviert und auf der Tastatur spielt. (Siehe S. 77)

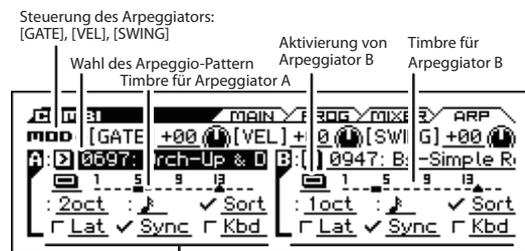
- Wählen Sie TEMPO in REALTIME CONTROLS und stellen Sie das Tempo mit dem KNOB 1-Taster (TEMPO) oder dem SWITCH-Taster (TAP) ein.

Der ARP-Taster sowie der KNOB 1 (TEMPO)-Regler und der SWITCH (TAP)-Taster in der Reihe TEMPO von REALTIME CONTROLS wirken sich auf beide Arpeggiatoren A und B aus. Ihr Status wird gemeinsam mit den übrigen Combination-Parametern gespeichert.

Anwahl und Einstellen von Arpeggio-Pattern

Hier können Sie ein Arpeggio-Pattern wählen und bestimmen, wie es sich verhalten soll.

- Wechseln Sie zur Seite „COMBI> ARP“.



Einstellungen für die Wiedergabe

- Siehe auch „Steuerung des Arpeggiators (MOD)“ auf S. 73 und „Anwahl eines Arpeggio-Pattern und Wahl der Funktionsweise“ auf S. 74 für weitere Änderungsmöglichkeiten.

Einstellen, welche(r) Arpeggiator(s) funktionieren soll(en)

Aktivieren Sie den Aktiv/Aus-Schalter des oder der benötigten Arpeggiators. Nur aktivierte Arpeggiators können mit dem ARP-Taster gestartet und angehalten werden.

Trotzdem kann ein Arpeggiator grundsätzlich nur aktiviert werden, wenn Sie „A“ oder „B“ für Timbre T1–16 markieren. Diese Einstellung muss mit „Arpeggiator Assign“ (Seite „C-ARP> ASSIGN“) gewählt werden. (Siehe S. 76)

Arpeggiator-A, Arpeggiator-B

Stellen Sie jetzt die Parameter „Pattern Select“, „Resolution“, „Octave“, „Sort“, „Latch“, „Key Sync“ und „Keyboard“ für Arpeggiator „A“ und „B“ ein. (Siehe S. 74)

Arpeggiator-Einstellungen im Combination- und Sequencer-Modus

Im Combination- und Sequencer-Modus bietet der KROSS zwei Arpeggiators, so dass jeweils zwei verschiedene Phrasen verwendet werden können. Das Einstellverfahren für diese beiden ist etwa gleich.

Als Beispiel wollen wir zeigen, wie die Einstellungen im Combination-Modus vorgenommen werden.

Der duale Arpeggiator erlaubt u.a. folgendes:

- Separate Arpeggiator-Verwendung für die Timbres. Wählen Sie „Off“, (Arpeggiator) „A“ oder (Arpeggiator) „B“. → Schritt 5
- Stellen Sie ein, ob „A“ und „B“ aktiv sein sollen. → Schritt 6
- Ordnen Sie Arpeggiator A und B ein Pattern zu und stellen Sie die übrigen Parameter ein. → Schritt 7
- Ordnen Sie die Einstellungen für die Tastatur- und Dynamikbereiche vor, innerhalb derer die Arpeggiators bedienbar sind („Scan Zone“-Seite). Das kann u.a. auch zum Umschalten von Arpeggiator A zu B und umgekehrt verwendet werden. → Schritt 8
- Nehmen Sie Einstellungen für Timbres vor, die nur angesteuert werden, wenn der Arpeggiator läuft. → Schritt 10

Arpeggiator-Parameter

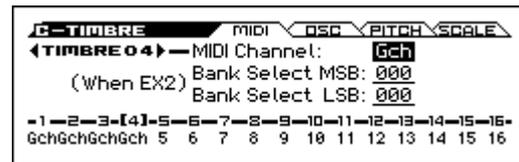
1. Springen Sie zur Seite „COMBI> PROG“.

Ordnen Sie den Timbres die gewünschten Programs zu. Hier wollen wir uns auf die Timbres 1–4 beschränken. Stellen Sie „Status“ der benötigten Timbres auf „INT“. Stellen Sie „Status“ der Timbres 1–4 auf „INT“ und der Timbres 5–16 auf „Off“.



2. Wechseln Sie zur Seite „C-TIMBRE> MIDI“.

Wählen Sie als MIDI-Kanal „Gch“ oder dieselbe Nummer wie für „MIDI Channel“ („G-MIDI> BASIC“-Seite). Stellen Sie „MIDI Channel“ der Timbres 1–4 auf „Gch“.



3. Wechseln Sie zur Seite „C-ARP> ASSIGN“.



4. Stellen Sie mit „Temp“ das Tempo ein.

Hierbei gilt das für die Programs Gesagte. Allerdings gilt das Tempo für beide Arpeggiators (A und B).

5. Passen Sie die „ARP Assign“ Einstellungen an.

Ordnen Sie Arpeggiator A oder B dem gewünschten Timbre zu. Die betreffenden Timbres werden von jenem Arpeggiator angesteuert.

6. Stellen Sie den „Run“-Parameter (Arpeggiator aktiv/aus) auf der „C-ARP> A“- oder „B“-Seite ein.

Aktivieren Sie diesen Parameter für den/die Arpeggiator(s), den/die Sie verwenden möchten. Markieren Sie den/die Arpeggiator/s, der/die aktiv sein soll(en). Diese(r) kann/können dann mit dem ARP-Taster gestartet und angehalten werden.

Die in der Abbildung für die Schritte 2 und 3 gezeigten Einstellungen bewirken, dass bei Betätigen des ARP-Tasters Arpeggiator A die Timbre 1 und Arpeggiator B das Timbres 2 und 3 ansteuert. Wenn der ARP-Taster aus ist, werden die Timbres 1–4 als Layer angesteuert.

Wenn für alle Timbres „ARP Assign“= Off oder wenn das „Run (Arpeggiator Run)“-Kästchen nicht markiert ist, kann der Arpeggiator auch dann nicht verwendet werden, wenn dieser Taster leuchtet.



7. Stellen Sie auf der Seite „C-ARP> A, B“ die Parameter des betreffenden Arpeggiators (A oder B) ein.

Hierbei handelt es sich um dieselben Parameter wie für Programs. (Siehe S. 74)

8. Legen Sie auf der „Scan Zone A/B“-Seite den Bereich fest, innerhalb dessen Arpeggiator A und B angesteuert werden können.

Hierbei handelt es sich um dieselben Parameter wie für Programs.

Sie können mit geeigneten Tastaturzonen und Dynamikbereichen die Arpeggiators A und B ansteuern oder zwischen ihnen umschalten. Noch mehr Variationen können Sie durch entsprechende Werte für die Parameter der Seiten „C-ZONE/DELAY> KEY_ZONE“ und „VEL_ZONE“ erzielen. Auch diese sind für beide Arpeggiators separat einstellbar.

9. Wenn Sie die editierte Combination speichern möchten, müssen Sie zuerst ihren Speicherschutz im Global-Modus deaktivieren. (Siehe S. 116, 122)
10. Die in der Abbildung für die Schritte 1 zu 3 gezeigten Parameter „Status“, „MIDI Channel“ und „Arp Assign“ können auch so eingestellt werden, dass bestimmte Timbres nur dann wiedergegeben werden, wenn der Arpeggiator läuft, ansonsten jedoch nicht zu hören sind.

Combination PIANO: 032 Piano Trio

Auch wenn dies eine etwas anspruchsvollere Programmierung erfordert, sollen derartige Einstellungen am Beispiel einer Preset-Combination verdeutlicht werden.

Hier werden zwei Denkansätze miteinander kombiniert: Wenn Sie die Tasten in einer bestimmten Zone drücken, wird der Arpeggiator ausgelöst und steuert einen Klang an, der nicht über die Tastatur gespielt werden kann. Andererseits werden Arpeggio-Noten nicht wiedergegeben, wenn der Arpeggiator ausgeschaltet ist.

Schauen Sie vorher nach, ob als globaler MIDI-Kanal („GMIDI> BASIC –MIDI Channel“) „01“ gewählt wurde.

Wählen Sie die Combination „PIANO: 032 Piano Trio“, aktivieren Sie den ARP-Taster und fangen Sie an zu spielen. Um das Arpeggio-Pattern zu hören müssen Sie den DRUM TRACK-Taster eventuell deaktivieren.

- Arpeggiator A ist den Timbres 2, 3 und 14 (Seite „COMBI> ARP“) zugeordnet. Wenn Sie auf der Klaviatur spielen, steuert das Arpeggio-Pattern das Timbres 2 und 3 an.
- „A Bottom Key“ und „Top Key“ (Seite „C-ARP> SCAN ZONE“) sind so eingestellt, dass Arpeggiator A nur mit den Noten im Bass bis zum C4 „gefüttert“ wird.
- Arpeggiator A ist zwar auch Timbre 14 zugeordnet, jedoch hat das nur einen Zweck: Das Timbres 2 und 3 zugeordnete Program wird nur angesteuert, wenn der Arpeggiator aktiv ist.

Beachten Sie die Einstellungen für Timbres 2, 3 und 14.

Timbre	Status	MIDI-Kanal	Zuordnung
2, 3	INT	02	A
14	Off	Gch	A

- Wenn der Arpeggiator nicht läuft, werden beim Spielen auf der Tastatur nur die Timbres angesteuert, die auf dem Gch oder dem entsprechenden MIDI-Kanal (hier 01) empfangen. Da „MIDI Channel“ von Timbres 2 und 3 auf „02“ gestellt wurde, bleibt dieses Timbre stumm. Timbre 14 verwendet zwar den „Gch“, allerdings wurde sein „Status“ auf „Off“ gestellt. Folglich bleibt dieses Timbre ebenfalls stumm.
- Der Arpeggiator kann auf allen MIDI-Kanälen der zugeordneten Timbres angesteuert werden. Hier handelt es sich um „MIDI Channel“= 02 und Gch (globaler MIDI-Kanal). Solange der Arpeggiator eingeschaltet ist, wird beim Spielen auf der Klaviatur Arpeggiator A angesteuert, den wir Timbre 14 (Gch) zugeordnet haben. Arpeggiator A steuert das Timbre 2 und 3 an. Und da „Status“ von Timbre 14 auf „Off“ gestellt wurde, bleibt dieses Timbre stumm.
- Der „Off“-„Status“ von Timbre 14 bedeutet, dass dieses Timbre niemals hörbar ist. Allerdings sorgt es dafür, dass Timbre 2 und 3 angesteuert wird, sobald Sie den Arpeggiator aktivieren. Es hat hier also eine „Dummy-Funktion“.

Combination BASS: 035 Jazzy Guitar

Schauen Sie vorher nach, ob als globaler MIDI-Kanal („GMIDI> BASIC –MIDI Channel“) „01“ gewählt wurde.

Wählen Sie die Combination „BASS: 035 Jazzy Guitar“, aktivieren Sie den ARP-Taster und spielen Sie etwas.

- Arpeggiator A ist den Timbres 6, 7, 8, und 14 zugeordnet, Arpeggiator B dagegen den Timbres 4, 5 und 9. Bei Drücken einer beliebigen Taste werden die „Drum“-Programme der Timbres 6–8 von Arpeggiator A angesteuert. Alle Noten, die Sie links des B3 spielen, steuern einen Basslauf an, der von den Timbres 4, 5 und 9 gespielt wird.
- Die Parameter „Bottom Key“ und „Top Key“ von Arpeggiator A (Seite „C-ARP> SCAN ZONE“) sind so eingestellt, dass Arpeggiator A alle auf der Tastatur gespielten Noten auswertet.
- „B Bottom Key“ und „Top Key“ (Seite „C-ARP> SCAN ZONE“) sind so eingestellt, dass Arpeggiator B nur mit den Noten im Bass bis zum B3 angesteuert wird.
- Arpeggiator A ist ebenfalls Timbre 14 zugeordnet, allerdings sorgt das nur dafür, dass das Timbres 6–8 angesteuert wird, wenn der Arpeggiator aktiv ist. Siehe auch die Hinweise für „Combination PIANO: 032 Piano Trio“.

Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination

Es gibt einen Parameter, mit dem man bestimmt, ob beim Aufrufen eines Programs bzw. einer Combination dessen/deren Arpeggio-Parameter geladen oder ob die momentan verwendeten Einstellungen beibehalten werden sollen.

Laut Vorgabe werden die Arpeggio-Einstellungen ebenfalls geladen. Wählen Sie die andere Option, wenn Sie bei laufendem Arpeggiator andere Programs oder Combinations aufrufen möchten.

Dieses Verhalten muss mit „LOAD ARP WHEN CHANGING“ (Seite „GLOBAL> SYSTM“) eingestellt werden. (Siehe S. 116)

Eigene (User) Arpeggien programmieren

Über die User-Pattern

Die Pattern, die für den Arpeggiator des KROSS selektiert werden können, nennen wir „Arpeggien“ (oder „Pattern“). Es gibt zwei Pattern-Typen: Werks-Pattern (Preset) und User-Speicher für eigene Arpeggien.

Preset Arpeggio-Pattern:

Hier gibt es fünf Pattern: UP, DOWN, ALT1, ALT2 und RANDOM.

Diese können nicht editiert werden.

User Arpeggio-Pattern:

Hierbei handelt es sich um 1280 Speicher (0000–1279), für welche Sie selbst einstellen können, wie die Akkorde „gebrochen“ werden und inwiefern die auf der Tastatur gespielten Noten verarbeitet werden.

Auf der Seite „Global ARP PATTERN“ können diese User Arpeggio-Pattern abgewandelt bzw. von Grund auf neu programmiert werden (nach Initialisieren des Puffers). Die editierten User Arpeggio-Pattern können in einem internen Speicher 0000–1279 abgelegt werden. (Siehe S. 124)

Im Media-Modus können diese Pattern auch auf einem externen Datenträger gesichert werden.

Editieren der User-Pattern

- Bevor Sie ein User-Arpeggio editieren, müssen Sie das „Memory Protect“-Kästchen demarkieren. (Siehe S. 116)

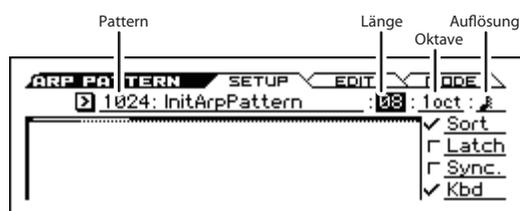
Wenn Sie aus dem Program-Modus hierher springen, wird das für das selektierte Program gewählte Arpeggio editiert.

- Wählen Sie im Program-Modus ein Program, das entweder das Arpeggio verwendet, welches Sie editieren möchten, oder das als Basis für ein neues Arpeggio dienen soll.

- Drücken Sie den ARP-Taster, um den Arpeggiator zu aktivieren (der Taster leuchtet).

Tipp: Mit dem ARP-Taster können Sie im Global-Modus selbst den/einen Arpeggiator einschalten, der im Herkunftsmodus nicht aktiv ist.

- Wechseln Sie zur Seite „Global ARP PATTERN> SETUP“.



Anmerkung: Wenn Sie aus dem Program-Modus kommen, wird automatisch Arpeggiator „A“ gewählt.

- Wählen Sie mit „Pattern“ das Arpeggio-Pattern, das Sie editieren möchten.

- Solange der gewählte Pattern-Speicher keine Daten enthält, können Sie mit der Tastatur keine Licks usw. starten. Die Preset-Pattern kann man zwar wählen, aber nicht editieren.

- Alle Änderungen eines User-Pattern beziehen sich auf alle Programs, Combinations und Songs, die dieses Pattern ansprechen.

- Stellen Sie mit „Length“ die Länge des Pattern ein.

Wenn das Arpeggio mit der hier gewählten Länge vollständig wiedergegeben wurde, beginnt es wieder von vorn. Diese Einstellung lässt sich sowohl während als auch nach der Editierung vornehmen. Wählen Sie für dieses Beispiel „08“.

Anmerkung: Über die „Length“-Änderung können Sie einem Pattern (0000–1023) oftmals einen anderen Charakter verleihen. Probieren Sie das gleich einmal aus und hören Sie sich das Ergebnis an.

- Ändern Sie die Einstellungen von „Resolution“, „Octave“, „Sort“, „Latch“, „(Key) Sync.“ und „Kbd (Keyboard)“.

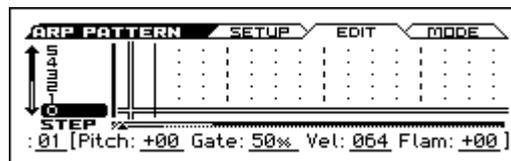
Das sind zwar Program-Parameter, jedoch kann man sie auch hier einstellen.

- Wenn Sie vom Program-Modus hierher gewechselt sind, diese Parameter geändert haben und die Änderungen behalten möchten, müssen Sie wieder in den Program-Modus wechseln und das Program dort speichern. Mit „Write Arpeggio Pattern“ werden diese Einstellungen nicht gespeichert.

Wählen Sie für dieses Beispiel die in Schritt 3 gezeigten Einstellungen.

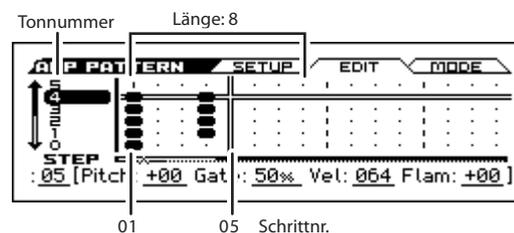
- Unter „ARP PATTERN> MODE“ bestimmen Sie, wie die Arpeggio-Noten gespielt werden.

- Wechseln Sie zur Seite „ARP PATTERN> EDIT“.



Ein Pattern umfasst so genannte „Steps“ und „Tones“.

- Step:** Ein User-Pattern kann bis zu 64 Schritte enthalten. Die Arpeggio-Wiedergabe beginnt immer ab dem ersten Schritt. Die Geschwindigkeit (d.h. Notendauer) richtet sich nach der „Resolution“-Einstellung. Die senkrechten Linien im Raster, das im Display angezeigt wird, vertreten die einzelnen Schritte.
- Tone:** Jeder Schritt kann bis zu 12 Noten (Tone No. 00–11) gleichzeitig spielen.



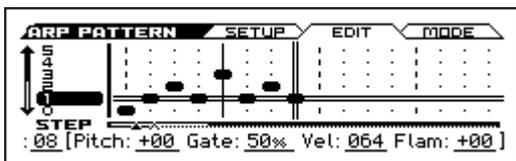
- Programmieren Sie einen oder mehrere Schritte. Wählen Sie mit den ◀ ▶ ▲ ▼-Tastern einen Schritt und drücken Sie den ENTER-Taster. Bei wiederholtem Drücken des Tasters ändert sich der Schrittstatus. In der Abbildung oben sind Ton Nr. 04 und Schritt Nr. 05 gezeigt.

- Wählen Sie mit „Step“ den gewünschten Schritt. Stellen Sie anschließend „Pitch (Pitch Offset)“, „Gate“, „Vel (Velocity)“ und „Flam“ ein. (Siehe Schritt 3 unter „Beispiel für die Pattern-Programmierung“.)

Beispiel für die Pattern-Programmierung



1. Wechseln Sie zur Seite „ARP PATTERN> EDIT“.
2. Geben Sie die nachstehend gezeigten Töne ein.



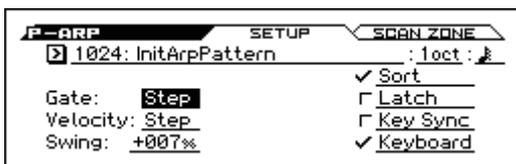
3. Wenn Sie die abgebildeten Noten auf der Tastatur spielen, werden die Arpeggio-Noten wiedergegeben. „0“ entspricht jeweils der tiefsten Note, die Sie in Echtzeit auf der Tastatur spielen. (Wenn „Sort“ nicht markiert ist, ist dieser Ton der jeweils ersten gedrückten Taste zugeordnet.)
4. Passen Sie für die Schritte 01–08 die Einstellungen für „Pitch (Pitch Offset)“, „Gate“, „Vel (Velocity)“ und „Flam“ an.

Pitch (Pitch Offset): Hier können Sie die Tonhöhe der Arpeggio-Note in Halbtonschritten nach oben oder unten versetzen. So können Sie z.B. für jeden Step den gleichen Ton eingeben und dann mit Hilfe von „Pitch Offset“ eine Melodie erzeugen. (Siehe „Melodie-Pattern“)

Gate: Hier legen Sie die Dauer der Arpeggio-Noten für die einzelnen Steps fest. Wählen Sie hier „LGT (Legato)“, so werden die Noten gebunden wiedergegeben. Wählen Sie „Off“, so wird die Note nicht gespielt.

Vel (Velocity): Hier legen Sie den Anschlagwert der Note fest. Wählen Sie „Key“, wenn die Arpeggio-Note den Anschlagwert der in Echtzeit auf der Tastatur gespielten Note übernehmen soll.

- Die Einstellung von „Gate“ und „Velocity“ wird nur verwendet, wenn Sie „Gate“ und „Velocity“ der Seite „P-ARP> SETUP“ (Program-Modus) auf „Step“ stellen. Wählen Sie eine andere Einstellung als „Step“, so werden die hier programmierten „Gate“- und „Velocity“-Werte ignoriert. Stattdessen entsprechen alle Arpeggio-Noten den auf der Seite „P-ARP> SETUP“ gewählten Einstellungen. Am besten überprüfen Sie also jeweils die Einstellungen des Programs, das dieses Arpeggio-Pattern anspricht.

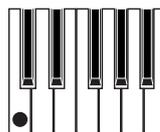


- Wenn Sie auch die „Gate“- , „Velocity“- und „Swing“-Werte editieren, stellen Sie [GATE], [VEL] und [SWING] der „PROG> ARP“-Seite am besten auf „+00“.

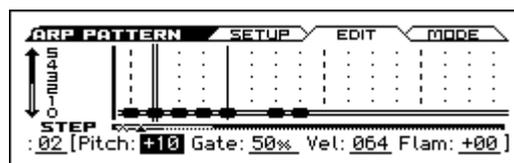


5. Um das Arpeggio-Muster umzubenennen, verwenden Sie die Funktion Rename Arpeggio Pattern.
6. Führen Sie unbedingt den Schreibvorgang (Write) aus, um das bearbeitete Nutzer-Arpeggio-Muster im internen Speicher zu speichern (Siehe S. 124)
Falls Sie das Gerät zuvor ausschalten, gehen die Bearbeitungen verloren.
7. Falls Sie gleichzeitig den Programmstatus speichern wollen, kehren Sie zum Program-Modus zurück und speichern Sie das Programm. (Siehe S. 122)

Melodie-Pattern

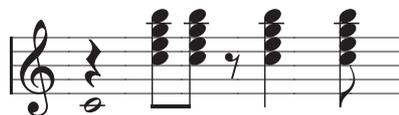


1. Wechseln Sie zur Seite „ARP PATTERN> EDIT“.
2. Ordnen Sie Ton 0 den Schritten 01, 02, 03, 04, 05, 07, 08 (d.h. allen außer 06) zu.
3. Stellen Sie die Tonhöhe ein. Stellen Sie „Pitch“ von „Step“ 02 auf „+10“, von „Step“ 05 auf „+12“ und von „Step“ 08 auf „-2“.



4. Drücken Sie eine einzige Taste – das Arpeggio beginnt zu spielen.

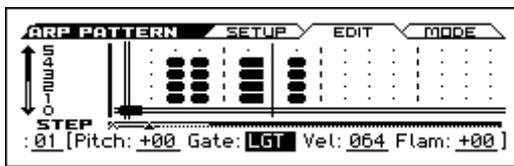
Programmieren eines Akkord-Pattern



1. Wechseln Sie zur Seite „ARP PATTERN> EDIT“.
2. Ordnen Sie Schritt 01 Ton 01 zu.
3. Geben Sie für „Step“ 03, 04, 06 und 08 die Töne 00–04 ein.
4. Wählen Sie „Step“ 01 und stellen Sie „Gate“ auf „LGT (Legato)“.
5. Wählen Sie „Step“ 06 und stellen Sie „Gate“ auf „LGT (Legato)“.

Tipp: Wenn Sie den „Schrammel“ einer Gitarre simulieren möchten, müssen Sie „Flam“ wählen. Wechseln Sie in den Program-Modus, wählen Sie ein Gitarren-Program und ordnen Sie ihm das hier programmierte Pattern zu. Stellen Sie „Gate“ (Seite „P-ARP> SETUP“) auf „Step“.

Kehren Sie zurück zur Seite „ARP PATTERN> EDIT“. Stellen Sie den „Flam“-Parameter der ungeradzahigen Schritte auf einen positiven (+) Wert. Wählen Sie für die geradzahigen Schritte einen negativen (-) „Flam“-Wert.



Schlagzeug-Pattern

Gehen Sie wie folgt vor, um mit Hilfe des Parameters „Fixed Note“ ein für Drum-Programs adäquates Arpeggio zu erstellen.

1. Wählen Sie ein „Drums“-Program (Program-Modus).
Wählen Sie für dieses Beispiel das Program „DRUMS/SFX: 000 Basic Kit 1“.
2. Wechseln Sie zur Seite „ARP PATTERN“ und gehen Sie zum „MODE“-Bereich.

(Arpeggio) Tone Mode: Wählen Sie hier „Fixed Note“. Die Tones werden jetzt immer mit der festgelegten Tonhöhe abgespielt.

Mode (Fixed Note Mode): Wenn Sie „Trigger All Tones“ wählen, werden bei Auslösen des Pattern immer alle Tones abgespielt.

Wenn Sie „Trigger As Played“ wählen, bestimmen Sie über die Anzahl der gleichzeitig gedrückten Tasten, wie viele Arpeggio-Tones tatsächlich wiedergegeben werden.



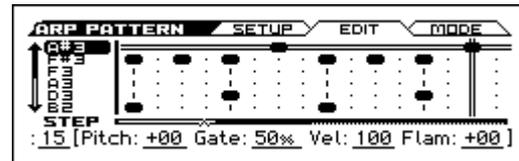
3. Stellen Sie alle Töne auf „Fixed Note No.“.
Rufen Sie das „FIXED Setup“-Dialogfenster auf. Hier können Sie jeder Festnote das gewünschte Drumsample (d.h. eine Notennummer) zuordnen.
In diesem Beispiel wollen wir für „Tone No.“ und „Fixed Note No.“ folgende Werte einstellen:

Tone No.	Fixed Note No.
0	B2 (Bassdrum)
1	D3 (Snare)
4	F#3 (geschlossene HiHat)
5	A#3 (offene HiHat)

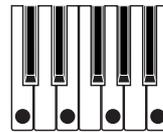
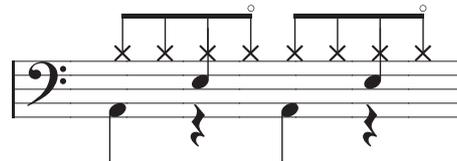


Welche Drumsamples mit diesen Notennummern angesteuert werden, richtet sich nach dem gewählten Drumkit. Die Schlagzeugklänge kann man auch programmieren, indem man auf der Tastatur spielt. Wählen Sie hierfür „Fixed Note No.“, drücken Sie den ENTER-Taster und drücken Sie eine Klaviaturtaste, um die Notennummer einzugeben. Bestätigen Sie Ihre Eingabe, indem Sie den ENTER-Taster erneut drücken und betätigen Sie anschließend den EXIT-Taster.

4. Wechseln Sie zur Seite „ARP PATTERN> EDIT“.



Jetzt wollen wir das Pattern (den Groove) programmieren:



5. Programmieren Sie die Bassdrum-Noten (Tone00).
Wählen Sie Ton 00 (B2) für „Step“ 01 und 09.
6. Programmieren Sie die Snare-Noten (Tone01).
Wählen Sie Ton 01 (D3) für „Step“ 05 und 13.
7. Programmieren Sie die geschlossene HiHat (Tone04).
Wählen Sie Ton 04 (F#3) für „Step“ 01, 03, 05, 09, 11 und 13.
8. Programmieren Sie die offene HiHat (Tone05).
Wählen Sie Ton 05 (A#3) für „Step“ 07 und 15.
9. Haben Sie für „Mode (Fixed Note Mode)“ die Einstellung „Trigger All Tones“ gewählt, so wird das gesamte Arpeggio auch dann wiedergegeben, wenn Sie nur eine einzige Taste anschlagen.
Wenn Sie danach zwei Tasten drücken, hören Sie die Bassdrum (Tone00) und Snare (Tone01). So bestimmt die Anzahl der angeschlagenen Tasten, wie viele Töne gleichzeitig abgespielt werden.
10. Stellen Sie die Parameter der einzelnen Schritte ein.
Mit „Vel (Velocity)“ usw. können Sie das Pattern mit Akzenten versehen.

Die Einstellung von „Gate“ und „Vel (Velocity)“ wird nur verwendet, wenn Sie „Gate“ und „Velocity“ der Seite „P-ARP> SETUP“ (Program-Modus) auf „Step“ stellen. Wählen Sie eine andere Einstellung als „Step“, so werden die hier programmierten „Gate“- und „Velocity“-Werte ignoriert. Stattdessen entsprechen alle Arpeggio-Noten den auf der Seite „P-ARP> SETUP“ gewählten Einstellungen. Kontrollieren Sie die Arpeggiator-Einstellungen des Programs.

2 Wenn Sie auch „Gate“, „Velocity“ und „Swing“ editieren, stellen Sie [GATE], [VEL] und [SWING] der „PROG> ARP“-Seite am besten auf „+00“.

Editieren eines doppelten Arpeggiators

In diesem Beispiel wollen wir eine Combination verwenden. Das gleiche Verfahren kann auch im Sequencer-Modus angewandt werden.

Wenn Sie vom Combination-Modus in den Global-Modus gewechselt sind, wird als Grundlage das Arpeggio gewählt, das der aktuell selektierten Combination zugeordnet ist.

1. Wählen Sie im Combination-Modus eine Combination, die das gewünschte Arpeggio verwendet.

Wählen Sie für dieses Beispiel eine Combination, die beide Arpeggiators (A und B) anspricht.

2. Drücken Sie den ARP-Taster, um den Arpeggiator zu aktivieren (der Taster leuchtet).

Sie können den Arpeggiator auch dann mit dem ARP-Taster einschalten, wenn Sie von einer Combination, bei welcher der Arpeggiator ausgeschaltet war, in den Global-Modus gewechselt sind. Wenn allerdings unter „Arpeggiator Run“ weder „A“, noch „B“ markiert ist bzw. wenn unter „Arpeggiator Assign“ kein Timbre gewählt wurde, funktioniert der Arpeggiator nicht.

3. Wechseln Sie zur Seite „ARP PATTERN> SETUP“.

4. Müssen Sie zunächst den Arpeggiator wählen: Wählen Sie Arpeggiator A bzw. B und drücken Sie den ENTER-Taster.

Wenn Sie hier „A“ wählen, beeinflussen Ihre Änderungen die Parameter und das Arpeggio von Arpeggiator A.

Wenn Sie hier „B“ wählen, beeinflussen Ihre Änderungen die Parameter und das Arpeggio von Arpeggiator B.

5. Editieren Sie nacheinander die Pattern von Arpeggiator A und B.

Um nur einen der beiden Arpeggiators anzuhalten, müssen Sie in den Combination-Modus zurückkehren und auf der „COMBI> ARP“-Seite den betreffenden „Run“-Parameter deaktivieren.

6. Zum Benennen des Arpeggio-Pattern müssen Sie den „Rename Arpeggio Pattern“-Funktion verwenden.

7. User Arpeggio-Pattern, die Sie später noch einmal brauchen, müssen Sie speichern.

Hier werden beide User Arpeggio-Pattern gleichzeitig gespeichert. Wenn Sie das Instrument ausschalten, bevor Sie das Pattern gespeichert haben, gehen alle Änderungen verloren.

8. Um auch die geänderten Einstellungen der Combination zu erhalten, müssen Sie erneut in den Combination-Modus wechseln und die Combination speichern. (Siehe S. 122)

Anmerkung: Beachten Sie beim Editieren eines User Arpeggio-Pattern den MIDI-Kanal der einzelnen Timbres/Spuren. Kontrollieren Sie außerdem die Arpeggiator-Zuordnungen und sorgen Sie dafür, dass Sie immer das Pattern wählen, das gerade editiert werden kann.

Synchronisation des Arpeggiators

'Key Sync'-Parameter

Wann der Arpeggiator einsetzt, kann mit dem „Key Sync“-Kästchen festgelegt werden.

Wenn das Kästchen markiert ist, startet der Arpeggiator, sobald Sie (nach Freigabe aller Tasten) eine Note auf der Tastatur spielen.

Wenn das Kästchen nicht markiert ist, läuft der Arpeggiator zum internen oder einem externen MIDI-Takt synchron.

Nachstehend wird erklärt, wie die Synchronisation organisiert wird, wenn das „Key Sync“-Kästchen nicht markiert ist. (Die Synchronisation mit dem Song-Beginn und einem MIDI Start-Befehl lassen wir hier außer Acht.)

Synchronisation von Arpeggiator A und B

Im Combination- und Sequencer-Modus können zwei Arpeggiators gleichzeitig verwendet werden. Wenn ein Arpeggiator bereits läuft, während Sie den zweiten starten (während „Key Sync“ nicht markiert ist), läuft der zweite Arpeggiator dem „↓(Tempo)“-Wert entsprechend zum zweiten Arpeggiator synchron.

Wenn „Key Sync“ markiert ist, verwenden Arpeggiator A und B ihr eigenes Tempo.

Synchronisation mit der Schlagzeugspur

Wenn Sie den Arpeggiator zum abgespielten „Drum Track“-Pattern synchronisieren möchten, darf „Key Sync“ nicht markiert sein. Dann folgt der Arpeggiator dem Tempo des abgespielten „Drum Track“-Pattern.

Anmerkung: Wenn das „Drum Track“-Pattern dagegen mit dem Arpeggiator synchronisiert werden soll, müssen Sie „Sync“ aktivieren („Trigger“-Parameter auf der „DRUM TRACK> PATTERN“-Seite im momentan verwendeten Modus).

Synchronisation mit dem Step-Sequencer

Wenn der Arpeggiator zum Step-Sequencer synchron laufen soll, müssen Sie das „Key Sync“-Kästchen demarkieren. Dann folgt der Arpeggiator dem Tempo des abgespielten Step-Pattern.

Synchronisation der Arpeggiators mit dem Sequencer (Sequencer-Modus)

Bei angehaltener Song-Wiedergabe

- Der Arpeggiator verwendet den „↓(Tempo)“-Wert und also den entsprechenden internen MIDI-Takt.

Bei laufender Aufnahme bzw. Wiedergabe eines Songs

- Der Arpeggiator synchronisiert sich zum Tempo, der von den Song-Daten vorgegeben wird.

Synchronisation mit dem Song-Beginn

- Wenn der Arpeggiator aktiv ist (der ARP-Taster leuchtet), werden die eventuell laufenden Arpeggio-Pattern bei Empfang eines „Song Start“-Befehls zurück auf den

Anfang gestellt. (Die „**Key Sync**“-Einstellung ist hierfür unerheblich.)

- Wenn Sie „**Key Sync**“ im Sequencer-Modus demarkieren, den ARP-Taster aktivieren und bereits während des Einzählers vor dem Aufnahmestart eine Taste drücken, die den Arpeggiator eigentlich startet, beginnt das Arpeggio zeitgleich mit der Aufnahme.

Synchronisierung mit externen Geräten

Wenn die „**Tempo**“-Einstellung „**EXT**“ lautet (d.h. „**MIDI Clock**“ auf der Seite „**G-MIDI> BASIC**“ wurde auf „**External MIDI**“ oder „**External USB**“ gestellt, synchronisiert sich der Arpeggiator zu den MIDI Clock-Befehlen eines externen Taktgebers (und wird zeitgleich mit jenem Sequenzer usw.) gestartet.

Anmerkung: Steht „**MIDI-Clock**“ auf „**Auto**“, erfolgt die Synchronisierung auf dieselbe Art und MIDI-Timing-Clock-Nachrichten werden vom angeschlossenen MIDI-Gerät empfangen.

Synchronisation zu einem externen MIDI-Takt

Der Arpeggiator synchronisiert sich zum „**Tempo**“-Wert, der von den empfangenen MIDI Clock-Daten vorgegeben wird.

Synchronisation mit einem MIDI Start-Befehl

Wenn der Arpeggiator eingeschaltet ist und läuft, stellt der Empfang eines MIDI Start-Befehls das abgespielte Arpeggio-Pattern zurück. (Die „**Key Sync**“-Einstellung ist hierfür unerheblich.)

'Drum Track'-Funktion

Einsatz der 'Drum Track'-Funktion

Die „Drum Track“-Funktion spielt auf Wunsch Schlagzeugparts, welche die hochwertigen „Drum“-Programme des KROSS ansprechen.

Sie steht bei Verwendung von Programs und Combinations zur Verfügung und kann sowohl live als auch zum Ausarbeiten neuer Ideen genutzt werden. Wenn Ihre Ideen so weit „stehen“, können Sie die verwendeten Einstellungen dank „Auto Song Setup“-Funktion zum Sequencer-Modus kopieren und sofort aufzunehmen.

Die vorprogrammierten „Drum Track“-Pattern eignen sich für eine Vielzahl Musikstile.

