



VERSELAB mv-1

Bedienungsanleitung

Bevor Sie das Gerät verwenden, stellen Sie sicher, dass das Systemprogramm die aktuelle Version besitzt. Informationen über verfügbare Systemprogramm-Updates finden Sie auf der Roland-Internetseite (<https://www.roland.com/>).

Die Bedienoberfläche und Anschlüsse	4
◇ Die Bedienoberfläche	4
◇ Vorderseite	6
◇ Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)	7
Ein- und Ausschalten	7

Überblick über das VERSELAB	8
◇ Was ist ein Project?	9
◇ Was ist ein Track?	9
◇ Was ist eine Section?	9
◇ Was ist ein Clip?	9
◇ Was ist ein Song?	9
◇ Was ist ein Vocal Take?	9
◇ Die Workflows	10
◇ Bedienschritte für das Erstellen eines Song	10

Abspielen und Neu-Arrangieren der Demo Songs	11
---	----

Referenz

Projekt-Bedienschritte	14
◇ Laden eines Projekts	14
◇ Erstellen eines neuen Projekts	14
◇ Sichern eines Projekts	14
◇ Einstellen der Projekt-Parameter	15
◇ Schützen eines Projekts	15
◇ Löschen eines Projekts	15

Bedienvorgänge für eine Sektion	16
◇ Auswahl einer Sektion	16
◇ Einstellen der Länge einer Sektion	16
◇ Kopieren einer Sektion	16
◇ Tauschen der Inhalte von Sektionen	17
◇ Löschen einer Sektion	17
◇ Benennen einer Sektion	17
◇ Einstellen der Leuchtfarben der Pads	17

Bedienvorgänge für die Tracks	18
◇ Auswahl eines Track	18
◇ Vornehmen der Track-Einstellungen	18
◇ Editieren des Track-Typs	18

Bedienvorgänge für Clips	19
◇ Auswahl eines Clip	19
◇ Editieren der Clip-Einstellungen	19
◇ Verändern von Tones/Samples	19
◇ Editieren des Clip-Namens	19
◇ Kopieren eines Clip	20
◇ Tauschen von Clips	20
◇ Löschen eines Clip	20

Laden bzw. Sichern von Clips	21
◇ Laden von Clips von der SD-Karte	21
◇ Importieren aus einem Projekt	21
◇ Sichern eines Clip auf der SD-Karte	21

Auswahl der Tones	22
◇ Tones und Track-Typen	22
◇ Auswahl der Tones	22
◇ Editieren eines Tones	24
◇ Editieren der Multi-Effekte	24

Bedienvorgänge für die Pads	25
◇ Note-Modus (NOTE)	25
◇ Velocity-Modus (VELOCITY)	25
◇ Style-Modus (STYLE)	25
◇ Chord-Modus (CHORD)	25
◇ Section Select-Modus (SECTION SELECT)	25

Erstellen von Phrasen	26
◇ Die Einzelschritteingabe (TR-REC)	26
◇ Die Echtzeit-Aufnahme	26
◇ Editieren der Steps	27
◇ Einstellungen für Takte	27
◇ Einstellen des Tempos und Metronoms	27

Korrigieren der Noten-Positionen (Quantize)	28
◇ Quantisieren während des Playback	28
◇ Quantisieren während der Aufnahme	28

Aufzeichnen von CTRL Regler-Bewegungen (Motions)	29
---	----

Die Verwendung von Samples (Audiodateien)	31
◇ Vorbereitungen für das Sampling	31
Konfigurieren des external Audioeingangs	31
Einstellungen für das Sampling	31
◇ Sampling	32

Loop Playback von Samples (Audio Looper)	33
◇ Einstellen des Track-Typ „Looper“	33
◇ Vorbereiten des Sample	33
Aufnahme von Audiodaten	33
Laden von Clips	33
Laden von Samples	33
◇ Abspielen von Samples als Loop	33
◇ Einstellungen für das Sample-Playback	34
◇ Editieren eines Sample	34
◇ Editieren der Multi-Effekte	34
◇ Einstellungen für Takte	34

Erstellen eines Song durch Arrangieren der Sektionen	35
◇ Erstellen eines Song	35
◇ Einstellungen für den Song.....	35
◇ Verändern der Tonart von Sektionen innerhalb eines Song.....	36
◇ Verwendung von Templates für das Einstellen eines Song (Song Templates)	36

Aufnahme der Stimmensignale	37
◇ Aufnahme der Stimmensignale.....	37
◇ Importieren von Samples für Vocal Takes.....	37
◇ Editieren einer Vocal-Sequenz.....	38
Bestimmen des Startpunkts des Stimmensignals	38
Hinzufügen einer Vocal-Sequenz.....	38
Löschen einer Vocal-Sequenz.....	38
◇ Editieren der Vocal Takes	39
Einstellungen für das Playback.....	39
Umbenennen eines Vocal Take.....	39
Stummschalten eines Vocal Take	39
Löschen eines Vocal Take.....	39
◇ Verwendung des Vocal Processor.....	40
Hinzufügen von Effekten für das Vocal-Playback	40
Hinzufügen von Effekten für das Mikrofonsignal	40
Umschalten der Effekte	40
◇ Vornehmen der Vocal Track-Einstellungen	41
Einstellen der Lautstärke und des Panorama.....	41
Einstellen der Effekte	41

Finales Mischen des Song als Audiodatei (Mixdown)	42
◇ Hinzufügen von Effekten für den gesamten Song (Mastering)	42
◇ Erstellen einer Audiodatei (Mixdown).....	42

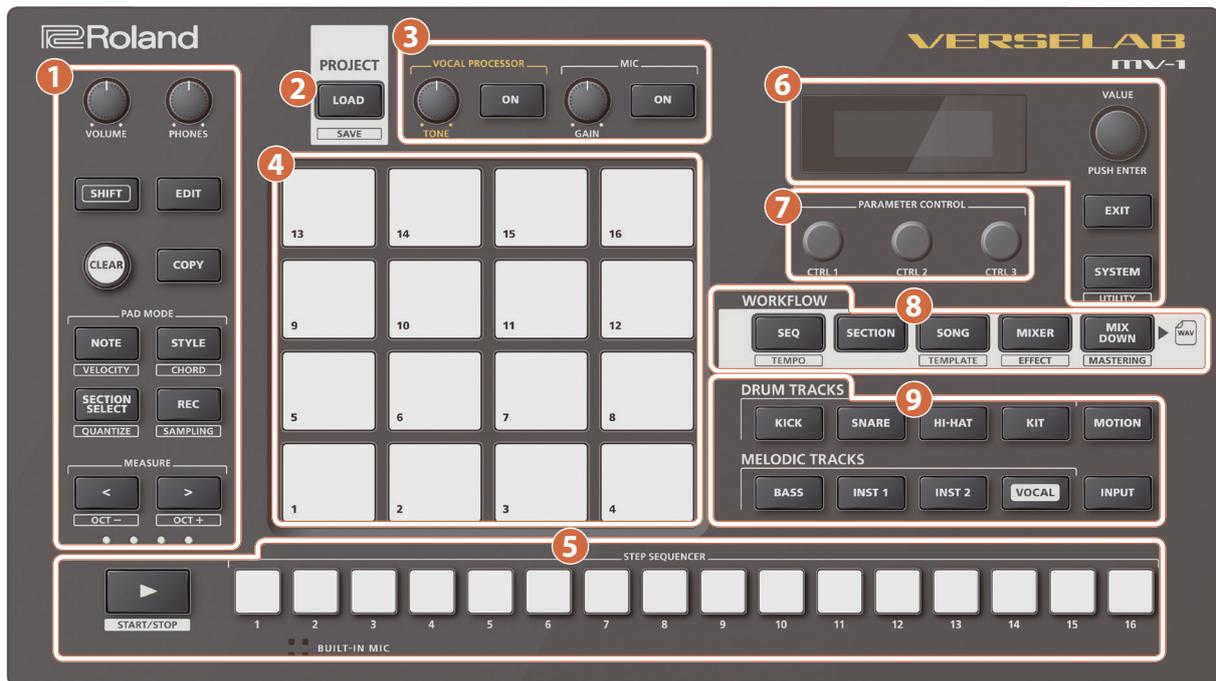
Andere Funktionen	43
◇ Zuweisen eines Parameters für einen [CTRL]-Regler ..	43
◇ System-Einstellungen	43
◇ Formatieren der SD-Karte	43
◇ Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)	43
◇ Überprüfen des Status des internen Speichers	44
◇ Optimieren des Speichers (Looper Optimize)	44
◇ Löschen von Samples, die in einem Projekt geladen sind.....	44
◇ Austauschen von Daten zwischen SD-Karte und Rechner.....	44

Anhang

Liste der Kurzbefehle	46
Technische Daten	48

Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Die Bedienoberfläche



1 Common-Sektion (1)

[VOLUME]-Regler

stellt den Ausgangspegel der LINE OUT-Buchsen ein.

[PHONES]-Regler

stellt den Ausgangspegel der PHONES-Buchse ein.

[SHIFT]-Taster

ruft in Verbindung mit anderen Tastern zusätzliche Funktionen auf. Die über [SHIFT] verfügbaren Funktionen sind unterhalb der Bedientaster aufgedruckt.

[EDIT]-Taster

ruft in Verbindung mit anderen Tastern Display-Anzeigen für das Einstellen von Parametern auf.

[CLEAR]-Taster

ermöglicht das Löschen von Step Sequencer-Aufnahmen, Sektionen, Clips usw.

[COPY]-Taster

ermöglicht das Kopieren und Vertauschen von Sektionen und Clips.

[NOTE]-Taster

schaltet die Pads in den Noten-Modus. Sie können dann über die Pads Noten wie bei einer Tastatur spielen (Instrumenten-Sounds, Drum-Sounds usw.).

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [NOTE]-Taster drücken, werden die Pads in den Velocity-Modus geschaltet. Sie können dann über die Pads 16 verschiedene Velocity (Dynamik)-Werte auslösen, unabhängig davon, wie stark oder schwach Sie ein Pad anschlagen.

[STYLE]-Taster

schaltet die Pads in den Style-Modus. Sie können dann Phrasen mit Triolen, wiederholten Noten usw. sowie Arpeggio-Muster abspielen.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [STYLE]-Taster drücken, werden die Pads in den Chord-Modus geschaltet. Sie können dann über die Pads Akkorde spielen.

[SECTION SELECT]-Taster

schaltet die Pads in den Section Select-Modus. Sie können dann über die Pads Sektionen auswählen.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [SECTION SELECT]-Taster drücken, erscheint das Quantize Setting-Display.

[REC]-Taster

Über diesen Taster können Sie die Aufnahme aktivieren, Song-Strukturen verändern, Gesangspassagen aufnehmen usw..

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [REC]-Taster drücken, wird der Sampling Standby-Modus aktiviert.

MEASURE [<] [>]-Taster

wählen den Takt aus, der editiert werden soll.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und einen der MEASURE [<] [>]-Taster drücken, wird die Oktavlage der Pads verschoben.

Measure-Anzeigen (4)

zeigt während des Editierens oder des Playback die Takt-Position an.

2 Project-Sektion

[LOAD]-Taster

ruft das Project Settings-Display auf. Hier können Sie verschiedene Bedienvorgänge beim Erstellen bzw. Laden eines Projekts aufrufen. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [LOAD]-Taster drücken, wird das Projekt gesichert.

* Die Projektdaten werden auf der SD-Karte gespeichert.

3 Vocal-Sektion

[TONE]-Regler

bestimmt die Stärke des Vocal-Effekts.

* Wenn Sie den [EDIT]-Taster gedrückt halten und den [TONE]-Regler drehen, können Sie dem [TONE]-Regler einen Parameter zuweisen.

VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster

schaltet den Vocal Processor-Effekt ein bzw. aus.

[GAIN]-Regler

bestimmt den Eingangspegel des Mikrofonsignals.

MIC [ON]-Taster

schaltet den Mikrofoneingang ein bzw. aus.

4 Pad-Sektion

Pads (16)

zum Erstellen von Phrasen (Spieldaten) und Auswählen der Sektionen.

* Der Bedienvorgang und der im Display dargestellte Inhalt ist unterschiedlich abhängig vom gewählten Workflow und der Betriebsart der Pads.

5 Step Sequencer-Sektion

[▶] (START/STOP)-Taster

startet bzw. stoppt das Playback. Im Record Standby-Modus wird die Aufnahme gestartet bzw. gestoppt.

STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster

zur Eingabe von Phrasen und Editieren der Song-Strukturen.

* Der Bedienvorgang und der im Display dargestellte Inhalt ist unterschiedlich abhängig vom gewählten Edit-Modus im Workflow.

6 Common-Sektion (2)

Display

zeigt verschiedene Informationen an, abhängig vom ausgeführten Bedienvorgang.

[VALUE]-Regler

Drehen: wählt einen Parameter aus bzw. verändert einen Wert.

Drücken: bestätigt die Auswahl eines Parameters bzw. aktiviert eine ausgewählte Funktion aktiviert.

[EXIT]-Taster

wählt wieder die vorherige Display-Anzeige aus bzw. bricht einen Bedienvorgang ab.

[SYSTEM]-Taster

ruft das System Settings-Display auf.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [SYSTEM]-Taster drücken, erscheint das Utility-Display.

7 Control-Sektion

[CTRL 1] [CTRL 2] [CTRL 3]-Regler

Mit diesen Reglern werden Einstellungen verändert bzw. Motion-Daten in Clips erzeugt und aufgezeichnet.