Preset	001...772	Vorprogrammierte „Drum Track“-Pattern
--------	-----------	---------------------------------------

Die „Drum Track“-Wiedergabe kann entweder mit dem DRUM TRACK-Taster oder durch Drücken einer Klaviertaste (wenn der DRUM TRACK-Taster aktiviert wurde) gestartet werden. Wenn Sie sich für den Start über die Tastatur entscheiden, können Sie die Steuerung auf bestimmte Noten oder einen festgelegten Anschlagbereich beschränken.

Die „Drum Track“-Begleitung kann auch mit dem Arpeggiator synchronisiert werden.

Im Program-Modus besitzt die „Drum Track“-Funktion einen eigenen Mixerkanal und separate Effekt-Routings, so dass der optimale Sound gewählt werden kann. Im Combination- und Sequencer-Modus funktioniert die Schlagzeugspur wie ein Timbre bzw. eine Spur: Sie können ihr folglich ein Program zuordnen und das gewünschte Effekt-Routing festlegen.

Verwendung der 'Drum Track'-Funktion im Program-Modus

Starten und Anhalten der 'Drum Track'-Funktion

1. Wählen Sie im Program-Modus ein Program. (Siehe „Anwahl von Speichern“ auf S. 27)



2. Drücken Sie den DRUM TRACK-Taster, um die „Drum Track“-Funktion zu aktivieren.

Der DRUM TRACK-Taster leuchtet oder blinkt (je nach der „Trigger Mode“-Einstellung des Programs).

Wenn er leuchtet: Die Wiedergabe des „Drum Track“-Pattern beginnt simultan zu Ihrem Spiel (abhängig von der „Sync“-Einstellung). Wenn Sie sie ausschalten, hält die Wiedergabe an. (Das ist der Fall, wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ stellen.)

Wenn er blinkt: Die „Drum Track“-Wiedergabe kann gestartet werden. Um sie zu starten, brauchen Sie nur eine Klaviertaste zu drücken oder einen MIDI-Notenbefehl zum Instrument zu übertragen. (Das ist der Fall, wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trigger“ stellen.)

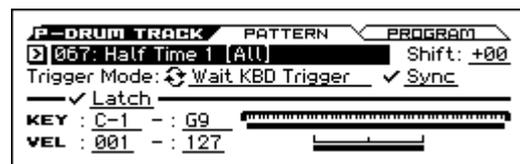
3. Drücken Sie den DRUM TRACK-Taster erneut, um die „Drum Track“-Funktion zu deaktivieren (der Taster erlischt).

Einstellen des Tempos

- Stellen Sie das Tempo des KROSS mit dem TEMPO-Reglern von REALTIME CONTROLS ein. (Siehe S. 15)

Anwahl eines 'Drum Track'-Pattern und -Programs

1. Rufen Sie die Program-Modus Seite P-DRUM TRACK>PATTERN auf und wählen Sie mit *Pattern No.* einen Rhythmus für die Schlagzeugspur aus.



2. Mit dem „Drum Track Program“-Parameter der Seite „P-DRUM TRACK>PROGRAM“ können Sie das Program wählen, das vom „Drum Track“-Pattern angesprochen wird.



Anmerkung: Hier können nur Programs der Kategorie „DRUM/SFX“ gewählt werden.

Anmerkung: Wenn Sie ein leeres Pattern wählen, lässt sich die Wiedergabe nicht mit dem DRUM TRACK-Taster starten.

Lautstärke, Stumm-/Soloschaltung des 'Drum Track'-Pattern

Auf der Seite „PROG>MIXER“ können „Volume“, „Mute“ und „Solo“ editiert werden. (Siehe S. 32)

Verwendung der 'Drum Track'-Funktion im Combination-Modus

- Drücken Sie den DRUM TRACK-Taster, um zu überprüfen, ob das Pattern ordnungsgemäß abgespielt wird. Die Auslösung richtet sich nach der „Trigger“-Einstellung.

Anwahl einer Combination und Ein-/Ausschalten der 'Drum Track'-Funktion

- Drücken Sie den COMBI-Taster, um in den Combination-Modus zu wechseln und wählen Sie die gewünschte Combination. (Siehe „Anwahl von Combinations“ auf S. 45)
- Drücken Sie den DRUM TRACK-Taster, um die „Drum Track“-Funktion zu deaktivieren. Siehe auch „Starten und Anhalten der 'Drum Track'-Funktion“ und „Einstellen des Tempos“ im Program-Modus.

Anwahl eines 'Drum Track'-Pattern und Programs

Im Gegensatz zum Program-Modus besitzt die „Drum Track“-Funktion im Combination-Modus keine eigene Spur (kein separates Timbre). Die „Drum Track“-Funktion spricht vielmehr das Program des hier gewählten Timbres an.

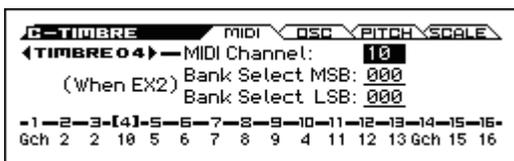
- Wechseln Sie zur Seite „COMBI> PROG“, ordnen Sie der „Drum Track“-Funktion das gewünschte Timbre und jenem Timbre ein geeignetes Program zu.

Im folgenden Beispiel haben wir der „Drum Track“-Funktion Timbre 5 zugeordnet.



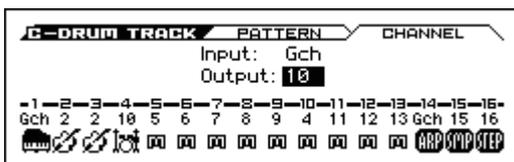
- Geben Sie in der Seite C-TIMBRE>MIDI den MIDI-Kanal für das Timbre der Schlagzeugspur an.

Wenn ein anderes Timbre diesen Kanal ebenfalls verwendet, spielt es den Schlagzeugpart auch ab.



- Geben Sie in der Seite C-DRUM TRACK>CHANNEL mit Output den MIDI-Ausgangskanal für die Schlagzeugspur an.

Wählen Sie den „Output“-Kanal der „Drum Track“-Funktion. Diese Kanalnummer muss der „MIDI Channel“-Einstellung des in Schritt 2 gewählten Timbres entsprechen.



- Wechseln Sie zur Seite „C-DRUM TRACK> PATTERN“.

Wählen Sie mit „Pattern No.“ das „Drum Track“-Pattern.

Anmerkung: 000: Wenn Sie „Off“ wählen, kann der DRUM TRACK-Taster nicht aktiviert werden.

'Drum Track'-Funktionen

'Drum Track'-Einstellungen im Program-Modus

Starten/Anhalten der Schlagzeugbegleitung

1. Rufen Sie die Program-Modus Seite „P-DRUM TRACK>PATTERN“ auf.



2. Wählen Sie mit „Trigger Mode“, wie das „Drum Track“-Pattern gestartet und gestoppt werden soll.

Start Immediately: Wenn Sie den DRUM TRACK-Taster aktivieren (Diode leuchtet), wird das „Drum Track“-Pattern der „Sync“-Einstellung entsprechend gestartet. Um es anzuhalten, müssen Sie den DRUM TRACK-Taster deaktivieren.

Wait KBD Trigger: Wenn Sie den DRUM TRACK-Taster drücken (Diode blinkt), wird die Wiedergabebereitschaft der „Drum Track“-Funktion aktiviert. Spielen Sie eine Note auf der Tastatur (bzw. senden Sie einen Notenbefehl via MIDI), um die Wiedergabe der „Drum Track“-Funktion der „Sync“-Einstellung entsprechend zu starten.
3. Wählen Sie eine „Sync“-Einstellung.

Off (nicht markiert): Das „Drum Track“-Pattern wird nicht zur Arpeggiator-Wiedergabe synchronisiert. Die Wiedergabe beginnt sofort.

On (markiert): Das „Drum Track“-Pattern wird zum momentan laufenden Arpeggiator synchronisiert.
4. Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trigger“ gestellt haben, können Sie auch „Latch“ einstellen. Mit „Latch“ bestimmen Sie, ob das „Drum Track“-Pattern auch nach Freigabe aller Tasten noch weiter spielen soll.

Off (nicht markiert): Wenn der DRUM TRACK-Taster aktiv ist (Diode blinkt), beginnt die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie auf der Tastatur spielen. Wenn Sie alle Tasten freigeben (alle MIDI-Noten ausschalten), hält auch die Pattern-Wiedergabe an.

On (markiert): Wenn der DRUM TRACK-Taster aktiv ist (Diode blinkt), beginnt die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie auf der Tastatur spielen. Wenn Sie alle Tasten freigeben (alle MIDI-Noten ausschalten), läuft die Pattern-Wiedergabe jedoch weiter. Um sie anzuhalten, müssen Sie den DRUM TRACK-Taster deaktivieren (Diode erlischt).
5. Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trigger“ gestellt haben, können Sie auch „Keyboard Zone“ und „Velocity Zone“ einstellen.

Hiermit wählen Sie den Noten- oder Anschlagbereich, innerhalb dessen die „Drum Track“-Wiedergabe über die Tastatur ausgelöst werden kann.

Speichern des An/Aus-Status'

Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trigger“ gestellt haben, wird der An/Aus-Status der „Drum Track“-Funktion gemeinsam mit den übrigen Program-Parametern gespeichert.

Wenn Sie „Trigger Mode“ auf „Start Immediately“ gestellt haben, wird als Status immer „aus“ gespeichert. Die Einstellung des DRUM TRACK-Tasters ist hierfür unerheblich.

MIDI-Kommunikation der Schlagzeugspur

Im Program-Modus sendet und empfängt die „Drum Track“-Funktion auf folgenden MIDI-Kanälen.

Receive: Wenn Sie die „Drum Track“-Funktion über die Tastatur steuern, wird der Global-Kanal verwendet.

Transmit: Die Schlagzeugspur sendet auf dem mit „Drum Track Prog MIDI Ch“ gewählten Kanal (Vorgabe: Kanal 10). Siehe die Seite „G-MIDI> OUT“. (Die Notenbefehle usw. des „Drum Track“-Programms werden gesendet.)

Anmerkung: Die Pattern-Daten werden nur via MIDI gesendet, wenn Sie „Drum Track Prog MIDI Out“ aktivieren. Laut Vorgabe ist das nicht der Fall.

Die „Drum Track“-Funktion sendet/empfängt keine MIDI-Programmwechsel.

'Drum Track'-Einstellungen im Combination-Modus

MIDI-Kommunikation der Schlagzeugspur

Im Combination-Modus sendet und empfängt die „Drum Track“-Funktion auf folgenden MIDI-Kanälen.

Receive: Wenn Sie die „Drum Track“-Funktion über die Tastatur steuern, wird der Global-Kanal verwendet.

Transmit: Die „Drum Track“-Funktion sendet auf dem mit „Output“ gewählten Kanal (kann für jede Combination separat eingestellt werden; „C-DRUM TRACK> CHANNEL“).

Wählen Sie dafür die Kanalnummer, die Sie auch dem gewünschten Timbre zugeordnet haben.

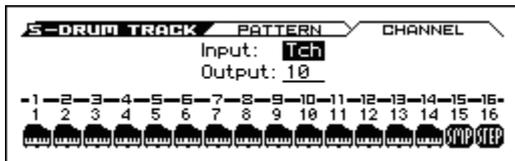
Wenn der „Status (COMBI> PROG)“ des Timbres „EXT“ oder „EX2“ lautet, werden die Notenbefehle usw. des „Drum Track“-Pattern gesendet.

'Drum Track'-Einstellungen im Sequencer-Modus

Die Parameter dieser Funktion sind ebenso strukturiert wie im Sequenzer- oder Combination-Modus. Ordnen Sie der gewünschten Spur 1–16 ein „Drum Track“-Programm zu.

Im Gegensatz zum Combination-Modus wird das „Drum Track“-Pattern hier nicht auf dem Global-Kanal angesteuert. Vielmehr wird der für „**Input**“ (Seite „S-DRUM TRACK> CHANNEL“) gewählte MIDI-Kanal verwendet. In der Regel werden Sie hier wohl „Tch“ wählen. Die Einstellung „Tch“ bedeutet, dass jeweils der MIDI-Kanal der mit „**Track Select**“ gewählten Spur verwendet wird.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Anwahl eines 'Drum Track'-Pattern und Programs“ auf S. 84.



Im Sequencer-Modus kann man die „Drum Track“-Wiedergabe auch auf Spuren oder als Pattern aufzeichnen.

Die Notenbefehle der „Drum Track“-Pattern sind nämlich ganz normale (und folglich aufnehmbare) MIDI-Ereignisse.

⚠ Die „Drum Track“-Funktion kann nicht mit Notenbefehlen einer Sequenzerspur gestartet werden.

Wenn Sie beim Spielen eines Programs oder einer Combination mit „Drum Track“-Begleitung eine zündende Song-Idee haben, können Sie die Einstellungen mit „Auto Song Setup“ zu einem freien Song kopieren und die Aufnahme starten. (Siehe S. 60)

MIDI-Kommunikation der Schlagzeugspur

Im Sequencer-Modus sendet und empfängt die „Drum Track“-Funktion auf folgenden MIDI-Kanälen.

Receive: Die Schlagzeugspur empfängt auf dem mit „**Input** (S-DRUM TRACK> CHANNEL)“ gewählten Kanal (dieser kann für jeden Song separat eingestellt werden). In der Regel werden Sie sich wohl für „Tch“ entscheiden und die Pattern-Wiedergabe über die Tastatur des KROSS steuern.

Transmit: Die Schlagzeugspur sendet auf dem mit „**Output** (S-DRUM TRACK> CHANNEL)“ gewählten Kanal (dieser kann für jeden Song separat eingestellt werden). Wählen Sie die Nummer der MIDI-Spur, der Sie das „Drums“-Programm zugeordnet haben.

Wenn der „**Status** (SEQ> PROG)“ der Spur „BTH“, „EXT“ oder „EX2“ lautet, werden die Notenbefehle usw. des „Drum Track“-Pattern gesendet.

Synchronisation der Drum Track-Funktion

'Trigger Sync'-Parameter

Die Timing-Korrektur der Auslösernoten für die „Drum Track“-Wiedergabe richtet sich nach der „**Trigger Sync**“-Einstellung.

On (markiert): Die gespielten Noten werden erst zum nächsten Taktschlag verschoben. Danach erfolgt die Auslösung.

Off (nicht markiert): Wenn Sie „**Trigger Mode**“ auf „**Start Immediately**“ gestellt haben, beginnt die Wiedergabe, sobald Sie den DRUM TRACK-Taster drücken. Wenn Sie „**Wait KBD Trigger**“ wählen, erfolgt die Auslösung, sobald Sie eine Taste drücken.

Synchronisation des Arpeggiators, der Step-Sequenz und der Sequencer-Songs

Stellen Sie „**Sync**“ auf „**On**“, wenn das „Drum Track“-Pattern zum Arpeggiator, Step-Sequencer oder dem momentan gewählten Song synchron laufen soll.

Sync ist aus: Wenn Sie „**Trigger Mode**“ auf „**Start Immediately**“ stellen, beginnt die „Drum Track“-Wiedergabe, sobald Sie den DRUM TRACK-Taster drücken. Wenn Sie „**Wait KBD Trigger**“ wählen, erfolgt die Auslösung, sobald Sie eine Klaviertaste drücken. Dann läuft die „Drum Track“-Begleitung nicht zum Arpeggiator, Step-Sequencer oder Song synchron.

Sync ist an: Die „Drum Track“-Funktion wird am Beginn eines jeden Song-Taktes (d.h. synchron) ausgelöst. Wenn die Synchronisation vom Arpeggiator oder Step-Sequencer vorgegeben wird (solange der im Sequencer-Modus gewählte Song nicht spielt), wird die „Drum Track“-Begleitung takt-schlagweise angesteuert.

Anmerkung: Falls Sie den Arpeggiator mit der laufenden Schlagzeugspur-Funktion synchronisieren wollen, stellen Sie dies unter **Key Sync** ein (P-ARP> SETUP, C-ARP> A, B, S-ARP> A, B).

Synchronisation mit einem Song

Synchronisation im Sequencer-Modus

- Bei Drücken des SEQUENCER ▶ / ■ (Start/Stop)-Tasters hält die „Drum Track“-Funktion im selben Moment an wie der Sequenzer.
- Wenn die „Drum Track“-Funktion zeitgleich mit der Aufnahme beginnen soll, müssen Sie –während der Einzahlphase– den DRUM TRACK-Taster aktivieren (wenn „**Trigger Mode**“= **Start Immediately**) oder die gewünschten Noten spielen (wenn „**Trigger Mode**“= **Wait KBD Trigger**). Dadurch wird die „Drum Track“-Funktion noch nicht gestartet – Sie bereiten sie nur für die ersten Song-Takte vor.

'MIDI Slave'-Betrieb

Verbinden Sie die MIDI IN-Buchse des KROSS mit dem MIDI OUT-Anschluss des externen Geräts (bzw. den USB B-Port des KROSS mit Ihrem Computer).

Stellen Sie „**MIDI Clock**“ (siehe S. 117) auf „External MIDI“ oder „External USB“.

Anmerkung: Wenn Sie auf dem KROSS „**MIDI Clock**“= Auto wählen, klinkt er sich ebenfalls in den eingehenden MIDI-Takt (sofern vorhanden) ein, kann aber auch „normal“ verwendet werden.

MIDI Clock-Synchronisation

Der Arpeggiator kann seine Tempo-Informationen auch problemlos via MIDI beziehen.

MIDI-Echtzeitbefehle

Im Sequencer-Modus empfängt der KROSS auch „Start“- , „Continue“- und „Stop“-Befehle und kann damit die Wiedergabe und Aufnahme starten/anhalten (wie bei Verwendung des SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Tasters). Auch der Drum Track verhält sich dann wie bei Verwendung des SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Tasters. (Siehe „Synchronisation mit einem Song“)

'MIDI Master'-Betrieb

Wenn ein externes MIDI-Gerät oder Ihr Computer zum MIDI-Takt des KROSS synchron laufen soll, müssen Sie seine MIDI OUT-Buchse mit dem MIDI IN-Anschluss des externen Geräts verbinden oder den USB-Port des KROSS mit Ihrem Computer verbinden.

Stellen Sie „**MIDI Clock**“ auf „Internal“.

Anmerkung: Das funktioniert auch, wenn Sie „**MIDI Clock**“= Auto wählen. (Siehe S. 117)

MIDI Clock-Synchronisation

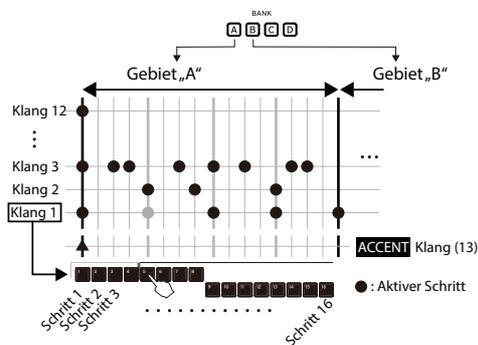
Sofern es das kann, klinkt sich das externe MIDI-Gerät in den MIDI-Takt des KROSS ein.

Step-Sequencer

Verwendung des Step-Sequenzers

Mit dem **Step-Sequencer** können Sie Schlagzeugbegleitungen programmieren, indem Sie die Pads 1–16 verwenden. Die Programmierung beruht auf dem Ein-/Ausschalten der „Töne“ für die vorhandenen Unterteilungen (d.h. Schritte). Der Step-Sequencer steht im Program-, Combination- und Sequencer-Modus zur Verfügung. Die programmierten Begleitungen werden gemeinsam mit dem Sound oder Song gespeichert.

Die Sequenz kann bis zu 64 Schritte enthalten, deren Lautstärke variabel sein und die man außerdem leicht verschieben kann („Swing“). Jede Sequenz kann 12 verschiedene Klänge ansprechen (z.B. Bassdrum, Snare usw.). Die Anzahl der Schritte ist einstellbar und mit „Inst“ legen Sie fest, welche Klänge von den „Tönen“ angesprochen werden.



Als Grundlage für die Sequenzwiedergabe wird jeweils ein Drumkit verwendet. Dieses kann jederzeit gegen ein anderes ausgetauscht werden.

Wiedergabe und Einstellungen im Program-Modus

Starten und Anhalten der Step-Sequenz

1. Wählen Sie das Program, das von der Step-Sequenz angesteuert werden und bei der Programmierung verfügbar sein soll. (Siehe „Anwahl von Speichern“ auf S. 27.)
2. Drücken Sie den RUN-Taster (er leuchtet), um die Wiedergabe zu starten.
Drücken Sie den Taster erneut, um die Wiedergabe anzuhalten (der Taster erlischt).
Es wird immer die für das aktuelle Program eingegebene Step-Sequenz abgespielt.

Anmerkung: Dieser Status des RUN-Tasters wird nicht mit den übrigen Program-Parametern gespeichert.

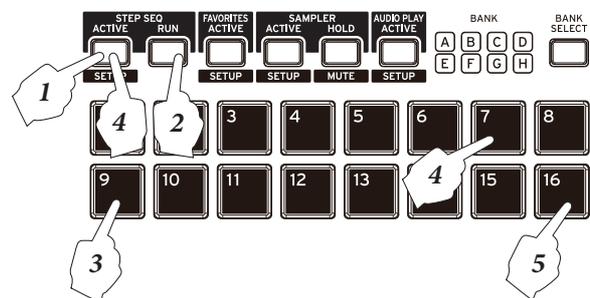
Einstellen des Tempos

- Wählen Sie TEMPO in REALTIME CONTROLS und stellen Sie das Tempo mit der KNOB 1-Taster (TEMPO) oder der SWITCH-Taster (TAP) ein. (Siehe S. 73)

Eingabe einer Sequenz

Die Step-Sequenz muss mit den Pads 1–16 programmiert werden.

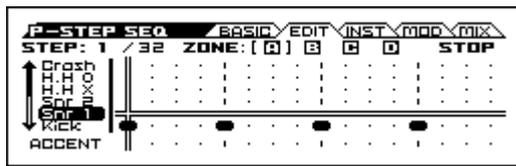
1. Aktivieren Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster – er muss leuchten.
Die Pads 1–16 dienen jetzt zum Ein-/Ausschalten der Sequenzschritte.
2. Drücken Sie den RUN-Taster (er leuchtet), um die Wiedergabe zu starten.
3. Geben Sie mit den Pads 1–16 Schritte ein. Mit jedem Druck auf ein Pad 1–16 wird es abwechselnd eingeschaltet (leuchtet) und erklingt bzw. ausgeschaltet (aus) und bleibt stumm.



4. Um einen anderen Klang einzugeben, gehen Sie wie folgt vor: Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster (**SETUP**), um die Seite P-STEP SEQ>EDIT aufzurufen.

Die Seite „P-STEP SEQ> EDIT“ erscheint. Hier können Sie mit den ▲ ▼-Tastern den Ton wählen, dessen Sequenzschritte Sie programmieren möchten. Halten Sie nun den STEP SEQ ACTIVE-Taster gedrückt und wählen Sie mit einem der Pads 1–13 einen anderen Klang (Tone).

Sie können mit den ◀▶-Tastern einen Schritt wählen und diesen mit dem ENTER-Taster ein- oder ausschalten.



Laut Vorgabe sind den 12 Sequenztönen bereits geeignete Klänge zugeordnet (Bassdrum, Snare, Tom usw.).

Tone 1	Kick	Tone 5	H.H Open	Tone 9	Tom H
Tone 2	Snare 1	Tone 6	Crash	Tone 10	Perc 1
Tone 3	Snare 2	Tone 7	Ride	Tone 11	Perc 2
Tone 4	H.H Close	Tone 8	Tom L	Tone 12	SFX

Anmerkung: Wenn Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster gedrückt halten, leuchtet der Taster der aktuell gewählten Tonnummer. Bei Drücken dieses Tasters erscheint das „ASSIGN INST TO TONE“-Dialogfenster. Dort können Sie dem momentan gewählten Ton einen anderen Klang zuordnen. Siehe weiter unten.

5. Wählen Sie mit den Pads 1–16 die Schritte, die der Ton spielen soll.

Anwahl anderer Schlagzeugklänge

Austauschen aller Klänge (Anwahl eines anderen Drumkits)

Zum Aufrufen anderer Schlagzeugklänge verfahren Sie bitte folgendermaßen.

1. Rufen Sie die Program-Modus Seite P-STEP SEQ>BASIC auf.



2. Wählen Sie „Program“ und rufen Sie mit dem VALUE-Rad ein anderes Schlagzeug-Program auf.

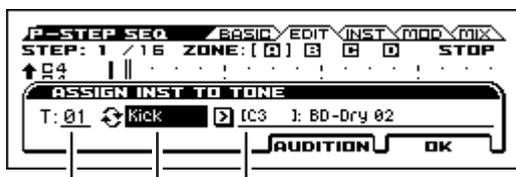
Alternativen für bestimmte Klänge

Für alle Töne stehen jeweils mehrere Klangalternativen zur Verfügung.

1. Wenn Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster gedrückt halten, leuchtet der Pads der aktuell gewählten Tonnummer (TONE 1–12). Drücken Sie zunächst den Pads des Tons (T), dem Sie einen anderen Klang zuordnen möchten (er leuchtet). Drücken Sie diesen Pads erneut, um das „ASSIGN INST TO TONE“-Dialogfenster aufzurufen.

Anmerkung: Ton 13 ist ein Akzentbefehl, dem man keinen Klang zuordnen kann.

Tipp: Dieses Dialogfenster kann man auch mit der „Assign Inst To Tone“-Funktion aufrufen.



Tonnummer Klangkategorie [Notennr.] Klangvariation

2. Wählen Sie mit den Cursortastern ◀▶ „Inst“ und drücken Sie den ENTER-Taster, um entweder eine Klangkategorie oder „All“ zu wählen.

Wenn Sie „All“ wählen, können Sie dem Ton einen beliebigen Klang zuordnen. Wählen Sie dagegen eine Klangkategorie, so können Sie nur Instrumente jener Kategorie wählen.

- ☛ Wenn Sie eine spezifische Klangkategorie gewählt haben, ändert sich bei Anwahl eines anderen Programms eventuell auch die Notennummer der Variation. Das liegt dann daran, dass das neu gewählte Program für die betreffende Notennummer keine Variation (Alternative) vorsieht. Um „Löcher“ in Ihrer Sequenz zu vermeiden, weicht das Program dann auf eine benachbarte Notennummer derselben Klangkategorie aus.

3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad usw. einen Klang.

Um sich den Klang anzuhören, können Sie den PAGE+-Taster (AUDITION) drücken.

Alternativ können Sie den Klang beurteilen, indem Sie auf der Tastatur spielen. Wenn Sie als Klangkategorie „All“ gewählt haben, steuern alle Tasten einen Klang an. Haben Sie dagegen eine spezifische Klangkategorie gewählt, funktionieren nur jene Klaviertasten, denen ein Instrument der betreffenden Kategorie zugeordnet ist. Sie können auch den STEP SEQ ACTIVE-Taster gedrückt halten, während Sie eine Taste drücken, um den betreffenden Klang zu wählen.

4. Um einem anderen Ton einen Klang zuzuordnen, müssen Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster gedrückt halten, während Sie mit den Pads 1–12 den Ton wählen. Ändern Sie die Einstellung anschließend mit dem Datenrad.
5. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, wenn Sie alles wunschgemäß eingestellt haben.

Ändern der Wiedergabe

Bei Bedarf können Sie die Lautstärke, die „Swing“-Intensität (Groove) und die Akzentuierung der Noten ändern.

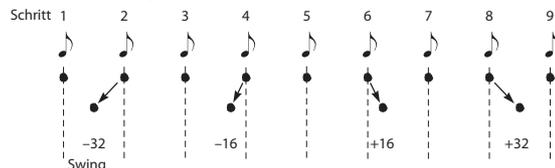
1. Wechseln Sie zur Seite „P-STEP SEQ> MOD“.



2. Mit „Velocity“ ändern Sie die „Phrasierung“, mit „Swing“ die Notenverteilung und mit „Accent“ können bestimmte Schritte hervorgehoben werden.

Modulation Control - SWING

Wenn Auflösung = ♩ (d.h. wenn „Step/Bt“= x1)



Akzentuieren eines Schritts

1. Halten Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster gedrückt, während Sie mit Pad 13 die Akzentnote wählen.
2. Wählen Sie die Schritte, die akzentuiert werden sollen.
Wählen Sie mit den Pads 1–16 und BANK SELECT die Schritte, die akzentuiert werden sollen (die betreffenden Taster leuchten). Die Noten der soeben gewählten Schritte werden etwas lauter abgespielt.
3. Den Akzentpegel kann man mit „Accent“ auf der „MOD“-Seite (siehe oben) festlegen.

'Swing'-Rhythmus für die Sequenz

1. Stellen Sie „Step/Bt“ (Seite „P-STEP SEQ> BASIC“) den Anforderungen entsprechend ein.

Die unten erwähnten Schritte werden leicht versetzt.

2. Stellen Sie „Swing“ (Seite „P-STEP SEQ> MOD“) den Anforderungen entsprechend ein.

Festlegen der Sequenzlänge

Eine Step-Sequenz kann bis zu 64 Schritte enthalten. Jede Sequenz ist in vier Bereiche (A–D) zu je 16 Schritten unterteilt, die den 16 nummerierten Pads zugeordnet sind.

Die Sequenzlänge wird mit „Lgth (Length)“ („P-STEP SEQ> BASIC“-Seite) festgelegt.

1. Wechseln Sie zur Seite „P-STEP SEQ> BASIC“.



2. Stellen Sie mit „Lgth (Length)“ die Sequenzlänge (Anzahl der Schritte) ein.

Die Sequenz spielt nur jeweils diese Schritte ab – und zwar in einer Schleife.

Die Wiedergabegeschwindigkeit richtet sich nach dem aktuellen Tempo und der „Reso (Resolution)“-Einstellung.

Wählen Sie mit dem BANK SELECT-Taster den Anzeigebereich der Sequenz. Wenn Sie „Lgth“ auf „32“ gestellt haben, können Sie nur zwei Bereiche (A und B) mit dem BANK SELECT-Taster wählen.

MIDI-Übertragung aus dem Schrittsequenzer

Im Program-Modus überträgt der Schrittsequenzer Notendaten auf einem MIDI-Kanal.

Dieser MIDI-Kanal zur Datenübertragung wird in der Seite G-MIDI>OUT des Global/Media-Modus unter Step Seq Prog MIDI Ch eingestellt (Standardeinstellung: ch.16).

Auflösung = $\frac{1}{2}$, Swing = +16
Wenn „Step/Bt“ = x1

Auflösung = $\frac{1}{4}$, Swing = +16
Wenn „Step/Bt“ = x2

Auflösung = $\frac{1}{8}$, Swing = +16
Wenn „Step/Bt“ = x4

Anmerkung: Die MIDI-Datenübertragung ist aktiviert, wenn das Kästchen MIDI Out in Step Seq Prog markiert ist. Standardeinstellung ist aus (nicht markiert).

Schrittsequenzer-Programme senden und empfangen keine MIDI-Programmwechsel.

Step-Sequencer im Combination-Modus

Im Combination-Modus spricht der Step-Sequencer Timbre 16 an. Das ist allerdings nur der Fall, wenn der „STEP“-Parameter der „COMBI> PROG“-Seite aktiv ist. Solange „STEP“ nicht aktiv ist, verhält sich Timbre 16 wie die übrigen Timbres.

STEP (Step-Sequencer Ein-/Ausschalten)



MIDI-Übertragung aus dem Schrittsequenzer

Im Combination-Modus überträgt der Schrittsequenzer Notendaten auf einem MIDI-Kanal (C-TIMBRE>MIDI), wenn der Status von Timbre 16 (COMBI>PROG) auf EXT oder EX2 steht.

Step-Sequencer im Sequencer-Modus

Im Sequencer-Modus spricht der Step-Sequencer Spur 16 an. Das ist allerdings nur der Fall, wenn der „STEP“-Parameter der „SEQ> PROG“-Seite aktiv ist. Solange „STEP“ nicht aktiv ist, verhält sich Spur 16 wie die übrigen Spuren.

Anmerkung: Wenn Sie den RUN-Taster bereits während des Einzählers vor einer Aufnahme drücken, wird der Step-Sequencer zeitgleich mit der Aufnahme gestartet.

MIDI-Übertragung aus dem Schrittsequenzer

Im Sequencer-Modus überträgt der Schrittsequenzer Notendaten auf einem MIDI-Kanal (S-TRACK>MIDI), wenn der Status von Spur 16 (SEQ>PROG) auf BTH, EXT oder EX2 steht.

Verwendung des Step-Sequenzers mit Favoriten

Wenn Sie ein Program oder eine Combination mit der „Favorites“-Funktion aufrufen, kann es durchaus vorkommen, dass der Step-Sequencer gestartet wird.

⚠ Obwohl man auch in diesem Fall Schritte ein-/ausschalten kann, können diese Änderungen nicht gespeichert werden. Außerdem können die einzelnen „STEP SEQ“-Seiten nicht aufgerufen werden. Step-Sequenzen kann man nur im Program- und Combination-Modus editieren.

Starten und Anhalten der Step-Sequenz

1. Wählen Sie einen Program- oder Combination-Favoriten. (Siehe S. 53.)
2. Drücken Sie den STEP SEQ RUN-Taster (er leuchtet), um die Wiedergabe zu starten.

Drücken Sie den Taster erneut, um die Wiedergabe anzuhalten (der Taster erlischt).

Die für das aktuelle Program bzw. die aktuelle Combination programmierte Step-Sequenz wird abgespielt.

Anmerkung: Der Status des RUN-Tasters wird nicht mit den übrigen Program-Parametern gespeichert.

Eingabe einer Sequenz

1. Drücken Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster (er muss blinken).
Die Pads 1–16 dienen jetzt zum Ein-/Ausschalten der Sequenzschritte.
2. Programmieren Sie mit den Tastern BANK SELECT und den Pads 1–16 die gewünschten Schritte. Bei wiederholtem Drücken eines Tasters leuchtet (Schritt wird abgespielt) oder erlischt er.
3. Halten Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster gedrückt, während Sie mit den Pads 1–12 einen anderen „Ton“ wählen. Programmieren Sie die Schritte dieses Tons mit den Pads 1–16.
4. Wenn Sie Akzente programmieren möchten, müssen Sie den STEP SEQ ACTIVE-Taster gedrückt halten, während Sie Pad 13 betätigen. Wählen Sie anschließend mit Tastern BANK SELECT und Pads 1–16 die Schritte, die akzentuiert werden sollen (bzw. deaktivieren Sie bestimmte Akzente wieder).

Synchronisation mit dem Step-Sequencer

Der Step-Sequencer läuft zum internen/einem externen MIDI-Takt synchron.

Synchronisieren zum Arpeggiator

Der Step-Sequencer läuft zum momentan spielenden Arpeggiator synchron.

Anmerkung: Wenn der Arpeggiator zum bereits laufenden Step-Sequencer synchronisiert werden soll, müssen Sie „Key Sync“ (P-ARP> SETUP, C-ARP> A, B, S-ARP> A, B) deaktivieren.

Synchronisation mit der 'Drum Track'-Funktion

Im Sequencer-Modus klinkt sich der Step-Sequencer in den Takt des laufenden „Drum Track“-Pattern ein.

Anmerkung: Wenn das „Drum Track“-Pattern zum zuvor gestarteten Step-Sequencer synchron laufen soll, müssen Sie das „Sync“-Kästchen markieren („Drum Track“-Bereich auf der Seite „DRUM TRACK> PATTERN“ in den einzelnen Modi).

Synchronisation des Step-Sequenzers mit dem Sequencer im Sequencer-Modus

Bei laufender Aufnahme bzw. Wiedergabe eines Songs

- Der Step-Sequencer wird an jedem Taktbeginn erneut mit dem Song synchronisiert.

Synchronisation mit dem Song-Beginn

- Wenn der Step-Sequencer aktiv ist (der RUN-Taster leuchtet) und gerade läuft, kehrt die Sequenz bei Starten der Song-Wiedergabe zurück zum Beginn.

Synchronisation mit einem externen Sequencer

Wenn für die „↓(Tempo)“-Angabe „EXT“ angezeigt wird (d.h. wenn der „MIDI Clock“-Parameter der Seite „G-MIDI> BASIC“ auf „Ext-MIDI“ oder „Ext-USB“ gestellt wurde), läuft der Step-Sequencer zum externen MIDI-Takt synchron und wertet auch „MIDI Start“-Befehle aus (Program-, Combination- und Sequencer-Modus).

Anmerkung: Die Synchronisation mit einem externen Takt erfolgt außerdem, wenn man „MIDI Clock“ auf „Auto“ stellt und den externen MIDI-Taktgeber startet.

Synchronisation zu einem externen MIDI-Takt

Prinzipiell läuft der Step-Sequencer zu „↓(Tempo)“ synchron. Diese Einstellung kann aber auf Wunsch von einem externen MIDI-Taktgeber (EXT) vorgegeben werden.

Synchronisation mit 'MIDI Start'-Befehlen

Wenn der Sequencer bereits läuft, während Sie den externen MIDI-Taktgeber starten, sorgt der durch das Starten erzeugte „MIDI Start“-Befehl dafür, dass die Sequenz zum Beginn zurückkehrt.

Pad Sampler

Mit dem Pad Sampler spielen

Mit der Pad Sampler-Funktion können Sie über die 16 Pads auf der Oberseite Ihr Spiel auf dem KROSS oder externe Signale ganz einfach sampeln und wiedergeben. Die maximale Aufnahmezeit beträgt 14 Sekunden pro Pad und Sie können Samples von bis zu vier Pads gleichzeitig wiedergeben. Zum Sampling wählen Sie eines der Pads 1–16 aus und nehmen Ihr Spiel auf dem KROSS oder ein externes Signal auf. Hierbei wird das Sample erst in den RAM des KROSS geschrieben – anschließend werden die Daten (16-Bit, 48 kHz, Stereo) automatisch als Sampledatei im Korg Format auf einer SD-Karte gespeichert.