8 Workflow-Sektion

Ein „**Workflow**“ bezeichnet eine Abfolge von Bedienschritten, um einen Song zu erstellen. Ein Workflow besteht aus verschiedenen Teilen: den drei Edit-Modi zum Erstellen der Spieldaten, dem Mixer für das Einstellen des Sounds und dem Mixdown für das Finalisieren des Songs.

➔ Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt „Die Workflows“ (S. 10).

[SEQ]-Taster

schaltet vom Edit-Modus in den Sequencer-Modus um.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [SEQ]-Taster drücken, erscheint das Display zum Einstellen des Tempos und weiterer Parameter.

[SECTION]-Taster

schaltet vom Edit-Modus in den Section-Modus um.

[SONG]-Taster

schaltet vom Edit-Modus in den SONG-Modus um.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [SONG]-Taster drücken, erscheint das Display zum Einstellen der Song-Vorlage (SONG Template).

[MIXER]-Taster

ruft das Mixer-Display auf, in dem Sie die Lautstärke, das Panorama usw. einstellen können.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [MIXER]-Taster drücken, erscheint das Display zum Einstellen der Total Effects (die Effekte, die auf den gesamten Song wirken).

[MIXDOWN]-Taster

ruft das Mixdown Settings-Display auf. Hier können Sie den Song finalisieren und Audiodaten erstellen.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [MIXDOWN]-Taster drücken, erscheint das Mastering Settings-Display.

9 Track-Sektion

[KICK]-Taster

wählt den KICK Track aus.

[SNARE]-Taster

wählt den SNARE Track aus.

[HI-HAT]-Taster

wählt den HI-HAT Track aus.

[KIT]-Taster

wählt den KIT Track aus.

[BASS]-Taster

wählt den BASS Track aus.

[INST 1]-Taster

wählt den INST 1 Track aus.

[INST 2]-Taster

wählt den INST 2 Track aus.

[VOCAL]-Taster

wählt den VOCAL Track aus.

* Der VOCAL Track kann nur ausgewählt werden, wenn der Workflow „SONG“ ausgewählt wurde.

[MOTION]-Taster

schaltet die Motion-Funktion ein bzw. aus (S. 29).

[INPUT]-Taster

ruft das Audio Input Settings-Display auf.

Vorderseite



1 [PHONES]-Buchsen

zum Anschluss von Kopfhörern mit Klinken- oder Miniklinken-Stecker. Sie können beide Anschlüsse gleichzeitig verwenden.

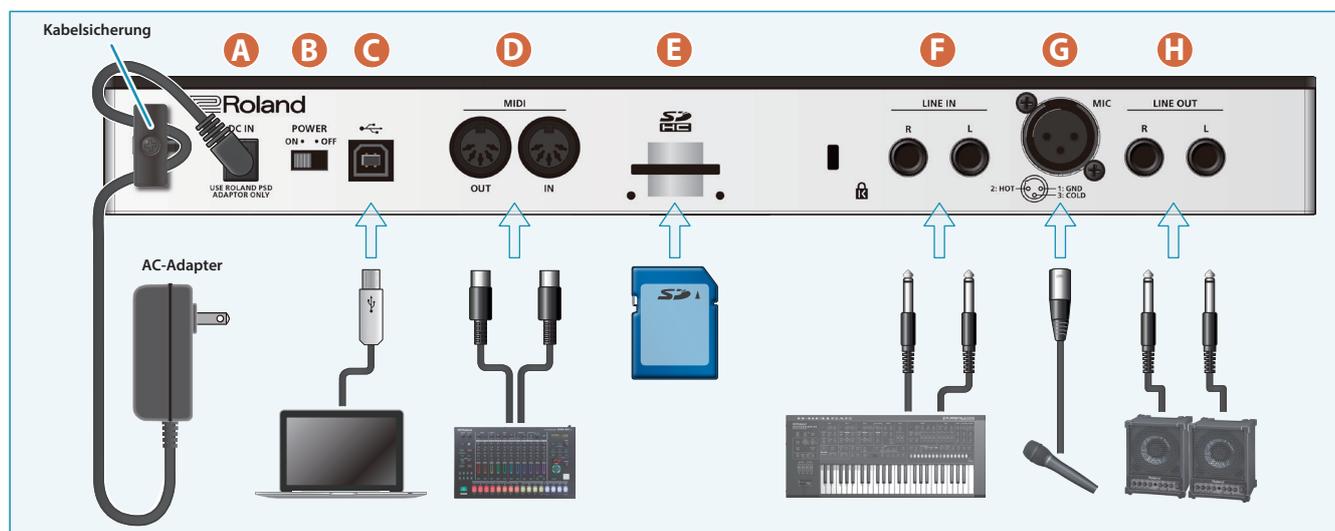
* Über beide Buchsen wird das gleiche Audiosignal ausgegeben.

2 BUILT-IN MIC

Dieses ist das eingebaute Mikrofon. Mit diesem können Sie Stimmensignale, Sounds und weitere Audiodaten aufnehmen.

Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)

* Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.



A DC IN-Buchse

zum Anschluss des beigefügten AC-Adapters.

* Sichern Sie das Kabel des AC-Adapters mithilfe der Kabelsicherung (siehe Abbildung).

B [POWER]-Schalter

schaltet das Gerät ein bzw. aus.

C USB (←→)-Anschluss

Verwenden Sie ein USB 2.0-kompatibles USB-Kabel (Typ B) für die Verbindung zu einem Rechner oder einem Smartphone. Sie können über die USB-Verbindung MIDI- und Audiodaten übertragen.

- * Ein USB-Treiber ist für dieses Gerät nicht notwendig.
- * Dieses Gerät kann auch über USB mit Strom versorgt werden. Die folgenden Funktionen sind eingeschränkt, wenn das Gerät über USB mit Strom versorgt wird.
 - Die Phantomspeisung steht nicht zur Verfügung.
 - Die Kopfhörerlautstärke ist reduziert.
 - Die LED-Anzeigen sind dunkler.

Um die Stromversorgung über USB zu erreichen, ohne dass die o.g. Funktionen eingeschränkt sind, halten Sie den [VALUE]-Regler gedrückt und schalten Sie das Gerät ein. Abhängig davon, wie viel Strom über USB bereit gestellt wird, kann es vorkommen, dass das Gerät in diesem Fall nicht eingeschaltet wird.

D MIDI-Anschlüsse

Hier können Sie externe MIDI-Geräte anschließen und mit diesen MIDI-Daten austauschen.

E SD Card-Schacht

Stecken Sie eine SD-Karte vorschriftsmäßig in den Kartenschacht. Auf der SD-Karte sind Daten für dieses Gerät gespeichert (Projekte, Einstellungen, Tones, Samples).

- * Wenn Sie die Abdeckung für den SD-Kartenschacht befestigen, kann die Karte nicht aus dem Gerät genommen werden. Verwenden Sie für die Befestigung die beiden im Gerät eingelassenen Schrauben.
- * Schalten Sie das Gerät nicht aus und nehmen Sie die SD-Karte nicht heraus, solange das Gerät auf die SD-Karte zugreift.
- * Bei einigen Typen von Speicherkarten bzw. bei Speicherkarten einiger Hersteller kann es vorkommen, dass die Aufnahme bzw. Wiedergabe nicht korrekt funktioniert.

F LINE IN-Buchsen

Dieses sind analoge Audio-Eingangsbuchsen. Hier können Sie externe Instrumente oder anderes Equipment anschließen.

G MIC-Anschluss

zum Anschluss eines dynamischen oder eines Kondensator-Mikrofons.

* Pin-Belegung des MIC-Anschlusses



* **Die Phantomspeisung.**

Sie können für die MIC-Buchse eine Phantomspeisung einschalten (+48 V). Die Phantomspeisung ist zu verwenden, wenn Sie ein Kondensator-Mikrofon angeschlossen haben, welches eine Phantomspeisung benötigt. Setzen Sie mithilfe des [INPUT]-Tasters den Parameter „Phantom Sw“ auf „ON“.

WICHTIG

- Wenn Sie keine Phantomspeisung benötigen, stellen Sie sicher, dass diese ausgeschaltet ist. Es kann zu Schäden kommen, wenn Sie versehentlich Phantomspeisung an dynamische Mikrofone, Audio-Wiedergabegeräte oder andere Geräte anlegen, die keine solche Speisung benötigen.
- Wenn das Gerät über USB mit Strom versorgt wird, kann die Phantomspeisung nicht verwendet werden.

H LINE OUT-Buchsen

Dieses sind analoge Audio-Ausgangsbuchsen. Verbinden Sie diese mit einem Verstärkersystem bzw. Monitor-Lautsprechern.

Ein- und Ausschalten

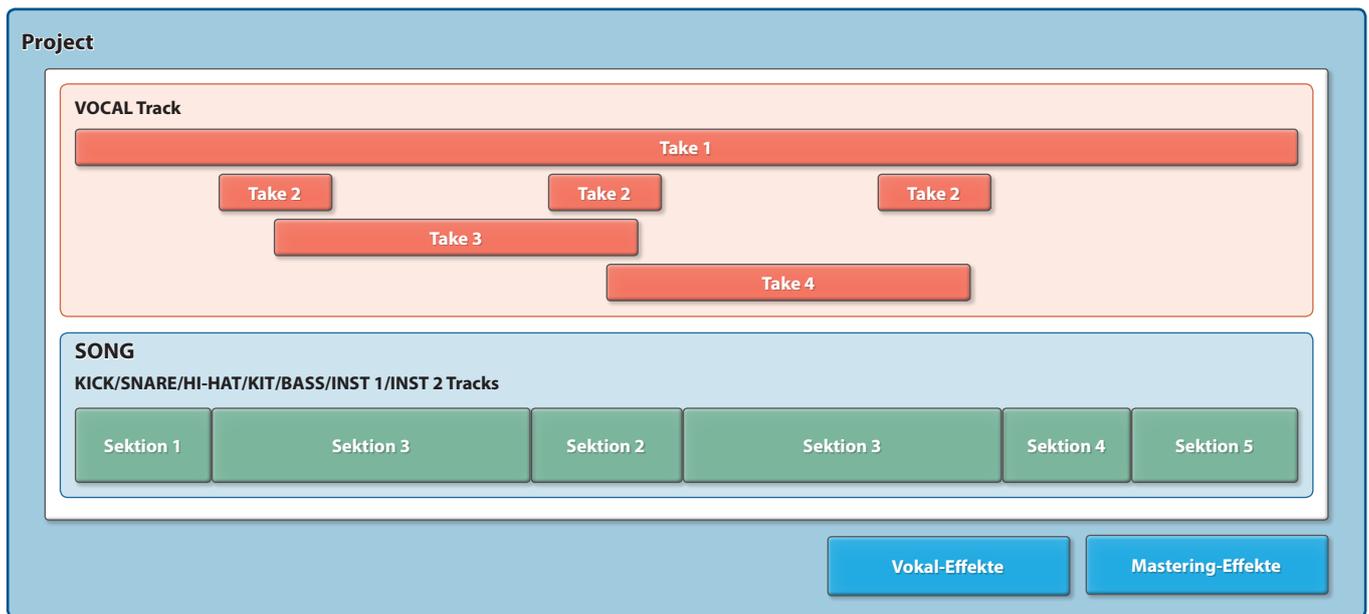
* Regeln Sie vor dem Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.

Ein- und Ausschalten des Geräts

- **Schalten Sie die Geräte in der folgenden Reihenfolge ein:** dieses Gerät → externe Geräte und erhöhen Sie die Lautstärke.
- **Schalten Sie die Geräte in der folgenden Reihenfolge aus:** externe Geräte → dieses Gerät.

Überblick über das VERSELAB

Aufbau eines SONG



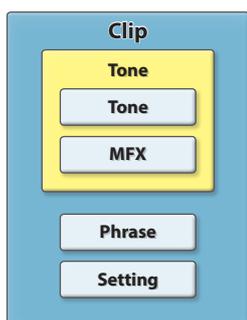
Tracks und Sektionen

	Sektion 1	Sektion 2	Sektion 3	...	Sektion 16	
KICK Track	Clip 1	Clip 2	Clip 3		Clip 16	EQ/COMP
SNARE Track	Clip 1	Clip 2	Clip 3		Clip 16	EQ/COMP
HI-HAT Track	Clip 1	Clip 2	Clip 3		Clip 16	EQ/COMP
KIT Track	Clip 1	Clip 2	Clip 3		Clip 16	EQ/COMP
BASS Track	Clip 1	Clip 2	Clip 3		Clip 16	EQ/COMP
INST 1 Track	Clip 1	Clip 2	Clip 3		Clip 16	EQ/COMP
INST 2 Track	Clip 1	Clip 2	Clip 3		Clip 16	EQ/COMP
	Setting	Setting	Setting		Setting	

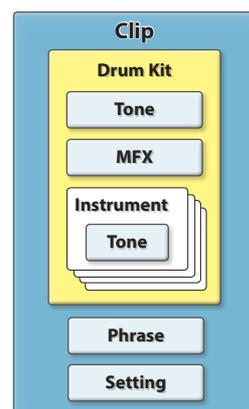
VOCAL Track	Take 1	Take 2	Take 3	Take 4	Take 5	...	Take 16	EQ/COMP	MFX
-------------	--------	--------	--------	--------	--------	-----	---------	---------	-----

Clips

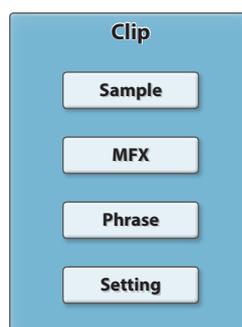
Track-Typ: Tone



Track-Typ: Drum Kit



Track-Typ: Looper



Was ist ein Project?