Ein Satz aus den acht Bänken A–H wird als „Session“ bezeichnet. Sie können in jeder Session Sampledaten von 16 Pads laden und während Ihres Spiels zwischen Bänken umschalten.

Anmerkung: Die Wiedergabe des Pad Samplers kann nicht mit den Effekten des KROSS bearbeitet werden.

Anmerkung: Wir empfehlen die Benutzung einer SD-Karte. Falls keine Karte eingelegt ist, werden Demo-Samples in Bank A gelegt, die Sie dann spielen können.

Samples aufnehmen (Sampling)

Sample-Aufnahme vorbereiten

Legen Sie zuerst eine vom KROSS formatierte SD-Karte in den SD-Kartenschacht ein. Ohne SD-Karte können Sie zwar aufnehmen, doch geht das Sample nach dem Ausschalten verloren.

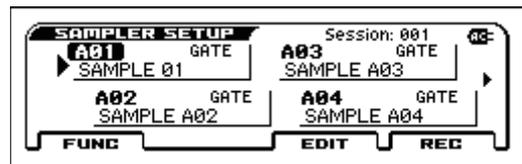
Anmerkung: Wenn Sie erstmals eine SD-Karte im KROSS verwenden, wird automatisch der Ordner KORGE/KROSS2/SAMPLER erzeugt und die Karte für die Verwendung vorbereitet.

Anmerkung: Falls Sie eine SD-Karte einlegen, die Sie bereits im KROSS verwendet hatten, wird automatisch der Sample-Satz von Session 001 Bank A in den KROSS geladen.

Sounds des KROSS sampeln

Hier erfahren Sie, wie Sie Ihr Spiel im Programm- oder Combination-Modus, einen Sequenzer-Song oder mit dem Vocoder bearbeitete Audiosignale sampeln.

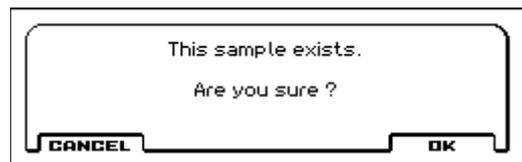
1. Wählen Sie im Program-Modus usw. den Sound, den Sie sampeln wollen. (Siehe die Seiten 27, 45)
2. Drücken Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) und den SAMPLER ACTIVE-(**SETUP**)Taster, um das Fenster SAMPLER SETUP aufzurufen.



3. Drücken Sie entweder das Pad, dem Sie das Sample zuweisen möchten oder wählen Sie es mit den Cursor-tastern aus,
4. Rufen Sie mit dem MENU (REC)-Taster unterhalb des Displays das Fenster SAMPLE RECORDING auf.

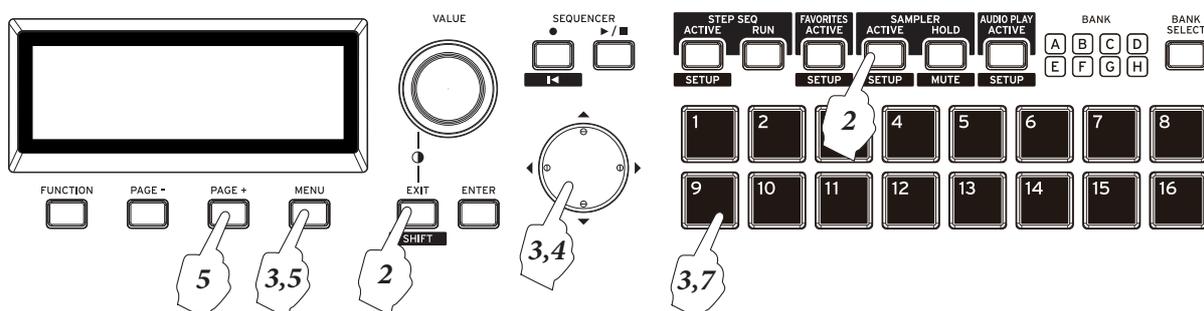


Falls Sie ein Pad auswählen, dem bereits ein Sample zugewiesen ist, erscheint beim Drücken des MENU (REC)-Tasters ein Dialogfenster mit der Frage, ob Sie das Sample überschreiben wollen.



Anmerkung: Falls Sie das Sample nicht löschen möchten, brechen Sie mit dem FUNCTION (CANCEL)-Taster unterhalb des Displays den Vorgang ab und wählen ein anderes Pad.

Anmerkung: Falls Sie Samples in einer anderen Bank aufzeichnen wollen, wählen Sie diese mit dem BANK SELECT-Taster aus.



5. **Bewegen Sie den Cursor auf Auto Rec Start; und wählen Sie mit dem ENTER-Taster oder dem VALUE-Rad die Auto-Trigger-Methode.**



Off: Starten Sie das Sampling mit dem MENU (Rec Control)-Taster.

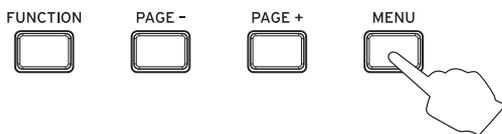
Note-On: Starten Sie das Sampling durch Spielen auf der Tastatur.

SEQ START: Starten Sie das Sampling mit dem SEQUENCER ►/■ (Start/Stop)-Taster.

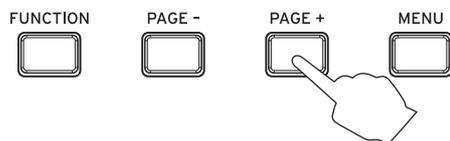
Input Low: Das Sampling startet, wenn der Pegel am Audio-Eingang ca. -18 dB überschreitet.

Input High: Das Sampling startet, wenn der Pegel am Audio-Eingang ca. -6 dB überschreitet.

6. **Aktivieren Sie mit dem MENU (Rec Control)-Taster die Sampling-Bereitschaft.**



7. **Nun können Sie Samples Ihres Spiels aufnehmen. Das Sampling startet gemäß der von Ihnen angegebenen Auto Rec Start-Methode.**



8. **Mit dem PAGE+ (Stop)-Taster beenden Sie das Sampling. Das Sampling endet automatisch nach Ablauf der maximalen Aufnahmedauer.**

Anmerkung: Während des Samplings können Sie mit dem AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster einen Audio-Song oder Samples anderer Pads wiedergeben, um diese zu sampeln. (Sie können keinen Audio-Song von einem Pad aus wiedergeben.)

9. **Wenn Sie das Sampling beenden, erscheint das Fenster EDIT SAMPLE. Im Fenster EDIT SAMPLE können Sie die Wiedergaberegion und Wiedergabemethode des Samples angeben. („Sample bearbeiten“ auf S. 95)**

10. **Wenn Sie das Pad drücken, auf dem Sie gesampelt haben, wird das Sample wiedergegeben. („Samples wiedergeben“ auf S. 96)**

Sampling von Signalen externer Audioquellen

Falls Sie externe Audiosignale sampeln wollen, gehen Sie vor wie ab Schritt 3 in „Sounds des KROSS sampeln“ (Siehe S. 93)“ und rufen dann mit dem PAGE- (A-IN)-Taster das Dialogfenster AUDIO IN-QUICK SETTING- auf, um die Audio-Eingangseinstellungen zu ändern. (Siehe S. 23)

Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, schließen Sie das Fenster SAMPLE RECORDING mit dem MENU (DONE)-Taster.

Import aus einer WAVE-Datei

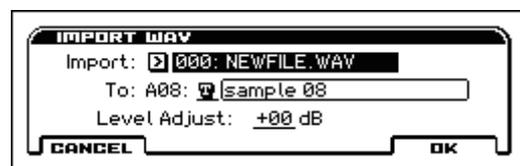
Sie können WAVE-Dateien von einer SD-Karte als Samples importieren und über den Pad Sampler wiedergeben.

Folgende Dateiformate können importiert werden.

- Dateiformat: WAVE-Format, unkomprimiert, linear PCM
- Sampling Bit-Tiefe: 16 Bit
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz oder 48 kHz, Stereo Dateien

Anmerkung: Es werden die ersten 8 Zeichen des Dateinamens angezeigt.

1. **Kopieren Sie mithilfe Ihres Computers die WAVE-Datei, die Sie importieren möchten, in den Ordner KORG/KROSS2/DATA einer vom KROSS formatierten SD-Karte.**
2. **Legen Sie die SD-Karte ein und wählen Sie im Fenster SAMPLER SETUP ein Pad als Importziel aus.**
3. **Rufen Sie mit dem FUNCTION (FUNC)-Taster die Funktionsliste auf, wählen Sie dort Import WAV und drücken Sie den ENTER-Taster.**



4. **Es öffnet sich ein Dialogfenster mit einer Dateiliste, aus der Sie die gewünschte WAVE-Datei wählen.**
5. **Überprüfen Sie die Nummer des Pads, das als Importziel dient und führen Sie den Import mit dem MENU (OK)-Taster aus.**

Anmerkung: Es können maximal die ersten 14 Sekunden der WAVE-Datei importiert werden. Sorgen Sie deshalb bereits in Ihrem Computer dafür, dass die zum Import vorgesehene Audiodatei nicht zu lang ist.

Anmerkung: Der Import kann eine Weile dauern.

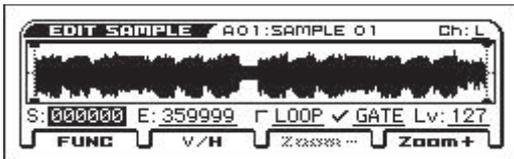
Anmerkung: Sie können auch in der Anzeige SAMPLE RECORDING mit dem FUNCTION (FUNC)-Taster Import WAV wählen und den Vorgang auf die gleiche Weise ausführen.

Sample bearbeiten

Anmerkung: Jede Bearbeitung wird automatisch auf der SD-Karte gespeichert.

Sie können die Wiedergaberegion und Wiedergabemethode des Samples angeben.

1. Drücken Sie den EXIT-(**SHIFT**) Taster und den SAMPLER ACTIVE-(**SETUP**) Taster, um das Fenster SAMPLER SETUP aufzurufen.
2. Drücken Sie entweder das Pad, dem das zu bearbeitende Sample zugewiesen ist oder wählen Sie es mit den Cursortastern aus.
3. Öffnen Sie das Fenster EDIT SAMPLE mit dem MENU (EDIT)-Taster.



Anmerkung: Während Sie die Einstellungen anpassen, können Sie das Pad drücken, um das Resultat anzuhören.

4. Um die Wiedergaberegion zu bearbeiten, bewegen Sie mit dem VALUE-Rad den Startpunkt „S“ und den Endpunkt „E“.

Anmerkung: Startpunkt und Endpunkt werden im Wellenform-Display angezeigt. Mit den Tastern PAGE+ (ZOOM-) und MENU (ZOOM+) können Sie zum Prüfen der Wiedergaberegion den Maßstab des Wellenform-Displays ändern. Mit dem Taster PAGE- (V/H) können Sie wählen, ob Sie V (vertikal) oder H (horizontal) zoomen. Die gewählte Richtung ist fett dargestellt.

Anmerkung: Mit der Funktion *Truncate Sample* können Sie die Teile des Samples verwerfen, die außerhalb der angegebenen Start- und Endpunkte liegen.

Anmerkung: Doch Achtung: ein mit *Truncate Sample* bearbeitetes Sample kann nicht in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden.

5. Legen Sie die Wiedergabemethode fest. Mit dem Kästchen LOOP können Sie den Loop ein-/ausschalten, mit dem Kästchen GATE das Gate ein-/ausschalten.

Wenn das Kästchen LOOP markiert ist: Das Sample wird von Startpunkt bis zum Endpunkt wiedergegeben und wiederholt sich dann.

Wenn das Kästchen LOOP nicht markiert ist: Das Sample wird von Startpunkt bis zum Endpunkt wiedergegeben und endet dann.

Wenn das Kästchen GATE markiert ist: Die Wiedergabe läuft, solange das Pad gedrückt gehalten wird gemäß der Loop-Einstellung. Die Wiedergabe endet, sobald das Pad losgelassen wird.

Wenn das Kästchen GATE nicht markiert ist: Die Wiedergabe läuft, sobald das Pad gedrückt wird gemäß der Loop-Einstellung. Die Wiedergabe endet, sobald das Pad erneut gedrückt wird.

6. Die Wiedergabelautstärke regeln Sie über „Lv“.
7. Zum Umbenennen eines Samples öffnen Sie die Funktionsliste mit dem FUNCTION (FUNC)-Taster und wählen Rename Sample.
8. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, schließen Sie das Fenster EDIT SAMPLE mit dem EXIT-Taster. Hierbei wird der bearbeitete Inhalt auf der SD-Karte als Sample-Datei im Korg Format gespeichert.

Anmerkung: Wenn Sie das Fenster EDIT SAMPLE nicht schließen, wird der bearbeitete Inhalt nicht als Sample-Datei im Korg Format gespeichert.

Samples wiedergeben

1. Achten Sie darauf, dass der SAMPLER ACTIVE-Taster leuchtet.

2. Wählen Sie die Sampler Bank aus.

Drücken Sie zum Wählen einer anderen Bank den BANK SELECT-Taster, bis die BANK LED der gewünschte Bank blinkt. Wenn bei blinkender LED 1 Sekunde verstrichen sind, ist das Umschalten zur entsprechenden Bank bestätigt.

Anmerkung: Solange die BANK LED blinkt, ist die neu ausgewählte Bank noch nicht bestätigt. Falls Sie die Bank wählen, in der Sie sich bereits befinden, endet das Blinken.

Anmerkung: Beim Umschalten zwischen Bänken werden Daten gelesen. Entfernen Sie nie eine SD-Karte solange dieser Vorgang ausgeführt wird.

3. Wenn Sie ein leuchtendes Pad drücken, wird das Sample gemäß den in „Sample bearbeiten“ vorgenommenen Einstellungen wiedergegeben.

Anmerkung: Ein Pad, dessen Sample gerade wiedergegeben wird, leuchtet heller.

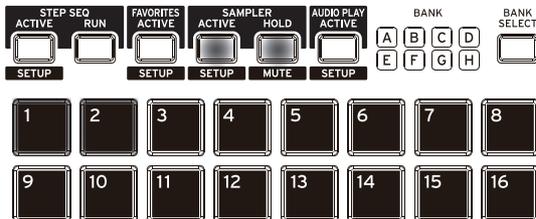
Anmerkung: Der Pad Sampler kann bis zu vier Samples gleichzeitig spielen.

Pad Halten

Wenn Sie dem SAMPLER HOLD-Taster gedrückt halten, und ein Pad drücken, bleibt es nach dem Loslassen im Haltestatus.

Tip: Das gilt auch, wenn sie ein Pad gedrückt halten und dem SAMPLER HOLD-Taster drücken.

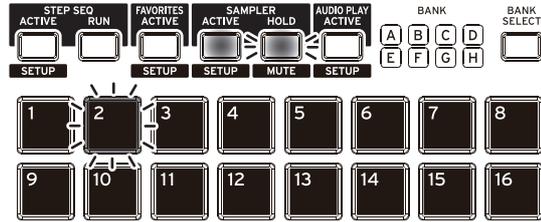
Anmerkung: Endet die Wiedergabe eines Samples während das Pad im Haltezustand ist, wird dessen Haltestatus aufgehoben.



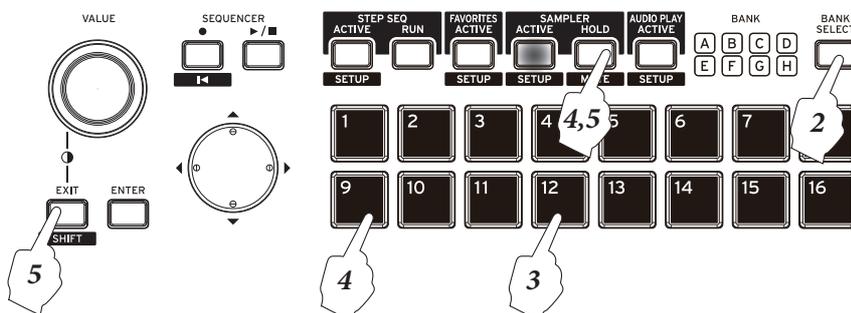
Anmerkung: Solange auch nur ein Pad im Haltestatus ist, leuchtet der SAMPLER HOLD-Taster. Sie können in diesem Fall den SAMPLER HOLD-Taster wieder gedrückt halten und ein weiteres Pad drücken, um dies ebenfalls in den Haltestatus zu versetzen. Nun können Sie den SAMPLER HOLD-Taster kurz drücken, um den Haltestatus aller Pads aufzuheben.

Pad in den Mute-Modus schalten

Während der Wiedergabe eines Pad Samples können Sie den EXIT-Taster (SHIFT) gedrückt halten und den SAMPLER HOLD-Taster (MUTE) drücken, um den Mute-Modus des Pads einzuschalten (Nun blinkt die LED des SAMPLER HOLD-Tasters (MUTE).)



Im Mute-Modus wird beim Drücken eines Pads, dessen Wiedergabe läuft, die Wiedergabe stummgeschaltet. (Die LED des stummgeschalteten Pads blinkt). Wenn Sie das blinkende Pad erneut drücken, wird die Stummschaltung aufgehoben. Zum Verlassen des Mute-Modus halten Sie den EXIT-Taster (SHIFT) erneut gedrückt und drücken Sie den SAMPLER HOLD-Taster (MUTE).



MIDI-Übertragung für die Pad-Sampler-Funktion

Program-Modus

Der MIDI-Kanal zur Datenübertragung wird in der Seite G-MIDI>OUT des Global/Media-Modus unter Pad-Sampler Prog MIDI Ch eingestellt (Standardeinstellung: ch.15).

Die MIDI-Datenübertragung ist aktiviert, wenn das Kästchen MIDI Out in Pad Sampler Prog markiert ist. Standardeinstellung ist aus (nicht markiert).

Combination-Modus

Wenn Sie in der Seite PROG „SMP“ aktivieren, wird das Timbre 15 zugewiesene Programm deaktiviert (bleibt stumm) – stattdessen werden auf dem Timbre 15 zugewiesenen MIDI-Kanal die On/Off-Ereignisse des Pad Samplers übertragen. Im MIDI-Timbre Status (COMBI>PROG) EXT oder EX2 werden Notendaten übertragen.

Anmerkung: Sie können für den Pad Sampler kein anderes als Timbre 15 auswählen.

Sequencer-Modus

Wenn Sie in der Seite MAIN oder PROG „SMP“ aktivieren, wird das Spur 15 zugewiesene Programm deaktiviert (bleibt stumm) – stattdessen werden auf dem Spur 15 zugewiesenen MIDI-Kanal die On/Off-Ereignisse des Pad Samplers übertragen. Somit können Sie auf/von dieser Spur aufzeichnen und wiedergeben. Im Spuren Status (SEQ>PROG) BTH, EXT oder EX2 werden Notendaten übertragen.

Anmerkung: Sie können für den Pad Sampler keine andere als Spur 15 auswählen.

Sonstige Verwendung von Samples

Neben der Wiedergabe über die Pads können Sie auf dem KROSS aufgenommene Samples auch anders verwenden.

Unter anderen gibt es folgende Möglichkeiten.

- Verwendung für Aufnahmen im Sequencer-Modus
Pad-Wiedergabe-(on/off)-Daten können im Sequencer-Modus als Notendaten aufgezeichnet werden. („Ihr Spiel auf dem Pad Sampler aufzeichnen“ auf S. 62)
- Samples als Programme wiedergeben
Eine Bank (Session) aufgezeichneter Samples kann in ein Programm umgewandelt werden, das Sie über die Tastatur spielen oder mit den Effekten des KROSS bearbeiten können.

Exportieren eines Samples

Mit den Funktionen „Export to KSC“ oder „Export to WAV“ können Sie ein mit dem Pad Sampler aufgezeichnetes Sample als .KSC- oder WAVE-Datei exportieren. Nach Ausführen der entsprechenden Funktion wird im SD-Karten-Ordner KORG/KROSS2/DATA eine .KSC- oder WAVE-Datei erzeugt.

.KSC-Datei:

Die Daten werden im Korg-PCM-Datenformat exportiert, mit einer Multisample- und Sample-Datei für jede Bank. Diese Daten können in sampling-fähige Geräte wie die KRONOS-Modelle, den OASYS, den M3, oder die TRITON-Modelle geladen und dort wiedergegeben werden.

WAVE-Datei:

Die Daten werden als Sample-Datei im .WAV-Format exportiert. So können Sie die Daten Ihrer mit dem KROSS erstellten Samples in Computeranwendungen laden, die das WAVE-Format unterstützen.

- Dateiformat: WAVE-Format, unkomprimiert, linear PCM
- Sampling Bit-Tiefe: 16-Bit
- Sampling-Frequenz: 48 kHz

Audiorecorder

Vorstellung des Audiorecorders

Über den Audiorecorder

Der KROSS enthält einen digitalen Audiorecorder, dessen Daten direkt auf eine angeschlossene SD-Karte aufgenommen werden. Hiermit können Sie sowohl die intern erzeugten Signale (Ihr Spiel auf der Tastatur, Song-Wiedergabe usw.) als auch externe Signale (Mikrofon, Gitarre, andere Signalquelle, die Sie mit dem KROSS verbinden) aufnehmen. Bei Bedarf können Sie die Audioaufnahmen später ergänzen, indem Sie sie abspielen und gleichzeitig mit ihrem Spiel und/oder externen Audiosignalen weitere Parts aufnehmen. Es steht eine „Undo“-Funktion zur Verfügung, mit der Sie nach einer Ergänzung (Overdub) zum vorigen Stadium (ohne die bewusste Ergänzung) zurückkehren können. Im Grunde lässt sich der Audiorecorder wie ein unkompliziertes Mehrspurgerät verwenden.

Da die Audiodaten als WAVE-Dateien (48kHz, 16 Bit) auf die SD-Karte aufgenommen werden, können Sie sie z.B. auch mit Ihrem Computer laden.

Umgekehrt können Sie mit dieser Funktion WAVE-Dateien abspielen, die Sie mit Ihrem Computer usw. erstellt haben.

Der Audiorecorder ist primär als Edel-Notizblock gedacht, mit dem Sie in allen Modi (außer Media) sofort zündende Song-Ideen festhalten können.

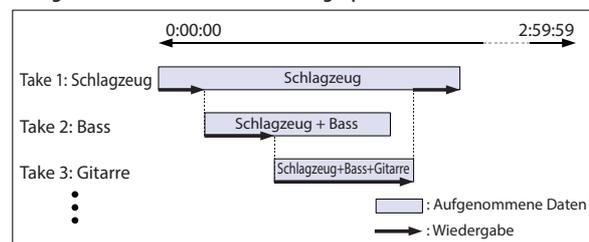
Aufnahmedauer und Datenumfang

Die maximale Aufnahmedauer beträgt 3 Stunden pro Song. Die Anzahl der möglichen Overdubs (Ergänzungen) richtet sich nach der Speicherkapazität der SD-Karte.

Pro Audiomminute müssen 11MB veranschlagt werden. Bei einer Speicherkapazität von 1GB beträgt die Gesamtaufnahmedauer folglich ± 90 Minuten. Jeder Overdub entspricht im Prinzip einem neuen Song und erfordert genauso viel SD-Speicherkapazität wie die erste Aufnahme.

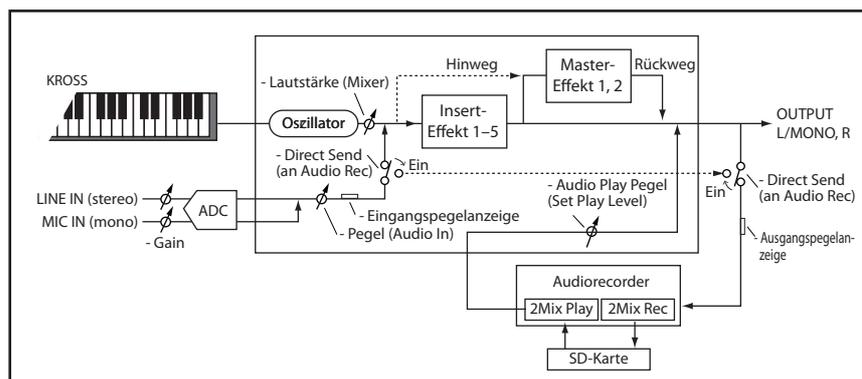
Anmerkung: Die genannte Aufnahmedauer ist nur ein Richtwert. Da außerdem Einstellungen für die Datenverwaltung gesichert werden müssen, verringert sich die Dauer bei einer hohen Song-Anzahl entsprechend.

Aufgenommene Takes und wie sie abgespielt werden



* Die Effekte für externe Audiosignale können gemeinsam mit den Insert-/Master-Effektblöcken des jeweiligen Programs usw. genutzt werden (siehe S. 71).

Signalfluss im Audiorecorder



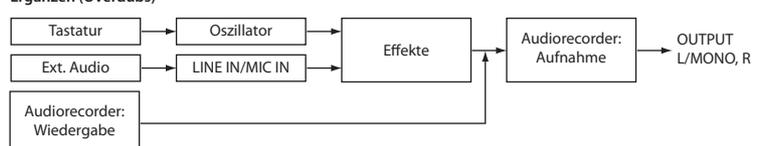
Aufnahme



Wiedergabe

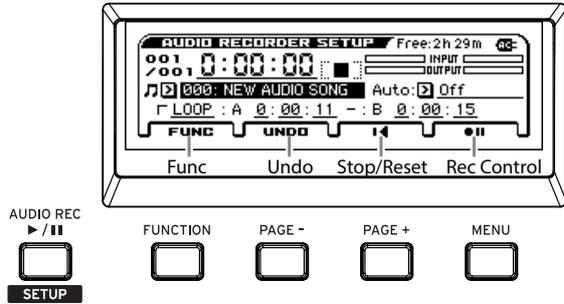


Ergänzen (Overdubs)



Grundlegende Bedienung

Den Audio-Recorder können Sie sowohl über den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**) der Oberseite bedienen, als auch im Dialogfenster AUDIO RECORDER, das Sie aufrufen, indem Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt halten und den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**) drücken.



AUDIO REC ►/||-Taster (Wiedergabe/Pause) (**SETUP**)

Hiermit starten Sie die Aufnahme oder Wiedergabe. Außerdem aktivieren Sie hiermit die Pause. Der aktuelle Status ist anhand der Diodenfarbe und ihres Status (Leuchten oder Blinken) erkenntlich. Jedenfalls werden folgende Funktionen angezeigt:

- Diode aus= Angehalten: Drücken Sie den Taster, um die Wiedergabe zu starten.
- Grüne Diode blinkt= Wiedergabepause: Drücken Sie den Taster, um die Wiedergabe zu starten.
- Diode leuchtet grün= Wiedergabe: Bei Drücken des Tasters hält die Wiedergabe zeitweilig an (Pause).
- Diode blinkt rot= Aufnahmepause: Drücken Sie den Taster, um die Aufnahme zu starten.
- Diode leuchtet orange= Aufnahmepause: Der Aufnahme-start erfolgt über den für „Auto“ gewählten Auslöser.
- Diode leuchtet rot= Aufnahme: Bei Drücken des Tasters hält die Aufnahme zeitweilig an (Pause).

Wenn Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt halten und den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**) drücken, erscheint das Fenster AUDIO RECORDER SETUP.

‘Audio Recorder Setup’-Fenster

In diesem Fenster können Sie die Aufnahme oder Wiedergabe starten/anhalten/zeitweilig anhalten und die „Undo“-Funktion bedienen sowie einen neuen Audio-Song anlegen. Die Bedienung erfolgt mit den Tastern unter dem Display.

FUNCTION (FUNC)-Taster

Hiermit rufen Sie die Funktionübersicht auf, wenn Sie einen neuen Song anlegen bzw. einen Song benennen, löschen, exportieren oder seinen Pegel korrigieren möchten. (Siehe S. 8.)

PAGE-(UNDO)-Taster

Hiermit rufen Sie das „UNDO“-Dialogfenster auf. Hiermit können Sie zu einer früheren Version zurückkehren. Danach hat der Taster die „Redo“-Funktion und erlaubt die Rückkehr zu einem späteren (bzw. dem letzten) Stadium. (Siehe S. 104.)

PAGE + (Stopp/Rückkehr)-Taster

Mit diesem Taster halten Sie die Wiedergabe oder Aufnahme des Audiorecorders an. Wenn Sie den Recorder anhalten, kehrt der Song zurück zur Marker-Position. Drücken Sie den Taster nach Anhalten der Wiedergabe erneut, dann kehrt der Song zurück zur Position 0:00:00.

MENU (Rec Control)-Taster

Dies ist der Aufnahmetaster, mit dem die Aufnahmebereitschaft und die Aufnahme gewählt werden können. Auch dieser Taster hat mehrere Funktionen. Genauer gesagt werden folgende Funktionen bedient:

- **||**= Angehalten: Drücken Sie den Taster, um die Aufnahmebereitschaft erneut zu aktivieren.
- **►**= Wenn angezeigt: Drücken Sie den Taster, um die Aufnahme zu starten.
- **►**= Aufnahme: Drücken Sie den Taster, um die Wiedergabe zu wählen.

Positionsanzahl

Wenn Sie bei laufender Aufnahme oder Wiedergabe den PAGE+-Taster (Stopp/Rückkehr) drücken, hält der Recorder an und kehrt zurück zur Position, an der Sie die Aufnahme gestartet haben (außer wenn Sie zuvor die Pause gewählt hatten).

Wenn Sie den PAGE+-Taster (Stopp/Rückkehr) nach Anhalten der Wiedergabe/Aufnahme drücken, kehren Sie zurück zum Beginn des Songs (0:00:00).

Bei Bedarf können Sie direkt zur gewünschten Position springen, indem Sie mit den Cursorastern **◀▶▲▼** die Positionsangabe wählen und den ENTER-Taster drücken (neben dem Wert werden jetzt ein **▲▼**-Symbol angezeigt). Stellen Sie mit den Cursorastern **▲▼** oder dem VALUE-Rad die gewünschte Position ein und drücken Sie ENTER, um sie anzufahren.

Während der Aufnahme oder Aufnahmepause kann man nicht zu einer anderen Position springen.

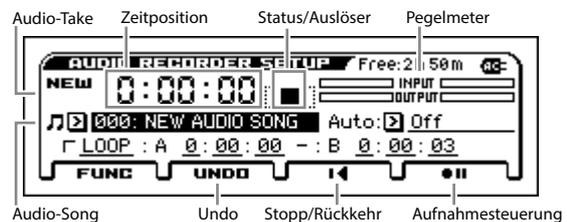
Fußtaster

Manche der oben erwähnten Funktionen können auch einem Fußtaster zugeordnet werden („Foot SW Assign“= „Audio Recorder Start/Pause“, „Audio Recorder REC Start/Stop“). (Siehe S. 23.)

‘Audio Recorder Setup’-Fenster

Im „Audio Recorder Setup“-Fenster können zahlreiche Aspekte des Audiorecorders eingestellt werden.

- Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**), um das Fenster zu öffnen.



- **Audio-Take:** Wenn der Song noch keine Aufnahme enthält, wird hier „New“ angezeigt. Während der Aufnahme wird links die Nummer des momentan gewählten Takes und rechts die Anzahl der vorhandenen Takes angezeigt. Mit „Undo“ können Sie zu einem früheren Take zurückkehren.
- **Zeitposition:** Hier wird die Position angezeigt, an der Sie sich gerade befinden. Von links: Stunden, Minuten, Sekunden. Siehe auch „Positionsanzahl“ auf S. 100.
- **Status/Auslöser:** Zeigt den Status des Audiorecorders an (Aufnahme, Wiedergabe, Stopp).
- **Pegelmeter:** Das „INPUT“-Meter zeigt den Pegel der externen Audiosignale an, die an den KROSS angelegt werden. Das „OUTPUT“-Meter zeigt den Pegel des Signals an, das zu den L/R-Buchsen übertragen wird. Letzteres ist

eine Kombination der vom KROSS erzeugten, der externen Signale (falls aktiv) und der Wiedergabe des Audio-recorders. Während der Aufnahme zeigt dieses Meter den Aufnahmepegel an.

- Audio-Song: Wählen Sie hier den gewünschten Song.
- Auto: Hier können Sie einstellen, ob und wie die Aufnahme automatisch gestartet werden soll. (Siehe „Angabe, wie die Aufnahme ausgelöst werden soll“ auf S. 104.)
- LOOP: Erlaubt die Schleifenwiedergabe des Gebiets zwischen „A“ und „B“.
- Undo: Hiermit kehren Sie zurück zum vorletzten Take.
- Stopp/Rückkehr, Aufnahmesteuerung: Die Transportfunktionen des Audiorecorders

Aufnahme und Wiedergabe

Mit dem Audio-Recorder können Sie Ihr Spiel auf dem KROSS aufnehmen oder an den LINE IN-, MIC IN- oder USB-Buchsen anliegende Audiosignale wiedergeben.

In diesem Beispiel wollen wir zunächst einen mit einem Programm gespielten Part aufnehmen. Weiter unten wird gezeigt, wie man externe Signale aufnimmt.

Vorbereitungen

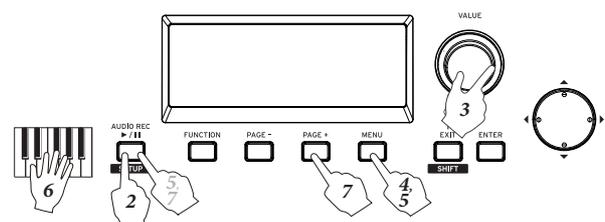
- Schieben Sie eine SD-Karte in den Schacht. (Siehe „Anschließen einer SD-Karte“ auf S. 25.)
- 🔧 Wenn Sie die SD-Karte noch nie mit dem KROSS verwendet haben, müssen Sie sie im GLOBAL/MEDIA-Modus formatieren. (Siehe „Formatieren einer SD-Karte“ auf S. 129.)

Anmerkung: Bei der ersten Verwendung der SD-Karte legt der KROSS automatisch zwei Ordner auf der Karte an: „KORG/KROSS2/AUDIO“ und „DATA“.

- 🔧 Entfernen Sie die SD-Karte niemals bei laufender Aufnahme oder Wiedergabe. Das könnte nämlich zu Funktionsstörungen führen.

Aufnahme der vom KROSS erzeugten Signale

1. Drücken Sie den PROG-Taster und wählen Sie das Program, das Sie für die Aufnahme verwenden möchten.
2. Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den AUDIO REC ▶ / || (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**), um das Fenster AUDIO RECORDER SETUP zu öffnen.
3. Wählen Sie den Song, der die Aufnahme enthalten soll.
 - Wenn die SD-Karte noch keine Audio-Songs enthält, wird die Meldung „NO AUDIO SONG“ angezeigt. Fahren Sie fort mit Schritt 4.
 - Führen Sie den Cursor zum Song-Feld und wählen Sie mit dem Datenrad usw. den gewünschten Song. Drücken Sie den ENTER-Taster, um diese Wahl in einer Liste treffen zu können.
 - Wenn Sie ein neues Projekt starten möchten, müssen Sie einen neuen Song vorbereiten. (Siehe „Korrigieren der Lautstärke“ auf S. 106.)
4. Drücken Sie den MENU (Rec Control ● ||), um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren. (Der AUDIO REC ▶ / ||-Taster (Wiedergabe/Pause) blinkt rot)



- Drücken Sie den MENU (Rec Control ●▶)-Taster oder AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster, um die Aufnahme zu starten. (Der AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster leuchtet rot)

Anmerkung: In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass Sie „Auto“ (automatischer Aufnahmestart) auf „Off“ gestellt haben. Man könnte die Aufnahme nämlich auch durch Spielen einer Note starten und braucht dann nicht den Aufnahmetaster zu drücken. (Siehe „Angabe, wie die Aufnahme ausgelöst werden soll“ auf S. 104.)

- Spiele Sie auf dem KROSS – Ihr Spiel wird als Audio-datei aufgenommen. Die Parts der „Drum Track“-Funktion, des Arpeggiators und Step-Sequenzers können ebenfalls aufgenommen werden.

Anmerkung: Sie können das Einstellungsfenster auch verlassen, ohne die Aufnahme anzuhalten.

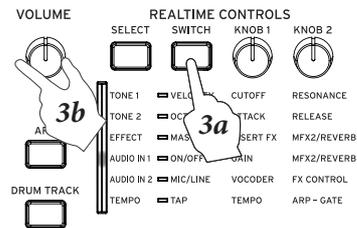
- Halten Sie die Aufnahme an, indem Sie den PAGE+ (Stopp/Rückkehr ■)-Taster drücken (der AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster erlischt). Beim Anhalten der Aufnahme kehrt der Recorder automatisch zu der Position zurück, an der sie gestartet wurde. Wenn Sie den PAGE+ (Stopp/Rückkehr ■◀)-Taster nach dem Anhalten der Wiedergabe erneut drücken, kehren Sie zurück zum Song-Beginn.

Wenn Sie während der Aufnahme den AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster drücken, hält die Aufnahme zeitweilig an. (Der AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster blinkt dann rot.)

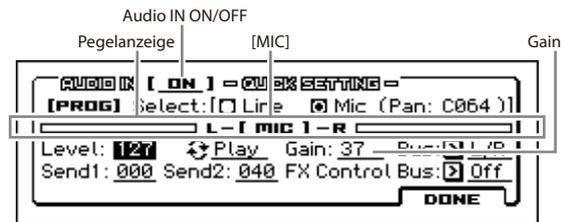
Wenn Sie den MENU (Rec Control ▶)-Taster erneut drücken, wird die Aufnahme deaktiviert. Die Wiedergabe läuft allerdings weiter. Drücken Sie den MENU (Rec Control ●▶)-Taster oder AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster, um die Aufnahme zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu aktivieren.