Die Daten für das Erstellen von Songs sind in einem „Project“ organisiert. Gehen Sie wie folgt vor, um für einen Song ein Projekt zu erstellen und zu sichern.

Die Projektdaten werden auf der SD-Karte gesichert. Wenn Sie einen Song erstellen, müssen Sie ein einzelnes Projekt von der SD-Karte in das Gerät laden, um dieses editieren zu können.

Ein Projekt enthält Einstellungen für Clips, Sektionen, Tracks, Songs, Effekte usw..

Was ist ein Track?

In einem Track werden die erzeugten Spieldaten aufgenommen. Das Gerät besitzt acht Tracks: KICK, SNARE, HI-HAT, KIT, BASS, INST 1, INST 2 und VOCAL.

Es gibt vier verschiedene Track-Typen: „Tone“, „Drum Kit“, „Looper“ und „Vocal“. Für die Tracks KICK, SNARE, HI-HAT, KIT und BASS können Sie entweder „Tone“ oder „Drum Kit“ auswählen (S. 18).

* Der VOCAL Track verwendet immer den Typ „Vocal“.

* Für die Tracks INST 1 und INST 2 können Sie den Track-Typ „Looper“ verwenden.

Tone: Dieser Track-Typ ist für Instrumente wie Bass-Gitarre, Piano, Synthesizer usw.
Sie können über die Pads Skalen oder Akkorde spielen.

Drum-Kit: Dieser Track-Typ ist für Drum-Kits.
Sie können über die Pads verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente spielen.

Looper: Dieser Track-Typ ist für Audio Loop-Phrasen (Drum Loops, Gitarren-Riffs usw.).
Es steht auch eine Time Stretch-Funktion zur Verfügung. Damit es es möglich, die Abspiel-Geschwindigkeit zu verändern, ohne dass sich die Tonhöhe ändert.

Vocal: Dieser Track-Typ ist für Stimmensignale (Melodiegesang, Hintergrundgesang, Sprache usw.)
* Dieser Track-Typ kann nur für den VOCAL Track ausgewählt werden.

Was ist eine Section?

Die sieben Tracks (außer dem VOCAL Track) werden in Gruppe als „Section“ bezeichnet. Sie können bis zu 16 Sektionen erstellen.

Für jede Sektion können Sie Song-typische Strukturen definieren (Intro, Verse 1, Verse 2, Chorus, Outro usw.).

Was ist ein Clip?

Ein „Clip“ beinhaltet die Spieldaten eines Track (außer dem VOCAL Track). Die Daten, die in einem Track aufgezeichnet und abgespielt werden können, sind abhängig vom ausgewählten Track-Typ.

Track-Typ: Tone

Clip Settings: Name, Length, Volume, Key, Shuffle, usw.

Tone: Tone- und Multieffekt-Einstellungen

Phrase: Spieldaten und CTRL-Reglerdaten (Motion)

Track-Typ: Drum Kit

Clip Settings: Name, Length, Volume, Key, Shuffle, usw.

Drum-Kit: Tone- und Multieffekt-Einstellungen

Drum-Instrument: Tone-Einstellungen

Phrase: Spieldaten und CTRL-Reglerdaten (Motion)

Track-Typ: Looper

Clip Settings: Name, Length, Volume, usw.

Sample: die vom Looper abgespielte Audiodatei

Looper Setting: Abspiel-Methode des Looper

MXF: Multieffekt-Einstellungen

Phrase: CTRL-Reglerdaten (Motion)

Was ist ein Song?

Ein „Song“ ist eine Abfolge von Sektionen in einer arrangierten Reihenfolge. Der Song wird in Verbindung mit dem VOCAL Track abgespielt.

Sie können auf das Playback des Song zusammen mit dem VOCAL Track die Mastering-Effekte anwenden und das Ergebnis als WAV-Datei sichern (Mixdown).

Was ist ein Vocal Take?

Ein „Vocal Take“ ist eine Audio-Phrase, die auf dem VOCAL Track aufgenommen wurde (Melodiegesang, Hintergrundgesang, Sprache usw.). Sie können bis zu 16 Vocal Takes erstellen und diese für das Song-Playback einsetzen.

Die Spieldaten werden im VOCAL Track als Vocal-Sequenz aufgezeichnet.

Die Workflows

Ein „Workflow“ bezeichnet eine Abfolge von Bedienschritten, um einen Song zu erstellen.

Die Workflow-Sektion in diesem Gerät besitzt die folgenden Modi.



SEQ (Sequencer)

In diesem Modus werden Clips für die einzelnen Tracks erstellt. Clips sind die kleinste Einheit eines Song.

- Wählen Sie das gewünschte Instrument (Tone) aus und zeichnen Sie die Spieldaten auf.
- Sie können Audio-Phrasen importieren und abspielen (Looper).

SECTION

In diesem Modus können Sie Sektionen vorhören und die Anzahl der Takte für eine Sektion einstellen.

SONG

- In diesem Modus können Sie Sektionen in der gewünschten Reihenfolge arrangieren, um einen Song zu erstellen.
- Nehmen Sie während des Song-Playback den Gesang auf dem VOCAL Track auf.

MIXER

In diesem Modus können Sie das Ausgangssignal für jeden Track einstellen.

MIXDOWN

In diesem Modus können Sie den Song und die Gesangsspur (VOCAL Track) als WAV-Datei auf die SD-Karte exportieren.

Bedienschritte für das Erstellen eines Song

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Song zu erstellen.

Erstellen eines neuen Projekts

[Erstellen eines Projekts \(S. 14\)](#)

[Einstellen des Tempos \(S. 27\)](#)

[Einstellungen für den Song \(S. 35\)](#)

Erstellen einer Sektion

Erstellen Sie für jeden der Tracks jeweils eine Clip.

[Verändern der Tones \(S. 22\)](#)

[Erstellen von Phrasen \(S. 26\)](#)

Erstellen von Variationen für Sektionen

Kopieren Sie Sektionen, um Variationen für die verschiedenen Songabschnitte (Intro, Verse 1, Verse 2, Chorus usw.) zu erstellen.

[Kopieren einer Sektion \(S. 16\)](#)

[Editieren der Länge einer Sektion \(S. 16\)](#)

Erstellen eines Song durch Arrangieren der Sektionen

Bringen Sie die verschiedenen Sektion-Variationen in die gewünschte Reihenfolge und nehmen Sie danach den Gesang auf dem VOCAL Track auf.

[Erstellen eines Song \(S. 35\)](#)

[Aufnahme der Stimmensignale \(S. 37\)](#)

Einstellen der Lautstärke und des Equalizer für jeden Track

Stellen Sie für jeden Track die Lautstärke und die Klangfarbe sowie weitere Parameter ein.

[Vornehmen der Track-Einstellungen \(S. 18\)](#)

Mixdown der Daten

Fügen Sie den Signalen Effekte hinzu und erstellen Sie dann daraus einen Mixdown.

[Hinzufügen von Effekten für den Song \(S. 42\)](#)

[Erstellen einer Audiodatei \(S. 42\)](#)

Sichern eines Projekts (S. 14)

Abspielen und Neu-Arrangieren der Demo Songs

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die auf der SD-Karte gespeicherten Demo-Songs (Projekte) neu arrangiert und als WAV-Datei auf der SD-Karte gesichert werden.

Übersicht der Bedienabläufe

1. Laden Sie das Projekt und spielen Sie den Song ab.
2. Laden Sie einen Clip und editieren Sie die Tones und Phrasen.
3. Verändern Sie die Struktur des Song, indem Sie die Sektionen neu arrangieren, deren Länge verändern usw..
4. Nehmen Sie das Stimmensignal auf.
5. Mischen Sie den Song und sichern Sie den Song mit dem Stimmensignal als WAV-Datei.

1 Laden des Projekts und Abspielen des Song

Laden Sie das Demo-Projekt „05_Dark Cherry“ und spielen Sie den Song ab.

1. Drücken Sie den [LOAD]-Taster.
Das PROJECT-Display erscheint.

```
PROJECT:
▶LOAD
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „LOAD“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das PROJECT LOAD-Display erscheint.

```
PROJECT LOAD: 0
01_Last Call.MVP
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das Projekt „05_Dark Cherry“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Load Project?
[Cancel] [OK]
```

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Projekt wird geladen.

* Wenn Sie das Projekt verändert haben, erscheint eine Bestätigungs-Abfrage, welche Sie fragt, ob Sie das aktuelle Projekt sichern möchten. Wählen Sie „SAVE“ (S. 14), wenn Sie das aktuelle Projekt sichern möchten oder „LOAD“, wenn Sie das aktuelle Projekt nicht sichern möchten.

5. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
6. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
7. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster.
Der ausgewählte Song wird abgespielt.
8. Drücken Sie erneut den [▶] (START/STOP)-Taster, um das Playback zu stoppen.

Drücken Sie eines der Pads, das im Stop-Zustand hell leuchtet, um die Clips für die einzelnen Sektionen vorzuhören.

2 Laden von Clips

Dieser Vorgang beschreibt, wie ein Preset Clip von der SD-Karte geladen und die Tone- und Phrasen-Daten editiert werden.

Als Beispiel wird die Editierung des Clip des INST 1 Track der Sektion 4 verwendet.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie den [INST 1]-Taster, um den INST 1 Track auszuwählen.
Drücken Sie eines der hell leuchtenden Pads, um die Clips des INST 1 Track vorzuhören.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach das Pad [4], um zu bestimmen, wohin der Clip geladen werden soll.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.

```
CLIP EDIT MENU:
▶LOAD CLIP
```

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „LOAD CLIP“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das CLIP FILE-Display erscheint.

```
CLIP FILE:(TONE)
F:P01_Drum
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Clip (.mvc) aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Der Clip wird geladen.
Drücken Sie das Pad [4], um den Clip vorzuhören und stellen Sie sicher, dass der richtige Tone und die richtige Phrase ausgewählt sind.

Auswahl eines Clip

Die auf der SD-Karte gespeicherten Preset Clips sind in Kategorien sortiert, die sich in verschiedenen Ordnern befinden. Prüfen Sie die Inhalte der Ordner und wählen Sie einen Clip (.mvc) aus.

Die Ordner sind mit dem Buchstaben „F:“ (Folder) gekennzeichnet.

- Drücken Sie den [VALUE]-Regler, während Sie einen Ordner auswählen, um die Daten innerhalb des gewählten Ordners anzeigen zu lassen.
- Um wieder zu nächsthöheren Ebene zu gelangen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

3 Verändern der Song-Struktur

Neu-Arrangieren der Sektionen

Gehen Sie wie folgt vor, um die Sektionen des Song in eine neue Reihenfolge zu bringen. Dieses Beispiel beschreibt, wie die sechste Sektion des Song an eine andere Position verschoben wird.

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie den [REC]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
4. Drücken Sie den STEP SEQUENCER [6]-Taster, um zu bestimmen, wo die Sektion platziert werden soll.
Die Anzeige des STEP SEQUENCER [6]-Tasters blinkt.
5. Drücken Sie eines der Pads [1]–[8], um die entsprechende Sektion auszuwählen.
Der Song ist damit neu arrangiert und die ausgewählte Sektion an der sechsten Stelle positioniert.
6. Drücken Sie den [REC]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

Verändern der Länge einer Sektion

Gehen Sie wie folgt vor, um die Anzahl der Takte einer Sektion einzustellen. Dieses Beispiel beschreibt, wie die Anzahl der Takte für Sektion 1 verändert wird.

1. Drücken Sie den [SECTION]-Taster, um den Workflow auf „Section“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie das Pad [1], um die Sektion 1 auszuwählen.
Die STEP SEQUENCER-Taster [1]–[8] leuchten und zeigen die aktuelle Anzahl der Takte der Sektion 1 an.
Jeder leuchtende Taster entspricht einem Takt (16 Steps).
4. Drücken Sie den STEP SEQUENCER [4]-Taster.
Die Länge der Sektion 1 ist auf vier Takte reduziert.

4 Aufnahme der Stimmensignale

Das folgende Beispiel beschreibt, wie der Gesang über das interne Mikrofon zum laufenden Song-Playback aufgenommen wird.

1. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den MIC [ON]-Taster.
Das MIC SETTING-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „Mic In“ und für diesen Parameter die Einstellung „BUILT-IN“.
3. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
4. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.

5. Drücken Sie eines der nicht leuchtenden Pads [1]–[16], um den noch leeren Track auszuwählen, auf dem das Stimmensignal aufgenommen werden soll.
„[REC] RecStandby“ erscheint im Display.

6. Drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]–[10]-Taster, um das Timing für den Aufnahmestart zu bestimmen.
Das ausgewählte Aufnahmestart-Timing (Measure-Beat) wird oben rechts im Display angezeigt
7. Drücken Sie den [REC]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
8. Drücken Sie den MIC [ON]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
Singen bzw. sprechen Sie testweise in das Mikrofon.
9. Stellen Sie mit dem [GAIN]-Regler die gewünschte Aufnahme-Lautstärke ein.
Stellen Sie die Aufnahme-Lautstärke so hoch wie möglich ein, ohne dass das Level Meter vollständig ausschlägt.

 Der Vocal Take wird dem gedrückten Pad zugeordnet.



10. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um die Aufnahme zu starten.
11. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.
Wenn Sie den Song abspielen, sind zusätzlich auch die aufgenommenen Vocal Takes zu hören.
12. Drücken Sie den MIC [ON]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

 • Um einen Vocal Take zu löschen, halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und drücken Sie das gewünschte Pad [1]–[16] (S. 39).
• Sie können dem Stimmensignal auch einen Vocal Processor-Effekt hinzufügen (S. 40).

5 Der Mixdown-Vorgang

Gehen Sie wie folgt vor, um den Song zusammen mit dem Stimmensignal als WAV-Datei auf die SD-Karte zu exportieren.

* Der Mixdown-Vorgang benötigt die gleiche Zeit wie die Länge des Playback.

1. Drücken Sie den [MIXDOWN]-Taster.
Das MIXDOWN-Display erscheint.

 2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „FULL MIX“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Der Mixdown des Song und der Vocal Takes wird gestartet.

- Der Mixdown wird mit Ende des Song-Playback beendet.

 Wählen Sie nach Ende des Mixdown im MIXDOWN-Display „PREVIEW“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler, um die erzeugte WAV-Datei vorzuhören.

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das MIXDOWN-Display zu verlassen.

Referenz

Projekt-Bedienschritte

Die Daten für das Erstellen eines Song sind in einem „Project“ organisiert. Gehen Sie wie folgt vor, um für einen Song ein Projekt zu erstellen und zu sichern.

WICHTIG

Wenn Sie das Gerät ausschalten, ohne die Daten zu speichern, werden alle bis dahin geänderten, aber nicht gesicherten Daten gelöscht. Wenn Sie die Änderungen behalten möchten, sichern Sie das Projekt auf der SD-Karte.

Laden eines Projekts

Laden Sie das gewünschte Projekt von der SD-Karte, wenn Sie einen Song editieren möchten.

WICHTIG

Wenn Sie ein neues Projekt laden, werden alle bis dahin nicht gesicherten Inhalte des aktuell geöffneten Projekts gelöscht.

1. Drücken Sie den [LOAD]-Taster.

Das PROJECT-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „LOAD“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das PROJECT LOAD-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das gewünschte Projekt aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das Projekt wird geladen.

* Wenn Sie das Projekt verändert haben, erscheint eine Bestätigungs-Abfrage, welche Sie fragt, ob Sie das aktuelle Projekt sichern möchten. Wählen Sie „SAVE“, wenn Sie das aktuelle Projekt sichern möchten oder „LOAD“, wenn Sie das aktuelle Projekt nicht sichern möchten.

Erstellen eines neuen Projekts

Wenn Sie einen neuen Song aufnehmen möchten, müssen Sie ein neues Projekt erstellen.

1. Drücken Sie den [LOAD]-Taster.

Das PROJECT-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „NEW“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Damit wird ein neues Projekt erstellt.

* Wenn Sie das Projekt verändert haben, erscheint eine Bestätigungs-Abfrage, welche Sie fragt, ob Sie das aktuelle Projekt sichern möchten. Wählen Sie „SAVE“, wenn Sie das aktuelle Projekt sichern möchten oder „NEW“, wenn Sie das aktuelle Projekt nicht sichern möchten.

Sichern eines Projekts

Gehen Sie wie folgt vor, um das Projekt auf der SD-Karte zu sichern.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [LOAD]-Taster.

Das Project Name Edit-Display erscheint.



2. Verändern Sie den Projekt-Namen.

Sie können das Zeichen an der aktuellen Cursor-Position verändern.

Bedienvorgang	Beschreibung
MEASURE [←] [→]	wählt die Position in der Zeile aus
[VALUE]	verändert das Zeichen
[SHIFT] + MEASURE [→]	fügt ein Leerzeichen ein
[SHIFT] + MEASURE [←]	löscht das Zeichen
[CLEAR]	löscht das Zeichen und ersetzt dieses durch ein Leerzeichen

3. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das Projekt wird gesichert.

WICHTIG

Schalten Sie das Gerät nicht aus und nehmen Sie die SD-Karte nicht heraus, solange im Display noch „Now Writing“ erscheint.

- * Wenn auf der SD-Karte bereits ein gleichnamiges Projekt gespeichert ist, erscheint eine Bestätigungs-Abfrage, welche Sie fragt, ob Sie die gleichnamige Datei überschreiben möchten oder nicht. Wählen Sie „OK“, wenn Sie die gleichnamige Datei überschreiben möchten bzw. „Cancel“, wenn Sie den Vorgang abbrechen und die Datei umbenennen möchten.
- * Ein geschütztes Projekt (S. 15) kann nicht überschrieben werden.

Einstellen der Projekt-Parameter

Sie können für ein Projekt verschiedene Parameter einstellen wie z.B. die Referenz-Tonhöhe, die Beleuchtung der Pads usw..

1. Drücken Sie den [LOAD]-Taster.

Das PROJECT-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „SETTING“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das Project Settings-Display erscheint.

```
PROJ(COMMON):
MstrTune 440.0Hz
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
COMMON		
MstrTune	435,0–445,0Hz	bestimmt die Referenz-Tonhöhe des Projekts. * Diese Einstellung beeinflusst nicht die Tonhöhe des VOCAL Track.
PC IN Diese Einstellungen betreffen das Audio-Eingangssignal eines über USB verbundenen Rechners oder Smartphones.		
PC Level	→ „Parameter Guide“ (PDF)	
PC Pan		
COLOR bestimmt die Farben der Pads für die verschiedenen Pad-Modi (S. 25).		
Note	ORANGE	bestimmt die Farben der Pads im Noten-Modus.
	YELLOW	
	GREEN	
	BLUE	
Play	PURPLE	bestimmt die Farbe, welche anzeigt, wenn ein Clip im Section Select-Modus abgespielt wird.
	PINK	
	WHITE	
	SKYBLUE	
	P.YELLOW	
Stay	P.BLUE	bestimmt die Farbe, welche anzeigt, wenn ein Clip im Section Select-Modus gestoppt wurde.
	P.PINK	
	L.RED	
	L.ORANGE	
D.Style	L.YELLOW	bestimmt die Farbe, welche anzeigt, wenn ein Drum Track (KICK, SNARE, HI-HAT, KIT) im Style-Modus ausgewählt ist.
	L.GREEN	
	P.GREEN	
	L.SKYBLUE	
M.Style	L.BLUE	bestimmt die Farbe, welche anzeigt, wenn ein Melodic Track (BASS, INST 1, INST 2) im Style-Modus ausgewählt ist.
	L.PURPLE	

Schützen eines Projekts

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Projekt zu schützen, so dass dieses nicht versehentlich überschrieben bzw. gelöscht werden kann.

1. Drücken Sie den [LOAD]-Taster.

Das PROJECT-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „LOCK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das PROJECT LOCK-Display (bzw. PROJECT UNLOCK-Display) erscheint.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das gewünschte Projekt aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Oben rechts im Display erscheint ein Schloss-Symbol, welches anzeigt, dass das Projekt geschützt ist.

```
PROJECT UNLOCK
01_Last Call.mvp
```

* Wenn Sie ein geschütztes Projekt auswählen und dann den [VALUE]-Regler drücken, wird der Schutz wieder aufgehoben.

Löschen eines Projekts

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Projekt von der SD-Karte zu löschen.

WICHTIG

Es ist nicht möglich, ein gelöscht Projekt wiederherzustellen.

1. Drücken Sie den [LOAD]-Taster.

Das PROJECT-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „DELETE“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das PROJECT DELETE-Display erscheint.

```
PROJECT DELETE:
01_Last Call.mvp
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das gewünschte Projekt aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Delete Project?
[Cancel] [OK]
```

* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das Projekt wird gelöscht.

* Es ist nicht möglich, ein geschütztes Projekt zu löschen.

Bedienvorgänge für eine Sektion

Ein Projekt kann bis zu acht Tracks verwenden. Die sieben Tracks (außer dem VOCAL Track) werden in Gruppe als „Section“ bezeichnet. Es stehen 16 Sektionen zur Verfügung und Sie können diese innerhalb eines Song in der gewünschten Reihenfolge abspielen (S. 35).

Auswahl einer Sektion

1. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
2. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um die entsprechende Sektion auszuwählen.
Pads, deren Sektion ausgewählt wurden, blinken.

HINWEIS

- Wenn die Sektion eines Pad einen Clip enthält, leuchtet das entsprechende Pad hell.
- Wenn Sie das Pad gedrückt halten, wird der zugeordnete Clip abgespielt. Der Sound des Clip kann abhängig vom ausgewählten Workflow unterschiedlich sein.

ausgewählter Workflow	Preview
Sequencer (SEQ)	Nur die Clips des ausgewählten Track werden abgespielt.
Section (SECTION)	Die Clips aller Tracks werden abgespielt.
Song (SONG)	

Einstellen der Länge einer Sektion

Sie können für jede Sektion deren Länge in Einheiten von Takten einstellen.

HINWEIS

Wenn eine Sektion länger ist als deren Clips, werden die Clips in einer Schleife abgespielt und an die Länge der Sektion angeglichen.

1. Drücken Sie den [SECTION]-Taster, um den Workflow auf „Section“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um die entsprechende Sektion auszuwählen.
Die Anzeigen der STEP SEQUENCER-Taster leuchten und zeigen die Länge der Sektion (in Anzahl der Takte) an.
* Jeder leuchtende Taster entspricht einem Takt (16 Steps).
4. Drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, um die Länge der Sektion (in Anzahl der Takte) einzustellen.
Beispiel: Um eine Sektion auf acht Takte zu stellen, drücken Sie den STEP SEQUENCER [8]-Taster (die Anzeigen der Taster [1]–[8] leuchten).

Kopieren einer Sektion

Gehen Sie wie folgt vor, um die Spieldaten und Tones einer Sektion in eine andere Sektion zu kopieren.

1. Drücken Sie den [COPY]-Taster.
Das Menu-Display erscheint.

```
COPY:  
SECTION ALL
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Inhalt aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Content (Inhalt)	Beschreibung
COPY:	
SECTION ALL	kopiert alle Clips der Sektion.
SECTION PHRASE	kopiert nur die Phrasen (Spiel- und Motion-Daten)
SECTION SOUND	kopiert nur die Tones

Das SECT COPY-Display erscheint.

```
SECT COPY(ALL):  
SECTION1 > SECTION2
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die gewünschte Quell-Sektion (Source) aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die gewünschte Ziel-Sektion (Destination) aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Copy Section?  
[Cancel] [OK]
```

* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Die Sektion wird kopiert.

Tauschen der Inhalte von Sektionen

Gehen Sie wie folgt vor, um die Spieldaten und Tones zweier Sektionen zu tauschen.

1. Drücken Sie den [COPY]-Taster.
Das Menu-Display erscheint.
 2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „SWAP: SECTION“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das SECTION SWAP-Display erscheint.
- 
3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die erste der beiden zu tauschenden Sektionen aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
 4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die zweite der beiden zu tauschenden Sektionen aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
- 
- * Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Die Inhalte der beiden gewählten Sektionen sind getauscht.

Löschen einer Sektion

Mit diesem Vorgang werden alle Inhalte einer Sektion gelöscht. Dabei werden die Tones bzw. Drum-Kits auf deren Voreinstellungen (Presets) zurück gesetzt.

1. Drücken Sie den [SECTION]-Taster, um den Workflow auf „Section“ zu stellen.
 2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
 3. Halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um die entsprechende Sektion auszuwählen.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
- 
- * Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Die Daten der ausgewählten Sektion werden gelöscht.

Benennen einer Sektion

Sie können jede Sektion mit einem individuellen Namen versehen.

1. Drücken Sie den [SECTION]-Taster, um den Workflow auf „Section“ zu stellen.
 2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
 3. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um die entsprechende Sektion auszuwählen.
 4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den [VALUE]-Regler.
Das Section Name Edit-Display erscheint.
- 
- Cursor (blinkt)
5. Verändern Sie den Sektions-Namen.
Sie können das Zeichen an der aktuellen Cursor-Position verändern.

Bedienvorgang	Beschreibung
MEASURE [<] [>]	wählt die Position in der Zeile aus
[VALUE]	verändert das Zeichen
[SHIFT] + MEASURE [>]	fügt ein Leerzeichen ein
[SHIFT] + MEASURE [<]	löscht das Zeichen
[CLEAR]	löscht das Zeichen und ersetzt dieses durch ein Leerzeichen

6. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Der Name der Sektion wurde geändert.

Einstellen der Leuchtfarben der Pads

Sie können für jede Sektion die Leuchtfarben der Pads einstellen.

1. Drücken Sie den [SECTION]-Taster, um den Workflow auf „Section“ zu stellen.
 2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
 3. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um die gewünschte Sektion auszuwählen.
Das SECT SETTING-Display erscheint.
- 
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „Color“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
 5. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern die gewünschte Leuchtfarbe für die Pads aus.

Bedienvorgänge für die Tracks

Das Gerät besitzt acht Tracks: KICK, SNARE, HI-HAT, KIT, BASS, INST 1, INST 2 und VOCAL.

Das Gerät besitzt vier Track-Typen. Der Inhalt eines Track ist abhängig von dessen Track-Typ.