Anmerkung: Verwenden Sie die MIC IN-Buchse auch zum Anschluss einer E-Gitarre. Falls Sie eine Gitarre mit passivem Tonabnehmer anschließen, empfehlen wir, einen Vorverstärker oder ein Effektgerät zwischen Ihre Gitarre und den KROSS zu schalten.

- Schalten den SWITCH (ON/OFF)-Taster in REAL-TIME CONTROLS an (leuchtet), um den Mikrofon-eingang zu aktivieren. Stellen Sie den VOLUME-Regler ganz zurück und passen Sie die Lautstärke an, indem Sie während des Mikrofonchecks auf dem Keyboard spielen oder die Audio-Recorder-Wiedergabe laufen lassen. Um die Lautstärke des Mikros einzustellen, aktivieren Sie erst den Mikrofoneingang mit dem SWITCH (ON/OFF)-Taster, öffnen dann mit dem FUNCTION (QUICK SETTING)-Taster AUDIO IN - QUICK SETTING- und ändern dann den GAIN-Wert.



Anmerkung: Sie können GAIN auch in der AUDIO IN 1 Reihe der REALTIME CONTROLS Sektion ändern.



Anmerkung: Idealerweise sollte die Pegelanzeige bis etwa 70% ausschlagen. Bei überlastetem Eingang leuchtet die [MIC]-Anzeige auf. Wenn Sie mit der Lautstärkeanpassung fertig sind, speichern Sie die Einstellungen. (Siehe „Globale Audio-Einstellungen ‚G-SET‘ und einzelne Parameter“ auf S. 23.)

Externe Audioquellen aufzeichnen

Falls Sie Signale externen Audioquellen aufzeichnen wollen, gehen Sie wie folgt vor.

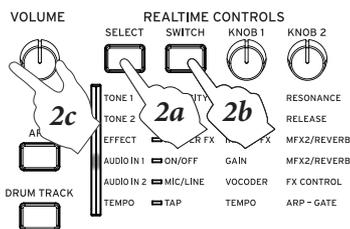
Als Beispiel erklären wir die Vorgehensweise bei der Aufnahme mit einem Mikro.

- Mic-Programm auswählen.

Zur Erleichterung empfehlen wir hierfür ein Programm, mit für Mikrofone passenden Eingangs- und Effekt-Einstellungen.

- Wählen Sie mit dem SELECT-Taster in der REAL-TIME CONTROLS-Sektion AUDIO IN 1, deaktivieren Sie dann den SWITCH (ON/OFF)-Taster und drehen Sie den VOLUME-Regler auf Linksanschlag, um die Lautstärke ganz herunterzuregeln.

Schließen Sie nun ein dynamisches Mikro an den Mikrofoneingang an (MIC IN-Buchse auf der Rückseite).

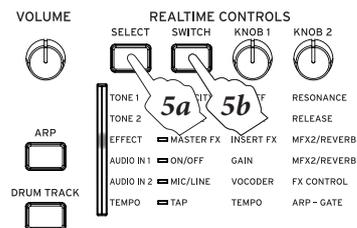


⚠ Schalten Sie stets den SWITCH (ON/OFF)-Taster aus und regeln Sie die Lautstärke mit dem VOLUME-Regler herunter, bevor Sie ein Mikro oder anderes Gerät anschließen. Andernfalls könnte Ihre Lautsprecheranlage beschädigt werden.

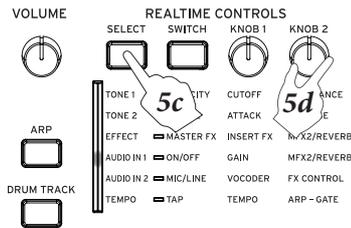
- Direct Send Einstellung vornehmen. In diesem Beispiel mischen wir Ihr Spiel auf dem KROSS und nehmen es auf – schalten Sie die Einstellung also aus.

- Stellen Sie die Effekte ein.

Im Mikro-Programm sind die Effekte Reverb, Hall usw. dem Master FX zugeordnet und werden auf die Stimme angewendet. Falls Sie keine Effektbearbeitung wollen, schalten Sie den MASTER FX aus. Wählen Sie hierzu mit dem SELECT-Taster in REALTIME CONTROLS die Reihe EFFECT und schalten Sie den SWITCH (MASTER FX)-Taster aus.



Den Effektanteil stellen Sie mit AUDIO IN 1 - MFx/REVERB ein. Wählen Sie mit dem SELECT-Taster der AUDIO RECREALTIME CONTROLS-Sektion AUDIO IN 1 und passen Sie den Anteil mit dem KNOB 2-Regler an.



- Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**), um das Fenster AUDIO RECORDER SETUP zu öffnen.
- Wählen Sie den Audio-Song aus, den Sie aufzeichnen möchten.
- Drücken Sie den MENU (Rec Control ●||)-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
- Wenn Sie den MENU (Rec Control ●►)- oder AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster drücken, beginnt die Aufnahme.
- Zum Beenden der Aufnahmen drücken Sie den PAGE + (Stopp/Rückkehr ■)-Taster. Nach Beenden der Aufnahme kehren Sie automatisch zum Anfangspunkt der Aufnahme zurück.

Anmerkung: Hinweise zu den Anzeigen und Vorgängen während der Aufnahme finden Sie unter „Ihr Spiel auf dem KROSS aufnehmen“.

Direct Send



Direct Send

Über den Parameter Direct Send wählen Sie, ob während der Aufnahme das Signal einer externen Audioquelle dem Spiel auf dem KROSS hinzu gemischt werden soll. So können Sie z. B. zum Proben im Studio nur das Spiel Ihrer Band aufnehmen, während Sie sie auf dem KROSS begleiten.

Direct Send aus (off): Das Signal am Audioeingang und Ihr Spiel auf dem KROSS werden gemeinsam aufgezeichnet und gemischt.

Direct Send ein (on): Es wird nur das Signal am Audioeingang aufgezeichnet. Ihr Spiel auf dem KROSS wird nicht mit aufgenommen. (Hierbei wird das Signal am Audioeingang nicht am Audioausgang ausgegeben.)

Falls Sie nur das Signal einer externen Audioquelle aufzeichnen wollen, schalten Sie in Schritt 4 von „Aufnahme einer externen Audioquelle“ Direct Send ein.

Abspielen eines Audio-Songs

Drücken Sie den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster, um die Wiedergabe des Audio-Songs zu starten. Die Wiedergabe kann in allen „Spielmodi“ (Program, Combination und Sequencer) gestartet werden.

1. Wählen Sie den Song, den Sie abspielen möchten.

Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**), um die Seite Audio-Recorder SETUP aufzurufen.

Führen Sie den Cursor zum Song-Feld und wählen Sie mit dem VALUE-Rad usw. den gewünschten Song.

- Drücken Sie den PAGE + (Stopp/Rückkehr ◀-Taster, um zum Song-Beginn zu springen.
- Drücken Sie den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster, um die Song-Wiedergabe zu starten (die Diode leuchtet grün).
- Drücken Sie den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster, um die Wiedergabe zeitweilig anzuhalten (die Diode blinkt grün).
- Drücken Sie den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen (die Diode leuchtet grün).
- Drücken Sie den PAGE + (Stopp/Rückkehr ■)-Taster, um die Wiedergabe anzuhalten und zum Song-Beginn zu springen (die Diode des AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Tasters erlischt).

Anfahren der gewünschten Position

Unter „Positionsanwahl“ auf S. 100 erfahren Sie, wie man schnell zu einer bestimmten Position springen kann.

‘Mehrspuraufnahmen’

Nutzung der SD-Karte bei Mehrspuraufnahmen

Jeder neue Take für einen Song, wird quasi wie ein eigenständiger Song auf der SD-Karte gespeichert, aber zum übergeordneten Song synchronisiert (siehe S. 99). Daher sollten Sie für „Mehrspuraufnahmen“ eine SD-Karte mit einer großen Restkapazität verwenden.

‘Mehrspur’-Aufnahmeverfahren

Um einen neuen Part hinzuzufügen, müssen Sie zuerst zu der Position springen, an der Sie die Aufnahme starten möchten (das kann durchaus in der Song-Mitte sein). Wählen Sie das gewünschte Program/die gewünschte Combination und aktivieren Sie bei Bedarf die Audio-Eingabe (siehe „Aufnahme der vom KROSS erzeugten Signale“ auf S. 101).

Tip: Wenn Sie die KROSS-Klangerzeugung für mehrere Parts verwenden möchten, müssen Sie eventuell die Balance ändern. Siehe die „Hold“-Funktion im Program- oder Combination-Modus. (Siehe die Seiten 32, 48.)

In unserem Beispiel wollen wir nur eine relativ kurze Passage in der Song-Mitte hinzufügen.

1. Wählen Sie den Song, den Sie ergänzen möchten.

Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster (**SETUP**), um das Fenster AUDIO RECORDER SETUP zu öffnen. Wählen Sie mit den Cursorstastern ◀►▲▼ das Song-Feld und mit dem VALUE-Rad usw. den gewünschten Song.

2. Fahren Sie zu der Stelle, an welcher der neue Part beginnen soll.

Weitere Hinweise zum Anfahren einer Position finden Sie unter „Positionsanwahl“ auf S. 100.

Tip: Am besten wählen Sie die Startposition immer etwas vor der Stelle, wo der neue Part beginnen soll.

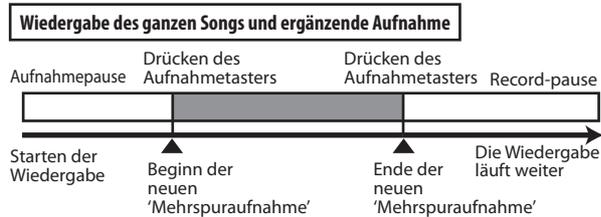
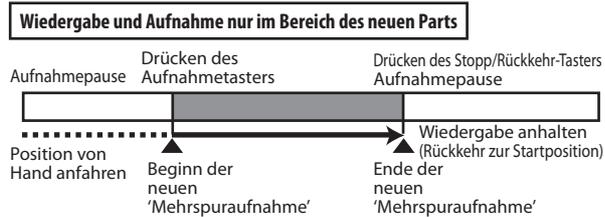
3. Starten Sie die Wiedergabe mit dem AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster. (Der AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster leuchtet grün.)

- Drücken Sie den MENU (Rec Control ●▶)-Taster, um die Aufnahme zu starten. (Der AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster leuchtet rot.)

Spielen Sie auf dem KROSS oder singen Sie in das Mikrofon (MIC IN-Buchse) bzw. starten Sie die externe Signalquelle (LINE IN-Buchse).

- Halten Sie die Aufnahme an, indem Sie den PAGE+ (Stopp/Rückkehr ■)-Taster drücken (der AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster erlischt).

Wenn Sie den MENU (Rec Control ▶)-Taster erneut drücken, wird die Aufnahme deaktiviert. Die Wiedergabe läuft aber ungestört weiter. Drücken Sie den MENU (Rec Control ●▶)-Taster erneut, um die Aufnahme zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu aktivieren.



Automatisierter Aufnahmestart

Die Aufnahme kann man auch starten, indem man eine Note auf der Tastatur spielt oder ein externes Audiosignal an das Instrument anlegt.

Wählen Sie die passende „Auto“-Einstellung und drücken Sie den MENU (Rec Control)-Taster. Der AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster blinkt orange – der Audiorecorder ist jetzt aufnahmebereit. Bei der ersten Note bzw. dem ersten Audiosignal wird die Aufnahme automatisch gestartet. (Siehe „Angabe, wie die Aufnahme ausgelöst werden soll“.)

Anlegen eines neuen Audio-Songs

- Drücken Sie den FUNCTION-Taster (FUNC), um die Funktionsübersicht aufzurufen.
- Wählen Sie mit dem PAGE- (▲)-Taster „Create New Audio Song“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint das „Create New Audio Song“-Dialogfenster.
- Drücken Sie den ENTER-Taster, um dem neuen Song einen Namen zu geben und schreiben Sie diesen Namen im Texteingabefeld des Dialogfensters (siehe S. 124). Der Name kann später noch geändert werden.
- Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den neuen Song anzulegen.

Oben links im Display wird „NEW“ angezeigt, weil der Song ja noch keine Daten enthält.

Praktische Funktionen für die Wiedergabe und Aufnahme

Rückgängig machen einer Aufnahme (Undo/Redo)

Wenn Ihnen eine Einspielung nicht gefällt, können Sie mit der „Undo“-Funktion zur vorigen Song-Version zurückkehren. Bei Bedarf können Sie sogar mehrere Schritte (Takes) zurückgehen. Um einen „Undo“-Schritt rückgängig zu machen, können Sie die „Redo“-Funktion verwenden.

- Drücken Sie den PAGE- (UNDO)-Taster, um zu einem vorigen Stadium zurückzugehen.

Es erscheint das „UNDO“-Dialogfenster.

- Wählen Sie in der Übersicht den „Take“, zu dem Sie zurückkehren möchten und drücken Sie den OK-Taster.

Wenn Sie „Undo“ ausführen, wird die PAGE- (UNDO)-Taster funktion hervorgehoben.

Anmerkung: Wenn Sie in diesem Stadium etwas aufnehmen, werden die „Redo“-Schritte gelöscht. Da man spätere Stadien dann nicht mehr wiederherstellen kann, wird die PAGE- (UNDO)-Taster funktion wieder normal dargestellt.

Angabe, wie die Aufnahme ausgelöst werden soll

Mit „Auto“ können Sie festlegen, ob und wie die Aufnahme automatisch ausgelöst werden soll. Die Auslösung kann durch Spielen einer Note auf der Tastatur, durch Starten des Sequenzers oder durch ein eingehendes Audiosignal erfolgen, das einen bestimmten Pegel erreicht.

- Wählen Sie den „Auto“-Parameter im Display. Siehe auch Schritt 3.
- Drücken Sie den MENU (Rec Control ●||)-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren. (Der AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster blinkt orange.)



- Off: Drücken Sie den MENU (Rec Control ●▶)-Taster oder AUDIO REC ▶/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Note-On: Die Aufnahme wird bei der ersten Note gestartet, die Sie auf der Tastatur spielen.

SEQ START: Die Aufnahme beginnt, wenn Sie den SEQUENCER ▶/■ (Start/Stop)-Taster drücken.

Input Low: Die Aufnahme beginnt, wenn das Eingangssignal einen Pegel von ca. -18dB erreicht.

Input High: Die Aufnahme beginnt, wenn das Eingangssignal einen Pegel von ca. -6dB erreicht.

Anmerkung: Gitarrensoli oder Chorgesang in den Refrains nehmen Sie am besten mit folgendem Verfahren auf.

- Stellen Sie „Auto“ auf „Input Low“ oder „Input High“. Nehmen Sie die Eingangs-Einstellungen für Mic In vor.

2. Starten Sie die Wiedergabe mit dem AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster. (Der AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster leuchtet grün.)
3. Drücken Sie den MENU (Rec Control ●►)-Taster kurz vor der Stelle, wo die Aufnahme beginnen soll, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren. (Der AUDIO REC ►/|| (Wiedergabe/Pause)-Taster blinkt orange.)
4. Singen Sie den Chorpart. Sobald der Gesang den vorausgesetzten Mindestpegel erreicht, beginnt die Aufnahme.

Wenn Sie die Aufnahme mit diesem Verfahren starten, beginnt sie automatisch 0,2 Sekunden früher als eigentlich richtig wäre. So ist sichergestellt, dass auch der Einsatz der ersten Noten komplett aufgenommen wird.

Tip: Die Einstellung des „Auto“-Parameters kann auf der „GLOBAL> PREF“-Seite als Vorgabe gespeichert werden.

Schleifenwiedergabe

Der Audiorecorder bietet auch eine Funktion, mit der man die gewünschte Passage (A–B) in einer Schleife abspielen kann.

Anmerkung: Der Status der Schleifenfunktion sowie die Start- und Endposition werden innerhalb eines jeden Audio-songs gespeichert.

⚠ Diese Einstellungen werden erst bei Anwahl eines anderen Songs auf der SD-Karte gespeichert. Wenn Sie die SD-Karte nach der Einstellung entfernen, gehen die Schleifenparameter verloren.

Schleifenwiedergabe



Um die Schleifenfunktion zu verwenden, müssen Sie „LOOP“ markieren.

Stellen Sie für „A“ die Beginn- und für „B“ die Endposition der Schleife ein.

Anmerkung: Die Passage zwischen „A“ und „B“ muss mindestens 3 Sekunden lang sein.

⚠ Solange „LOOP“ markiert ist, kann man nicht aufnehmen. Umgekehrt kann man „LOOP“ während der Aufnahme nicht markieren.

Definition der aktuellen Position als Schleifenbeginn oder -ende

Mit folgendem Verfahren können Sie die aktuelle Zählwerkposition als Schleifenbeginn oder -ende definieren: Führen Sie den Cursor zu „A“ oder „B“ und drücken Sie den ENTER-Taster.



Anmerkung: Bedenken Sie, dass diese Schnelldefinition eine Genauigkeit von 1 Sekunde hat und also nicht immer exakt den gewünschten Punkt wählt.

Pad Audio Play

Sie können einen aufgezeichneten Audio-Song einem Pad zuweisen und darüber wiedergeben. (Siehe S. 99)

Importieren oder Exportieren von WAVE-Dateien

Import

WAVE-Dateien Ihres Computers usw. können in den Audiorecorder importiert und als Grundlage für neue „Mehrspurprojekte“ verwendet werden.

Folgende Dateitypen können importiert werden.

- Dateiformat: Nicht komprimierte WAVE-Dateien (lineare PCM-Dateien)
- Bitauflösung: 16 Bit
- Sampling-Frequenz: 44.1kHz oder 48kHz, Stereo-Dateien

Zeichenanzahl der Dateinamen: Es werden nur die ersten 8 Zeichen angezeigt

Anmerkung: WAVE-Dateien mit einer Sampling-Frequenz von 44.1kHz wandelt der KROSS zu 48kHz. Das kann u.U. eine Weile dauern.

Arbeitsweise für den Import

1. Kopieren Sie die gewünschte WAVE-Datei auf Ihrem Computer zum „KORG/KROSS2/DATA“-Ordner der SD-Karte. (Die Karte muss zuvor mit dem KROSS formatiert werden.)
2. Öffnen Sie Audio Song List in der Audio-Recorder Setup-Anzeige.
3. Die in Schritt 1 gespeicherte WAVE-Datei wird unten angezeigt - wählen Sie die zum Import vorgesehene WAVE-Datei aus und rufen Sie mit ENTER das Dialogfenster auf.
Anmerkung: Alternativ zu den Schritten 2 und 3 können Sie dieses Dialogfenster auch über die Seite MEDIA/FILE öffnen, die zum Import vorgesehene WAVE-Datei auswählen und dann die Funktion *Load Selected* ausführen.
4. Wenn Sie dem Song jetzt bereits einen anderen Namen geben möchten, rufen Sie das Textdialogfenster auf.
5. Bei Bedarf können Sie den Wiedergabepegel der Datei mit „Level Adjust“ korrigieren.

Anmerkung: Der Wiedergabepegel des Audiorecorders kann auch nach dem Import noch geändert werden. Außerdem können Sie für jeden Audio-Song einen Pegelversatz einstellen. (Siehe „Korrigieren der Lautstärke“ auf S. 106.)

6. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den Import zu starten.

Die gewählte WAVE-Datei wird in das Audioformat des KROSS gewandelt. Der Statusbalken zeigt an, wie weit der Import bereits gediehen ist.

Anmerkung: Bei bestimmten Dateien dauert der Import etwas länger.

Wenn Sie plötzlich merken, dass Sie die falsche Datei gewählt haben, können Sie den Import mit dem FUNCTION-Taster (ABORT) abbrechen.

7. Wählen Sie im „Audio Recorder Setup“-Fenster den importierten Song und starten Sie die Wiedergabe.

Exportieren einer WAVE-Datei

Ihre „Mehrspuraufnahmen“ können als WAVE-Dateien exportiert werden und befinden sich dann im „KORG/KROSS2/DATA“-Ordner der SD-Karte.

Dieses Verfahren hat den Vorteil, dass Sie Ihre mit dem KROSS angefertigten Produktionen auch auf Ihrem Computer abspielen können.

- Dateiformat: Nicht komprimierte WAVE-Dateien (lineare PCM-Dateien)
- Bitauflösung: 16 Bit
- Sampling-Frequenz: 48kHz

Zeichenanzahl der Dateinamen: Es werden nur die ersten 8 Zeichen angezeigt

Arbeitsweise für den Export

1. Wählen Sie im „Audio Recorder Setup“-Fenster den Song, den Sie exportieren möchten.
2. Wählen Sie die „Export“-Funktion, um das Dialogfenster zu öffnen.
3. Wenn Sie dem Song einen anderen Namen geben möchten, rufen Sie das Textdialogfenster auf.
4. Wenn der Song vermutlich zu leise ist, können Sie seinen Pegel mit „Level Adjust“ ändern.
5. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den Export auszuführen.

Der gewählte Audio-Song wird als WAVE-Datei exportiert. Der Statusbalken zeigt an, wie weit der Export bereits gediehen ist.

Die exportierte WAVE-Datei befindet sich hinterher im „KORG/KROSS2/DATA“-Ordner der SD-Karte.

Anmerkung: Bei bestimmten Dateien dauert der Export etwas länger.

Wenn Sie plötzlich merken, dass Sie die falsche Datei gewählt haben, können Sie den Export mit dem FUNCTION-Taster (ABORT) abbrechen.

Korrigieren der Lautstärke

Mit folgendem Verfahren kann der Wiedergabepegel eines importierten oder zuvor aufgenommenen Audio-Songs geändert werden.

Wenn die importierte Datei so laut ist, dass die vom KROSS erzeugten Signale nahezu unhörbar sind bzw. wenn ein Song bereits so viele Takes/Overdubs enthält, dass die Wiedergabe übersteuert, müssen Sie den Song-Pegel reduzieren.

Es stehen folgende Korrekturfunktion zur Verfügung:

- „Set Play Level“-Funktion: Zeitweilige Änderung des Wiedergabepegels für Audio-Songs.
Anmerkung: Diese Einstellung gilt für alle Audio-Songs.
- „Adjust Audio Level“-Funktion: Der Wiedergabepegel des Songs wird verringert und die korrigierte Fassung wird als neuer Song gespeichert.
Tipp: Mit dieser Funktion können Sie dafür sorgen, dass alle Audio-Songs den jeweils günstigsten Pegel verwenden.
- Level Adjust: Pegelkorrektur der Audiodaten beim Import oder Export.

Apropos ‘Set Play Level’ und ‘Adjust Audio Level’

Wenn Sie „Level“ im „Set Play Level“-Dialogfenster auf einen anderen Wert als „0dB“ stellen, ändert sich die Lautstärke während der Wiedergabe. Nutzen Sie diese Funktion, um die gewünschte Balance zwischen dem Audiorecorder und den internen Signalen des Instruments zu erzielen.

Anmerkung: Die „Set Play Level“-Funktion gilt für alle Audio-Songs.

Folgende Nachricht erscheint auf Englisch. Bedenken Sie, dass bei „Mehrspuraufnahmen“ auch die zuvor eingespielten erneut aufgenommen werden – und das führt zu einer permanenten Pegelreduzierung des älteren Materials.

ANMERKUNG: „Level“ beeinflusst den Pegel älterer Parts, die erneut aufgenommen und ergänzt werden. Wenn Sie nur die Lautstärke des Audiorecorders (nicht aber der Songs) reduzieren möchten, verwenden Sie am besten „ADJ. LVL“.

Wenn Sie den „Level“-Wert ändern, werden die zuvor aufgenommenen Parts beim Hinzufügen weiterer Parts („Overdubs“) entsprechend leiser aufgenommen. Und wenn Sie nur eine kurze Passage ergänzen, sind die älteren Parts nur in jener Passage leiser... Wenn Pegeländerungen nicht aufgenommen werden sollen, dürfen Sie die Lautstärke des Audiorecorders nur mit „ADJ. LVL“ ändern.

Der „Set Play Level“-Parameter kann folgendermaßen eingestellt werden.

1. Stellen Sie den gewünschten „Level“-Wert ein.

Vergleichen Sie den Pegel der bereits aufgenommenen Parts mit dem des Signals, das Sie hinzufügen möchten (z.B. Gesang) und stellen Sie den Wert entsprechend ein. Wählen Sie für dieses Beispiel „-3dB“.



2. Drücken Sie den PAGE+-Taster (ADJ. LVL). Es erscheint das „ADJUST AUDIO LEVEL“-Dialogfenster.



3. Stellen Sie mit „Level Adjust“ den gewünschten Pegel ein. Laut Vorgabe wird automatische der für „Level“ gewählte Wert (siehe Schritt 1) vorgeschlagen. In der Regel brauchen Sie also nur den MENU (OK)-Taster zu drücken. (Wenn nötig, können Sie auch den Song-Namen ändern.)

Nun erscheint wieder die „AUDIO RECORDER SETUP“-Seite. Der Song, dessen Pegel Sie gerade geändert haben, ist bereits gewählt. „Set Play Level“ wurde jedoch auf „0dB“ gestellt, weil die in Schritt 1 gewählte Balance verwendet wird.

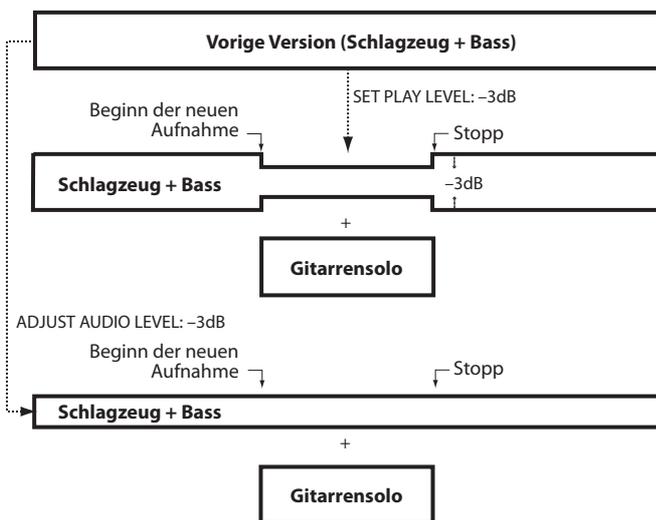
4. Nehmen Sie weitere Parts auf (siehe die Abbildung unten).

Meldungen bei Verwendung einer SD-Karte

Außer dem Song-Namen erscheinen im betreffende Feld des Audiorecorder eventuell auch Fehlermeldungen in Bezug auf die SD-Karte.

„NO MEDIA“	Sie habe keine SD-Karte eingelegt.
„UNFORMATTED“	Die eingelegte SD-Karte verwendet ein unbekanntes Format.
„NO AUDIO SONG“	Es gibt noch keine Audio-Songs.

Anmerkung: Wenn die SD-Karte schreibgeschützt ist („Media write protected“), kann man keine weiteren Parts aufnehmen bzw. andere Kartenfunktionen verwenden.



Wenn Sie „SET PLAY LEVEL“ auf „-3dB“ stellen und dann ein kurzes Gitarrensolo aufnehmen, werden auch die anderen Parts (Schlagzeug + Bass) in diesem Bereich 3dB leiser, was sehr unprofessionell klingt.

Wenn Sie den Pegel des Audio-Songs mit „ADJUST AUDIO LEVEL“ um 3dB verringern, hören Sie die Gitarre besser, während der Pegel der übrigen Parts (Schlagzeug + Bass) unverändert bleibt.

Pad Audio Play

Spielen mit Pad Audio Play-Funktion

Mit der Pad Audio Play-Funktion können Sie über die Taster und 16 Pads der Oberseite im Nu zwischen mit dem Audio Recorder des KROSS aufgezeichneten Audio Songs oder existierenden Audiodateien umschalten.

Hinweis: Jedem der 16 Pads kann ein Sing (eine Datei) zugewiesen werden. Es kann immer nur ein Audio-Song wiedergegeben werden.

Hinweis: Um diese Funktion zu nutzen, benötigen Sie eine vom KROSS formatierte SD-Karte mit vom KROSS aufgezeichneten Audio-Songs oder Audiodateien, die den Anforderungen in „Wiedergabefähige Dateien“, unten entsprechen. Falls die SD-Karte keine Daten enthält, kann diese Funktion nicht verwendet werden.

Wiedergabefähige Dateien

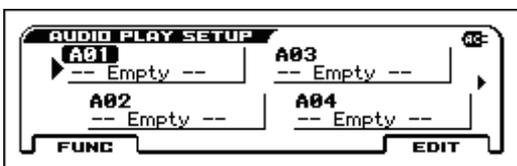
- Dateiformat: WAVE-Format, unkomprimiert, linear PCM
- Bit-Tiefe: 16 Bit
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz oder 48 kHz, Stereo Dateien

Einen Audio Song benennen und einem Pad zuweisen

Hinweis: Diese Einstellungen sind auch im Fenster AUDIO RECORDER SETUP zu finden.

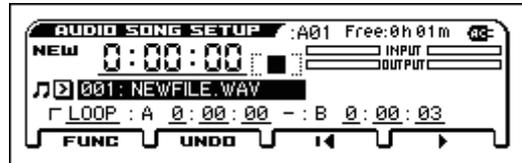
Hinweis: Wenn Audio-Song-Einstellungen geändert werden, werden Daten von der SD-Karte geladen. Entfernen Sie nie eine SD-Karte solange dieser Vorgang ausgeführt wird.

1. Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den AUDIO PLAY ACTIVE-Taster (**SETUP**), um das Fenster AUDIO PLAY SETUP zu öffnen.



2. Wählen Sie die Audio Play Bank. Mit dem BANK SELECT-Taster schalten Sie zwischen den Bänken um, die von den BANK LEDs angezeigt werden.
3. Drücken Sie das Pad, dem Sie einen Audio-Song zuweisen oder dessen Einstellungen Sie ändern möchten oder wählen Sie es mit den Cursortastern aus.

4. Öffnen Sie das Fenster AUDIO PLAY SETUP mit dem MENU (EDIT)-Taster.



5. Wählen Sie den Audio-Song aus, den Sie zuweisen möchten.

Hinweis: In der Audio-Song-Liste sind nach den Audio-Songs auch die WAV-Dateien gelistet, die im entsprechenden Ordner der SD-Karte abgelegt wurden. Wenn Sie einen dieser Songs wählen, erscheint das Dialogfenster Import WAV.



Wenn Sie Import WAV ausführen, wird die Datei als neuer Audio-Song importiert. („Importieren oder Exportieren von WAVE-Dateien“ auf S. 105)

6. Wählen Sie den Take des ausgewählten vom KROSS aufgezeichneten Audio-Songs. Öffnen Sie das Dialogfeld mit dem Taster PAGE- (UNDO) und wählen Sie den Take mit den Cursortastern aus.



7. Passen Sie die Einstellungen zur Loop-Wiedergabe an. Wenn Sie das Kästchen LOOP markieren, wird die Song-Wiedergabe geloopt. Hierbei können Sie Anfang (Punkt A) und Ende (Punkt B) des Loop-Bereichs festlegen.

Hinweis: Punkt A und Punkt B liegen mindestens 3 Sekunden auseinander.

8. Mit den Tastern MENU (Start) und PAGE+ (Stopp/Rückkehr) starten Sie die Audio-Song-Wiedergabe und können obige Einstellungen prüfen.

Hinweis: Wenn Sie den Cursor auf A oder B bewegen und während der Wiedergabe den ENTER-Taster drücken, wird der jeweilige Zeitpunkt des Songs als Wiedergabepunkt festgelegt.

9. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, schließen Sie das Fenster AUDIO SONG SETUP mit dem EXIT-Taster.

Audio-Songs über die Pads wiedergeben

1. Achten Sie darauf, dass der **AUDIO PLAY ACTIVE-Taster leuchtet**. Die Pad Audio Play-Funktion schalten Sie mit dem **AUDIO PLAY ACTIVE-Taster ein**.
2. **Pads, denen ein Audio-Song zugeordnet ist, leuchten**. Wenn Sie auf ein leuchtendes Pad drücken, wird der entsprechende Audio-Song wiedergegeben. Während der Wiedergabe leuchtet das Pad heller.
3. Wenn Sie dieses Pad erneut drücken, wird die Wiedergabe unterbrochen, und das Pad blinkt. Durch nochmaliges Drücken des blinkenden Pads setzen Sie die Wiedergabe ab der unterbrochenen Stelle fort.

Tipp: Mit der **AUDIO PLAY ACTIVE-Taste** können Sie die aktuelle Wiedergabe oder Pausierung eines Audio-Songs stoppen.

4. **Während der Wiedergabe eines Pad-Audio-Songs können Sie ein anderes leuchtendes Pad drücken, um den aktuell wiedergegebenen Audio-Song zu stoppen und umgekehrt die Wiedergabe eines anderen zu starten.**
5. **Der BANK SELECT-Taster und die BANK LEDs dienen zum Umschalten zwischen den Bänken der Audio-Songs.**

Drücken Sie zum Wählen einer anderen Bank den **BANK SELECT-Taster**, bis die **BANK LED** der gewünschte Bank blinkt. Wenn bei blinkender LED 1 Sekunde verstrichen sind, ist das Umschalten zur entsprechenden Bank bestätigt.

Hinweis: Solange die **BANK LED** blinkt, ist die neu ausgewählte Bank noch nicht bestätigt. Falls Sie die Bank wählen, in der Sie sich bereits befinden, endet das Blinken.

Hinweis: Beim Umschalten zwischen Bänken werden Daten gelesen. Entfernen Sie nie eine SD-Karte, solange dieser Vorgang ausgeführt wird.

Verwendung von Drumkits

Vorstellung der Drumkits

Was ist denn ein 'Drumkit'?

Ein Drumkit enthält „Drumsamples“ (d.h. Samples von Schlagzeugklängen wie Bassdrum, Snare, Becken und Percussion-Instrumente), die jeweils einer Taste/Notennummer zugeordnet sind.

- Mit jeder Note kann ein anderer Klang angesteuert werden.
- Jeder Notennummer können bis zu 4 Drumsamples zugeordnet werden, die sich per Anschlag wählen lassen („Crossfades“ werden ebenfalls unterstützt).
- Für jede Notennummer können folgende Dinge eingestellt werden: Lautstärke, Filterfrequenz & Resonanz, „Attack“ und „Decay“ der Hüllkurve sowie die Tonhöhe.
- Bei Bedarf kann jeder Notennummer ein anderer Insert-Effekt zugeordnet werden. Auch der Effektanteil („Send“) ist einstellbar. Das erlaubt z.B. die Bearbeitung einer Snare mit einem Kompressor.

Drumkits kann man nur Programs zuordnen, deren „Oscillator Mode“-Parameter auf „Drums“ gestellt wurde.

Speicherstruktur der Drumkits

Der KROSS enthält 67 Drumkits, die in eine „Internal“- , eine „User“- und eine „GM“-Gruppe (General MIDI) unterteilt sind. Mit Ausnahme der Kits in der GM-Bank kann man alle Kits editieren.

Inhalt der Drumkits

Bank	Nr.	Inhalt
INT	00...41	Werks-Drumkits
User	42...57	User-Drumkits
GM	58...66	GM2-Drumkits

Die GM-Bank enthält 9 Drumkits, die der „GM2-Map“ entsprechen. Die übrigen Drumkits verwenden hier und da jedoch abweichende Belegungen.

Zuordnung eines Drumkits zu einem Program (Oscillator Mode)

Stellen Sie in der Seite P-BASIC>VOICE des Program-Modus den Oszillator-Modus auf Drums und wählen Sie dann das gewünschte Drumkit aus.

Bevor Sie sich an die Editierarbeit machen...

Anwahl eines 'Drum'-Programs

Drumkits können im Global-Modus editiert werden. Im Global-Modus kann man das gewählte Kit auf die gleiche Art spielen wie innerhalb des Programs, der Combination oder des Songs, das/die/den Sie vor dem Wechsel in den Global-Modus gewählt haben.

Vor Aufrufen des Global-Modus' wählen Sie daher am besten ein Program, mit dem man „trommeln“ kann und das bereits geeignete Hüllkurven-, Effekteinstellungen usw. enthält.

Am besten wählen Sie im Program-Modus ein Schlagzeug-Program der „DRUM/SFX“-Kategorie.

Angleichen der Tastaturnoten an die Drumkit-Klänge

Um beim Spielen auch die „richtigen“ Schlagzeugklänge zu treffen, müssen Sie den „Octave“-Parameter des Programs auf „+0 [8']“ stellen. Bei den vorprogrammierten „Drums“-Programs ist dies bereits der Fall. Vielleicht möchten Sie das aber gern nachprüfen...

1. Wechseln Sie zum „OSC1/Basic“-Register der Seite „P-OSC> DKit“.

Lautet die Einstellung nicht „+0 [8']“, so stimmt die Zuordnung der Tasten zu den Klängen nicht mehr.

2. Stellen Sie den „Key Transpose“-Parameter der Seite „GLOBAL> BASIC“ auf „+00“.

Deaktivieren Sie 'Memory Protect'

Bevor Sie sich ans Editieren machen, sollten Sie einen gezielten Blick auf den „Memory Protect“-Bereich der „GLOBAL> SYSTEM“-Seite werfen. „Drum Kit“ darf nicht markiert sein, weil Sie sonst nichts ändern können.