Auswahl eines Track

1. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [VOCAL], um den entsprechenden Track auszuwählen.

* Um den VOCAL Track auszuwählen zu können, drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.

Die Taster-Anzeigen der ausgewählten Tracks leuchten.

Vornehmen der Track-Einstellungen

Sie können die Lautstärke, den Equalizer und weitere Parameter einstellen.

1. Drücken Sie den [MIXER]-Taster.

Das Track Mixer-Display erscheint.



2. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [VOCAL], um den entsprechenden Track auszuwählen.

* Um den VOCAL Track auszuwählen zu können, drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie die Werte mit den [CTRL 1]–[CTRL 3]-Reglern.

Parameter	Wert	Beschreibung
LOW	-24–+24	bestimmt den Grad der Absenkung bzw. Anhebung der einzelnen Frequenzen.
MID	-24–+24	* Stellen Sie sicher, dass der Equalizer für einen Track eingeschaltet ist (➔ Hinweis).
HI	-24–+24	
LEV	0-127	bestimmt die Lautstärke.
PAN	L128–127R	bestimmt die Panorama-Einstellung.
MUT	OFF, MUTE	schaltet die Stummschaltung ein bzw. aus.
DLY	-127-127	bestimmt die Signallautstärke, die zum Delay-Effekt geleitet wird.
REV	-127-127	bestimmt die Signallautstärke, die zum Reverb-Effekt geleitet wird.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das Track Mixer-Display zu verlassen.

HINWEIS

• Alternative für das Ein- bzw. Ausschalten der Stummschaltung: Halten Sie den [MIXER]-Taster gedrückt und drücken Sie einen der [KICK]–[VOCAL]-Taster.

Detaillierte Track-Einstellungen

Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie einen der [KICK]–[VOCAL]-Taster, um weitere Einstellungen aufzurufen.

➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Editieren des Track-Typs

Es gibt vier Typen von Tracks: „Tone“, „Drum Kit“, „Looper“ und „Vocal“ (S. 9). Wählen Sie den gewünschten Track-Typ aus.

Die Track-Typen, die für jeden Track gewählt werden können, sind nachfolgend beschrieben.

Track	Einstellungen bei Erstellen eines neuen Projekts	Track-Typ			
		Tone	Drum Kit	Looper	Vocal
KICK	Tone	✓	✓	—	—
SNARE	Tone	✓	✓	—	—
HI-HAT	Tone	✓	✓	—	—
KIT	Drum Kit	✓	✓	—	—
BASS	Tone	✓	✓	—	—
INST 1	Tone	✓	✓	✓	—
INST 2	Tone	✓	✓	✓	—
VOCAL	Vocal	—	—	—	✓

* Auf dem VOCAL Track können nur Stimmensignale aufgenommen werden. Der Typ dieses Track kann nicht verändert werden.

WICHTIG

Um den Typ eines Track zu verändern, löschen Sie den vorhandenen Track und erstellen Sie einen neuen Track. Wenn der aktuelle Track Clips enthält, die Sie noch verwenden möchten, sichern Sie zuerst die einzelnen Clips auf der SD-Karte (S. 21) und verändern Sie dann den Track-Typ.

1. Halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und den Sie den [KICK]–[INST 2]-Taster des gewünschten Track.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Track wird gelöscht und das CREATE-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Track-Typ aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Es wird ein neuer Track erstellt.

Bedienvorgänge für Clips

Ein „Clip“ beinhaltet die Spieldaten eines Track (außer dem VOCAL Track). Clips enthalten Daten wie Tones und Phrasen (Spiel- und Motion-Daten; siehe S. 9). Sie können Clips verändern, indem Sie die Tones verändern oder einen Clip kopieren.

Auswahl eines Clip

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
Wenn Sie nun ein Pad drücken, werden sowohl die Clips als auch die Sektion umgeschaltet.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.



* Bei Auswahl eines Clip wird gleichzeitig die Sektion umgeschaltet.

Editieren der Clip-Einstellungen

Track-Typen: Tone, Drum Kit

Diese Einstellungen betreffen das Sequencer-Playback.

- * Einige Parameter können auch im MEAS EDIT-Display eingestellt werden.
➔ „Einstellungen für Takte“ (S. 27)

Track-Typ: Looper

Gehen Sie wie folgt vor, um die Länge eines Clip, die Abspielrichtung eines Sample usw. einzustellen.

- * Einige Parameter können auch im MEAS EDIT-Display eingestellt werden.
➔ „Einstellungen für Takte“ (S. 34)

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.
5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „CLIP SETTING“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das CLIP SETTING-Display erscheint.
6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.
➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Verändern von Tones/Samples

Track-Typen: Tone, Drum Kit

bestimmt den Sound (Tone/Drum Kit/Drum Instrument) eines Clip.

- ➔ „Laden bzw. Sichern von Clips“ (S. 21)
- ➔ „Auswahl der Tones“ (S. 22)

Track-Typ: Looper

editiert das von einem Clip verwendete Sample.

- ➔ „Laden bzw. Sichern von Clips“ (S. 21)
- ➔ „Aufnahme von Audiodaten“ (S. 33)
- ➔ „Laden von Samples“ (S. 33)

Editieren des Clip-Namens

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.
5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „RENAME“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Edit-Display für den Clip-Namen erscheint.



6. Benennen Sie den Clip um.
Sie können das Zeichen an der aktuellen Cursor-Position verändern.

Bedienvorgang	Beschreibung
MEASURE [←] [→]	wählt die Position in der Zeile aus
[VALUE]	verändert das Zeichen
[SHIFT] + MEASURE [→]	fügt ein Leerzeichen ein
[SHIFT] + MEASURE [←]	löscht das Zeichen
[CLEAR]	löscht das Zeichen und ersetzt dieses durch ein Leerzeichen

7. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Der Name des Clip wurde geändert.

Kopieren eines Clip

Gehen Sie wie folgt vor, um die Spieldaten und Tones eines Clip in einen anderen Clip zu kopieren.

* Es ist nicht möglich, Clips zwischen Tracks zu kopieren, die unterschiedliche Track-Typen besitzen.

1. Drücken Sie den [COPY]-Taster.

Das Menu-Display erscheint.

```
COPY:
▶SECTION ALL
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Inhalt aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Content (Inhalt)	Beschreibung
COPY:	
CLIP ALL	kopiert den kompletten Inhalt eines Clip.
CLIP PHRASE	kopiert nur die Phrase eines Clip.
CLIP SOUND	kopiert nur den Tone bzw. das Sample eines Clip. * Sie können auch die Multieffekt-Einstellungen kopieren.

Das CLIP COPY-Display erscheint.

```
CLIP COPY(ALL):
▶SN-01 > SN-01
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Quell-Clip (Source) aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Ziel-Clip (Destination) aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Copy Clip?
[Cancel] [OK]
```

* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Clip wurde kopiert.

Tauschen von Clips

Sie können den kompletten Inhalt zweier Clips tauschen.

* Es ist nicht möglich, Clips zu tauschen, die unterschiedliche Track-Typen besitzen.

1. Drücken Sie den [COPY]-Taster.

Das Menu-Display erscheint.

```
COPY:
▶SECTION ALL
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „SWAP: CLIP ALL“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler

Das CLIP SWAP-Display erscheint.

```
CLIP SWAP(ALL):
▶SN-01 > SN-01
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den ersten der beiden zu tauschenden Clips aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den zweiten der beiden zu tauschenden Clips aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Swap Clip?
[Cancel] [OK]
```

* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Inhalt beider Clips wurde getauscht.

Löschen eines Clip

Gehen Sie wie folgt vor, um alle Inhalte eines Clip zu löschen. Dabei werden die Tones bzw. Drum-Kits auf deren Voreinstellungen (Presets) zurück gesetzt.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.

2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.

3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.

4. Halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um den entsprechenden Clip auszuwählen.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Clear Clip?
[Cancel] [OK]
```

* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Clip wurde gelöscht.

Laden bzw. Sichern von Clips

Sie können auf der SD-Karte gesicherte Clips laden oder Clips eines Projekts importieren.
Sie können auch Clips auf der SD-Karte sichern.

* Es ist nicht möglich, Clips vom VOCAL Track zu laden bzw. auf dem VOCAL Track zu sichern.

Laden von Clips von der SD-Karte

* Sie können nur Clips laden, deren Track-Typ mit dem des Ziel-Track übereinstimmt.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach das Pad [1]–[16], um zu bestimmen, wohin der Clip geladen werden soll.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „LOAD CLIP“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das CLIP FILE-Display erscheint.

```
CLIP FILE: (TONE)
F:P01_Drum
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den Clip aus, der geladen werden soll und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Der Clip wird geladen.

Importieren aus einem Projekt

* Sie können nur Clips importieren, deren Track-Typ mit dem des Ziel-Track übereinstimmt.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach das Pad [1]–[16], um zu bestimmen, wohin der Clip importiert werden soll.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „IMPORT CLIP“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das SELECT PROJECT-Display erscheint.

```
SELECT PROJECT:
01_Last Call.mv
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das Projekt aus, das den gewünschten Clip enthält und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
7. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den Clip aus, der importiert werden soll und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Der Clip wird importiert.

Sichern eines Clip auf der SD-Karte

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.
5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „SAVE CLIP“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Edit-Display für den Clip-Namen erscheint.

```
CLIP S1-KC [ENT]
SECT01-KC
```

Cursor (blinkt)

6. Benennen Sie den Clip.

Sie können das Zeichen an der aktuellen Cursor-Position verändern.

Bedienvorgang	Beschreibung
MEASURE [<] [>]	wählt die Position in der Zeile aus
[VALUE]	verändert das Zeichen
[SHIFT] + MEASURE [>]	fügt ein Leerzeichen ein
[SHIFT] + MEASURE [<]	löscht das Zeichen
[CLEAR]	löscht das Zeichen und ersetzt dieses durch ein Leerzeichen

7. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Clip wird auf der SD-Karte gesichert.

* Wenn auf der SD-Karte bereits ein gleichnamiger Clip gespeichert ist, erscheint eine Bestätigungs-Abfrage, welche Sie fragt, ob Sie die gleichnamige Datei überschreiben möchten oder nicht. Wählen Sie „OK“, wenn Sie die gleichnamige Datei überschreiben möchten bzw. „Cancel“, wenn Sie den Vorgang abbrechen und die Datei umbenennen möchten.

Auswahl der Tones

Sie können für jeden Clip einen Tone auswählen und dessen Multieffekte editieren.

Tones und Track-Typen

Wenn Sie einen Tone oder ein Sample in ein Projekt laden, können Sie den vom Clip genutzten Sound verändern.

Die Daten, die geladen werden können, sind abhängig vom Track-Typ (S. 18).

Tone/Sample-Quelldaten (Ursprung)	Track-Typ			
	Tone	Drum Kit		Looper
		Kit	Instrument	
interne Preset Tones (PRESET)	✓	✓	✓	—
Tone/Sample, der/das von einem Projekt verwendet wird (PROJECT)	✓	✓	✓	✓
auf der SD-Karte gespeicherte Sample-Datei (WAVE FILE)	✓	—	✓	✓
auf der SD-Karte gespeicherte Sound-Datei (SOUND FILE)	✓	✓	—	—

➔ Informationen für die Bedienvorgänge des Track-Typs „Looper“ finden Sie im Abschnitt „Laden von Samples“ (S. 33).

Die Sample-Daten

Sample-Daten (im .wav-Format) müssen im Ordner ROLAND/MV/SAMPLE der SD-Karte platziert werden.

HINWEIS

Sowohl die geladenen Samples (Tones, Drum-Instrumente und Vocal Takes) als auch die aufgenommenen Vocal-Phrasen befinden sich im Speicher des Geräts. Da dieser Speicher begrenzt ist, sollten Sie regelmäßig prüfen, ob Sie nicht mehr benötigte Samples oder Vocal Takes löschen können, um den freien Speicher zu vergrößern (S. 39, 44).

Überprüfen Sie bei „U.SmplUsage“ im MEMORY INFO-Display, wie viel des internen Speichers belegt ist (S. 44).

Die Sound-Dateien

Auf der SD-Karte gespeicherte Sound-Dateien (Sound Packs (.SDZ) / .SVZ-Daten) können in ein Projekt geladen werden.

Sound Packs und weitere Sounddaten sind über die Roland Cloud erhältlich.

Weitere Informationen über die Roland Cloud finden Sie auf der Roland-Website.

<https://www.roland.com/>

* Es ist möglich, dass die Roland Cloud in einigen Ländern bzw. Regionen aktuell nicht verfügbar ist.

* Wenn Sie eine SDZ/SVZ-Datei herunter geladen haben, platzieren Sie diese im Ordner ROLAND/SOUND der SD-Karte.

WICHTIG

Über die Anwender-Lizenzen

Die Anwenderlizenz-Informationen sind mit einem Sound Pack (.SDZ) verbunden.

Wenn Sie ein Sound Pack in das Gerät importieren, kann dieses Gerät nur Sound Packs verwenden, die vom entsprechenden Anwender mit seinen Anwenderlizenz-Informationen herunter geladen wurden. Wenn die Meldung „Install License“ erscheint, müssen Sie bestätigen, ob Sie die Anwenderlizenz-Informationen im Gerät installieren möchten oder nicht (diese Meldung erscheint nur beim ersten Mal, wenn Sie ein Sound Pack installieren).

Sound Packs mit einer Lizenz-Informationen eines anderen Anwenders können nicht in das Gerät geladen werden. Bei dem Versuch, ein Sound Pack mit einer Lizenz-Informationen eines anderen Anwenders zu installieren, erscheint die Fehlermeldung „License Error“.

Wenn Sie die im Gerät installierten Anwenderlizenz-Informationen löschen möchten, führen Sie den FACTORY RESET-Vorgang aus (S. 43). Dabei werden die System-Einstellungen auf deren Werksvoreinstellungen zurück gesetzt.

Auswahl der Tones

Track-Typ: Tone

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den der Tone gewechselt werden soll.

2. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das BROWSER-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den Quellbereich für den zu ladenden Tone aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Tone aus.

Quellbereich	Bedienvorgang
PRESET	Wählen Sie eine Kategorie und danach den Tone aus. <ul style="list-style-type: none">Bei der Auswahl von „All Number“ werden die Tones in numerischer Reihenfolge und bei der Auswahl von „All Alphabet“ in alphabetischer Reihenfolge angezeigt.Drücken Sie ein Pad, um den ausgewählten Tone vorzuhören.
PROJECT	Wählen Sie ein Projekt und danach einen Clip, der einen Tone verwendet.
WAVE FILE	Wählen Sie eine Sample-Datei aus. Nach Auswahl einer Preset-Datei (.svz) wird die Sample-Liste angezeigt. Wählen Sie ein Sample aus der Liste aus. <ul style="list-style-type: none">Die Ordner sind mit dem Buchstaben „F:“ (Folder) gekennzeichnet.Drücken Sie den [LOAD]-Taster, um die Sample-Datei abzuspielen.
SOUND FILE	Wählen Sie eine SDZ/SVZ-Datei, um die Tone-Liste anzeigen zu lassen. Wählen Sie einen Tone aus der Liste aus. <ul style="list-style-type: none">Die Ordner sind mit dem Buchstaben „F:“ (Folder) gekennzeichnet.

5. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Tone wird ausgewählt.

HINWEIS

Sie können alle Tones aller Clips eines Track gleichzeitig wechseln.

Wenn Sie bei Schritt 2 einen Track auswählen, drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach die [KICK]-[INST 2]-Taster. Wenn bei Schritt 5 die Anzeige „Copy Sound All?“ erscheint, wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Track-Typ: Drum Kit

Damit werden das Drum-Kit und die Drum-Instrumente ausgewählt.

DRUM KIT

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den der Tone gewechselt werden soll.
2. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das BROWSER-Display erscheint.

```
BROWSER:  S1-KT
>PRESET
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den Quellbereich für das zu ladende Drum-Kit aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das gewünschte Drum-Kit aus.

Quellbereich	Bedienvorgang
PRESET	<p>Wählen Sie entweder „All Number“ oder „All Alphabet“ und danach das gewünschte Drum-Kit aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei der Auswahl von „All Number“ werden die Drum-Kits in numerischer Reihenfolge und bei der Auswahl von „All Alphabet“ in alphabetischer Reihenfolge angezeigt. • Wenn Sie die Pads in den Note-Modus schalten, können Sie durch Drücken der Pads die Sounds des Drum-Kit vorhören.
PROJECT	Wählen Sie ein Projekt und danach einen Clip, der ein Drum-Kit verwendet.
SOUND FILE	<p>Wählen Sie eine SDZ/SVZ-Datei, um die Drum Kit-Liste anzeigen zu lassen. Wählen Sie ein Drum-Kit aus der Liste aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Ordner sind mit dem Buchstaben „F:“ (Folder) gekennzeichnet.

5. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Drum-Kit wird ausgewählt.

HINWEIS

Sie können alle Drum-Kits aller Clips eines Track gleichzeitig wechseln.

Wenn Sie bei Schritt 2 einen Track auswählen, drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach die [KICK]-[INST 2]-Taster. Wenn bei Schritt 5 die Anzeige „Copy Sound All?“ erscheint, wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Drum-Instrument

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den der Tone gewechselt werden soll.
2. Drücken Sie den [NOTE]-Taster, um die Pads auf den Note-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um das gewünschte Drum-Instrument auszuwählen.
4. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das BROWSER-Display erscheint.

```
BROWSER:  PAD 1
>PRESET
```

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den Quellbereich für das zu ladende Drum-Instrument aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das gewünschte Drum-Instrument aus.

Quellbereich	Bedienvorgang
PRESET	<p>Wählen Sie eine Kategorie und danach das Drum-Instrument aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei der Auswahl von „All Number“ werden die Drum-Instrumente in numerischer Reihenfolge und bei der Auswahl von „All Alphabet“ in alphabetischer Reihenfolge angezeigt. • Drücken Sie ein Pad, um das ausgewählte Drum-Instrument vorzuhören.
PROJECT	Wählen Sie ein Projekt und danach einen Clip, der ein Drum-Instrument verwendet.
WAVE FILE	<p>Wählen Sie eine Sample-Datei aus. Nach Auswahl einer Preset-Datei (.svz) wird die Sample-Liste angezeigt. Wählen Sie ein Sample aus der Liste aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Ordner sind mit dem Buchstaben „F:“ (Folder) gekennzeichnet. • Drücken Sie den [LOAD]-Taster, um die Sample-Datei abzuspielen.

7. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Drum-Instrument wird ausgewählt.

Editieren eines Tones

Sie können die Lautstärke, den Reverb Send Level, den Bereich des Sample-Playback und weitere Einstellungen für Tones und Samples vornehmen.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.

Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.

```
CLIP EDIT MENU:
LOAD CLIP
```

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das Menü und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Track-Typ: Tone	TONE SETTING SAMPLE EDIT <small>* wird nur angezeigt, wenn ein Sample geladen ist</small>
Track-Typ: Drum Kit	KIT SETTING INST EDIT PAD 1–16

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Editieren der Multi-Effekte

Sie können für Tones und Sample die Multi-Effekte verwenden.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.

Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.

```
CLIP EDIT MENU:
MULTI FX
```

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „MULTI FX“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das MULTI FX-Display erscheint.

```
MULTI FX(COM) :
Switch ON
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Bedienvorgänge für die Pads

Sie können über die Pads Phrasen erstellen und abspielen (S. 26) bzw. Sektionen auswählen (S. 16).

Die Pads besitzen fünf Betriebsarten: Note-Modus, Style-Modus, Velocity-Modus, Chord-Modus und Section Select-Modus. Wählen Sie den zum Arbeitsablauf passenden Modus aus.

Note-Modus (NOTE)

In diesem Modus können Sie über die Pads Noten wie bei einer Tastatur spielen (Instrumenten-Sounds, Drum-Sounds usw.).

1. Drücken Sie den [NOTE]-Taster, um die Pads auf den Note-Modus zu stellen.

Spielen der Pads

Die Pads arbeiten je nach ausgewählten Track-Typ (S. 18) wie folgt.

Track-Typ: Tone

Ein einzelner Tone kann wie auf einer Skala gespielt werden. Dieses entspricht dem Spielen auf einer Tastatur.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und einen der MEASURE [<] [>]-Taster drücken, wird die Oktavlage der Pads verschoben.

Track-Typ: Drum Kit

Sie können über die Pads einzelne Drum Kit-Sounds (Drum-Instrumente) spielen.

Stummschalten von Drum-Instrumenten

Sie können für das Abspielen eines Clip einzelne Drum-Instrumente stumm schalten. Wenn Sie einen Clip kopieren (S. 20) und Drum-Instrumente wie z.B. Kick oder Snare stumm schalten, können Sie mehrere Rhythmus Pattern-Variationen erstellen.

1. Halten Sie den [NOTE]-Taster gedrückt und drücken Sie das Pad des Drum-Instruments, das stumm geschaltet werden soll.
Wenn ein Drum-Instrument stumm geschaltet ist, leuchtet dessen Pad nur noch schwach. Wenn ein Drum-Instrument ausgewählt ist, blinkt dessen Pad.
2. Um die Stummschaltung wieder aufzuheben, halten Sie erneut den [NOTE]-Taster gedrückt und drücken Sie das entsprechende Pad [1]–[16].

Track-Typ: Looper

Die Tonhöhe des gespielten Sample wird verändert.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und einen der MEASURE [<] [>]-Taster drücken, wird die Oktavlage der Pads verschoben.

Einstellungen im Note-Modus

Nachfolgend sind die Einstellungen für die Pads beschrieben.

1. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den [NOTE]-Taster. Das NOTE SETTING-Display erscheint.

Parameter	Wert	Beschreibung
Key	F#–F#	bestimmt den Transponierwert der Pads.
Scale	➔ „Parameter Guide“ (PDF)	bestimmt die Skala, mit der die Pads gespielt werden.

Velocity-Modus (VELOCITY)

Sie können über die Pads 16 verschiedene Velocity (Dynamik)-Werte auslösen, unabhängig davon, wie stark oder schwach Sie ein Pad anschlagen.

Das Pad [1] löst den niedrigsten Velocity-Wert und das Pad [16] den höchsten Velocity-Wert aus.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und drücken Sie den [NOTE]-Taster, um die Pads in den Velocity-Modus zu schalten.

Style-Modus (STYLE)

In diesem Modus können Sie Phrasen mit Triolen, wiederholten Noten usw. sowie Arpeggio-Muster abspielen.

Der Abspiel-Typ ist unterschiedlich abhängig vom ausgewählten Track.

Track	Abspieltyp
DRUM TRACKS	
KICK	
SNARE	Wenn Sie ein Pad gedrückt halten, können Sie Phrasen wie Triolen und wiederholte Noten abspielen.
HI-HAT	
KIT	
MELODIC TRACKS	
BASS	
INST 1	Wenn Sie ein Pad gedrückt halten, können Sie ein Arpeggio-Muster abspielen.
INST 2	

1. Drücken Sie den [STYLE]-Taster, um die Pads auf den Style-Modus zu stellen.

HINWEIS

Um die Arpeggio-Einstellungen zu editieren, drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den [STYLE]-Taster.

Chord-Modus (CHORD)

In diesem Modus können Sie durch Drücken eines Pads Akkorde spielen.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und drücken Sie den [STYLE]-Taster, um die Pads in den Chord-Modus zu schalten.

HINWEIS

Um die Akkordnoten zu editieren, drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads.

Section Select-Modus (SECTION SELECT)

In diesem Modus können Sie Sektionen auswählen.

1. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
➔ „Bedienvorgänge für eine Sektion“ (S. 16)

Erstellen von Phrasen

Gehen Sie wie folgt vor, um Phrasen mit Spieldaten aufzunehmen. Es gibt zwei Methoden, um eine Phrase zu erstellen: Eingabe der Noten in Einzelschritten (Step Recording) oder die Echtzeit-Aufnahme (Real-time Recording).

Die Einzelschritteingabe (TR-REC)

Bei dieser Methode werden die einzelnen Noten über die Pads eingegeben. Sie können Noten auch während des Clip-Playback eingeben.

Track-Typ: Tone

Wählen Sie für jeden der Tracks den gewünschten Sound aus.

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den eine Phrase erstellt werden soll.



Die als Beispiel gezeigte Display-Abbildung zeigt, dass eine Phrase für den Clip des KICK-Tracks der Sektion 1 erstellt wird.

2. Drücken Sie den [NOTE]-Taster, um die Pads auf den Note-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um die gewünschte Skala auszuwählen.
 - * Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und einen der MEASURE [<] [>]-Taster drücken, wird die Oktavlage der Pads verschoben.
4. Drücken Sie die STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, um die Steps auszuwählen, an denen ein Sound gespielt werden soll. Damit werden die entsprechenden Noten eingegeben.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3–4 nach Bedarf.

Track-Typ: Drum Kit

Erstellen Sie ein Rhythmus-Pattern, indem Sie die Schritte definieren, an denen ein Drum-Instrument gespielt werden soll.

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den eine Phrase erstellt werden soll.
2. Drücken Sie den [NOTE]-Taster, um die Pads auf den Note-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um das gewünschte Drum-Instrument auszuwählen.
4. Drücken Sie die STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, um die Steps auszuwählen, an denen das Drum-Instrument gespielt werden soll. Damit werden die entsprechenden Noten eingegeben.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3–4 nach Bedarf.

HINWEIS

- Verwenden Sie die Measure-Anzeige (diese leuchtet auf), um die Takt-Position zu prüfen, welche Sie editieren. Sie können die gewünschte Takt-Position mit den MEASURE [<] [>]-Tastern anwählen.
- Um die Taktlänge zu verdoppeln (Duplicate Meas), halten Sie den [COPY]-Taster gedrückt und drücken Sie den MEASURE [>]-Taster.
- Um die Taktlänge zu halbieren (Halve Meas), halten Sie den [COPY]-Taster gedrückt und drücken Sie den MEASURE [<]-Taster.

Die Echtzeit-Aufnahme

Sie können Ihr Spiel auf den Pads in Echtzeit aufnehmen.

HINWEIS

- Sie können die durch die Bewegungen der [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler erzeugten Kontrolldaten als „Motion“ aufzeichnen (S. 29).
- Mithilfe der Quantize-Funktion können Sie das Timing der eingegebenen Noten korrigieren lassen (S. 28).

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den eine Phrase erstellt werden soll.
2. Wählen Sie die gewünschte Betriebsart für die Pads aus (S. 25).
 - * Sie können die Echtzeit-Aufnahme im Note-Modus, Velocity-Modus, Style-Modus und Chord-Modus verwenden.
3. Drücken Sie den [REC]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
4. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um die Aufnahme zu starten.
 - * Wenn der Vorzähler eingeschaltet ist, wird dieser einen Takt vor Beginn der Aufnahme gespielt.
 - ➔ „Einstellen des Tempos und Metronoms“ (S. 27)
5. Spielen Sie auf den Pads [[1]–[16]. Damit werden die entsprechenden Noten eingegeben.
6. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.
7. Drücken Sie den [REC]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

Editieren der Steps

Sie können verschiedene Parameter für die aufgenommenen Noten nachträglich verändern, z.B. Länge, Dynamik usw..

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, der editiert werden soll.

* Wenn der Track-Typ auf „Drum Kit“ gestellt ist, schalten Sie die Pads in den Note-Modus und wählen Sie mit den Pads [1]–[16] das gewünschte Drum-Instrument aus.

2. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach die STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, um die gewünschten Steps auszuwählen.

Das Step Edit-Display erscheint.

NUM	NOTE	LEN
1	C4	0.80

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie die Werte mit den [CTRL 1]–[CTRL 3]-Reglern.

Track-Typ: Tone

* Sie können während des Editiervorgangs durch Drücken der Pads Noten eingeben.

Parameter	Beschreibung
NUM	Wenn für einen Step mehrere Noten eingegeben wurden, wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die Nummer der gewünschten Note aus.
NOTE	bestimmt die Note.
LEN	bestimmt die Länge der Note. Sie können die Note nicht so weit verlängern, dass diese mit einer gleichen Note, die davor liegt, überlappt.
VEL	bestimmt die Lautstärke der Note.
STA	bestimmt das Timing, an der die Note beginnt.
SUB	bestimmt den Sub Step. Beispiel: bei „1/2“ wird der Step 2x abgespielt.

Track-Typ: Drum Track

Parameter	Beschreibung
VEL	bestimmt die Lautstärke der Note.
STA	bestimmt das Timing, an der die Note beginnt.
SUB	bestimmt den Sub Step. Beispiel: bei „1/2“ wird der Step 2x abgespielt.
MTE	bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der eine Note abgespielt wird. Bei „0“ wird die Note jedesmal gespielt. Je höher der Wert, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Note nicht gespielt wird.
LEN	bestimmt die Länge der Note. Sie können die Note nicht so weit verlängern, dass diese mit einer gleichen Note, die davor liegt, überlappt.

Einstellungen für Takte

Sie können Einstellungen für die Länge eines Clip, die Länge einer Note in einem Step usw. vornehmen.

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, der editiert werden soll.

2. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach einen der MEASURE [<] [>]-Taster.

Das MEAS EDIT-Display erscheint.

MEAS EDIT:	
Step Length	16

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
Step Length	1-128	bestimmt die Länge des Clip in Anzahl von Steps.
Scale		bestimmt die Notendauer eines Step.
	1/8	1/8-Note
	1/16	1/16-Note
	1/32	1/32-Note
	1/4T	1/4-Triole
	1/8T	1/8-Triole
Mode	1/16T	1/16-Triole
		bestimmt, wie der Clip abgespielt wird.
	FWD	vorwärts Abspielen ab dem ersten Step.
	REV	rückwärts Abspielen ab dem letzten Step.
	FWD+REV	vorwärts Abspielen ab dem ersten Step, danach rückwärts Abspielen ab dem letzten Step.
Shuffle	INV	Die gerade und ungerade nummerierten Steps werden beim Playback vertauscht.
	RND	Abspielen der Steps in zufälliger Reihenfolge.
	-50+ +50	bestimmt die Stärke des Shuffle-Effekts.

HINWEIS

Diese Parameter können auch im CLIP SETTING-Display eingestellt werden.

➔ „Editieren der Clip-Einstellungen“ (S. 19)

Einstellen des Tempos und Metronoms

Sie können Einstellungen für das Song-Tempo, den Aufnahme-Vorzähler und das Metronom vornehmen.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SEQ]-Taster.
Das TEMPO-Display erscheint.
3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
BPM	40,0-300,0	bestimmt das Tempo des gesamten Projekts.
Count-in	ON, OFF	schaltet den Vorzähler ein bzw. aus. Wenn der Vorzähler eingeschaltet ist, wird dieser einen Takt vor Beginn der Aufnahme gespielt.
Metronom	ON, OFF	schaltet das Metronom ein bzw. aus.
Metro Level	1-127	bestimmt die Metronom Lautstärke.
Metro Type	TYPE1-9	bestimmt den Metronom Sound.

Korrigieren der Noten-Positionen (Quantize)

Für Tracks, deren Track-Typ (S. 18) auf „Tone“ oder „Drum Kit“ gestellt ist, können Sie mithilfe der Quantize-Funktion das Timing der eingespielten Noten korrigieren lassen.

Sie können die Quantisierung entweder während des Playback oder auch schon während der Aufnahme vornehmen.

* Es ist nicht möglich, die Quantisierung für Tracks vorzunehmen, deren Track-Typ auf „Looper“ oder „Vocal“ gestellt ist.

Quantisieren während des Playback

Bei diesem Vorgang werden die Positionen der Noten während des Playback korrigiert.

Die Quantisierung kann sowohl für einzelne Clips als auch für alle Clips gemeinsam (Master Setting) vorgenommen werden. Wenn die Clip- und Master-Einstellungen unterschiedlich sind, erhält der größere Wert Priorität.

Master Setting

Diese Einstellung bestimmt die Quantisierung für alle Clips gemeinsam.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster.

Das QUANTIZE-Display erscheint.