Ein Drumkit wird eventuell mehrfach verwendet

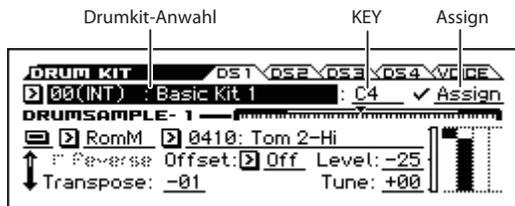
Die Änderungen eines Drumkits gelten für alle Programs, die dieses Drumkit ansprechen. Um hinterher keine bösen Überraschungen zu erleben, sollten Sie ein Drumkit vor dem Editieren zu einem USER-Speicher kopieren.

Editieren eines Drumkits

Grundlegende Editierung

1. Wählen Sie das Programm, das Sie als „Rahmen“ für die Editierung des Drumkits verwenden möchten.
2. Wechseln Sie zur Seite „DRUM KIT> DS 1“.

Drücken Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) und den SEQ-Taster (**GLOBAL/MEDIA**). Drücken Sie den MENU-Taster, um das Menü zu öffnen und wählen Sie mit dem PAGE- (**▲**) oder PAGE+ (**▼**)-Taster „DRUM KIT“. Drücken Sie anschließend den MENU (OK)-Taster. (Wenn momentan eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie eventuell wiederholt den PAGE- (**▲**)-Taster betätigen.)



3. Wählen Sie mit „Drum Kit Select“ im oberen Bereich das Kit, das editiert werden soll.

Die GM Drumkits 58 (GM)–66 (GM) können hier nicht gewählt werden. (GM-Drumkits kann man weder editieren, noch überschreiben.) Um ein Kit der Gruppe 58 (GM)–66 (GM) als Ausgangspunkt zu verwenden, müssen Sie es zuerst mit „Copy Drum Kit“-Funktion zu einem Speicher im Bereich 00 (INT)–57 (USER) kopieren und dann jene Kopie ändern.

4. Wählen Sie mit „Key“ die Note, die editiert werden soll.

Wählen Sie mit dem Datenrad usw. die gewünschte Note. Wenn Sie „KEY“ wählen und den ENTER-Taster drücken, können Sie die Note auch durch Drücken einer Klaviertaste wählen. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem ENTER-Taster.

5. Geben Sie mit dem „Assign“-Kästchen an, ob die Note ihre eigenen Einstellungen oder jene der nächsthöheren Taste verwenden soll.

Wenn Sie „Assign“ markieren, verwendet die Note ihre eigenen Einstellungen. Das ist die Vorgabe.

Wenn Sie „Assign“ nicht markieren, verwendet die Note die Einstellungen der nächsthöheren Taste. Allerdings wird das angesprochene Drumsample entsprechend tiefer gespielt. Wie stark sich die Tonhöhe ändert, wird vom „Pitch Slope“-Parameter (Seite „P-PITCH> BASIC“) vorgegeben.

Das ist z.B. sinnvoll für Toms und Pauken, die unterschiedliche Noten spielen sollen.

Tipp: Mit der „Copy Key Setup“-Funktion können Sie die Einstellungen einer Note zu einer anderen kopieren.

Erstellen eines 'Velocity Crossfades'

Hier wollen wir einen relativ simplen „Velocity Crossfade“ zwischen zwei Stereo-Drumsamples programmieren.

1. Aktivieren Sie „Drumsample 1“ und „2“ auf der „DRUM KIT> DS 1“- bzw. „2“-Seite.

Führen Sie den Cursor zum betreffenden Schaltersymbol und aktivieren Sie es mit dem ENTER-Taster.



2. Schalten Sie die Drumsamples 3–4 mit demselben Verfahren aus.
3. Wählen Sie „Stereo“ als Bank für Drumsample „1“ und „2“.

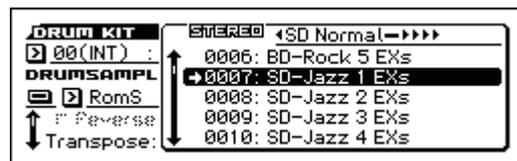
Es gibt unterschiedliche Arten von Drumsamples: **RomM (ROM Mono)** oder **RomS (ROM Stereo)**.

RomM (ROM Mono) sind Drumsamples in Mono, RomS (ROM Stereo) sind Drumsamples in Stereo. Stereo-Drumsamples beanspruchen doppelt so viele Polyphoniestimmen wie Mono-Drumsamples.



4. Wählen Sie ein Drumsample. Wählen Sie „Drumsample 1“ und drücken Sie den ENTER-Taster.

Jetzt erscheint eine Übersicht der nach Kategorien gruppierten Drumsamples. Mit den ◀▶-Tastern können Sie eine andere Kategorie wählen.



5. Wählen Sie mit den Cursorstastern ein Drumsample in der Übersicht.
6. Ändern Sie die Einstellung mit dem ENTER-Taster.
7. Springen Sie zur „DRUM KIT> DS 2“-Seite und belegen Sie „Drumsample 2“ nach dem gleichen Verfahren.

Nach der Drumsample-Auswahl für „1“ und „2“ können wir uns an die Anschlagbereiche und „Crossfades“ machen.

8. Stellen Sie „Bottom Vel.“ von „Drumsample 2“ auf „1“.

Deaktivieren Sie „Xfade“.

Verschieben Sie mit dem Cursorstaster ▼ die Anzeige.



9. Stellen Sie „Bottom Vel.“ von „Drumsample 1“ (Seite „DRUM KIT> DS 1“) auf „80“.

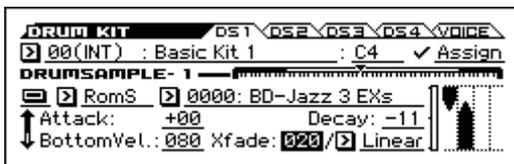
Drumsample 2 wird jetzt nur bei relativ leichtem Anschlag (Werte bis „79“) abgespielt. Mit Anschlagwerten ab „80“ steuern Sie dagegen Drumsample 1 an.



Das Meter links neben der „Velocity Zone“-Grafik zeigt den zuletzt erkannten Anschlagwert an. Hiermit können Sie optisch überprüfen, welcher Klang in welchem Anschlagbereich angesteuert wird.

10. Stellen Sie „Xfade“ von Drumsample 1 auf „20“ und „Curve“ auf „Linear“.

In der Grafik sehen Sie jetzt, dass die beiden Bereiche einander teilweise überlagern. So wird Drumsample 2 zwischen „80“ und „100“ allmählich ausgeblendet, während Drumsample 1 in jenem Bereich entsprechend einblendet wird. Der Übergang ist folglich fließend.



Abwandlung der angesprochenen Samples

1. Bei Bedarf können Sie jetzt die „Level“-Einstellung der beiden Drumsamples nachbessern.

Das ist vor allem beim Ausreizen der „Velocity Switch“- und „Crossfade“-Möglichkeiten wichtig.

2. Stellen Sie die Tonhöhe, die EG-Parameter und Filter ein.

Stellen Sie nun auch „Tune“, „Attack“ (Amp EG Attack), „Decay“ (Amp EG Decay), „Cutoff“ und „Resonance“ für jedes Drumsample ein.

Sounds wie offene und geschlossene Hi-Hat verbinden

1. Springen Sie zur Seite „DRUM KIT> VOICE“.

2. Mit „Excl (Exclusive) Group“ können Sie die Drumsamples einer „Exklusivgruppe“ zuordnen.

Indem Sie z. B. eine Gruppe von Tasten erzeugen, der verwandte Drumsamples wie geschlossene und offene Hi-Hat zugewiesen sind, beugen Sie unnatürlichen Situationen vor, in denen unterschiedliche Hi-Hat-Sounds gleichzeitig erklingen.

Fall geschlossene und offene Hi-Hat derselben Gruppe zugewiesen sind, bricht der Klang einer ausklingenden, offen gespielten Hi-Hat ab, sobald Sie die geschlossene Hi-Hat spielen – wie bei einer echten Hi-Hat auch.



Halten eines Klangs nach der Tastenfreigabe (Hold)

Die „Hold“-Funktion eignet sich für Instrumente, die nach der Freigabe der zugeordneten Taste natürlich ausklingen sollen (z.B. Becken). Wie das genau funktioniert, richtet sich nach den Program- und Drumkit-Einstellungen.

„Hold“ kann man folgendermaßen einstellen.

1. Rufen Sie die Program-Modus Seite „P-STEP>NOTE-ON“ auf.
2. Aktivieren Sie bei Bedarf den „Hold“-Parameter von „Key Zone“.

Diese „Hold“-Einstellung des Programs wird jetzt von den Drumkit-Noten übernommen – oder auch nicht. Daher...

3. Rufen Sie die Global/Media-Modus Seite „DRUM KIT> VOICE“ auf.

4. Aktivieren Sie den „Note-Off (Enable Note-Off Receive)“-Parameter aller gewünschten Noten („Key“).

Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, wird die betreffende Note gehalten, so dass das Sample natürlich ausklingt.

Ist es wohl markiert, so wird das Sample nicht gehalten.

Wenn Sie den „Hold“-Parameter des Programs deaktivieren, hat die „Note-Off (Enable Note-Off Receive)“-Einstellung keinen Einfluss mehr auf die Haltedauer.

Effekte der einzelnen Noten

Drumkits besitzen einen eigenen Mixer. Daher können Sie jeder gewünschten Note einen Insert-Effekt zuordnen und ihren Hinwegpegel zu den Master-Effekten einstellen.

Buszuordnung der einzelnen Noten

Ändern Sie z. B. die Einstellungen so, dass die Snare an IFX1, die Bassdrum an IFX2 und der Rest an L/R gesendet werden.

1. Rufen Sie die Program-Modus Seite „P-FX ROUTING> BUS“ auf.

2. Markieren Sie das „DKIT-SET“-Kästchen.

Wenn „Use DKit Setting“ aktiv ist, übernimmt das Program die „Bus Select“- und „Effects Send“-Einstellung der einzelnen Drumkit-Noten.

Wenn „Use DKit Setting“ dagegen nicht markiert ist, ignoriert das Program die „Bus Select“- und „Effects Send“-Einstellungen des angesprochenen Drumkits.

3. Rufen Sie die Global/Media-Modus Seite „DRUM KIT> VOICE“ auf.

4. Stellen Sie mit „Bus Select“ die Insert-Effektzuordnung und das L/R-Ausgangs-Routing der Noten ein.

Bei Bedarf können bestimmte Noten mit einem separaten Insert-Effekt bearbeitet oder auf einen Einzelausgang geroutet UND an die L/R-Ausgänge angelegt werden.

Tip: Bei den meisten vorinstallierten Drumkits verwenden die Schlaginstrumente nach Typen sortiert dieselben Bus (IFX/Output)-Auswahl-Einstellungen wie folgt.

Snares → IFX1

Bassdrums → IFX2

Becken → IFX3

Toms, Percussion, andere → IFX4

5. „Send1“ und „Send2“ vertreten den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Stereoposition ('Pan') der einzelnen Noten

Um die Stereoposition der einzelnen Noten einzustellen...

1. **Wechseln Sie zur Seite des Program-Modus „P-AMP> BASIC“.**
2. **Markieren Sie das „DKIT-SET“-Kästchen.**
Wenn „DKIT-SET“ aktiv ist, übernimmt das Program die Pan-Einstellung der einzelnen Drumkit-Noten.
3. **Springen Sie zur Seite des Global/Media-Modus „DRUM KIT> VOICE“.**
4. **Mit „Pan“ kann die Stereoposition der einzelnen Noten eingestellt werden.**

Speichern von Drumkits

Wenn die Einstellungen (ansatzweise) „stehen“, sollten Sie sie so schnell wie möglich speichern.

- ⚠ Die Einstellungen des Global-Modus' ändern sich zwar nur, wenn man wieder etwas editiert, allerdings werden sie beim Ausschalten wieder gelöscht. Speichern Sie Ihre Einstellungen also mit „**Write Drum Kits**“.
Damit speichern Sie alle Drumkits.

Einstellungen für den gesamten KROSS und Sichern/Laden von Daten

Aufbau des Global/Media-Modus'

Durch Drücken des EXIT-Tasters (**SHIFT**) und des SEQ-Tasters (**GLOBAL/MEDIA**) wird der Global/Media-Modus aufgerufen.

Im Global/Media-Modus haben Sie Zugriff auf folgenden Einstellungen und Funktionen.

- Gesamtstimmung
- Transposition
- Globale Effektschalter
- Globaler MIDI-Kanal
- Programmieren von Skalen
- Dämpferpedal, definierbarer Fußtaster, Expression-Pedal
- Anlegen von User-Drumkits
- Anlegen von User Arpeggio-Pattern
- Sichern und Laden von Daten, Formatieren einer SD-Karte
- Funktionen zur Verwaltung zusätzlicher PCM-Daten

Hinweise zum Aufrufen von Display-Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 12.

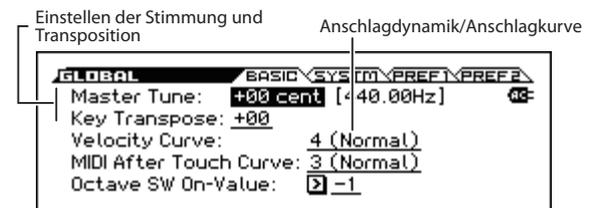
- ⚠ Die im Global/Media-Modus editierten „GLOBAL-DRUM KIT“-Einstellungen bleiben zwar bis zum Ausschalten erhalten, gehen dann aber verloren. Änderungen, die Sie behalten möchten, müssen gespeichert werden. Sie können auch auf einer SD-Karte gesichert werden. (Siehe S. 124, 125)
- ⚠ Im Global/Media-Modus ist die Compare-Funktion, mit der sie die nicht editierte Fassung wieder aufrufen (oder die Bearbeitung widerrufen) können, nicht verfügbar.

'Global'-Einstellungen

Grundlegende Einstellungen für den KROSS

BASIC-Seite

In der Seite GLOBAL>BASIC haben Sie Zugriff auf die Einstellungen für die Tastatur des KROSS,



Angleichen der Stimmung an jene eines anderen Instruments

Wenn Sie die Stimmung des KROSS an jene eines anderen Instruments oder einer Aufnahme angleichen möchten:

- Mit dem „Master Tune“-Parameter der „GLOBAL>BASIC“-Seite kann die Gesamtstimmung des KROSS eingestellt werden.

„Master Tune“-Funktion kann um ± 50 Cent abgesenkt bzw. angehoben werden (100 Cent= 1 Halbton). Wenn Sie „Master Tune“ auf „0“ stellen, lautet die Stimmung des Kammertons „A“= 440Hz.

Transposition der Tastatur

Der KROSS kann in Halbtonschritten höher oder tiefer transponiert werden. Das ist praktisch, wenn Sie einen Titel bevorzugt in einer bestimmten Tonart spielen, die aber dem Sänger usw. nicht so gut liegt.

Wenn Sie nur die KROSS-Klangerzeugung ansteuern

- Stellen Sie den „Key Transpose“-Parameter („GLOBAL>BASIC“-Seite) ein.
Die Tonhöhe kann bis zu zwölf Halbtöne (eine Oktave) höher oder tiefer transponiert werden.

Wenn Sie auch MIDI-Instrumente ansteuern

Neben der oben beschriebenen Einstellung Key Transpose können Sie auch die Einstellung Convert Position der Seite G-MIDI>BASIC ändern.

Stellen Sie zunächst den „Key Transpose“-Parameter (siehe oben) ein und ändern Sie anschließend die „Convert Position“-Einstellung. Mit „Convert Position“ bestimmen Sie, wo der „Key Transpose“- und „Velocity Curve“-Parameter (siehe weiter unten) die Einstellungen beeinflussen: Hinter der MIDI IN- oder vor der MIDI OUT-Buchse.

Wenn Sie die Klangerzeugung des KROSS mit einem externen MIDI-Keyboard ansteuern, müssen Sie „Post MIDI“ wählen. Die Anschlagkurve gilt auch für MIDI IN.

Wenn Sie die Tastatur des KROSS zum Ansteuern externer MIDI-Klangerzeuger verwenden, müssen Sie „Pre MIDI“ wählen. Die Anschlagkurve gilt auch für MIDI OUT.

Einfluss der Anschlagdynamik auf die Lautstärke und Klangfarbe

Mit der Anschlagkurve des KROSS sorgen Sie dafür, dass er optimal auf Ihr Tastaturspiel anspricht. Die Werkeinstellungen eignen sich zwar für die meisten Musiker, aber vielleicht sind Sie eine andere Ansprache gewohnt, die Sie dann hier wählen können.

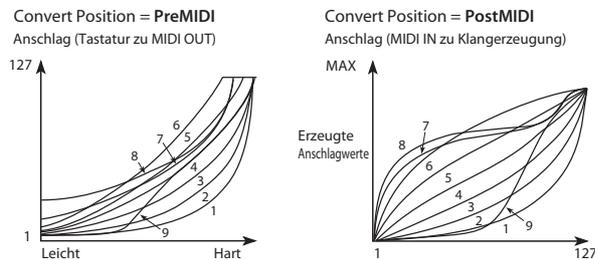
- Mit „Velocity Curve“ („GLOBAL> BASIC“-Seite) bestimmen Sie, wie stark sich die Lautstärke und Klangfarbe nach dem Anschlag richten.

Anschlagkurve „4“ ist die Werksvorgabe, die sich für die meisten Musiker eignet.

Anschlagkurve „9“ ist zum Spielen von Klavierparts auf der gewichteten NH-Tastatur des 88er-Modells gedacht.

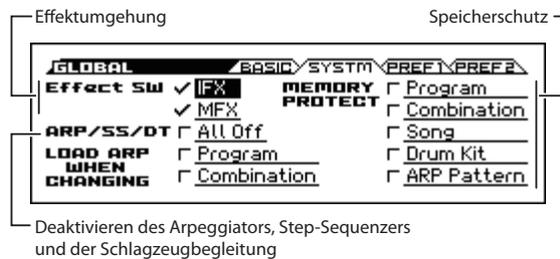
- Bestimmen Sie, an welcher Stelle die Anschlagkurve die erzeugten oder empfangenen Anschlagwerte interpretieren soll. Alles Weitere zur „Convert Position“-Funktion finden Sie unter „Transposition der Tastatur“ oben.

Anschlagkurven



SYSTEM (SYSTEM)-Seite

In der Seite GLOBAL>SYSTEM (SYSTEM) haben Sie Zugriff auf die Einstellungen der Effekte und des Arpeggiators des KROSS und den Speicherschutz.



Umgehen der Effekte

Die Insert- und Master-Effekte des KROSS können bei Bedarf umgangen werden. Diese Deaktivierung gilt für die Effektprozessoren aller Modi. Wenn Sie auch externe Effektprozessoren oder Plug-Ins für Ihre DAW besitzen, möchten Sie die Effekte des KROSS eventuell nicht verwenden. Schalten Sie sie dann aus.

- Mit „Effect SW“ auf der „GLOBAL> SYSTEM (SYSTEM)“-Seite können die Effekte umgangen werden. Effektblöcke, deren Kästchen nicht markiert ist, werden umgangen.
Demarkieren von „IFX“: Die Insert-Effekte werden umgangen
Demarkieren von „MFX“: Die Master-Effekte werden umgangen

MFX kann auch über REALTIME CONTROLS auf der Vorderseite gesteuert werden. Wählen Sie EFFECT mit dem SELECT-Taster und schalten Sie den Effekt mit dem SWITCH (MASTER FX)-Taster ein/aus. Diese Funktion ist praktisch, wenn man die Effekte zeitweilig nicht braucht.

Anmerkung: Beim Einschalten des KROSS werden diese Parameter automatisch aktiviert.

Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination

Sie können bestimmen, ob bei Aufrufen eines Programs oder einer Combination die dafür gespeicherten Arpeggiator-Einstellungen übernommen oder ob die aktuellen Arpeggiator-Einstellungen beibehalten werden.

Laut Vorgabe werden die Einstellungen geladen. Die Alternative sollten Sie wählen, wenn Sie beim Ausprobieren verschiedener Programs und Combinations immer dieselben Arpeggiator-Einstellungen verwenden möchten.

- Wenn die „LOAD ARP WHEN CHANGING“-Kästchen der „GLOBAL> SYSTEM (SYSTEM)“-Seite markiert sind, werden beim Aufrufen eines Programs bzw. einer Combination auch jeweils die zugehörigen Arpeggiator-Einstellungen geladen.

Deaktivieren des Arpeggiators, des Step-Sequenzers und der Schlagzeugbegleitung

- Wenn Sie das „ARP/SS/DT“-Kästchen der Seite „GLOBAL> SYSTEM (SYSTEM)“ markieren, können die Arpeggiators, der Step-Sequenzers und die „Drum Track“-Funktion nicht verwendet werden.

Die Taster ARP, RUN und DRUM TRACK haben dann also keinen Einfluss mehr auf den Arpeggiator, den Step-Sequenzers bzw. die „Drum Track“-Funktion.

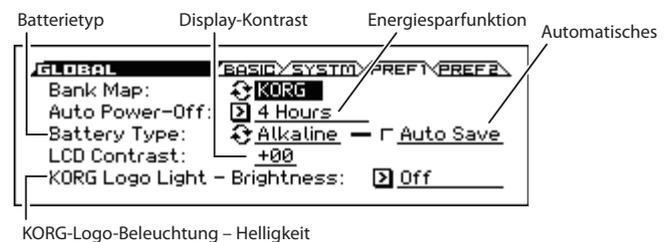
Aktivieren des Speicherschutzes

Der KROSS bietet mehrere Funktionen zum Verriegeln gezielter Speicherbereiche, die dann nicht mehr überschrieben werden können: Program, Combination, Songs, Drumkits und User-Pattern des Arpeggiators.

- Markieren Sie bei Bedarf auf der „GLOBAL> SYSTEM (SYSTEM)“-Seite die „Memory Protect“-Kästchen jener Bereiche, die nicht aus Versehen überschrieben werden dürfen.

PREF 1 (Präferenzen 1)-Seite

In der Seite GLOBAL>PREF 1 (Präferenzen 1) haben Sie Zugriff auf die Einstellungen für die Stromversorgung des KROSS.



Auto Power-Off

- Mit „Auto Power-Off“ auf der Seite „GLOBAL>PREF 1 (Präferenzen 1)“ bestimmen Sie, wie lange der KROSS bei längerer Nichtverwendung wartet, bis er sich automatisch ausschaltet. (Siehe S. 18)

Angabe des Batterietyps

Die Restlaufzeit der eingelegten Batterien kann nur zuverlässig angezeigt werden, wenn das Instrument weiß, welchen Batterietyp Sie eingelegt haben.

- Wählen Sie daher mit „Battery Type“ auf der „GLOBAL>PREF 1 (Präferenzen 1)“ den richtigen Batterietyp. Wählen Sie „Battery Type“ und drücken Sie den ENTER-Taster, um den jeweils anderen Typ zu wählen.
Alkaline: Wenn Sie Alkalibatterien eingelegt haben.
Ni-MH: Wenn Sie Nickel-Metallhydridbatterien eingelegt haben.

Automatisches Speichern

- Markieren Sie zum Energiesparen im Batteriebetrieb das Kästchen *Auto Save* der Seite GLOBAL>PREF 1. Ist das Kästchen markiert (Ein), wird die Helligkeit der KORG-Logo-Beleuchtung auf der Rückseite verringert, um im reinen Batteriebetrieb Strom zu sparen.

Einstellen des Display-Kontrasts

Der Display-Kontrast kann bei Bedarf geändert werden.

- Stellen Sie den „LCD Contrast“-Parameter („GLOBAL>PREF 1 (Präferenzen 1)“-Seite) ein.
Tipp: Wenn Sie sich in einem anderen Modus befinden, können Sie den Display-Kontrast auch ändern, indem Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt halten, während Sie am VALUE-Rad drehen.

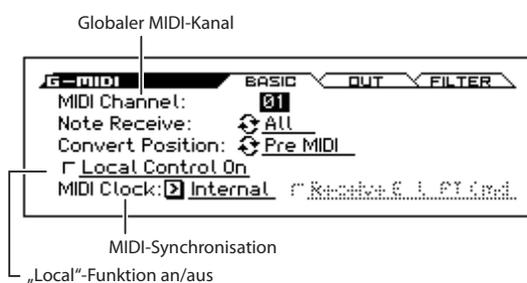
KORG-Logo-Beleuchtung – Helligkeit

Regelt die Helligkeit der KORG-Logo-Beleuchtung auf der Rückseite. Steht dieser Parameter auf off, leuchtet das Logo nicht.

- In der Seite GLOBAL>PREF 1 können Sie die Helligkeit der Korg-Logo-Beleuchtung einstellen.

MIDI-Parameter

Auf den Seiten „G-MIDI> BASIC“, „OUT“ und „FILTER“ können Sie die allgemeinen MIDI-Parameter des KROSS einstellen.



Globaler MIDI-Kanal

Der „globale“ MIDI-Kanal ist der wichtigste MIDI-Kanal des KROSS, auf dem die Tastatur und die Spielhilfen senden. In den meisten Fällen wertet die Klangerzeugung nur die MIDI-Daten dieses Kanals aus.

- Diese Einstellung muss mit dem „MIDI Channel“-Parameter der „G-MIDI> BASIC“-Seite vorgenommen werden.

Local Control

Mit diesem Parameter kann die Verbindung zwischen der Tastatur nebst Spielhilfen und der internen Klangerzeugung des KROSS gekappt werden.

Wenn Sie „Local Control On“ aktivieren, steuern die Tastatur und die Spielhilfen des KROSS die interne Klangerzeugung an.

Wenn Sie den KROSS auch als Master-Keyboard für einen externen Sequenzer bzw. eine DAW verwenden, aktivieren Sie am besten dessen/deren „Soft Thru“-Funktion und deaktivieren den „Local Control“-Parameter des KROSS, um immer nur den Part zu hören, den Sie gerade spielen und gleichzeitig Notendopplungen zu vermeiden.

- Diese Einstellung muss mit dem „Local Control On“-Parameter der „G-MIDI> BASIC“-Seite vorgenommen werden.

MIDI Clock-Synchronisation

Der KROSS kann entweder sein eigenes internes Tempo verwenden oder zu einem via MIDI oder USB empfangen MIDI-Takt synchron laufen.

Die pflegeleichteste Einstellung lautet hier „Auto“. Sie stellt nämlich eine Kombination von „Internal“ und „External MIDI/USB“ dar, die Sie also nicht abwechselnd anzuwählen brauchen:

Wenn ein externer Takt empfangen wird, wertet der KROSS ihn aus.

Solange kein externer Takt empfangen wird, verwendet der KROSS dagegen sein internes Tempo.

- Diese Einstellung muss mit dem „MIDI Clock“-Parameter der „G-MIDI> BASIC“-Seite vorgenommen werden. Wenn Sie hier „Ext-MIDI“ oder „Ext-USB“ wählen, wird z.B. auf der „PROG> MAIN“-Seite statt des Tempowerts „♩=EXT“ angezeigt. Das bedeutet, dass der KROSS zu einem externen MIDI-Taktgeber synchron läuft. Gleiches gilt für die „Auto“-Einstellung, solange ein externer MIDI-Takt empfangen wird. Dann kann das Tempo nicht mehr auf dem KROSS selbst eingestellt werden.

Einstellungen für die Pedale und Spielhilfen

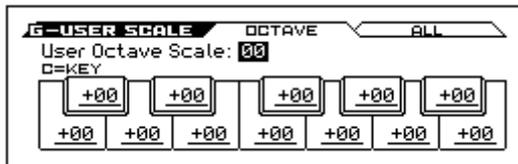
Auf der Seite „G-INPUT/CTRL> FOOT“ können die Fußtasterfunktion gewählt und die Polarität eingestellt werden. (Siehe „Anschließen von Pedalen“ auf S. 23)



Programmieren und Anwählen von Skalen

Auf den Seiten „G-USER SCALES> OCTAVE“ und „ALL“ können Sie eigene Skalen programmieren. Es stehen 16 „User Octave“-Skalen zur Verfügung, bei denen Sie die Noten einer Oktave stimmen können (die übrigen Oktaven übernehmen diese Änderungen ebenfalls). Zusätzlich gibt es eine „User All Note Scale“, die das separate (Ver) Stimmen aller 128 verfügbaren Noten erlaubt.

Durch Ändern der Tonhöhe aller gewünschten Noten im Bereich ± 99 Cent können Sie sie um maximal einen Halbton tiefer oder höher stimmen. So lassen sich auch orientalische Skalen usw. erzielen.



Die hier erstellten User-Skalen können Sie einem Program, den Timbres einer Combination oder den Spuren eines Songs zuordnen.

Die Skalen können auf folgenden Seiten gewählt werden.

Modus	Seite
Program	P-BASIC> SCALE: Scale Type
Combination	C-TIMBRE> SCALE: Scale Type, Use Program's Scale
Sequencer	S-TRACK> SCALE: Scale Type, Use Program's Scale

Hier wird gezeigt, wie man den Spuren im Sequencer-Modus die gewünschte Skala zuordnet.

1. Legen Sie eine Oktavskala an oder wählen Sie die Komplettskala.

Wählen Sie eine Taste und ändern Sie mit den VALUE-Rad die Tonhöhe jener Note. Der Einstellbereich (± 99) entspricht etwa einem Halbton unter bzw. über der normalen Tonhöhe.

Anmerkung: Außerdem können Sie den ENTER-Taster gedrückt halten, während Sie eine Taste drücken, um die gewünschte Note zu wählen.

Anmerkung: Bei Bedarf können Sie auch einfach eine vorprogrammierte Skala abwandeln, weil das schneller geht. Wählen Sie den „Copy Scale“-Funktion.

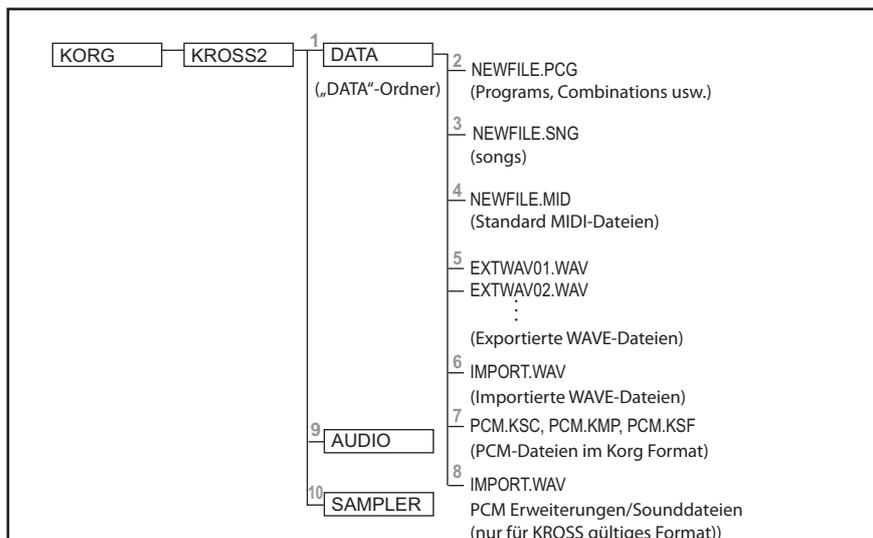
2. Wechseln Sie zur Seite „S-TRACK> SCALE“ im Sequencer-Modus.
3. Wählen Sie mit „Scale Type (Song's Scale)“ die Skala für den gesamten Song.
4. Wenn eine Spur die Skala des angesprochenen Programs übernehmen soll, müssen Sie „Use Program's Scale“ markieren.

Spuren, bei denen jenes Kästchen nicht markiert ist, verwenden die unter „Scale Type (Song's Scale)“ aufgeführte Skala.

Die vom KROSS verwendeten Daten

Der KROSS greift auf folgende Ordner und Dateien einer SD-Karte zu.

Ordner- und Dateistruktur (DOS-Dateien)



1. 'DATA'-Ordner

Hier sichert der KROSS Daten und lädt bei Bedarf Einstellungen aus diesem Bereich. Die hierfür belegten Funktionen finden Sie auf den Seiten „MEDIA> FILE“ und „UTIL“.

Im „DATA“-Ordner können keine untergeordneten Ordner angelegt werden. Subordner, die Sie dort eventuell mit einem Computer anlegen, werden nicht erkannt.

2. '.PCG'-Dateien

Diese Dateien enthalten KROSS Programs, Combinations, Drumkits, globale Einstellungen, Favoritendaten sowie Daten zu selbst erstellten Arpeggio-Pattern.

3. '.SNG'-Dateien

Diese Dateien enthalten die im Sequencer-Modus des KROSS angelegten Songs.

4. '.MID'-Dateien

Hier finden Sie die Song-Dateien des Sequencer-Modus, die Sie als Standard MIDI Files (SMF) gesichert haben. Umgekehrt können solche SMF-Daten auch geladen werden.

5. Exportierte WAVE-Dateien

Diese Daten enthalten Audiodaten von Aufnahmen des Audio-Recorders oder Samples des Pad Samplers, die als WAVE-Dateien exportiert wurden.

6. Importieren von WAVE-Dateien

Es können auch WAVE-Dateien anderer Quellen in den Audiorecorder oder Pad Sampler importiert werden.

Folgende Dateitypen können importiert werden:

Export

Dateiformat: „WAVE“-Datei

Bitauflösung: 16 Bit

Sampling-Frequenz: 48kHz

Zeichenanzahl der Dateinamen: Es werden nur die ersten 8 Zeichen angezeigt (Sie können diese umbenennen)

Dateikennung: .WAV

Import

Dateiformat: „WAVE“-Datei

Bitauflösung: 16 Bit

Sampling-Frequenz: 44.1kHz oder 48kHz, Stereo-Dateien

Zeichenanzahl der Dateinamen: Es werden nur die ersten 8 Zeichen angezeigt

Dateikennung: .WAV

Anmerkung: WAVE-Dateien mit einer Sampling-Frequenz von 44.1kHz wandelt der KROSS zu 48kHz. Das kann u.U. eine Weile dauern.

7. .KSC-, .KMP- und .KSF-Dateien

.KSC-Dateien sind Korg Script-Dateien oder Korg Sample Collection-Dateien, die PCM-Daten im Korg Format verwalten. (Aufgrund unterschiedlicher Spezifikationen der unterstützten Geräte, unterscheiden die Namen dieser Dateien sich eventuell - ihre Grundfunktionalität aber ist dieselbe.)

Auf die gleiche Art unterstützen .KMP- (Korg Multisample Parameter) Dateien das Laden von Multisamples und .KSF- (Korg Sample Parameter) Dateien das Laden von Drumsamples.

Sample-Daten anderer sampling-fähiger Geräte wie den KRONOS-, OASYS, M3 und TRITON-Modellen können unter Berücksichtigung des freien Speicherplatzes geladen und wiedergegeben werden. Sie können Sample-Daten der Pad-Sample-Funktion auch exportieren, um diese in andere sampling-fähige Geräte zu laden und damit wiederzugeben.

8. .KEP-Dateien

.KEP- (Korg EX PCM) Dateien verwalten optionale PCM Erweiterungen und Sounddaten. Die Dateien enthalten PCM- und Sounddaten wie Parameter und Programme.

9. 'AUDIO'-Ordner

In diesem Ordner befinden sich die System- und Aufnahme- daten des Audiorecorders.

Ändern Sie die Namen der Dateien in diesem Ordner niemals mit Ihrem Computer. Die Dateien und Ordner in diesem Ordner sind ausschließlich für den Audiorecorder bestimmt. Sie dürfen auf keinen Fall umbenannt oder bearbeitet werden. Sonst werden sie nämlich nicht mehr erwartungsgemäß ausgewertet.

10. SAMPLER-Ordner

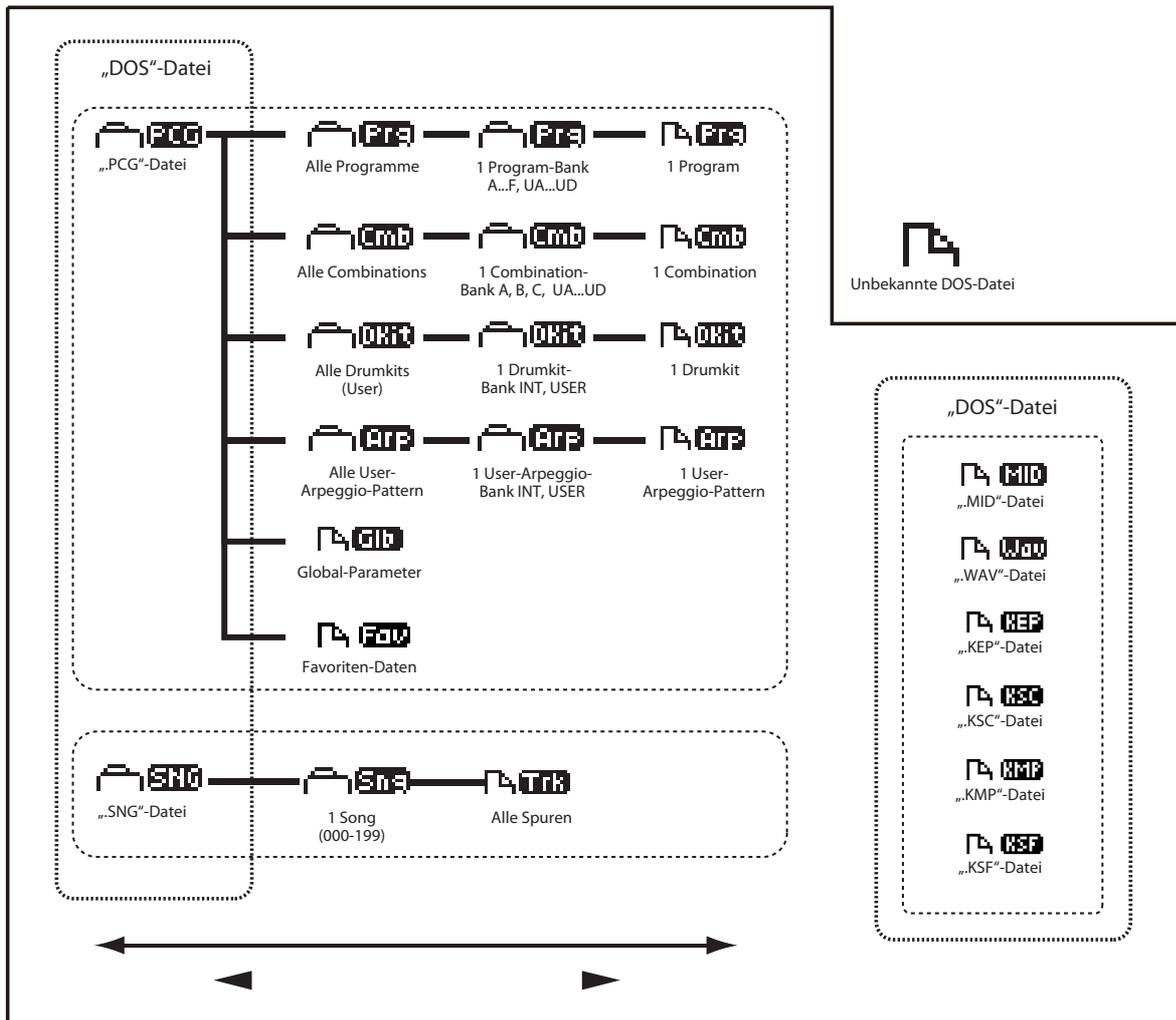
Hier werden Systemdaten und Aufzeichnungsdaten des Pad Samplers gespeichert.