```
QUANTIZE:
Input Qtz  ON
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „Qtz Master“ und stellen Sie die Stärke der Quantisierung ein (1–100%).

Clip Setting

Diese Einstellung bestimmt die Quantisierung für einen einzelnen Clip.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.

Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.



```
CLIP EDIT MENU:
LOAD CLIP
```

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „CLIP SETTING“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das CLIP SETTING-Display erscheint.



```
CLIP SETTING:
Mix Level  127
```

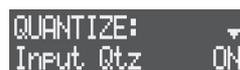
6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „Qtz C.Tight“ und stellen Sie die Stärke der Quantisierung ein (1–100%).

Quantisieren während der Aufnahme

Bei diesem Vorgang werden die Positionen der Noten bereits während der Aufnahme korrigiert.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster.

Das QUANTIZE-Display erscheint.



```
QUANTIZE:
Input Qtz  ON
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „Input Qtz“ und schalten Sie die Funktion ein.

Aufzeichnen von CTRL Regler-Bewegungen (Motions)

Sie können die durch die Bewegungen der [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler erzeugten Kontrolldaten als „Motion“ aufzeichnen.

- * Es ist nicht möglich, Motion-Daten für den VOCAL Track aufzunehmen.
- * Motion-Daten können für jeden Clip individuell aufgezeichnet werden.

Zuweisen eines Parameters für einen [CTRL]-Regler

Sie müssen den [CTRL 1]–[CTRL 3]-Reglern die gewünschten Parameter zuordnen.

- ➔ Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Zuweisen eines Parameters für einen [CTRL]-Regler“ (S. 43).

Ein- bzw. Ausschalten einer Motion

Sie können für jeden Clip bestimmen, ob eine Motion abgespielt werden soll oder nicht.

Wenn die Motion-Funktion eingeschaltet ist, werden die durch die [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler erzeugten Verläufe abgespielt.

- 1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den gewünschten Clip auszuwählen.**
- 2. Drücken Sie den [MOTION]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
Die Motion-Funktion ist eingeschaltet.
- 3. Drücken Sie den [MOTION]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.**
Die Motion-Funktion ist ausgeschaltet.

Aufzeichnen einer Motion

Gehen Sie wie folgt vor, um die durch die Bewegungen der [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler erzeugten Kontrolldaten aufzunehmen.

- * Es ist nicht möglich, eine Motion aufzunehmen, wenn ein Display ausgewählt ist, in dem die CTRL-Regler eine andere Funktion ausführen (z.B. im Track Mixer-Display).

- 1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den eine Motion aufgezeichnet werden soll.**
- 2. Drücken Sie den [REC]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.**
- 3. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um die Daten abzuspielen.**
Die Aufzeichnung der Motion-Daten ist gestartet.
- 4. Bewegen Sie die [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler.**
Die durch die Regler-Bewegungen erzeugten Daten werden aufgezeichnet.
- 5. Drücken Sie den [REC]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.**
Die Aufzeichnung der Motion-Daten ist gestoppt.
- 6. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um das Playback zu stoppen.**

Löschen einer Motion

- 1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den eine Motion gelöscht werden soll.**

- 2. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den [MOTION]-Taster.**

Das MOTION MENU-Display erscheint.



```
MOTION MENU:
> CLEAR ALL
```

- 3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „CLEAR ALL“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.**

- * Wenn Sie die Motion-Daten nur einer der Regler löschen möchten, wählen Sie den gewünschten Regler aus („CLEAR CTRL 1“ – „CLEAR CTRL 3“).

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



```
Clear Motion?
[Cancel] [OK]
```

- * Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

- 4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.**

Die Motion wurde gelöscht.

Editieren einer Motion

Sie können die aufgenommenen Motion-Daten für jeden der Steps nachträglich verändern.

- 1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den gewünschten Clip auszuwählen.**

- 2. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach die STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, um die gewünschten Steps auszuwählen.**

- 3. Drücken Sie den [MOTION]-Taster.**

Der Motion-Wert erscheint.



```
CT1 CT2 CT3
100 OFF 40
```

- 4. Stellen Sie mit den CTRL 1]–[CTRL 3]-Reglern den jeweils gewünschten Wert ein.**

- 5. Wenn Sie den Vorgang beenden möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.**

Erzeugen eines Motion-Verlaufs (Motion Designer)

Mithilfe des Motion Designer können Sie automatische Verläufe erzeugen und aufzeichnen.

Damit lassen sich z.B. Ducking (Side Chain)-Effekte erzeugen.

* Jeweils vorher aufgenommene Motion-Daten werden dadurch überschrieben.

1. Folgen Sie den bei „Auswahl eines Clip“ (S. 19) beschriebenen Bedienschritten, um den Clip auszuwählen, für den eine Motion aufgezeichnet werden soll.

2. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den [MOTION]-Taster.

Das MOTION MENU-Display erscheint.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „MOTION DESIGNER“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das MOTION DESIGNER-Display erscheint.



```
MOTION DESIGNER:
FORM TYPE  SAW
```

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

Parameter	Beschreibung
FORM TYPE	bestimmt die Wellenform, welche sich über einen Zeitraum verändert.
STEP LEN	bestimmt die Anzahl der Steps von Beginn bis Ende der Motion.
MIN VALUE	bestimmt den Minimalwert der Wellenform.
MAX VALUE	bestimmt den Maximalwert der Wellenform.
DEST KNOB	bestimmt den CTRL-Regler, für den eine Motion aufgenommen wird.

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „>>EXEC“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Die erstellte Motion beginnt erneut mit der Aufnahme ab Beginn des Step.

6. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um den Vorgang zu beenden.

Die Verwendung von Samples (Audiodateien)

Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie ein Sample aufgenommen und eine Audiodatei erzeugt wird. Mögliche Quellen sind das eingebaute Mikrofon, ein angeschlossenes externes Mikrofon, das an den LINE IN-Buchsen anliegende Audiosignal oder das Playback eines Clip. Sie können die aufgenommenen Samples als Tone oder Drum-Instrument verwenden. Sie können auch Samples auf die SD-Karte exportieren.

Vorbereitungen für das Sampling

Konfigurieren des external Audioeingangs

1. Drücken Sie den [INPUT]-Taster.
Das INPUT SETTING-Display erscheint.

```
INPUT SETTING: ▾
Mic In EXTERNAL
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
Mic In		wählt das Mikrofon als Eingangsquelle aus.
	OFF (LINE)	wählt die LINE IN-Buchsen als Eingangsquelle aus.
	BUILT-IN	wählt das interne Mikrofon aus.
	EXTERNAL	wählt das an der MIC IN-Buchse angeschlossene Mikrofon aus.
Phantom Sw		schaltet die Phantomspeisung für den MIC-Anschluss ein bzw. aus. Verwenden Sie die Phantomspeisung nur für Kondensator-Mikrofone, welche diese benötigen.
	OFF, ON	WICHTIG Wenn Sie ein anderes (z.B. dynamisches) Mikrofon angeschlossen haben, lassen Sie die Phantomspeisung ausgeschaltet, da ansonsten Fehlfunktionen auftreten können.
Ext Level	0-127	stellt die Empfindlichkeit des Mikrofon-Eingangssignals ein.
Rec Src		bestimmt die Aufnahmequelle.
	EXT (WET)	das durch den Vocal Processor geleitete Audio-Eingangssignal (S. 40) * Stellen Sie den Parameter COMMON → Pos im VOCAL PROC MENU-Display auf „EXT IN“.
	EXT (DRY)	das nicht durch den Vocal Processor geleitete Audio-Eingangssignal (S. 40) * Das durch den Vocal Processor geleitete Audio-Eingangssignal kann abgehört werden.
	EXT (W/D)	das durch den Vocal Processor geleitete Audio-Eingangssignal (S. 40) * Das nicht durch den Vocal Processor geleitete Audio-Eingangssignal kann abgehört werden.
	PC	das über den PC IN-Anschluss eingehende USB Audio-Signal eines Rechners.
	KICK	das Audiosignal des ausgewählten Track.
	SNARE	
	HI-HAT	
	KIT	
	BASS	
	INST 1	
	INST 2	
	VOCAL	
	MIXOUT	das Audio-Ausgabesignal dieses Geräts.
Rec Meas	1-8	bestimmt die Länge des Sampling für die Aufnahme (in Einheiten von Takten) * Diese Einstellung ist nur möglich, wenn die Aufnahme mit dem Looper erfolgt (S. 33).
Line Gain	0-12dB	bestimmt den Eingangsspegel des über die LINE IN-Buchsen eingehenden Signals.
Line Type	STEREO, MONO	schaltet das Audio-Eingangssignal der LINE IN-Buchsen auf mono bzw. stereo.