Bearbeiten Sie diesen Ordner niemals mit Ihrem Computer! Die darin enthaltenen Dateien und Unterordner dienen allein dem Betrieb mit dem Pad Sampler. Benennen Sie diese nicht um und bearbeiten Sie sie nicht. Sonst funktioniert das System nicht richtig.

Dateien und Datenstrukturen, die der KROSS erkennt

Der KROSS kann folgende Daten laden und sichern.

„PCG“- und „SNG“-Dateien weisen die in der Abbildung gezeigte Struktur auf. Umgekehrt brauchen nicht unbedingt alle Daten dieser Dateien geladen zu werden.



Sichern von Daten

Datenspeicherung mit dem KROSS

Der KROSS sichert „PCG“- , „SNG“- und „MID“-Dateien wie folgt.

Anmerkung: Diese Erklärung bezieht sich auf den „DATA“-Ordner.

- Interne Speicherung
- Datensicherung auf einer (handelsüblichen) SD-Karte
- MIDI-Datendump

Interne Speicherung

Folgende Daten können intern gespeichert werden:

- **Program**
Programs 000–127 der Bänke A–F
Nutzerprogramme 000–511 in den Bänken UA–UD
- **Combination**
Combinations 000–127 der Bänke A, B, C
Nutzerprogramme 000–511 in den Bänken UA–UD
- **Global-Parameter**
(GLOBAL> BASIC–G–USER SCALE> ALL)
- **Favoriten-Daten**
Bänke A–H
- **User Arpeggio-Pattern**
0000–1279
- **User Drumkits**
00(INT)–57(USER)
- **Eigene Song-Vorlagen U00–U15**
Song-Einstellungen wie Name, Tempo, Spureinstellungen, Arpeggiator- und Effektparameter können intern gespeichert werden. Allerdings werden die Musikdaten der Song-Spuren und Pattern nicht gesichert. Wiedergabeparameter wie „Time Sig“ (Taktart) sowie die „Metronome“- , „PLAY/MUTE“ und „Track Play Loop“-Einstellungen (einschließlich Start- und Endtakt) werden nicht gesichert. Diese Daten können mit dem „Save Template Song“-Funktion im Sequencer-Modus gesichert werden.

Die im Sequencer-Modus angelegten Daten (Einstellungen und Musikdaten der Songs) kann der KROSS nicht intern speichern. Sichern Sie diese Daten also auf einer (handelsüblichen) SD-Karte.

Über die Werks- und Preset-Daten

Mit „Werksdaten“ sind Daten gemeint, die sich ab Werk im internen Speicher der KROSS befinden. Diese Daten (mit Ausnahme der Demosongs) können jedoch überschrieben werden, weil sie sich in den unter „Interne Speicherung“ erwähnten Speichern befinden.

Solche Daten können mit dem Global-Modus „Load Preload/Demo Data“-Funktion in den internen Speicher geladen werden.

Mit „Preset-Daten“ hingegen meinen wir werksseitig programmierte Einstellungen, die nicht überschrieben werden können. Hierzu gehören:

- GM-Bänke für Programs: GM, g(1)–g(9), g(d)
- GM-Dumkits 58(GM)–66(GM)
- Song-Vorlagen P00–P15
- Preset „Drum Track“-Pattern/Preset Pattern 001–772

Bankadresse und Bedingungen für die Datensicherung

Die Bankadresse benötigen Sie, wenn Sie den betreffenden Speicher via MIDI aufrufen möchten. Da die Speicherbedingungen nicht für alle Bänke gleich sind, hilft Ihnen diese Angabe auch bei der Programmierung. Siehe daher die Tabelle.

Ab Werk enthalten die Program-Bänke folgende Dinge.

Programs

Bank	Program-Nr.	Einsatz	Erklärung und Bedingungen für die Speicherung
A	000...127	Werks-Programs	Es können nur Speicher mit derselben Kategorie überschrieben werden. Während der Speicherung kann die Kategorieuordnung geändert werden. Dann werden die Daten in Bank USER gespeichert.
B			
C			
D			
E			
F			
G	001...128	GM2 Capital-Programs	256 Programs und 9 Schlagzeug-Programs für die Wiedergabe von GM2-kompatiblen MIDI-Files. Die Programs dieser Bank können nur gelesen werden. Man kann sie also nicht überschreiben.
g1...g9	001...128	GM2-Variationen	
gd	001...128	GM2 Schlagzeug-Programs	
UA–UD	000...511	User-/initialisierte Programs	Selbst erstellt und initialisierte Programs.

Combinations

Bank	Program-Nr.	Einsatz	Erklärung und Bedingungen für die Speicherung
A	000...127	Werks-Combinations	Es können nur Speicher mit derselben Kategorie überschrieben werden. Während der Speicherung kann die Kategorieuordnung geändert werden. Dann werden die Daten in Bank USER gespeichert.
B			
C			
UA–UD	000...511	User-/initialisierte Combinations	Selbst programmierte und initialisierte Combinations.

Datensicherung auf einer SD-Karte

Folgende Daten können auf einer (handelsüblichen) SD-Karte gesichert werden, die sich im Schacht des KROSS befindet.

Siehe auch „Dateien und Datenstrukturen, die der KROSS erkennt“ auf S. 120.

- **.PCG-Datei:**
Programs, Combinations, Global-Parameter, User-Drumkits und User Arpeggio-Pattern.

- **.SNG-Datei:**
Song
- **.MID-Datei:**
Sichern der im Sequencer-Modus erstellten Songs als SMF-Dateien (Standard MIDI Files).
- **.WAV-Datei:**
Exportiert einen Audio-Song oder Sample-Daten der Pad-Sample-Funktion ins 48 kHz 16-Bit-Format. (Bei Ausführen der Export-Funktion im Fenster AUDIO RECORDER SETUP oder SAMPLER SETUP.
- **.KSC-Datei:**
Exportiert die Sample-Daten der Pad-Sample-Funktion als Datei im Korg PCM-Datenformat. (Bei Ausführen der Funktion „Export to KSC“ im Fenster SAMPLER SETUP.)

MIDI-Datendump

Folgende Datentypen kann der KROSS zwecks Archivierung als MIDI-Datendump zu einem externen Gerät übertragen.

- Programme, Kombinationen, Drumkits, Favoriten-Daten und globale Einstellungen
- Song (Sequencer)
- Ihre eigenen Arpeggio-Pattern

Interne Speicherung

Speichern eines Programs oder einer Combination

Arbeitsweise für die Datenspeicherung

Beim Speichern werden die Program- bzw. Combination-Parameter intern gesichert. Diese Speicherfunktion heißt auf dem Instrument „Write“. Wenn Sie die editierten Versionen auch nach Ausschalten des Instruments noch brauchen, müssen Sie sie speichern.

- ▲ Um Speichern zu können, müssen Sie zuerst den Speicherschutz im Global/Media-Modus deaktivieren. (Siehe S. 116)
- ▲ Wenn Sie die Seite MEDIA aufrufen wollen, während Audiodaten beim Hochfahren geladen oder der Audio-Recorder verwendet wird, erscheint „SD card busy“, weil Sie vorübergehend nicht auf diese Seite zugreifen können. Warten Sie entweder, bis die SD-Karten-Zugriffsanzeige nicht mehr blinkt oder stoppen Sie den Audio-Recorder.
- ▲ Eine Combination enthält niemals die Sounds der verwendeten Timbres, sondern nur Verweise auf die entsprechenden Programs. Wenn Sie ein Program editieren, das auch von einer Combination angesprochen wird, kann es also sein, dass Ihre Combination plötzlich ganz anders klingt.

1. Wählen Sie das Program bzw. die Combination, das/die Sie speichern möchten.
2. Wählen Sie die „Write Program“- oder „Write Combination“-Funktion. Wenn Sie ein Program oder eine Combination der Bank USER gewählt haben, heißt der Befehl „Write/Initialize Program“ bzw. „Write/Initialize Combination“.

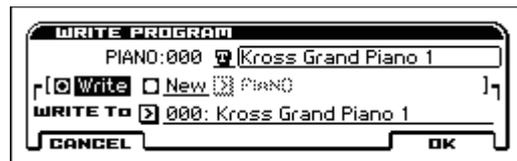
Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit dem PAGE- (▲)-Taster die oben erwähnte Funktion und drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.

Anmerkung: Die Speicherbedingungen richten sich nach der Bank. (Siehe „Bankadresse und Bedingungen für die Datensicherung“ auf S. 121)

3. Das in Schritt 1 gewählte Program bzw. die Combination bestimmt, wo man die editierte Fassung speichern kann.

Im Falle einer Program-Bank A–F bzw. der Combination-Bank A oder B:

Falls Sie Write angegeben haben, können Sie den Sound in derselben Kategorie in Bank A–F speichern. Die Kategorie ist festgelegt.



Wenn Sie „New“ wählen, können Sie die Kategorie frei wählen. Dann erfolgt die Speicherung allerdings in einem Speicher 000–511 der Bank UA-UD.



Im Falle der Program-Bank UA-UD bzw. der Combination-Bank UA-UD:

Wenn Sie „New“ wählen, können Sie die Kategorie frei wählen. Dann erfolgt die Speicherung in einem Speicher 000–511 der Bank UA-UD.



Anmerkung: Alles Weitere zur „Initialize“-Funktion finden Sie auf S. 131.

4. Wählen Sie mit „Category“ eine passende Kategorie für das Program/die Combination. Siehe Schritt 3 für eine Erklärung der möglichen Zielspeicher.
5. Wählen Sie mit „WRITE To“ den Zielspeicher. Siehe Schritt 3 für eine Erklärung der möglichen Zielspeicher.
6. Wenn Sie den Namen des Programs/der Combination ändern möchten, drücken Sie das Texteingabefeld.

Es erscheint ein Dialogfenster für die Texteingabe. Geben Sie den Namen des Programs/der Combination ein. (Siehe „Eingeben/Ändern von Namen“ auf S. 124)

Drücken Sie nach Eingabe des Namens den OK-Taster, um zum „Write Program/Write Combination“-Dialogfenster zurückzukehren.

7. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den „Write“-Befehl auszuführen.

Drücken Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster oder den EXIT-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Speicherbare 'Tone Adjust'-Einstellungen

- „Tone Adjust“-Parameter beeinflussen mindestens zwei Program-Parameter. „Filter/Amp EG Attack Time“ wirkt sich z.B. gleich auf 6 Program-Parameter aus. Der Wert eines „Tone Adjust“-Parameters gibt an, wie stark die eigentlichen Program-Parameter „verbogen“ werden. Der Wert „0“ eines „Tone Adjust“-Parameters besagt infolgedessen, dass die verknüpften Parameterwerte nicht versetzt werden. Mit allen anderen Werten addieren bzw. subtrahieren Sie etwas zu/von den Parametereinstellungen.

Program-Modus:

- Die Werte der relativen „Tone Adjust“-Parameter werden beim Speichern in die Program-Parameter „hineingerechnet“. Die „Tone Adjust“-Parameter selbst werden wieder auf „0“ gestellt.

Combination-Modus:

- Die Einstellungen der „Tone Adjust“-Parameter werden als „Tone Adjust“- (Versatz) Werte für die einzelnen Timbres gespeichert.

Über den Editierpuffer von Programs und Combinations

Wenn Sie auf der Seite „PROG> MAIN“ oder „COMBI> MAIN“ einen Speicher wählen, werden die Daten des Programs bzw. der Combination zum so genannten „Editierpuffer“ des KROSS kopiert.

Änderungen, die Sie auf den Seiten des Program- oder Combination-Modus vornehmen, betreffen nur die Daten im Editierpuffer.

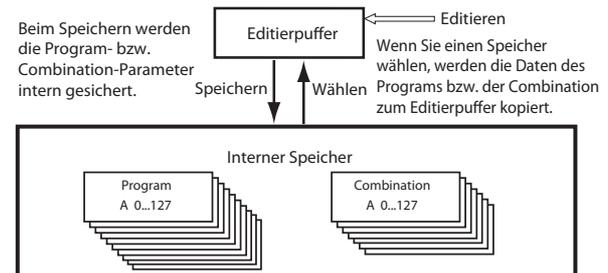
Wenn Sie diese Änderungen behalten möchten, müssen Sie sie mit „Write“ intern sichern.

Beim Ausführen dieses „Write“-Befehls werden die Daten des Editierpuffers unter der gewählten Program- oder Combination-Nummer der selektierten Bank gesichert.

Wenn Sie ein anderes Program bzw. eine andere Combination selektieren, ohne Ihre Änderungen zuvor zu speichern, werden die Daten des neu selektierten Programs bzw. der Combination zum Editierpuffer kopiert. Ihre Änderungen gehen dann verloren.

Anmerkung: Wenn Sie im Program- oder Combination-Modus die „COMPARE“-Funktion aktivieren, wird die zuletzt gespeicherte Program-/Combination-Funktion zeitweilig geladen. So können Sie Ihre Änderungen mit der gespeicherten Originalversion vergleichen.

Etwaige Änderungen beziehen sich nur auf den Editierpuffer. Der „Sound“ eines Programs bzw. eine Combination richtet sich immer nach den Parameterwerten des Editierpuffers.



Beim Speichern werden die Program- bzw. Combination-Parameter intern gesichert.

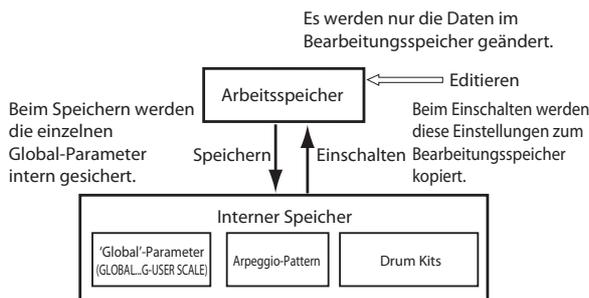
Speichern von Global-Daten, User Drumkits und User-Arpeggien

Der Speicher im Global/Media-Modus

Wenn Sie das Instrument einschalten, werden die Daten des Global/Media-Modus' aus dem internen Speicher zum Global/Media-Bereich kopiert. Daten, die Sie im Global/Media-Modus editieren, werden im Editierpuffer geändert und müssen von Hand gespeichert werden.

Beim Speichern werden die Daten des Puffers zum gewählten Zielspeicher kopiert.

Wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne die Daten zuvor zu speichern, gehen die Änderungen verloren.



Arbeitsweise für die Datenspeicherung

Im Global/Media-Modus gibt es drei Datentypen, die man im KROSS speichern kann.

- Globale Einstellungen (GLOBAL> BASIC - G-USER SCALE> ALL)
- Drumkits (ARP PATTERN> SETUP - ARP PATTERN> MODE)
- Arpeggio-Pattern (DRUM KIT> DS1 - DRUM KIT> VOICE)

Die Einstellungen des Global-Modus' ändern sich zwar nur, wenn man wieder etwas editiert, allerdings werden sie beim Ausschalten gelöscht. Wenn Sie Ihre Änderungen behalten möchten, müssen Sie sie demnach speichern.

Beachten Sie folgende Ausnahmen.

Parameter, die nicht gespeichert werden

- Effect SW

1. Rufen Sie die Seite mit den Parametern oder Einstellungen auf, die Sie speichern möchten.

Auf den Seiten „GLOBAL-G-USER SCALE“ kann man die Global-Parameter speichern. Rufen Sie eine „DRUM KIT“-Seite auf, um Drumkits zu speichern und eine „ARP PATTERN“-Seite, wenn Sie Arpeggio-Pattern speichern möchten.

2. Drücken Sie den FUNCTION-Taster links unter dem Display und wählen Sie „Write Global Setting“, „Write Arpeggio Patterns“ oder „Write Drum Kits“.

Es erscheint das zugehörige Dialogfenster.

3. Drücken Sie im „Write“-Dialogfenster den MENU (OK)-Taster.

Drücken Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster oder den EXIT-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

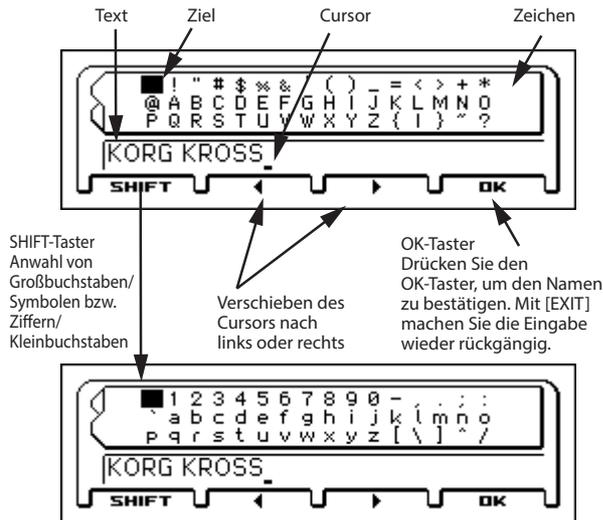
Eingeben/Ändern von Namen

Sie können den Namen eines editierten Programs, einer Combination, eines Songs, Drumkits, der User-Arpeggien usw. ändern.

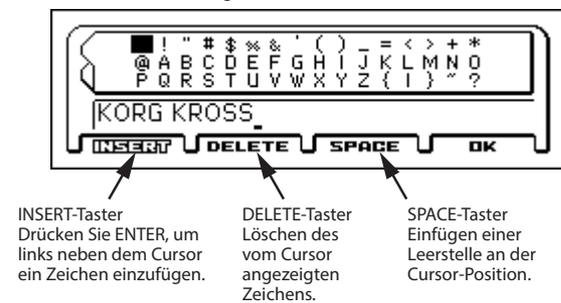
Dieses Umbenennen ist auf folgenden Seiten möglich.

Eintrag	Seite
Program	„PROG...P-MFX“-Funktion: Write Program
Combination	„COMBI...C-MFX“-Funktion: Write Combination
Song	„SEQ...S-MFX“ (außer für „S-TRACK EDIT“): Rename Song „S-TRACK EDIT“-Funktion: Rename Track
Arpeggio-Pattern	„ARP PATTERN“-Funktion: Rename Arpeggio Pattern
Drumkit	„DRUM KIT“-Funktion: Rename Drum Kit
Datei	„MEDIA> FILE“-Funktion: Save All...Save to Std MIDI File „MEDIA> UTIL“-Funktion: Rename, Format
Audio-Song	„AUDIO RECORDER SETUP“-Funktion: Create New Audio Song, Rename Audio Song, Export
Pad Sampler	EDIT SAMPLE-Funktion: Sample umbenennen

1. Wählen Sie auf einer der obigen Seiten eine Funktion, führen Sie den Cursor mit ◀▶▲▼ zum Texteingabesymbol und drücken Sie den ENTER-Taster. Es erscheint das Texteingabefenster.
2. Wählen Sie mit PAGE- (◀) und PAGE+ (▶) eine Zeichenposition.
3. Wählen Sie mit den ◀▶▲▼-Tastern oder dem VALUE-Rad ein Zeichen und bestätigen Sie mit dem ENTER-Taster.
4. Drücken Sie den FUNCTION-Taster (SHIFT), um Groß- oder Kleinbuchstaben zu wählen.
5. Wenn Sie den FUNCTION-Taster (SHIFT) gedrückt halten, werden drei praktische Funktionen angezeigt: „INSERT“, „DELETE“ und „SPACE“ (Leerstelle). Wenn Sie den FUNCTION-Taster (SHIFT) gedrückt halten, während Sie ENTER betätigen, wird links neben dem Cursor ein Zeichen eingefügt. Halten Sie den FUNCTION-Taster (SHIFT) gedrückt, während Sie PAGE- (DELETE) betätigen, um das vom Cursor angezeigte Zeichen zu löschen. Mit dem PAGE+-Taster (SPACE) können Sie an der Cursor-Position eine Leerstelle einfügen.
6. Bestätigen Sie mit dem MENU (OK)-Taster. Drücken Sie den EXIT-Taster, um Ihre Änderungen zu verwerfen.



Halten Sie den SHIFT-Taster gedrückt



Datensicherung auf einer SD-Karte

Hinweise zu Daten, die auf einer SD-Karte gesichert werden können, finden Sie unter „Die vom KROSS verwendeten Daten“ auf S. 119.

Die im Sequencer-Modus angelegten Daten (Einstellungen und Musikdaten der Songs) kann der KROSS nicht intern speichern. Sichern Sie diese Daten also auf einer (handelsüblichen) SD-Karte oder übertragen Sie sie als MIDI-Dump zu einem externen Gerät. Diese müssen Sie also auf einer handelsüblichen SD-Karte sichern. Das sollten Sie mit allen Daten (Sounds usw.) tun, die Sie auf keinen Fall verlieren möchten. So etwas nennt man eine „Sicherheitskopie“ oder „Backup“.

Hinweise zu den erkannten SD-Karten und der Arbeitsweise für das Einlegen und die Entnahme finden Sie unter „Verwendung einer SD-Karte“ auf S. 25.

Arbeitsweise zum Sichern von Daten

Wechseln Sie zur „MEDIA> FILE“-Seite und wählen Sie die Funktion, mit der die gewünschten Daten auf der SD-Karte gesichert werden können.

Als Beispiel führen wir **Save All** aus, um .OCG und .SNG-Dateien zu speichern.

„Save All“ speichert sämtliche Programme, Kombinationen, Favoriten-Daten, globalen Einstellungen, Drumkits und Nutzer-Arpeggio-Muster des interner Speichers als .PCG-Datei.

Dieses Verfahren ist nur für DOS-Ordner belegt. Drücken Sie den Cursortaster ◀, um zu einer anderen Ebene zu gehen.

Wenn Sie die Seite MEDIA aufrufen wollen, während Audiodaten beim Hochfahren geladen oder der Audio-Recorder verwendet wird, erscheint „SD card busy“, weil Sie vorübergehend nicht auf diese Seite zugreifen können. Warten Sie entweder, bis die SD-Karten-Zugriffsanzeige nicht mehr blinkt oder stoppen Sie den Audio-Recorder.

1. Sorgen Sie dafür, dass die SD-Karte Daten sichern kann. (Siehe „Anschließen/Entnehmen einer SD-Karte“ auf S. 25)

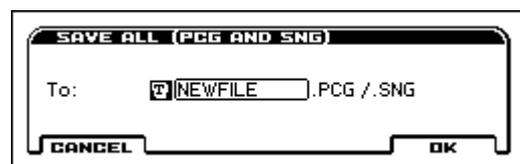
2. Wechseln Sie zur Seite „MEDIA> FILE“.

Halten Sie den EXIT-Taster (SHIFT) gedrückt und drücken Sie den SEQ-Taster (GLOBAL/MEDIA). Rufen Sie mit den Tastern PAGE+ oder PAGE– die Seite MEDIA>FILE auf.

Anmerkung: Wenn der Inhalt einer anderen Datei gezeigt wird, müssen Sie den Cursortaster ◀ drücken.

3. Drücken Sie den FUNCTION-Taster, um das Menü zu öffnen und wählen Sie mit dem PAGE– (▲) oder PAGE+ (▼)-Taster „Save All“. Drücken Sie anschließend den MENU (OK)-Taster.

Es erscheint ein Dialogfenster.



4. Drücken Sie das Texteingabefeld und geben Sie einen Namen ein. (Siehe „Eingeben/Ändern von Namen“)

5. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den Befehl auszuführen.

Sobald die Daten auf der SD-Karte gesichert sind, erscheint wieder die „Save“-Seite.

Das Display zeigt die gesicherte Datei an.

Das Instrument verwendet folgende Dateitypen:

- **.PCG-Datei**
- **.SNG-Datei**

Vorsicht beim Speichern

Wenn die SD-Karte bereits Dateien mit denselben Namen enthält

Ist auf der SD-Karte bereits eine Datei gleichen Namens vorhanden, so werden Sie gefragt, ob die alte Datei überschrieben werden darf. Wenn ja, betätigen Sie den MENU (OK)-Taster. Um die Datei unter einem anderen Namen zu speichern, müssen Sie zuerst den FUNCTION (CANCEL)-Taster drücken und anschließend einen anderen Namen eingeben. Alles Weitere hierzu finden Sie unter S. 124.

Laden von Daten

Datentypen, die geladen werden können

Daten von einer SD-Karte laden

Es können folgende Daten von einer SD-Karte geladen werden:

- **„.PCG“-Dateien:**
Programme, Kombinationen, Favoriten-Daten, globale Einstellungen, Drumkits, Nutzer-Arpeggio-Muster
- **.SNG-Datei:**
Song
- **.MID-Datei:**
Standard MIDI File (SMF)
- **„.WAV“-Dateien:**
Diese werden in den Audiorecorder importiert oder dem Pad Sampler (44.1kHz/48kHz, 16 Bit, Stereo-Dateien)
- Laden von .KSC-Dateien und Multisample-Daten wird unterstützt

Anmerkung: Auf S. 25 erfahren Sie, welche SD-Karten unterstützt werden.

Laden der Werksvorgaben und Demosongs

Bei Bedarf können Sie die Werksdaten und Demosongs in den internen Speicher des KROSS laden. Unter „Laden der Werksdaten“ auf S. 131 wird die Arbeitsweise beschrieben.

Laden von Songs einer SD-Karte

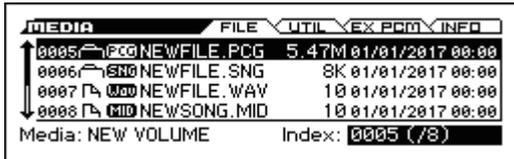
Laden aller Programs, Combinations, Drumkits und Arpeggien

Hier wird gezeigt, wie man alle Daten einer „.PCG“-Datei lädt, d.h. die Programs, Combinations, Drumkits, „Global“-Parameter sowie selbst erstellte Arpeggio-Pattern.

⚠ Vor dem Laden der Daten muss der „Memory Protect“-Schreibschutz der betreffenden Bereiche im Global-Modus deaktiviert werden. (Siehe „Aktivieren des Speicherschutzes“ auf S. 116)

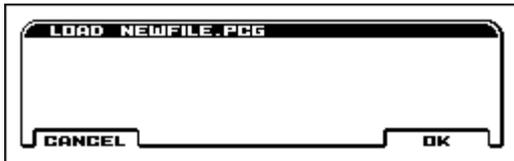
1. **Sorgen Sie dafür, dass man von der SD-Karte Daten laden kann. (Siehe „Anschließen/Entnehmen einer SD-Karte“ auf S. 25, „Automatisches Laden der SD-Karte beim Hochfahren“ auf S. 25, „Datensicherung auf einer SD-Karte“ auf S. 121.)**
2. **Wechseln Sie zur Seite „MEDIA> FILE“.**
Halten Sie den EXIT-Taster () gedrückt und drücken Sie den SEQ-Taster (). Rufen Sie mit den Tastern PAGE+ oder PAGE– die Seite MEDIA>FILE auf.
3. **Wählen Sie mit den ▲ ▼-Tastern die „.PCG“-Datei mit den benötigten Program- oder Combination-Daten.**

Anmerkung: Die „.PCG“- und „.SNG“-Dateien befinden sich auf der höchsten Ebene. Wenn Sie sie nicht sehen, müssen Sie mit dem Cursortaster ◀ zu dieser Ebene gehen. (Siehe „Dateien und Datenstrukturen, die der KROSS erkennt“ auf S. 120)



4. Wählen Sie die „Load Selected“-Funktion.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit dem PAGE- (▲)-Taster „Load Selected“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.



5. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Alle Daten der „.PCG“-Datei werden in den internen KROSS-Speicher geladen.

- ⚠ Entnehmen Sie einen Datenträger niemals, solange noch Daten geladen werden.

Laden einzelner Daten von einer .PCG-Datei

Der KROSS erlaubt das Laden aller oder aber gezielter Programs, Combinations, Drumkits und User-Arpeggio-Pattern.

- ⚠ Selbstverständlich kann man auch Programs „umordnen“, allerdings wirkt sich das auch auf die Combinations aus.

Sehen wir jetzt nun an, wie man eine ursprünglich in Bank „A“ befindliche Combination (A012) in den Speicher UA000 lädt.

1. Wählen Sie die Combination, die Sie laden möchten.

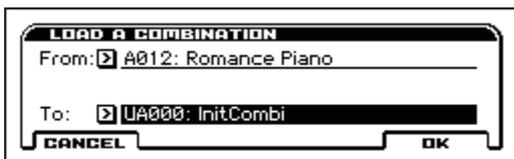
Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern eine Datei und drücken Sie ►, um zur nächsten Ebene zu gehen.

[PCG] .PCG→[Cmb] Combinations→[Cmb] Bank A→[Cmb] 012



2. Wählen Sie die „Load Selected“-Funktion.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit dem PAGE- (▲)-Taster „Load Selected“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.



3. Wählen Sie mit „From“ die gewünschte Combination und stellen Sie für „To“ den Zielspeicher (UA000) ein.

Anmerkung: Die Daten werden also in Bank USER geladen.

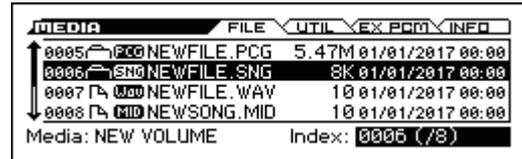
4. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um die Daten zu laden. Die gewählte Combination wird zum Speicher UA000 kopiert.

Laden von Songs für den Sequencer-Modus (.SNG)

Hier wollen wir vormachen, wie man einen Song lädt.

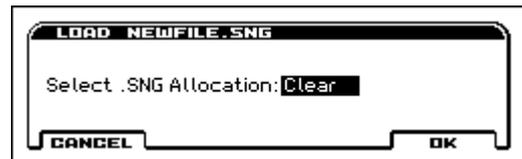
Tip: Wenn ein Song extra editierte Programs, Drumkits und Arpeggio-Pattern anspricht, müssen Sie diese Daten (d.h. die entsprechende „.PCG“-Datei) ebenfalls (vor oder nach dem Song) laden.

1. Führen Sie die Schritte 1–3 unter „Laden aller Programs, Combinations, Drumkits und Arpeggien“ auf S. 126 aus. Wählen Sie die „.SNG“-Datei mit den Daten, die geladen werden sollen (wird invertiert dargestellt).



2. Wählen Sie die „Load Selected“-Funktion.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit dem PAGE- (▲)-Taster „Load Selected“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.



3. Wählen Sie mit „Select .SNG Allocation“ den Speicher, in dem der Song untergebracht werden soll.

Mit „Append“ sorgen Sie dafür, dass der Song im ersten Speicher hinter dem letzten belegten Song-Speicher untergebracht wird.

Mit „Clear“ löschen Sie alle Songs im internen Speicher. Neu geladene Songs werden in ihrem ursprünglichen Speicher untergebracht.

4. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den Befehl auszuführen.

- ⚠ Entnehmen Sie einen Datenträger niemals, solange noch Daten geladen werden.

Eine .KEP-Datei laden

.KEP- (Korg EX PCM) Dateien verwalten optionale PCM Erweiterungen und Sounddaten.

Die Dateien enthalten PCM- und Sounddaten wie Parameter und Programme.

Beim Laden einer .KEP-Datei werden die PCM-Daten in die Sample-Speichererweiterung geladen. Die Parameterdaten werden in den Nutzerbereich des internen Speichers geladen. Die Sample-Speichererweiterung bietet bis zu 128 MB Speicherplatz. (Bei 48 kHz Samplingrate und 16-Bit linearen Daten)

1. Kopieren Sie mithilfe Ihres Computers die .KEP-Datei, die Sie laden möchten, in den Ordner KORGE/KROSS2/DATA einer vom KROSS formatierten Speicherkarte.

2. Wählen Sie - wie in den Schritten 1–3 von „Laden aller Programs, Combinations, Drumkits und Arpeggien“ beschrieben (siehe S. 126) - die .KEP-Datei aus, die Sie laden möchten.

3. Wählen Sie die Funktion „Load Selected“.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit dem PAGE- (▲) Taster „Load Selected“ aus und drücken Sie dann den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.

4. Geben Sie in „Sound Data Allocation“ ein, wie Sounddaten - z. B. Programs und Combinations - geladen werden sollen

Append: Die Daten werden in freie Speicherplätze geladen.

Clear: Die Daten werden am Anfang jedes Nutzerbereichs neu geladen.

Manual: Die Daten werden in einen von Ihnen vorgegebenen Speicherort geladen

5. Drücken Sie zum Bestätigen den MENU(OK)-Taster oder drücken Sie den FUNCTION(CANCEL)-Taster zum Abbrechen.

Geladene Sample-Daten verbleiben nach dem Ausschalten im Speicher. Falls Sie geladene Daten aus dem Nutzer-Sample-Speicher entfernen wollen, führen Sie die Funktion „Unload PCM“ in der Seite „EX-PCM“ aus.

Anmerkung: Die PCM-Daten einer .KEP-Datei werden in den freien Bereich der Speichererweiterung geladen. Falls dort nicht genügend Speicher frei ist, ist das Laden nicht möglich. In diesem Fall sollten Sie zuerst die PCM-Daten einer zuvor geladenen .KEP-Datei löschen und anschließend das Laden wiederholen.

Anmerkung: Je nach der Größe der PCM-Daten einer .KEP-Datei kann das Laden länger dauern. Betätigen Sie keine Schalter oder Regler des KROSS, solange Daten geladen werden. Schalten Sie hierbei auch nie den KROSS aus.

Eine .KSC-Datei laden

.KSC- (Korg Script-Dateien oder Korg Sample Collection) Dateien sind Dateien im Korg-PCM-Datenformat.

Sample-Daten anderer sampling-fähiger Geräte wie den KRONOS-Modellen, dem OASYS, den M3 und den TRITON-Modellen können unter Berücksichtigung des freien Speicherplatzes geladen und wiedergegeben werden.

.KSC-Dateien enthalten Verweise auf Sample-Daten wie Multisamples, Samples und Drumsamples. Beim Laden einer .KSC-Datei werden die Sample-Daten inklusive der mit dieser Datei verknüpften .KMP- und .KSF-Dateien geladen.

Hinweis: Die in der .KSC-Datei gelisteten Sampling-Modus-Daten, .KMP- und .KSF-Dateien werden in einem automatisch generierten Ordner gespeichert, der den Name der .KSC-Datei trägt. Verschieben Sie beim Laden einer .KSC-Datei den gleichnamigen Ordner auf dieselbe Ebene, auf der die .KSC-Datei in der SD-Karte gespeichert ist.

Beim Laden einer .KSC-Datei werden die PCM-Daten in die Sample-Speichererweiterung geladen. Die Sample-Speichererweiterung bietet bis zu 128 MB Speicherplatz. (Bei 48 kHz Samplingrate und 16-Bit linearen Daten) □

Anmerkung: Sie können eine .KMP- (Korg Multisample Parameter) Datei oder eine .KSF- (Korg Sample File) Datei in den KROSS laden und damit wiedergeben.

1. Wählen Sie - wie in den Schritten 1–3 von „Laden aller Programs, Combinations, Drumkits und Arpeggien“ beschrieben (siehe S. 126) - die .KSC-Datei aus, die Sie laden möchten.

2. Wählen Sie die Funktion „Load Selected“.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit dem PAGE- (▲) Taster „Load Selected“ aus und drücken Sie dann den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.

3. Drücken Sie zum Bestätigen den MENU(OK)-Taster oder drücken Sie den FUNCTION(CANCEL)-Taster zum Abbrechen.

Die Daten werden nach dem letzten vorhandenen Multisample und Sample-Nummer geladen. Bereits geladene Multisamples und Samples werden komprimiert, so dass nur die aktuell genutzten Samples geladen werden (Append load)

Geladene Sample-Daten verbleiben nach dem Ausschalten im Speicher. Falls Sie geladene Daten aus dem Nutzer-Sample-Speicher entfernen wollen, führen Sie die Funktion „Unload PCM“ in der Seite „EX-PCM“ aus.

Anmerkung: Die PCM-Daten einer .KSC-Datei werden in den freien Bereich der Speichererweiterung geladen. Falls nicht genügend Speicher frei ist, ist das Laden nicht möglich. In diesem Fall sollten Sie zuerst die PCM-Daten einer zuvor geladenen .KEP-Datei löschen und anschließend das Laden wiederholen.

Anmerkung: Je nach der Größe der PCM-Daten einer .KSC-Datei kann das Laden länger dauern. Betätigen Sie keine Schalter oder Regler des KROSS, solange Daten geladen werden. Schalten Sie hierbei auch nie den KROSS aus.

Media Utility

Formatieren einer SD-Karte

Neue SD-Karten bzw. solche, die Sie zuvor mit anderen Geräten verwendet haben, werden vom KROSS nicht erkannt und müssen also formatiert werden.

- ⚠ Beim Formatieren werden alle auf der SD-Karte gesicherten Daten gelöscht. Überlegen Sie sich also gut, ob die betreffende SD-Karte wirklich initialisiert werden darf.
- ⚠ Die Datenträger müssen immer mit dem KROSS formatiert werden. Datenträger, die Sie nicht mit dem KROSS formatieren, werden eventuell nicht ordnungsgemäß erkannt.

1. Schieben Sie die SD-Karte, die Sie formatieren möchten, in den Schacht. (Siehe „Anschließen/Entnehmen einer SD-Karte“ auf S. 25)

2. Wechseln Sie zur Seite „MEDIA> UTIL“.

Halten Sie den EXIT-Taster (**SHIFT**) gedrückt und drücken Sie den SEQ-Taster (**GLOBAL/MEDIA**). Rufen Sie mit den Tastern PAGE+ oder PAGE– die Seite MEDIA>UTIL auf.

3. Wählen Sie die „Format“-Funktion.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit dem PAGE+ (▼)-Taster „Format“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.



4. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den Datenträger zu formatieren bzw. den FUNCTION (CANCEL)-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Wenn Sie den MENU (OK)-Taster drücken, erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster noch einmal, um den „Format“-Befehl auszuführen.

- ⚠ Entfernen Sie niemals eine SD-Karte aus dem Schacht, solange eine Formatierung ausgeführt wird.

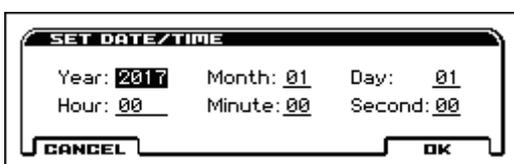
Einstellen der Uhrzeit

Hier können das Datum und die Uhrzeit eingegeben werden. Die Kalenderfunktion merkt sich das Datum und die Uhrzeit aber nicht.

- ⚠ Da der KROSS weder Kalendarium noch Uhr enthält, können Sie gegebenenfalls mit der Funktion Set Date/Time Datum und Uhrzeit angeben.

1. Wählen Sie den „Set Date/Time“-Parameter der „MEDIA> UTIL“-Seite. (Siehe Schritt 2 und 3 unter „Formatieren einer SD-Karte“.)

Es erscheint ein Dialogfenster.



Laden der Werksvorgaben

Laden der Werksdaten

Die ab Werk im KROSS gespeicherten Programs, Combinations, Drumkits, User Arpeggio-Pattern und Global-Parameter können bei Bedarf wiederhergestellt werden. Auch die Demosongs kann man mit dem unten beschriebenen Verfahren laden.

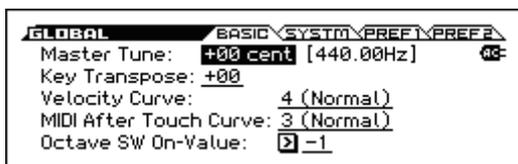
Anmerkung: Diese Werksdaten des KROSS befinden sich in einem separaten internen Speicherbereich. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Über die mit ‘All Preload PCG’ geladenen Daten“.

User-Bänke und User-Pattern, die keine Werksprogramme enthalten, ändern sich nicht. Um die User-Bänke und -Pattern zu löschen, müssen Sie den KROSS initialisieren und anschließend die Werksprogramme laden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Initialisieren des Betriebssystems“ auf S. 132.

- 🔧 Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten geladen werden.
- 🔧 Vor Laden der Werksdaten müssen Sie auf der „GLOBAL> SYSTEM“-Seite den Speicherschutz („Memory Protect“) des betreffenden Datentyps deaktivieren. Tun Sie das nämlich nicht, so werden die betreffenden Daten nicht geladen.
- 🔧 Beim Laden der Werksdaten gehen Ihre eigenen Einstellungen verloren. Wenn Sie die momentan intern gespeicherten Daten nicht verlieren möchten, müssen Sie sie zunächst mit „Save All (PCG&SNG)“ oder „Save PCG“ auf einer SD-Karte sichern.
- 🔧 Dies ist nicht möglich während des automatischen Ladens der SD-Karte beim Hochfahren oder während der Aufzeichnung mit bzw. Wiedergabe vom Audio-Recorder.

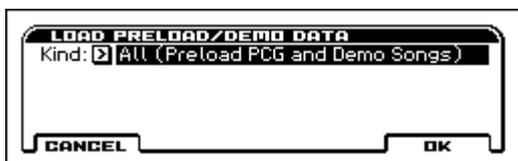
1. Wechseln Sie zur Seite „GLOBAL> BASIC“.

Halten Sie den EXIT-Taster gedrückt (**SHIFT**) und drücken Sie den SEQ-Taster (**GLOBAL/MEDIA**), um den Global/Media-Modus aufzurufen. Wenn die Seite „GLOBAL> BASIC“ nicht angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster drücken.



2. Wählen Sie die „Load Preload/Demo Data“-Funktion.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit PAGE- (▲) und PAGE+ (▼) „Load Preload/Demo Data“ und drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.



3. Wählen Sie für „Kind“ mit dem Datenrad „All (Preload PCG and Demo Songs)“.

4. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um die Daten zu laden. Drücken Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Bei Drücken des MENU (OK)-Taster erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den Befehl auszuführen.

Über die mit ‘All Preload PCG’ geladenen Daten

Wenn Sie „All (Preload PCG and Demo Song)“ ausführen, werden außer den „All Preload PCG“-Daten auch die Demosongs geladen.

- Program: Bank A, B, C, D, E, F
- Combination: Bank A, B, C
- Favorite: Bank A, B, C, D
- Drumkit: 00(INT)–51(INT)
- User Arpeggio-Pattern: 0000–1279
- ‘Global’-Parameter

Wenn Sie „All (Preload PCG and Demo Songs)“ wählen, werden außer den oben erwähnten Daten auch die Demosongs geladen.

- Demosong: S000–S002

Anmerkung: Wie Ihre selbst angelegten Songs (und alle Daten des Sequencer-Modus) werden die Demosongs bei Ausschalten des Instruments wieder gelöscht. Um sie später erneut abzuspielen, müssen Sie sie also wieder laden.

Initialisieren der ‘User’-Bank

Zum Initialisieren eines Program- oder Combination-Speichers der „User“-Bank verfahren Sie bitte folgendermaßen.

1. Wählen Sie das Program bzw. die Combination der „User“-Bank, das/die Sie initialisieren möchten.

Wählen Sie mit dem CATEGORY-Rad „USER“ und mit dem VALUE-Rad den gewünschten Program-/Combination-Speicher. Drücken Sie anschließend den MENU-Taster.

2. Wählen Sie die „Write/Initialize Program“- oder „Write/Initialize Combination“-Funktion.

Drücken Sie den FUNCTION-Taster. Wählen Sie mit dem PAGE- (▲)-Taster die oben erwähnte Funktion und drücken Sie den MENU (OK)-Taster. Es erscheint ein Dialogfenster.



3. Wählen Sie mit den ◀▶▲▼-Tastern „Initialize“ und drücken Sie den ENTER-Taster.

4. Wählen Sie mit dem Cursortaster ▼ „This/Bank/All“ und drücken Sie den ENTER-Taster.

This: Nur der gewählte Program-/Combination-Speicher wird initialisiert.

Bank (UA...UD): Initialisiert die Programme oder Kombinationen der gewählten Bank.

All: Alle Program-/Combination-Speicher der Bank USER werden initialisiert.

5. **Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um den Befehl auszuführen. Drücken Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**

Bei Drücken des MENU (OK)-Taster erscheint ein Dialogfenster mit einer Rückfrage. Drücken Sie dann den MENU (OK)-Taster, um die Initialisierung zu starten.

Initialisieren des Betriebssystems

Wenn sich das Instrument wiederholt unerwartet verhält, sollten Sie sein Betriebssystem initialisieren.

1. **Schalten Sie den KROSS aus.**
2. **Zurücksetzen des KROSS (Initialisieren). Halten Sie die EXIT-Taster () und FUNCTION-Taster gedrückt und schalten Sie den KROSS ein.**

Jetzt wird der KROSS initialisiert. Solange die notwendigen Daten geladen werden, zeigt das Display die Meldung „Now writing into internal memory“ an. Nach der Initialisierung müssen Sie die Werksdaten laden.

Verwenden Sie dafür den Menübefehl „Load Preload/Demo Data“ im Global-Modus. (Siehe S. 131)

Aktualisieren des Betriebssystems

Ab und zu werden auf der Korg-Website (<http://www.korg.com>) neue Betriebssystemversionen veröffentlicht, mit denen Sie Ihren KROSS aktualisieren können.

- Kopieren Sie die Systemdatei zu einer SD-Karte, verbinden Sie letztere mit dem KROSS und wählen Sie auf der „GLOBAL> BASIC“-Seite die „Update System Software“-Funktion.

Weitere Hinweise hierzu finden Sie auf der Korg-Website.

-  Dies ist nicht möglich während des automatischen Ladens der SD-Karte beim Hochfahren oder während der Aufzeichnung mit bzw. Wiedergabe vom Audio-Recorder.

Fehlersuche

Falls unerwartet Probleme auftreten, suchen Sie die Symptome in der nachfolgenden Liste und treffen Sie die entsprechenden Maßnahmen.

Stromversorgung

Das Gerät kann nicht eingeschaltet werden

- Haben Sie das AC-Netzteil an eine Steckdose angeschlossen? → S. 17
- Haben Sie den Netzschalter eine Weile gedrückt gehalten? → S. 17
- Sind eventuell die Batterien erschöpft? → S. 19

Das Instrument kann nicht eingeschaltet werden

- Haben Sie den Netzschalter eine Weile gedrückt gehalten? → S. 18

Das Instrument geht plötzlich aus

- Haben Sie die „Auto Power-Off“-Funktion aktiviert? → S. 18

Probleme beim Hochfahren

Nach dem Einschalten „passiert nichts“ bzw. ist das Display schwer leserlich oder ganz tot. Der KROSS funktioniert aber normal, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder andere Dinge versuchen.

- Ändern Sie den Display-Kontrast, indem Sie den EXIT-Taster () gedrückt halten, während Sie am VALUE-Rad drehen.
Diese Einstellung kann man auch mit „LCD Contrast“ („GLOBAL>SYSTEM (SYSTEM)“-Seite) vornehmen. → S. 117

Nach dem Einschalten ändert sich die Display-Anzeige eine ganze Weile nicht. Außerdem reagiert der KROSS nicht auf Ihr Tastaturspiel und führt auch sonst keine Befehle aus.

- Eventuell ist die SD-Karte beschädigt. Ziehen Sie die SD-Karte aus dem Schacht und schalten Sie den KROSS erneut ein. Wenn sich der KROSS jetzt wohl normal verhält, sollten Sie die SD-Karte nicht mehr verwenden.
- Vielleicht sind die intern gespeicherten Daten beschädigt. (Das kann vorkommen, wenn ein interner Speicherbefehl nicht komplett ausgeführt wurde, beispielsweise weil Sie den KROSS bei laufender Speicherung eines Programs oder einer Combination ausgeschaltet haben.)
Initialisieren Sie das Betriebssystem des KROSS. → „Initialisieren des Betriebssystems“

Beim Bedienen der AUDIO REC-, SAMPLER ACTIVE/HOLD- oder AUDIO PLAY ACTIVE-Taster erscheint die Meldung „SD card busy Please wait.“

- Im Hintergrund läuft das automatische Laden der SD-Karte beim Hochfahren. Warten Sie, bis die SD-Karten-Zugriffsanzeige nicht mehr blinkt.

In der Seite MEDIA erscheint die Meldung „SD card busy Please wait.“

- Im Hintergrund läuft das automatische Laden der SD-Karte beim Hochfahren. Warten Sie, bis die SD-Karten-Zugriffsanzeige nicht mehr blinkt.

Grundlegende Aspekte (Display und Funktionen)

Es kann kein anderer Modus/keine andere Display-Seite aufgerufen werden

- Arbeiten Sie gerade mit dem Sequenzer (Aufnahme, Wiedergabe, Pause oder Aufnahmebereitschaft)?
- Wird gerade ein Funktionsdialogfenster angezeigt? Solange ein Dialogfenster wie „WRITE PROGRAM“ geöffnet ist, kann kein anderer Modus gewählt werden.

Der LAYER/SPLIT-Taster lässt sich nicht einschalten.

- Befinden Sie sich im Program-Modus? Diese beiden Funktionen stehen nur im Program-Modus zur Verfügung.

Die Timbre/Track-Parameter des Combination- oder Sequencer-Modus' (z.B. „MIDI Channel“ und „Status“ usw.) können nicht geändert werden.

- Bestimmte Parameter kann man nur editieren, solange die Klangerzeugung nicht angesprochen wird. Wenn das Dämpferpedal gedrückt oder falsch kalibriert ist, werden eventuell noch Noten gehalten, die Sie in grauer Vorzeit gespielt haben.
- Verwenden Sie ein Dämpferpedal, dessen Polarität genau dem Gegenteil von „**Damper Polarity**“ entspricht („G-INPUT/CTRL> FOOT“)? → S. 23
- In bestimmten Fällen kann man das Problem beheben, indem man den „**Half Damper Calibration**“-Funktion („GLOBAL> BASIC“) ausführt.

Audio-Ausgabe

Sie hören nichts

- Stimmen die Verbindungen mit dem Verstärker, Mischpult oder Kopfhörer? → S. 21
- Ist der Verstärker/das Mischpult eingeschaltet und haben Sie eine geeignete Lautstärke gewählt?
- Haben Sie „Local Control“ aktiviert?
 - Markieren Sie das Kästchen „**Local Control On**“ („G-MIDI> BASIC“). → S. 117
- Haben Sie den VOLUME-Regler ganz nach links gedreht? → S. 2
- Haben Sie dem „**Foot Pedal**“-Parameter die „Master Volume“-Funktion zugeordnet und das Pedal zumindest ein wenig gedrückt? → S. 24
- Ist das Program eventuell stummgeschaltet? → S. 32
- Wenn ein bestimmtes Timbre im Combination-Modus stumm bleibt, müssen Sie seinen „Sound“-Parameter vielleicht auf „Play“ stellen. Haben Sie alle „Solo“-Parameter deaktiviert? → S. 48
- Wenn eine bestimmte Spur im Sequencer-Modus stumm bleibt, müssen Sie ihren „Sound“-Parameter vielleicht auf „Play“ stellen. Haben Sie alle „Sound“-Parameter deaktiviert? → S. 57
- Wählen Sie als „**Status**“ entweder „INT“ oder „BTH“. → S. 51, 59
- Haben Sie „Key Zone“ und „Velocity Zone“ so eingestellt, dass beim Spielen auch Noten erzeugt werden?
- Haben Sie den Pegel des Oszillators, der „Drum Track“-Funktion, des Timbres oder der Spur mit der Steuersektion stark abgesenkt? → S. 32, 48, 57

- Spielen Sie mehr Noten als die Polyphonie (120 Stimmen) erlaubt? → S. 36

Notenhänger

- Haben Sie „Hold“ („P-BASIC> NOTE-ON“-Seite) ausgeschaltet?
- Stellen Sie „**Damper Polarity**“ oder „**Foot SW Polarity**“ („G-INPUT/CTRL> FOOT“) richtig ein. → S. 23
- Wenn der DRUM TRACK- oder ARP-Taster aktiv ist, müssen Sie ihn ausschalten.

Die Noten werden doppelt abgespielt

- Haben Sie „Local Control“ ausgeschaltet?
 - Demarkieren Sie das „**Local Control On**“-Kästchen („G-MIDI> BASIC“). → S. 117

Sie hören Rauschen oder Flötentöne

- Wenn das an der MIC IN- oder LINE IN-Buchse anliegende Signal mit einem Effekt bearbeitet wird, kommt es eventuell zu Rückkopplung (Heulton), wenn extreme Einstellungen verwendet werden. Verringern Sie dann den Ein- oder Ausgangspegel bzw. den Wert des Effektparameters, der die Störung erzeugt. Das ist besonders bei Effekten wichtig, die den Pegel stark anheben.
- Wenn die Delayzeit eines Effekts über die MIDI/Tempos Sync-Funktion gesteuert wird, kann ein Rauschen auftreten. Dies ist auf Diskontinuitäten im Delayklang zurückzuführen und stellt keine Fehlfunktion dar.
- Bestimmte Effekte wie „S19: St. Analog Record“ erzeugen absichtlich Rauschen. Außerdem kann man das resonanzfähige Filter bis zur Selbstoszillation treiben. Das will man dann aber in der Regel – und dann ist es natürlich keine Störung.
- Bei Verwendung der folgenden Effekalgorithmen mit den erwähnten Routings entsteht eine Rückkopplungsschleife, die einen Pfeifton erzeugt. Seien Sie bitte vorsichtig. Wenn Sie das Signal eines Oszillators, Timbres, einer Spur oder eines Insert-Effekts an den „FX Control“-Bus anlegen und gleichzeitig direkt ausgeben, aber in dieser Form erneut an den „FX Control“-Bus anlegen, tritt lautes Rauschen auf. (Es könnte aber auch passieren, dass ein Gleichstromsignal mit Höchstpegel erzeugt wird, das dann zu absoluter Stille führt.)
 - Bei Verwendung des „S03: Stereo Limiter“- oder „S06: Stereo Gate“-Algorithmus, für den Sie als „**Env Src** (Envelope Source)“ entweder „FX Control 1“ oder „FX Control 2“ wählen und gleichzeitig „**Trigger Monitor**“ aktivieren.
 - Bei Verwendung des „D09: Vocoder“-Algorithmus, dessen „**Mod. Src** (Modulator Source)“ auf „FX Control 1“ oder „FX Control 2“ gestellt wurde, wenn die „**Mod. Hi Mix** (Modulator High Mix)“-Einstellung ungleich „0“ ist.

Es können keine Akkorde gespielt werden

- Haben Sie „**Voice Assign Mode**“ auf „Mono“ gestellt? → S. 36

Es wird die falsche Tonhöhe verwendet

- Haben Sie „**Master Tune**“ und „**Key Transpose**“ (Seite „GLOBAL> BASIC“) richtig eingestellt? → S. 115
- Haben Sie „**Pitch Slope**“ („P-PITCH> BASIC“) auf „+1.0“ gestellt?
- Stimmen die „**Transpose**“- und „**Detune**“-Einstellungen der einzelnen Timbres bzw. Spuren? → S. 52
- Verwenden Sie für ein(e) oder mehrere Timbres/Spuren eventuell eine andere Stimmung als „Equal Temperament“? → S. 52

Audio-Eingabe

Die Signale der externen Signalquelle sind unhörbar

- Haben Sie die Signalquelle an die MIC IN- oder LINE IN-Buchse angeschlossen? → S. 21
- Ist die AUDIO IN 1 Einstellung AUDIO IN in REALTIME CONTROLS eingeschaltet? → S. 15
- Haben Sie den richtigen Eingang gewählt (Mikrofon oder Line)?
- Die LINE IN- und MIC IN-Buchse können nicht simultan verwendet werden. Rufen Sie das „AUDIO IN – QUICK SETTING“-Dialogfenster auf und stellen Sie „Select“ auf „Line“ oder „Mic“. → S. 22
- Haben Sie die Signalparameter wie „Level“, „Gain“, „Play/Mute“ und „Bus“ ordnungsgemäß eingestellt?
- Wählen Sie im „AUDIO IN – QUICK SETTING“-Dialogfenster „Line“ oder „Mic“ und überprüfen Sie die Parametereinstellungen. → S. 22

Die Vorgaben der wichtigsten Parameter lauten wie folgt.

Level: 127

Play/Mute: Play

Gain: 00 (Line), 37 (Gain)

Bus: L/R

Übertriebenes Rauschen oder Störgeräusche am Audio-Eingang bzw. im aufgenommenen Signal

- Haben Sie „Gain“ richtig eingestellt?
- Wenn die „[LINE]“- bzw. „[MIC]“-Meldung in der Mitte des Pegelmeters auf der „AUDIO IN – QUICK SETTING“-Seite hervorgehoben wird, wurde ein zu hoher „Gain“-Wert gewählt: Die Eingangssektion übersteuert. Senken Sie den „Gain“-Wert so weit ab, bis die betreffende Meldung wieder verschwindet. → S. 22
- Wenn der „Gain“-Wert dagegen zu niedrig ist, bewegt sich das Meter kaum. Stellen Sie einen höheren „Gain“-Wert ein. → S. 22

Programs und Combinations

Die Parameter von Oszillator 2 werden nicht angezeigt

- Stellen Sie „OSC (Oscillator Mode)“ („P-BASIC> BASIC“) auf „Double“ oder „Double Drums“. → S. 36

Das Program ist unhörbar

- Haben Sie den Pegel des Oszillators bzw. der „Amp“-Hüllkurve abgesenkt? → S. 32, 37, 43
- Ist das Program eventuell stummgeschaltet?
- Wählen Sie ein anderes Program („PROG> MIXER“-Seite) bzw. eine andere Combination („COMBI> MIXER“-Seite).

Nach dem Laden von Daten klingen die Combinations komisch

- Haben die von der betreffenden Combination angesprochenen Programs noch dieselbe Bank-/Speicheradresse?

Das Program kann nicht gespeichert werden.

- Haben Sie das „Memory Protect Program“- oder „Combination“-Kästchen („GLOBAL> SYSTM“) demarkiert? → S. 116
- Die Bänke A–D und UA–UD erlauben nicht unbedingt die Speicherung beliebiger Daten. → S. 121

Wenn ein Program von einem Timbre angesprochen wird,

klings es anders als im Program-Modus

- Wenn Sie ein Program im Combination-Modus einem Timbre zuordnen, werden die Arpeggiator- und Effekteinstellungen des Program-Modus' nicht übernommen.
- Bei Bedarf können Sie jene Program-Einstellungen aber mit „Copy From Program“, „Copy Insert Effect“ und „Copy Master Effect“ kopieren.

Sequencer

Wenn ein Program von einer Song-Spur angesprochen wird, klingt es anders als im Program-Modus

- Wenn Sie ein Program im Sequencer-Modus einer Spur zuordnen, werden die Arpeggiator- und Effekteinstellungen des Program-Modus' nicht übernommen.
- Bei Bedarf können Sie jene Program-Einstellungen aber mit „Copy From Program“, „Copy Insert Effect“ und „Copy Master Effect“ kopieren.

Nach dem Laden klingt ein Song nicht wie erwartet

- Gibt es die Programs, die der betreffende Song ansprechen soll, noch unter denselben Adressen?
- Songs sichert man am besten mit „Save All (PCG&SNG)“, damit außer den Sequenzdaten auch die Programs gesichert werden. Beim Laden müssen Sie dann sowohl die .PCG- als auch die .SEQ-Datei wählen. → S. 127

Bei Drücken des SEQUENCER ► / ■ (Start/Stop)-Tasters im Sequencer-Modus beginnt die Wiedergabe nicht

- Haben Sie „MIDI Clock“ („G-MIDI> BASIC“) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt? → S. 117

Aufnahme im Sequencer-Modus unmöglich

- Haben Sie mit „Track Select“ die richtige MIDI-Spur für die Aufnahme gewählt? → S. 61
- Haben Sie das Kästchen „Memory Protect Song“ („GLOBAL> SYSTEM“) demarkiert? → S. 116
- Haben Sie „MIDI Clock“ („G-MIDI> BASIC“) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt? → S. 117

Eine mit „Copy From Combination“ kopierte Combination erzeugt nicht mehr dieselbe Arpeggiator-Phrase wie im Combination-Modus

- Haben Sie „Multi REC“ („SEQ> MAIN“) markiert? → S. 61
- Haben Sie im „Copy from Combination“-Dialogfenster die richtigen Einstellungen gewählt?
- Markieren Sie „Auto adjust Arp setting for Multi REC“ im „Copy from Combination“-Dialogfenster, bevor Sie die Daten kopieren. Dann werden die benötigten Einstellungen nämlich automatisch vorgenommen.

Es können keine „Tone Adjust“-Daten aufgezeichnet werden

- Mit „Tone Adjust“ vorgenommene Änderungen werden als SysEx-Daten aufgezeichnet. Haben Sie das „G-MIDI> FILTER Enable Exclusive“-Kästchen markiert?

Die im Media-Modus geladenen SMF-Daten klingen komisch

- Führen Sie den „GM Initialize“-Funktion aus.
- Stellen Sie „Bank Map“ auf „GM(2)“ und laden Sie die Daten erneut.

Arpeggiator

Der Arpeggiator startet nicht

- Leuchtet der ARP-Taster (er muss leuchten)? → S. 73
- Wenn der Arpeggiator einer Combination oder eines Songs nicht startet, müssen Sie „Run“ markieren und den Arpeggiator mit „Assign“ wählen. → S. 76
- Wenn der Arpeggiator auf der Seite „ARP PATTERN> SETUP-MODE“ nicht läuft, haben Sie diese Seite eventuell vom Combination- oder Sequencer-Modus aus aufgerufen, wo der Arpeggiator deaktiviert war.
- Haben Sie „MIDI Clock“ („G-MIDI> BASIC“) auf „Internal“ gestellt? → S. 117
- Haben Sie „ARP/SS/DT All Off“ („GLOBAL> SYSTM“) markiert? → S. 116

‘Drum Track’-Funktion

Die Schlagzeugbegleitung startet nicht

- Leuchtet der DRUM TRACK-Taster (er muss leuchten)? → S. 83
- Sie haben zwar den DRUM TRACK-Taster gedrückt, aber das Schlagzeug-Pattern startet nicht.
 - Blinkt der DRUM TRACK-Taster? Sie haben „Trigger Mode“ auf „Wait KBD Trigger“ gestellt. Die Schlagzeugbegleitung kann daher nicht mit Notenbefehlen der Tastatur oder eines externen MIDI-Geräts gestartet werden. → S. 85
 - Haben Sie ein leeres Pattern gewählt?
 - Haben Sie das Pattern „000: Off“ gewählt? → S. 83, 84
- Wenn das „Drum Track“-Pattern im Combination-Modus nicht startet, müssen Sie die „Output“-Einstellung überprüfen.

Wenn das „Drum Track“-Pattern im Sequencer-Modus nicht startet, müssen Sie die „Input“- und „Output“-Einstellung überprüfen. → S. 84, 86
- Haben Sie „MIDI Clock“ („G-MIDI> BASIC“) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt? → S. 117
- Haben Sie „ARP/SS/DT All Off“ („GLOBAL> SYSTM“) markiert? → S. 116

Drum Kits

Die Tonhöhe eines Drumsamples ändert sich nicht

- Sie haben „Assign“ bewusst nicht markiert, um das Sample der Note rechts daneben einen Halbton tiefer abzuspielen. Die Tonhöhe jenes Samples ist aber nicht variabel.

- Wenn Sie im Program-Modus ein „Drum“-Program gewählt haben und das betreffende Drumkit dann auf der „DRUM KIT“-Seite des Global-Modus editieren möchten, sollten Sie den „Pitch Slope“-Parameter der Seite „P-PITCH> BASIC“ vor Aufrufen der „DRUM KIT“-Seite auf „+1.0“ stellen.

Effekte

Die Signale werden nicht mit Effekt versehen

- Haben Sie Effekalgorithmus 000 gewählt (No Effect)?
- Wählen Sie einen anderen Algorithmus als „000: No Effect“ für „IFX1–5“ bzw. „MFX 1, 2“.
- Haben Sie „Effect SW IFX“ und „MFX“ markiert („GLOBAL> SYSTM“-Seite)? → S. 116
- Im Combination- und Sequencer-Modus: Vielleicht haben Sie zwar „Send1“ oder „Send2“ des Timbres/der Spur auf einen geeigneten Wert gestellt, nicht aber „Return 1“ bzw. „Return 2“ des betreffenden Master-Effekts.

Oder: Vielleicht haben Sie „Send 1“ und „Send 2“ des angesprochenen Programs so niedrig eingestellt, dass das Timbre/die Spur, nicht mehr viel herauskitzeln kann.

Tipp: Der tatsächliche Hinwegpegel ergibt sich aus der Multiplikation des Oszillator-Effektanteils mit dem Effektanteil des Timbres /der Spur, welches/die das Program anspricht.
- Haben Sie den Ausgang auf einen Insert-Effekt geroutet? → S. 68, 70

Wenn ein Program von einem Timbre (Combination-Modus) bzw. einer Spur (Sequencer-Modus) angesprochen wird, klingt es anders als im Combination-Modus

- Wenn Sie einem Timbre bzw. einer Spur im Combination- bzw. Sequencer-Modus ein Program zuordnen, werden seine Arpeggiator- und Effekteinstellungen nicht automatisch übernommen.
- Bei Bedarf können Sie jene Program-Einstellungen aber mit „Copy From Program“, „Copy Insert Effect“ und „Copy Master Effect“ kopieren.

Step-Sequencer

Nach Anwahl eines „Favorites“-Speichers können die Step-Sequenzdaten nicht gespeichert werden

- Das ist normal. Diese Daten können nur im Program- oder Combination-Modus gespeichert werden. Editieren Sie sie also prinzipiell dort.

Pad Sampler

Ich drücke auf ein mit einem Sample belegtes Pad, doch es ist nichts zu hören.

- Haben Sie die richtige SD-Karte mit dem Sample eingelegt?
- Haben Sie die richtige Bank A-H mit dem Sample ausgewählt?

Im Sequencer-Modus lässt sich das Spiel auf dem Pad Sampler nicht aufzeichnen oder wiedergeben.

- Ist der SMP (Pad-Sampler Ein-/Ausschalten) in der Seite MAIN oder PROG eingeschaltet? Nur wenn diese eingeschaltet ist, kann das Spiel auf dem Pad Sampler auf Spur 15 als MIDI Note-on/off-Nachricht aufgezeichnet und wiedergegeben werden.

Beim Drücken des SAMPLER ACTIVE-Taster erscheint die Meldung "SD card busy Please wait."

- Im Hintergrund läuft das automatische Laden der SD-Karte beim Hochfahren. Warten Sie, bis die SD-Karten-Zugriffsanzeige nicht mehr blinkt.

Audiorecorder

Es wird nichts aufgenommen

- Haben Sie die SD-Karte richtig eingelegt? → S. 25
- Haben Sie „LOOP“ aktiviert? Solange „LOOP“ markiert ist, kann nichts aufgenommen werden.

Die importierten Audiodaten sind viel lauter als die vom KROSS erzeugten Signale bzw. die empfangenen Eingangssignale

- Bei extrem lauten Dateien ist der Pegelunterschied bisweilen signifikant. Mit der „Set Play Level“-Funktion können Sie den Wiedergabepegel des Audiorecorders bei Bedarf zeitweilig verringern. Wenn Sie die importierten Audiodaten als Grundlage für „Mehrspurtaufnahmen“ verwenden möchten, muss der Pegel vor der ersten Ergänzung mit „Adjust Audio Level“ (statt „Set Play Level“) geändert werden. Diese Änderung wird dann aufgenommen. → S. 106

Bei jeder weiteren Ergänzung werden die vorigen Takes immer leiser

- Haben Sie „Set Play Level“ auf einen anderen Wert als „0dB“ gestellt? Ändern Sie den Song-Pegel lieber mit „Adjust Audio Level“. → S. 106
- Haben Sie dem „Foot Pedal“-Parameter die „Master Volume“-Einstellung zugeordnet und das Pedal auf den Mindestwert gestellt? Wenn Sie die Lautstärke während einer Aufnahme ändern möchten, verwenden Sie am besten die „Expression“- oder „Volume“-Funktion. → S. 24

Beim Drücken der AUDIO REC oder der AUDIO PLAY ACTIVE-Taste erscheint die Meldung "SD card busy Please wait."

- Im Hintergrund läuft das automatische Laden der SD-Karte beim Hochfahren. Warten Sie, bis die SD-Karten-Zugriffsanzeige nicht mehr blinkt.

Beim Drücken der AUDIO REC-Taste oder eines Pads während Nutzung der Audio-Play-Funktion erscheint die Meldung "In MEDIA pages, the audio recorder is not available."

- Während die Seite MEDIA aufgerufen ist, können Sie den Audio-Recorder nicht bedienen. Rufen Sie eine andere Seite auf.

MIDI

Der KROSS wertet die eingehenden MIDI-Befehle nicht aus

- Stimmen die MIDI-Verbindungen bzw. der USB-Anschluss? → S. 26
- Verwendet der KROSS den richtigen MIDI-Empfangskanal (globaler MIDI-Kanal bzw. MIDI-Kanal des Timbres/der Spur)?

Der KROSS wertet die eingehenden MIDI-Befehle nicht erwartungsgemäß aus

- Haben Sie die „G-MIDI> FILTER“-Parameter „MIDI Filter Enable Program Change“, „Enable Bank Change“, „Enable Control Change“, „Enable After-Touch“ und „Enable Exclusive“ markiert?
- Unterstützt der KROSS überhaupt die gerade empfangenen MIDI-Befehle, und wenn ja: was macht er damit?

Die Programs der gewünschten Bank können nicht aufgerufen werden

- Haben Sie „Bank Map“ richtig eingestellt?

Dämpferpedal

Fehlerhafte Ansprache des Dämpferpedals

- Führen Sie den Menübefehl „Half Damper Calibration“ („GLOBAL> BASIC“) aus, um die Pedalansprache zu kalibrieren.

Media

Die Meldung „SD card busy Please wait.“ erscheint

- Wenn die SD-Karten-Zugriffsanzeige blinkt, wird im Hintergrund der Inhalt der SD-Karte automatisch beim Hochfahren geladen. Warten Sie, bis die Anzeige nicht mehr blinkt.
Wenn die Audio-Recorder-Anzeige blinkt, hat dieser Zugriff auf die SD-Karte. Stoppen Sie den Audio-Recorder.

Die SD-Karte kann nicht formatiert werden

- Entspricht die SD-Karte den Vorgaben zur Verwendung im KROSS? → S. 25
- Ist die SD-Karte korrekt eingelegt? → S. 25
- Ist womöglich der Schreibschutz der SD-Karte aktiviert?

Die SD-Karte erlaubt kein Laden/Sichern von Daten

- Ist die SD-Karte korrekt eingelegt? → S. 25
- Wurde die SD-Karte formatiert? → S. 129
- Ist womöglich der Schreibschutz der SD-Karte aktiviert?

Die SD-Karte wird nicht erkannt

- Das Speicherungsdatum der Dateien stimmt nicht.
- Entnehmen Sie die SD-Karte und überprüfen Sie, ob die Kontakte eventuell verschmutzt sind. Wenn ja, müssen Sie sie mit einem weichen trockenen Tuch oder einem Wattestäbchen behutsam reinigen.

* Verwenden Sie keine Flüssigkeiten. Berühren Sie die Kontakte niemals mit den Fingern oder einem Metallgegenstand.

Das Speicherungsdatum stimmt nicht

- Das Datum/die Uhrzeit der gespeicherten Dateien stimmt nicht.
- Der KROSS enthält keine Kalenderfunktion. Rufen Sie den Menübefehl „Set Date/Time“ auf („MEDIA>UTIL“), um das aktuelle Datum und die Uhrzeit einzustellen und speichern Sie erst danach Ihre Daten.
→ S. 129

Die mit einem Computer auf der SD-Karte gesicherten Dateien werden im MEDIA-Modus nicht angezeigt.

- Kopieren Sie die Dateien zum „KORG/KROSS2/DATA“-Ordner. Dieser Ordner wird beim Formatieren der Karte mit dem KROSS automatisch angelegt.
→ S. 119
- Kann das Datenformat (die Kennung) ausgewertet werden? → S. 119

Verwendung eines Computers**Der KROSS wertet die MIDI-Befehle externer Instrumente nicht aus**

- Wurde das USB-Kabel richtig angeschlossen? → S. 26

Der Computer erkennt den KROSS nicht

- Haben Sie das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?

Beim Lösen der Computerverbindung tritt ein Fehler auf

- Lösen Sie die Verbindung des KROSS niemals, solange das Host-Programm noch läuft.

Nach Herstellen der Verbindung werden Sie aufgefordert, Software oder einen Treiber zu installieren

- Unterstützt das Betriebssystem Ihres Computers bzw. der Rechner selbst den KROSS?

Wenn die USB-Kommunikation träge ist oder zu starken Temposchwankungen führt

- Wurde der KORG USB-MIDI-Treiber ordnungsgemäß installiert?
- Die USB-MIDI-Funktion des KROSS ist nur belegt, wenn Sie auf Ihrem Computer den Korg-Treiber installieren.

Wenn Ihr Computer ein Windows-System verwendet, muss der Treiber für jeden USB-Port installiert werden, an den Sie den KROSS anschließen möchten/müssen.

Wenn Sie den KROSS an einen anderen USB-Port Ihres Windows-Computers angeschlossen haben als jenen, für den Sie zuvor den KORG USB-MIDI-Treiber installiert haben, müssen Sie den Treiber auch für den „neuen“ Port installieren.

Ihr Computer erkennt eine mit dem KROSS formatierte SD-Karte nicht

- Unterstützt der SD-Kartenleser SDHC-Karten?

Meldungen**Fehlermeldungen und Rückfragen****A****Aborted**

Bedeutung: Die Funktion konnte nicht ausgeführt werden.

Are you sure ?

Bedeutung: Diese Meldung bittet Sie, den gewählten Befehl zu bestätigen. Drücken Sie den OK-Taster, um den Befehl auszuführen. Drücken Sie den CANCEL-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Audio recorder data error

Bedeutung: Die mit dem Audiorecorder aufgenommenen Daten können nicht richtig zugeordnet werden.

- Es können keine weiteren Parts aufgenommen werden. Führen Sie die „Adjust Audio Level“-Funktion mit der Einstellung „Level:00dB“ aus. Dadurch legen Sie einen neuen Audio-Song an, den Sie dann wahrscheinlich wohl ergänzen können.

Audio song full

Bedeutung: Es gibt bereits 200 Audio-Songs. Daher können keine weiteren Songs mehr angelegt werden.

- Verwenden Sie eine andere SD-Karte.

Auto Power-Off is enabled.**The system will automatically shut down after being idle for 30 minutes/1 hour/4 hours.**

Bedeutung: Die „Auto Power-Off“-Funktion ist aktiv. Da der KROSS schon eine ganze Weile nicht verwendet wurde, schaltet er sich demnächst selbsttätig aus.

- Wenn Sie diese Funktion deaktivieren oder eine andere Ausschaltfrist wählen möchten, müssen Sie das mit „Auto Power-Off“ auf der Seite „GLOBAL> PREF 1“ einstellen. Speichern Sie die Änderung mit „Write Global Setting“.

C**Can't calibrate**

Bedeutung: Die Kalibrierung konnte nicht ordnungsgemäß ausgeführt werden.

- Versuchen Sie es noch einmal.

Das Betriebssystem kann nicht aktualisiert werden

Bedeutung: Während der Aktualisierung des Betriebssystems ist ein Fehler aufgetreten.

- Wiederholen Sie den Vorgang noch einmal.

Completed

Bedeutung: Die verlangte Bearbeitung wurde ausgeführt.

Completed. Please turn the power off, and then on again.

Bedeutung: Der „Update System Software“-Befehl wurde ordnungsgemäß ausgeführt. Um die neue Software zu laden, schalten Sie das Gerät aus und wieder ein.

D**Destination and source are identical**

Bedeutung: Beim Kopieren oder Kombinieren („Bounce“) eines Songs oder einer Spur haben Sie als Quelle und Ziel denselben Eintrag gewählt. Abhilfe:

- Wählen Sie einen anderen Song oder eine andere Spur als Ziel.

Destination from-measure within the limits of source

Bedeutung: Bei Verwendung des „Move Measure“-Befehls haben Sie einen Zieltakt gewählt, der sich innerhalb des Quellbereichs befindet. Abhilfe:

- Sorgen Sie dafür, dass sich der Zieltakt außerhalb des Quellbereichs befindet.

Destination is empty

Bedeutung: Sie möchten eine Spur editieren, die/das noch keine Daten enthält. Abhilfe:

- Wählen Sie eine Spur die/das wohl Daten enthält.

Destination measure is empty

Bedeutung: Der gewählte Zieltakt enthält keine Daten.

- Wählen Sie einen Takt, der wohl Daten enthält.

Destination sample already exists. Overwrite?

Bedeutung: Erscheint, wenn Sie in der Pad Sampler-Funktion Kopieren, Einfügen oder Importieren wollen und am Ziel bereits ein Sample vorhanden ist.

- Drücken Sie zum Überschreiben den MENU (OK)-Taster. Mit den FUNCTION (CANCEL)-Taster können Sie den Vorgang abbrechen.

Destination song is empty

Bedeutung: Der für die Kopie oder die Verschmelzung gewählte Song existiert noch nicht.

- Führen Sie den „Create New Song“-Befehl im Dialogfenster aus, das erscheint, wenn Sie einen neuen Song für die Kopie oder die Verschmelzung (Bounce) wählen. (Siehe S. 60)

E**Effect size mismatch**

Bedeutung: Beim Kopieren oder Austausch eines Insert-Effekts haben Sie versucht, IFX5 (Insert-Effekt 5) bzw. MFX2 (Master-Effekt 2) einen Doppelslot-Algorithmus zuzuordnen.

- IFX5 bzw. MFX2 kann kein Doppelslot-Algorithmus zugeordnet werden.

Effect type mismatch

Bedeutung: Diese Meldung erscheint beim Kopieren oder Austauschen von Effekteinstellungen, wenn die Quelle oder das Ziel (Insert-Effekt oder Master-Effekt) einen Algorithmus verwendet, der dem anderen IFX bzw. MFX nicht zugeordnet werden kann.

- Nicht alle Algorithmen können jedem IFX oder MFX zugeordnet werden. Überprüfen Sie den Effekttyp der Quelle und des Ziels.

Error in formatting media

Bedeutung: Beim Formatieren des Datenträgers ist ein Fehler aufgetreten.

- Verwenden Sie einen anderen Datenträger.

Error in reading from media

Bedeutung: Beim Lesen der Daten eines anderen Datenträgers ist ein Fehler aufgetreten. Dieser Fehler kann bei Verwendung des „Save“- oder „Copy“-Befehls auftreten.

Abhilfe:

- Versuchen Sie, die Daten noch einmal zu lesen. Wenn der Fehler wieder auftritt, ist der Datenträger eventuell beschädigt.

Error in writing to media

Bedeutung: Nach dem Speichern der Daten konnte der Datenträger nicht überprüft werden. Abhilfe:

- Vielleicht ist der Datenträger beschädigt. Versuchen sie es mit einem anderen Datenträger. Verwenden Sie nach Möglichkeit nie beschädigte Datenträger.

F**File already exists**

Bedeutung: Beim Umbenennen wurde festgestellt, dass der Datenträger bereits eine Datei dieses Namens enthält.

- Löschen Sie jene Datei oder wählen Sie einen anderen Namen.

File contains unsupported data

Bedeutung: Das Format der WAVE-, .KSF, oder .KEP-Datei, die Sie laden wollen, wird vom KROSS nicht unterstützt.

- Wandeln Sie die Datei auf Ihrem Computer in ein Format, das der KROSS unterstützt und laden Sie sie dann erneut.

File is read-only protected

Bedeutung: Sie versuchen eine schreibgeschützte Datei zu sichern oder zu löschen.

Bedeutung: Die Datei, die Sie zu speichern versuchen, hat denselben Namen wie eine schreibgeschützte Datei auf dem Datenträger.

- Sichern Sie die Datei unter einem anderen Namen.

Bedeutung: Sie haben den „KORG“- „KROSS2“- oder „DATA“-Ordner auf Ihrem Computer gesperrt. Daher können dort im Media-Modus des KROSS keine weiteren Daten mehr gesichert werden.

- Heben Sie die Sperre mit Hilfe Ihres Computers wieder auf.

File unavailable

Bedeutung: Die .KEP-Datei enthält ungültige Daten. Womöglich ist die .KEP-Datei auf der SD-Karte beschädigt.

Bedeutung: Sie versuchen, eine Datei eines nicht unterstützten Formats zu laden oder zu öffnen.

File/path not found

Bedeutung: Die für die Arbeit mit dem Audiorecorder oder für den „Delete“-Befehl des Media-Modus gewählte Datei gibt es nicht.

Bedeutung: Beim Laden einer Sample-Datei im Media-Modus liegt die angegebene Datei nicht vor. Alternativ liegt die entsprechend benannte Datei nicht im Speicherort vor, den Sie im Dialogfenster angegeben haben, wo Sie unterschiedliche Ordner Ebenen oder Medien auswählen können.

Bedeutung: Sie haben im Media-Modus den [Open]-Button gedrückt, um einen Ordner zu öffnen, dessen Pfad mehr als 76 Zeichen enthält.

- Kontrollieren Sie die Datei oder den Ordner.

I**Illegal file description**

Bedeutung: Sie haben für die Sicherung bzw. den Export einen unzulässigen Namen gewählt.

- Ändern Sie den Namen. Es können nur die von MS-DOS unterstützten Zeichen verwendet werden.

Illegal SMF data

Bedeutung: Die Datei, die Sie laden möchten, ist kein Standard MIDI File.

Illegal SMF division

Bedeutung: Das Standard MIDI File, das Sie laden möchten, verwendet einen Zeitcode.

Illegal SMF format

Bedeutung: Das Standard MIDI File, das Sie laden möchten, verwendet nicht das Format „0“ oder „1“.

In MEDIA pages, the audio recorder is not available.

Bedeutung: Während die Seite MEDIA aufgerufen ist, können Sie den Audio-Recorder nicht bedienen.

- Lösung: Rufen Sie eine andere Seite auf.

M**Measure number over limit**

Bedeutung: Nach Ausführen dieses Editierbefehls würde es mehr als 999 Takte geben – das geht nicht.

- Löschen Sie alle unnötigen Takte.

Measure size over limit

Bedeutung: Sie versuchen ein Standard MIDI File zu laden, das etwa 65.535 Ereignisse pro Takt enthält.

Bedeutung: Nach Ausführen dieses Befehls würde mindestens ein Takt etwa 65.535 Ereignisse enthalten. Das geht nicht.

Abhilfe für beide Probleme:

- Löschen Sie alle überflüssigen Ereignisse.

Media busy

Bedeutung: Der Zugriff auf die SD-Karte ist so langsam, dass die Aufnahme bzw. Wiedergabe nicht störungsfrei durchgeführt werden kann.

- Wenn Sie oft Dateien löschen oder sichern, wird der Datenzugriff immer träger. Eventuell lässt sich das Problem folgendermaßen lindern: Kopieren Sie die Daten im „KORG“-Ordner der SD-Karte zu Ihrem Computer, formatieren Sie die SD-Karte mit dem KROSS und kopieren Sie den Inhalt des „KORG“-Ordners auf dem Computer wieder an die richtige Stelle der Karte. Wenn das nichts hilft, verwenden Sie am besten eine andere SD-Karte.

Media not formatted

Bedeutung: Der Datenträger muss noch formatiert werden.

- Führen Sie die „Format“-Funktion auf der „Utility“-Seite des Media-Modus' aus.

Media unavailable

Bedeutung: Sie haben einen Datenträger gewählt, dessen Speicherschutz aktiv ist.

Media write protected

Bedeutung: Die für die Arbeit mit dem Audiorecorder bzw. dem Media-Modus gewählte Karte ist schreibgeschützt.

- Entsichern Sie den Datenträger und versuchen Sie es noch einmal.

Memory full

Bedeutung: Sie versuchen im Sequencer-Modus einen Song oder eine Spur zu editieren, aber die Kapazität der verfügbaren Ereignisse ist erschöpft. Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Bedeutung: Während der Echtzeitaufnahme im Sequencer-Modus sind Sie bis an die Grenze der Speicherkapazität vorgestoßen. Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Memory Protected

Bedeutung: Der interne Speicherbereich für Programs, Combinations, Drumkits, „Drum Track“-Pattern oder Arpeggio-Pattern ist geschützt.

- Deaktivieren Sie den Speicherschutz („Memory Protect“) im Global-Modus und laden bzw. speichern Sie die Daten noch einmal.

MIDI data receiving error

Bedeutung: Die empfangenen SysEx-Daten können nicht ausgewertet werden, weil der Datenumfang nicht dem erwarteten Format entspricht usw.

N**No data**

Bedeutung: Sie versuchen, ein Standard MIDI File zu laden, das keine Daten enthält.

No media

Bedeutung: Sie haben den Audiorecorder aufgerufen bzw. einen Global/Media-modus gewählt, während kein SD-karte angeschlossen ist.

- Schließen Sie eine SD-Karte an und wählen Sie einen Ordner, mit dem der KROSS klarkommt.

No recording track specified

Bedeutung: Sie möchten die Echtzeitaufnahme starten, obwohl noch keine Spur auf „REC“ gestellt wurde. Abhilfe:

- Stellen Sie die gewünschte(n) Spur(en) auf „REC“.

No space available on media

Bedeutung: Die Datei kann nicht gespeichert bzw. exportiert werden, weil die verbleibende Speicherkapazität zu gering ist.

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Dateien oder verwenden Sie einen anderen Datenträger.

No updating was required at this time. The KROSS already has the latest version of the system files.

Bedeutung: Die „Update System Software“-Funktion im Global-Modus wird nicht ausgeführt, weil das Betriebssystem bereits auf dem aktuellen Stand ist.

Not enough memory

Bedeutung: Sie haben die Echtzeitaufnahme im Sequencer-Modus gestartet, obwohl die minimale Speicherkapazität selbst für die Einteilung der „BAR“-Ereignisse bis zur Aufnahmezeit nicht mehr ausreicht. Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Not enough memory to load

Bedeutung: Sie möchten eine „SNG“-Datei oder ein Standard MIDI File laden, dessen Daten nicht mehr in den Sequenzpuffer passen. Abhilfe:

- Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Not enough sample memory

Bedeutet: Die Kapazität des Sample-Speichers (für die Sample-Parameter oder Wellenformdaten) reicht nicht aus.

- Löschen Sie überflüssige Samples, um Speicherkapazität zurückzugewinnen.
- Deinstallieren Sie in der Seite EX-PCM des Media-Modus nicht benötigte Titel oder User-Sampledaten.

Not enough session locations available

Bedeutet: Beim Ausführen von Create New Sessions ist ungenügend Speicherplatz vorhanden. (Die maximale Anzahl von 200 Sessions ist erreicht).

- Führen Sie die Funktion so aus, dass sie eine nicht benötigte Session überschreibt.

Not enough song locations available

Bedeutung: Sie möchten eine „SNG“-Datei mit der „Append“-Option laden, haben aber mehr Songs gewählt als noch in den Speicher passen.

- Führen Sie den „Delete Song“-Befehl im Sequencer-Modus aus, um unnötige Songs zu löschen.

NOTICE: Overdubbing with this Level setting will attenuate the sections of previous takes by the same amount. Use ADJ.LVL to adjust the Audio Song and avoid uneven audio levels.

Bedeutung: Diese Meldung wird angezeigt, wenn Sie die „Set Play Level“-Funktion des Audiorecorders auf einen anderen Wert als „0dB“ gestellt haben.

- Wenn Sie den „Level“-Wert ändern, werden die zuvor aufgenommenen Parts beim Hinzufügen weiterer Parts („Overdubs“) entsprechend leiser aufgenommen. Und wenn Sie nur eine kurze Passage ergänzen, sind die älteren Parts nur in jener Passage leiser... Wenn die Pegeländerungen nicht aufgenommen werden sollen, dürfen Sie die Lautstärke des Audiorecorders nur mit „ADJ.LVL“ ändern.

Now writing into internal memory

Bedeutung: Es werden gerade Daten intern gespeichert. Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange diese Meldung angezeigt wird. Sonst wird/werden nämlich ein Teil oder sogar alle Daten unleserlich.

R**Root directory is full**

Bedeutung: Sie haben versucht, im Stammverzeichnis eine Datei oder einen Ordner anzulegen. Das war jedoch unmöglich, weil die maximale Anzahl der unterstützten Dateien bzw. Ordner bereits erreicht ist.

- Löschen Sie alle überflüssigen Dateien aus dem Stammverzeichnis des Datenträgers.

S**Sample length is shorter than minimum**

Bedeutet: Sie haben mit der Pad Sampler-Funktion eine Bearbeitung versucht, welche die Sample-Datenlänge unter 8 Samples gekürzt hätte.

- Geben Sie den Bearbeitungsbereich usw. so an, dass die Sample-Datenlänge mindestens 8 Samples beträgt.

Scanning media

Bedeutung: Das Instrument überprüft den Inhalt der SD-Karte. Entnehmen Sie die Karte niemals, solange diese Meldung angezeigt wird.

SD card busy**Please stop the audio recorder.**

Bedeutung: Der Audio-Recorder hat Zugriff auf die SD-Karte.

- Falls der Audio-Recorder läuft, stoppen Sie diesen.

SD card busy**Please wait.**

Bedeutung: Entweder wird die SD-Karte beim Hochfahren automatisch geladen oder irgendeine andere Funktion greift auf die SD-Karte oder den internen Speicher zu.

- Falls die SD-Karten-Zugriffsanzeige blinkt, warten Sie, bis das Blinken aufhört.

Selected file/path is not correct

Bedeutung: Beim Laden einer über mehrere Datenträger verteilten .KSF-Datei haben Sie in einem Stadium den falschen Datenträger eingelegt und damit die Reihenfolge durcheinander gebracht.

- Laden Sie die .KSF-Dateien in der richtigen Reihenfolge.

Source audio song setting is empty

Bedeutet: Beim Ausführen von Insert oder Paste in der Pad Audio Play-Funktion sind keine Audio-Song-Einstellungen im Zwischenspeicher vorhanden.

- Verwenden Sie vor Insert oder Paste erst den Befehl Copy.

Source is empty

Bedeutung: Die Quelle (Spur) enthält keine Daten.

- Wählen Sie eine Spur, die/das wohl Daten enthält.

Bedeutung: Der als Exportquelle gewählte Audio-Song enthält keine Daten.

- Wählen Sie einen Audio-Song, der wohl Daten enthält.

Source sample is empty

Bedeutet: Beim Ausführen von Insert oder Paste in der Pad Sampler-Funktion ist im Zwischenspeicher nichts vorhanden.

- Verwenden Sie vor Insert oder Paste erst den Befehl Copy.

Bedeutet: Bei Ausführen von Export to KSC / Export to WAV to export liegt das zu exportierende Quell-Sample nicht vor.

- Wählen Sie ein gültiges Sample aus.

Source timbre is not available

Bedeutung: Sie versuchen, mit „Copy Step Seq“ Daten einer Combination bzw. eines Songs zu kopieren, deren/dessen „STEP“-Kästchen nicht markiert ist. In dem Fall werden zwar die Sequenzschritte und Einstellungen, nicht aber die Program-Einstellungen für Timbre 16/Spur 16 kopiert.

- Markieren Sie daher das „STEP“-Kästchen, bevor Sie eine Combination oder einen Song kopieren.

System warning

The internal memory has been corrupted, likely due to an interruption of power while the system was writing/saving data. This has been repaired and the affected Bank has been initialized.

Bedeutung: Ein Speichervorgang ist fehlgeschlagen, weil Sie das Instrument eventuell ausgeschaltet haben bzw. weil der Speicherbefehl gestartet wurde, während das Instrument noch andere Bearbeitungen am Ausführen war.

- Der KROSS initialisiert sich, um den internen Speicher wieder flottzumachen. Während jenes Vorgangs wird diese Meldung angezeigt. Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um das Dialogfenster zu schließen. In bestimmten Fällen müssen die Bänke mit den Werksdaten vorübergehend initialisiert werden. Um die Werksdaten später wieder zu laden, müssen Sie den „Load Preload/Demo Data“-Befehl des Global-Modus verwenden. Alternativ können Sie im Media-Modus das „PCG“-Backup Ihrer eigenen Sounds laden.

T**There is no readable data**

Bedeutung: Die Dateigröße beträgt entweder „0“ oder die Daten können mit dem „Load“- oder „Open“-Befehl nicht ausgewertet werden. Vielleicht ist die Datei aber auch beschädigt.

The SD card is busy. Please stop the audio recorder and try again.

Bedeutung: Der Audio-Recorder hat Zugriff auf die SD-Karte.

- Falls der Audio-Recorder läuft, stoppen Sie diesen.

The SD card is busy. Please wait until the current operation is complete.

Bedeutung: Entweder wird die SD-Karte beim Hochfahren automatisch geladen oder irgendeine andere Funktion greift auf die SD-Karte oder den internen Speicher zu.

- Falls die SD-Karten-Zugriffsanzeige blinkt, warten Sie, bis das Blinken aufhört.

The song exists, and will be initialized

Bedeutung: Sie haben bei Verwendung der „Create New Song“-Funktion im Sequencer-Modus eine Song-Nummer gewählt, der bereits eine Datei zugeordnet ist. Wenn Sie fortfahren, wird der ältere Song durch den neuen überschrieben.

- Wenn Sie den älteren Song behalten möchten, müssen Sie eine andere Song-Nummer wählen.

The system has been idle for more than ** and will shut down in:****You can change the Auto Power-Off setting on the following page: GLOBAL - PREF 1**

Bedeutung: Wenn Sie längere Zeit nicht auf dem Instrument spielen, erscheint ein Hinweis, dass es in Kürze ausgeschaltet wird („Auto Power Off“-Funktion). Sobald der Countdown bei Null anlangt, wird das Instrument ausgeschaltet.

- Wenn Sie den KROSS noch brauchen, müssen Sie eine Klaviertaste bzw. einen Taster drücken. Damit ist die Uhr der Energiesparfunktion zurückgestellt. Nach einer erneuten Ruhepause der gleichen Dauer erscheint die Meldung dann wieder.
- Wenn Sie diese Funktion deaktivieren oder eine andere Ausschaltfrist wählen möchten, müssen Sie das mit „Auto Power-Off“ auf der Seite „GLOBAL> PREF 1“

einstellen. Speichern Sie die Änderung mit „Write Global Setting“.

This title is already loaded

- Der EX-PCM-Titel, den Sie laden möchten, ist bereits geladen.

U**Unable to save file**

Bedeutung: Sie haben im Media-Modus als Speicherort einen Ordner ausgewählt, dessen Pfad mehr als 76 Zeichen enthält.

Y**You can't undo last operation. Are you sure?**

Bedeutung: Sobald Sie den „Event Edit“-Bereich wählen (und selbst wenn Sie nichts ändern) werden die „Compare“-Daten gelöscht und können also nicht mehr verwendet werden. Wenn Sie trotzdem eine „Event Edit“-Funktion verwenden möchten, müssen Sie den MENU (OK)-Taster drücken. Drücken Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

You can't undo this operation. Are you sure?

Bedeutung: Beim Verlassen der Aufnahme- oder Editierfunktion des Sequencer-Modus wird der „Undo“-Befehl („Compare“-Funktion) deaktiviert. Um die soeben aufgenommenen oder editierten Daten zu behalten, müssen Sie den MENU (OK)-Taster drücken. Um zur vorigen Version zurückzukehren (und die Aufnahme bzw. Änderung rückgängig zu machen), müssen Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster drücken.

Bedeutung: Die Aufnahme oder Editierung im Sequencer-Modus ist zwar noch möglich, kann mit der „Undo“-Funktion aber nicht rückgängig gemacht werden (Compare). Drücken Sie den MENU (OK)-Taster, um die Änderung trotzdem zu behalten. (Die vorige Version kann danach aber nicht wiederhergestellt werden.) Drücken Sie den FUNCTION (CANCEL)-Taster, wenn Sie die Änderung nicht behalten möchten.

- Löschen Sie überflüssige Songs oder Spuren, um wieder Platz zu schaffen für den „Undo“-Befehl („Compare“-Funktion). Am besten speichern Sie die Daten vor der Editierung extern.

You can use "Quick Setting" with [EXIT]+[ENTER]

Bedeutet: In der Seite AUDIO IN des Programm-, Kombinations- oder Sequencer-Modus erscheint dies unten in der Anzeige, wenn das Kästchen G-SET markiert (Ein) ist. Dabei verwendet Audio In die Einstellungen der Seite G-INPUT/CTRL>AUDIO IN im Global/Media-Modus. Um diese Einstellungen ganz einfach zuzuweisen, halten Sie den EXIT-Taster gedrückt und öffnen Sie mit dem ENTER-Taster das Dialogfenster AUDIO IN -QUICK SETTING- für G-SET.

Technische Daten

Betriebstemperatur	+10 zu +40 °C		
Tastatur	KROSS2-61	61-Taster (anschlagdynamisch, aber ohne Aftertouch) Normalerweise C2–C7 (Versatz im Bereich [C1...C6]–[C3...C8])	
	KROSS2-88	NH-Tastatur („Real Weighted Hammer“, kein Aftertouch) Normalerweise A0–C8 (Versatz im Bereich [A-1...C7]–[A1...C9]) * Die Gewichtung der NH-Tasten bietet im Bass einen größeren Widerstand als im Diskant. Die Ansprache ist jener einer Flügelklaviatur zum Verwechseln ähnlich.	
System	EDS-i (Enhanced Definition Synthesis – integrated)		
Klangerzeugung	Polyphonie	120 Stimmen, 120 Oszillatoren (Single-Modus) 60 Stimmen, 60 Oszillatoren (Single-Modus) * Die tatsächliche Polyphonie richtet sich nach den Einstellungen der Oszillatoren (Stereo-Multisamples, „Velocity Crossfades“ usw.).	
		Preset-PCM-Speicher	±112MB (umgerechnet in das 48kHz/16-Bit-Linearformat) an PCM-Daten 496 Multisamples (darunter 7 Stereo-Multisamples), 1014 Drumsamples (darunter 49 Stereo-Drumsamples)
		PCM-Speichererweiterung	Etwa 128MB (*bei 48 kHz Samplingrate und 16-Bit linearer PCM) * Dient dem Laden zusätzlicher PCM-Dateien (Dateinamenserweiterung .KEP) oder Dateien im KORG-PCM-Datenformat (Dateinamenserweiterung .KSC) usw.
	Programms	Oszillator	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double):Stereo-Multisamples werden unterstützt 4 Anschlagbereiche je Oszillator („Velocity Switching“, „Crossfades“, „Layer“).
		Filter	4 mögliche Filter-Routings (Single, Serial, Parallel, 24dB) 2 Multimode-Filter pro Oszillator (Low Pass, High Pass, Band Pass, Band Reject)
		Modulation	Für jeden Oszillator: 2 Hüllkurven (Filter und Amp), 2 LFOs, 2 „Key Track“-Generatoren (Filter und Amp) und 2 „AMS“-Mixer. Außerdem: Pitch EG, Common LFO, 2 gemeinschaftliche „Key Track“-Generatoren
	Combinations	Timbres	Bis zu 16 Timbres, Umschaltung per Noten- oder Anschlagbereich, „Layer“ und „Crossfades“ werden unterstützt, „Tone Adjust“-Funktion für Ad Hoc-Editierung der angesprochenen Programs
		Masterkeyboard-Funktionen	Erlauben die Steuerung externer MIDI-Geräte
	Drumkits	Stereo- und Mono-Drumsamples. 4-fach Anschlagbereiche („Velocity Switch“) mit „Crossfade“ und einstellbarer Überblendungskurve („Linear, Power, Layer“).	
	Anzahl der... -Combinations -Programms -Drum Kits	User-Combinations	896 Combinations (384 ab Werk)
		User-Programms	1280 Programs (768 ab Werk)
		User Drumkits	58 Drumkits (42 ab Werk)
		Preset-Programms	265 Programs (256 GM2-Programms + 9 GM2-kompatible „Drums“-Programms)
Favoriten	Anzahl der Speicher	128 (16 Favoriten × 8 Bänke)	
Effekte	5 Insert-Effekte	„In-Line“-Bearbeitung; Stereo-Ein-/Ausgabe.	
	2 Master-Effekte	Zwei Busse; Stereo-Hin-/Rückweg.	
	Effekttypen	Insgesamt 134 Typen (davon 74 für Insert-Effekte, 101 für Master-Effekt 1 und 120 für Master-Effekt 2)	
	Modulation	Dynamische Modulation	
	Bus für Effektsteuerung	„Side Chain“ (stereo) für Kompressor, Gate, Vocoder usw.	
Polyphone Arpeggiators	Program-Modus: ein Arpeggiator. Combination- und Sequencer-Modus: zwei Arpeggiators.		
	5 Preset Arpeggio-Pattern (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM)		
	1280 User-Arpeggio-Pattern (1024 ab Werk) Anzahl der Töne: 12 Töne, maximal 64 Schritte		
Step-Sequencer	Program-Modus	Ein Block, Anzahl der Töne: 12 Töne + 1 Akzentfunktion, maximal 64 Schritte	
	Combination-Modus Sequencer-Modus	* Programmierung für jedes Program, jede Combination und jeden Song separat möglich	
Schlagzeugspur	Preset-Pattern	772 Pattern (Speicherung mit den Sequencer-Pattern.)	
	Einstellbare Funktionen: Trigger Mode/Sync/Zone		
Sequencer	16 MIDI-Spuren		
	128 Songs		
	Auflösung: 480 ppq (Schritte/Viertelnote)		
	Tempo: 40.00–300.00BPM (Auflösung: 1/100BPM)		
	Bis zu 210.000 MIDI-Ereignisse		
	Zählwerk	Takt/Schlag/Clock	
	16 Preset-/16 User-Templates (Song-Vorlagen)		
	Preset-Pattern	772 Pattern (Speicherung mit den „Drum Track“-Pattern.)	
Format	„Korg“ (KROSS-Format), Unterstützt SMF (Format 0 und 1)		

Pad Sampler	16 Pads x 8 Bänke Automatisch auf/von SD-Karte gespeichert und geladen. Es können bis zu vier Pads gleichzeitig wiedergegeben werden.		
	Aufnahmeformat	PCM Audioformat (48 kHz/16-Bit)	
	Aufnahmezeit	Die maximale Länge eines Stereosamples beträgt 14 Sekunden pro Pad	
	Import	WAVE-Format (Dateinamenserweiterung .wav) 44,1 kHz/16-Bit, 48 kHz/16-Bit, Stereo * 44,1 kHz wird automatisch zu 48 kHz konvertiert	
	Export	Datei im Korg PCM-Datenformat (Dateinamenserweiterung .KSC) WAVE-Format (Dateinamenserweiterung .WAV) 48 kHz/16-Bit, Stereo	
	Bearbeitung	Wellenform-Anzeige-Bearbeitungsfunktionen, Einstellungen wie Startadresse und Loop, Bearbeitungsfunktionen wie Normalisieren	
Audiorecorder	Aufnahmeformat	Audioformat: PCM-Audioformat (48kHz/16 Bit)	
	Import	WAVE-Format (Dateikennung: .wav), 44.1kHz/16 Bit oder 48kHz/16 Bit, stereo * 44.1kHz-Dateien werden automatisch zu 48kHz gewandelt	
	Export	WAVE-Format (Dateikennung: .wav), 48kHz/16 Bit, stereo	
	Aufnahmedauer	Kontinuierliche Aufnahmedauer: Bis zu 3 Stunden Gesamt-Aufnahmedauer: je nach der SD-Kartenkapazität (±90 Minuten für 1GB-Karten)	
	Anzahl der Songs	Maximal 200 Songs	
	Anzahl der Overdub-Durchgänge	Je nach der Restkapazität der SD-Karte	
	Zählwerk	Stunden/Minuten/Sekunden	
Pad Audio Play	16 Pads x 8 Bänke Direkte Wiedergabe von Daten von der SD-Karte Es können nicht mehrere Pads gleichzeitig wiedergegeben werden.		
Datenträger	File, Utility, Information, Funktionen zur Verwaltung zusätzlicher PCM-Daten		
Spielhilfen	Pitch Bend-Rad, Modulationsrad, SW1, SW2		
	REALTIME CONTROLS	SELECT-Taster, SWITCH-Taster, KNOB1-Regler, KNOB2-Regler	
	Step-Sequencer/ Favoriten/Pad Sampler/ Pad Audio Play	Pads 1–16 STEP SEQ ACTIVE-Taster, RUN-Taster FAVORITES ACTIVE-Taster SAMPLER ACTIVE-Taster, HOLD-Taster AUDIO PLAY ACTIVE-Taster, BANK SELECT-Taster LED: A/B/C/D/E/F/G/H (auch verwendet von STEP SEQ, FAVORITES, SAMPLER und AUDIO PLAY)	
	Schlagzeugspur	Taster: DRUM TRACK	
	Arpeggiator	Taster: ARP	
	Audiorecorder	Taster: ► / (Wiedergabe/Pause) (SETUP)	
Bedienoberfläche	Display	240 x 64 Pixel, beleuchtetes LC-Display Einstellbarer Kontrast (EXIT-Taster + VALUE-Rad)	
	Kategorie	CATEGORY-Rad, VALUE-Rad	
	MODI	Taster: COMBI, PROG, SEQ (GLOBAL/MEDIA)	
	Dateneingabe	Datenrad, Cursortaster ◀▶ ▲▼; Taster EXIT, ENTER, FUNCTION, PAGE-, PAGE+, MENU	
	SEQUENCER	Taster: ● (REC), ► / ■ (Start/Stopp)	
	Quick layer/split	Taster: LAYER/SPLIT	
	Sonstiges	VOLUME-Regler	
Anschlüsse für Spielhilfen	DAMPER (unterstützt stufenlose „Half-Damper“-Pedale und herkömmliche Fußtaster) ASSIGNABLE SWITCH, ASSIGNABLE PEDAL		
Audio-Ausgänge (Analog)	AUDIO OUTPUT L/MONO, R	Anschlüsse	6,3 mm Klinkenbuchse (TS nicht symmetrisch)
		Ausgangsimpedanz	1,1 [kΩ] stereo; 550 [Ω] mono (nur L/Mono)
		Maximalpegel	+10,0 [dBu]
		Lastimpedanz	10 [kΩ] oder mehr
	Einstellbar mit VOLUME-Regler		
	Kopfhöreranschluss	Anschlüsse	3,5 mm Stereo-Miniklinkenbuchse
		Ausgangsimpedanz	33 [Ω]
Maximalpegel		40 + 40 [mW]	
Einstellbar mit VOLUME-Regler			
Audio-Eingänge (Analog)	LINE IN	Anschlüsse	3,5 mm Stereo-Miniklinkenbuchse
		Eingangsimpedanz	1.1 [kΩ]
		Maximaler Eingangspegel	-42 zu 0 [dBu]
	MIC IN	Anschlüsse	6,3 mm Klinkenbuchse (TS nicht symmetrisch)
		Eingangsimpedanz	33 [Ω]
		Maximaler Eingangspegel	-48 zu -6 [dBu]
MIDI	IN, OUT		
USB	1x USB (TYPE B)	USB-MIDI-Schnittstelle, USB-Audio-Schnittstelle	
SD-Kartenschacht	Verwaltbare Speicherkapazität: SD-Karten mit einer Kapazität bis 2GB (Gigabyte). SDHC-Karten mit einer Kapazität bis 32GB (Gigabyte). SDXC-Karten werden nicht unterstützt.		
Stromversorgung	Anschluss für das AC-Netzteil (DC 9V, ⚡), POWER-Taster AA-Alkalibatterien × 6 oder Ni-MH-Batterien × 6		

Batterielaufzeit	AA-Alkalibatterien × 6	Ca. 6 Stunden
	AA-Nickel-Metallhydrid-Batterien (1900mAh) × 6	Ca. 7 Stunden
	* Die Batterielaufzeit richtet sich nach den verwendeten Batterien und Einsatzbedingungen. * Werksseitig voreingestellte Zeit.	
Leistungsaufnahme	5 W	
Abmessungen (B × T × H)	KROSS2-61	935 × 269 × 88 mm
	KROSS2-88	1448 × 383 × 136 mm
Gewicht	KROSS2-61	3,8 kg (ohne Batterien)
	KROSS2-88	12,3 kg (ohne Batterien)
Zubehör	AC-Netzteil, KROSS Blitzstart	

Sonderzubehör	XVP-10	Schwell-/Volumenpedal
	XVP-20	VOL/EXP PEDAL
	EXP-2	Schwellpedal
	DS-1H	Dämpferpedal
	PS-1, PS-3	Fußtaster/Pedal

Systemanforderungen

KORG USB-MIDI-Treiber

Windows

- Betriebssystem: Windows 7 SP1 (32-Bit/64-Bit)
- Windows 8.1 Update (32-Bit/64-Bit)
- Windows 10 Anniversary Update (Version 1607)
- Computer: USB-Port erforderlich (ein USB-Host-Controller von Intel wird empfohlen)

Mac

- Betriebssystem: Mac OS X 10.10 oder neuer, macOS 10.12, 10.13
- Computer: Apple Macintosh Computer mit Intel-Prozessor, USB-Port und Mac OS fähig.

* Änderungen der technischen Daten und Funktionen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Model: KROSS**MIDI Implementation Chart**

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 – 16	1 – 16	Memorized
	Changed	1 – 16	1 – 16	
Mode	Memorized Messages Altered	× *****	3 ×	
Note Number:	True Voice	0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127	All note numbers 0-127 can be transmitted by the Arpeggiator or as sequence data
Velocity	Note On Note Off	○ 9n, V=1 – 127 × 8n, V=64	○ 9n, V=1 – 127 ×	
Aftertouch	Polyphonic (Key) Monophonic (Channel)	○ ○	○ ○	Polyphonic aftertouch and Channel aftertouch transmitted only as sequence data *A (receive) *A (receive)
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1	○	○	Modulation wheel *C
	2, 4, 5	○	○	Controller, Pedal, Portamento Time *C
	7, 8, 10, 11	○	○	Volume, IFX pan, Pan, Expression *C
	12, 13, 16	○	○	Effect Control 1, 2, Controller *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70–79	○	○	Sound controller *C
	80, 81, 82, 83	○	○	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFXs, TFX) *C
	14, 22–24	○	○	Arpeggiator Controllers *C, *2
	6, 38, 96, 97	×	○	Data Entry (MSB, LSB), Increment, Decrement *C
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0–119	○	○	Seq. Data *C (Seq when received)
120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C	
Program Change	Variable Range	○ 0 – 127 *****	○ 0 – 127 0 – 127	*P
System Exclusive		○	○	*E, *4
System Common	Song Position	○	○	*1
	Song Select Tune	○ 0 – 127 ×	○ 0 – 127 ×	
System Real Time	Clock	○	○	*1
	Command	○	○	*1
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	× × ○ ×	○ ○ 123 – 127 ○ ×	Transmitted only if MIDI Clock is Ext-MIDI or Ext-USB
<p>Notes *P, *A, *C, *E: Transmitted/received when Global G-MIDI FILTER page (Program Change, Aftertouch, Control Change, Exclusive) is Enable, respectively. *1: When Global G-MIDI BASIC page MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for Ext-MIDI, Ext-USB. *2: Valid if the Global G-MIDI OUT page setting ARP Controllers MIDI Out is set to Control Change. The number shown here is the default setting. *3: RPN (LSB,MSB)=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune *4: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.</p>				

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

× : No

KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

©2017 **KORG INC.**

www.korg.com

Published 09/2019