Einstellungen für das Sampling

1. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den [REC]-Taster.
Das SMPL SETTING-Display erscheint.

```
SMPL SETTING: ▾
Rec Trig ENTER
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
Rec Trig		bestimmt, wann das Sampling gestartet wird.
	ENTER	Drücken Sie den [VALUE]-Regler, um das Sampling zu starten.
	CLOCK	Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um das Playback und das Sampling zu starten.
Rec Src		Nachdem Sie den [VALUE]-Regler gedrückt haben, startet das Sampling, wenn der hier eingestellte Audiopegel überschritten wird.
	-24,-12,-6dB	
Rec Src		bestimmt die Aufnahmequelle.
		* Diese Einstellung entspricht der des Parameters Rec Src im INPUT SETTING-Display.
Ext Level		stellt die Empfindlichkeit des Mikrofon-Eingangssignals ein.
	0-127	* Diese Einstellung entspricht der des Parameters Ext Level im INPUT SETTING-Display.

Sampling

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Um das interne Mikrofon bzw. das angeschlossene externe Mikrofon zu nutzen, drücken Sie den MIC [ON]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
3. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [REC]-Taster.
Das Sampling-Display erscheint.
* Die Anzeige des Sampling-Displays ist unterschiedlich, abhängig von den Rec Trig-Einstellungen (S. 31).

4. Stellen Sie die Aufnahme-Lautstärke ein.
Stellen Sie die Lautstärke möglichst hoch ein, ohne dass das Level Meter vollständig ausschlägt.



Source	Beschreibung
internes/externes Mikrofon	Verwenden Sie den [MIC GAIN]-Regler.
LINE IN-Buchsen	Stellen Sie die Lautstärke am externen Audiogerät ein.
USB (←)-Anschluss	Stellen Sie die Lautstärke am Rechner ein.

5. Drücken Sie den [VALUE]-Regler, um das Sampling zu starten.
* Der Startvorgang für das Sampling ist unterschiedlich, abhängig von den Rec Trig-Einstellungen (S. 31). Folgen Sie den Bedienanweisungen im Display.

6. Drücken Sie den [VALUE]-Regler, um das Sampling zu stoppen.
* Der Stopvorgang für das Sampling ist unterschiedlich, abhängig von den Rec Trig-Einstellungen (S. 31). Folgen Sie den Bedienanweisungen im Display.
Das SAMPLE EDIT-Display erscheint.



7. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.
* Drücken Sie den [LOAD]-Taster, um die Sample-Datei abzuspielen.

Parameter	Wert	Beschreibung
Start	0-	Startpunkt des Sample-Playback
End	0-	Endpunkt des Sample-Playback
Norm Level	-12-0dB	bestimmt den Spitzenwert (max.) für die normalisierte Wellenform.
NORMALIZE EXEC	—	Drücken Sie den [VALUE]-Regler, um den Normalisierungs-Vorgang auszuführen. Durch das Normalisieren werden leise Stellen in der Lautstärke angehoben, ohne dass das Signal verzerrt.
Slice Level	HARD, MID, SOFT	bestimmt, wie hart bzw. weich das Sample aufgeteilt wird.
SLICE EXEC	—	Drücken Sie den [VALUE]-Regler, um den Slice-Vorgang auszuführen. Mit dem Slice-Vorgang wird das Sample in mehrere Teilabschnitte aufgeteilt.
Slice Point	1-256	bestimmt die Länge des Abschnitts für das Schneiden des Sample.
EXPORT SAMPLE	—	Drücken Sie den [VALUE]-Regler, um das Sample als WAV-Datei auf die SD-Karte zu exportieren. Die exportierten Samples werden im Ordner ROLAND/MV/SAMPLE/EXPORT der SD-Karte abgelegt.

8. Laden Sie das Sample in einen Tone bzw. ein Drum-Instrument.

Track-Typ: Tone

- 1 Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
- 2 Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.
- 3 Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Track auszuwählen.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

- 4 Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Sample wird in den Tone geladen.

Track-Typ: Drum Kit

- 1 Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
- 2 Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.
- 3 Drücken Sie einen der Taster [KICK] bis [INST 2], um den entsprechenden Drum Kit-Track auszuwählen.
- 4 Drücken Sie den [NOTE]-Taster, um die Pads auf den Note-Modus zu stellen.
- 5 Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um das entsprechende Drum-Instrument auszuwählen.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

- 6 Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Sample wird in das Drum-Instrument geladen.

9. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um den Sampling-Vorgang zu beenden.

HINWEIS

- Sowohl die geladenen Samples (Tones, Drum-Instrumente und Vocal Takes) als auch die aufgenommenen Vocal-Phrasen (S. 37) befinden sich im Speicher des Geräts. Da dieser Speicher begrenzt ist, sollten Sie regelmäßig prüfen, ob Sie nicht mehr benötigte Samples oder Vocal Takes löschen können, um den freien Speicher zu vergrößern (S. 39, 44).
Überprüfen Sie bei „U.SmplUsage“ im MEMORY INFO-Display, wie viel des internen Speichers belegt ist (S. 44).
- Beim Sampling wird der freie Speicher des Looper-Bereichs (S. 33) genutzt. Um sicher zu stellen, dass genügend Speicher für das Sampling zur Verfügung steht, löschen Sie nicht mehr benötigte Looper Clips (S. 20) und verwenden Sie die Looper Optimize-Funktion (S. 44).
Überprüfen Sie bei „LooperUsage“ im MEMORY INFO-Display, wie viel des Looper-Speichers belegt ist (S. 44).

Loop Playback von Samples (Audio Looper)

Die INST 1- und INST 2 Tracks können als Audio Looper verwendet werden. Damit können aufgenommene oder importierte Audio-Phrasen („Samples“) als Loop abgespielt werden. Mithilfe der Time Stretch-Funktion können Sie das Abspieltempo eines Sample verändern, ohne dass dabei die Tonhöhe geändert wird.

Einstellen des Track-Typ „Looper“

Um die INST 1- und INST 2 Tracks als Looper verwenden zu können, müssen Sie deren Track-Typ auf „Looper“ stellen.

1. Lesen Sie zu diesem Thema den Abschnitt „Editieren des Track-Typs“ (S. 18).

Vorbereiten des Sample

HINWEIS

Die Samples, welche vom Looper verwendet werden, werden in den internen Speicher des Geräts geladen. Da dieser Speicher begrenzt ist, sollten Sie regelmäßig prüfen, ob Sie nicht mehr benötigte Samples löschen können, um den freien Speicher zu vergrößern (S. 20).

Überprüfen Sie bei „LooperUsage“ im MEMORY INFO-Display, wie viel des Looper-Speichers belegt ist (S. 44).

Wenn nach Löschen von Samples der freie Speicher nicht größer geworden ist, führen Sie den Looper Optimize-Vorgang durch (S. 44).

Aufnahme von Audiodaten

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Audio-Phrase aufzunehmen und ein Sample zu erzeugen.

HINWEIS

Sie können keine Audiodaten in Clips aufzeichnen, die bereits ein Sample enthalten. Löschen Sie einen Clip, wenn notwendig (S. 20).

1. Bereiten Sie die Aufnahme vor. Siehe „Konfigurieren des external Audioeingangs“ (S. 31)
2. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
3. Drücken Sie den [INST 1]- oder [INST 2]-Taster, um einen Looper Track auszuwählen.
4. Drücken Sie ein nicht leuchtendes Pad [1]–[16] (= leerer Clip), um den gewünschten Clip auszuwählen.
5. Drücken Sie den [REC]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
6. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um die Aufnahme zu starten.
 - * Wenn der Vorzähler eingeschaltet ist, wird dieser einen Takt vor Beginn der Aufnahme gespielt.
 - ➔ „Einstellen des Tempos und Metronoms“ (S. 27)
 - Die Aufnahme wird nach Erreichen der bei Schritt 1 eingestellten Anzahl der Takte (Rec Meas) automatisch gestoppt.
 - Die aufgenommene Audiodatei (Sample) wird abgespielt.
7. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um das Playback zu stoppen.

Laden von Clips

- ➔ „Laden von Clips von der SD-Karte“ (S. 21)
- ➔ „Importieren aus einem Projekt“ (S. 21)

Laden von Samples

Gehen Sie wie folgt vor, um von Projekten genutzte Samples bzw. auf der SD-Karte gesicherte Samples zu laden.

HINWEIS

- Sie können keine Audiodaten in Clips laden, die bereits ein Sample enthalten. Löschen Sie einen Clip, wenn notwendig (S. 20).
- Sample-Daten (im .wav-Format) müssen im Ordner ROLAND/MV/SAMPLE der SD-Karte platziert werden.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie den [INST 1]- oder [INST 2]-Taster, um einen Looper Track auszuwählen.
4. Drücken Sie ein nicht leuchtendes Pad [1]–[16] (= leerer Clip), um den gewünschten Clip auszuwählen.
5. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das BROWSER-Display erscheint.



BROWSER: S1-I2
PROJECT

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den Quellbereich (PROJECT, WAVE FILE) aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
7. Wählen Sie mit dem Value-Regler das gewünschte Sample aus.

Quellbereich	Beschreibung
PROJECT	Wählen Sie ein Projekt und danach einen Clip, der ein Sample verwendet.
WAVE FILE	Wählen Sie eine Sample-Datei aus. Nach Auswahl einer Preset-Datei (.svz) wird die Sample-Liste angezeigt. Wählen Sie ein Sample aus der Liste aus. <ul style="list-style-type: none">• Die Ordner sind mit dem Buchstaben „F“ (Folder) gekennzeichnet.• Drücken Sie den [LOAD]-Taster, um die Sample-Datei abzuspielen.

8. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Sample wird geladen.

Abspielen von Samples als Loop

1. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster.
Das Sample des INST 1- oder INST 2-Track wird als Loop abgespielt.

HINWEIS

Wenn Sie die Pads in den Note-Modus schalten, können Sie durch Drücken der Pads die Tonhöhe des Sample einstellen (S. 25).

Einstellungen für das Sample-Playback

Sie können für das Playback eines Sample verschiedene Einstellungen vornehmen, z.B. die Lautstärke oder das Time Stretching.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie den [INST 1]- oder [INST 2]-Taster, um einen Looper Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.
5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „LOOPER SETTING“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das LOOPER SETTING-Display erscheint.

```
LOOPER SETTING: ▾
Level           100
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.
 - ➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Editieren eines Sample

Sie können für ein Sample verschiedene Einstellungen vornehmen wie z.B. das Definieren den Abspielbereichs, das Time Stretching usw..

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie den [INST 1]- oder [INST 2]-Taster, um einen Looper Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.
5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „SAMPLE EDIT“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das SAMPLE EDIT-Display erscheint.

```
SAMPLE EDIT: ▾
Start        0
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.
 - ➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Editieren der Multi-Effekte

Sie können für Samples die Multi-Effekte verwenden.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie den [INST 1]- oder [INST 2]-Taster, um einen Looper Track auszuwählen.
4. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Clip auszuwählen.
Das CLIP EDIT MENU-Display erscheint.
5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „MULTI FX“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das MULTI FX-Display erscheint.

```
MULTI FX(COM) : ▾
Switch        ON
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.
 - ➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Einstellungen für Takte

Gehen Sie wie folgt vor, um die Länge eines Clip, die Abspielrichtung eines Sample usw. einzustellen.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.
3. Drücken Sie den [INST 1]- oder [INST 2]-Taster, um einen Looper Track auszuwählen.
4. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um den entsprechenden Clip auszuwählen.
5. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach einen der MEASURE [<] [>]-Taster.
Das MEAS EDIT-Display erscheint.

```
MEAS EDIT: ▾
Step Length  16
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.
 - ➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

HINWEIS

Diese Parameter können auch im CLIP SETTING-Display eingestellt werden (S. 19).

Erstellen eines Song durch Arrangieren der Sektionen

Der nachfolgende Abschnitt beschreibt, wie ein „Song“ durch Arrangieren der Sektionen erzeugt wird. Damit können Sie z.B. vollständige Song-Playbacks für Ihren Gesang erzeugen (S. 37).

Erstellen eines Song

Gehen Sie wie folgt vor, um die Sektionen in einem Song zu arrangieren.

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.

2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.

- * Stellen Sie sicher, dass ein anderer Track als der VOCAL Track ausgewählt ist.
- * Drücken Sie ein Pad, um die entsprechende Sektion vorzuhören.

3. Drücken Sie den [REC]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das SONG REC-Display erscheint.



SONG REC: POS 1 — ausgewählte Position
--: (SELECT PAD)

4. Drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, um zu bestimmen, wo die Sektion platziert werden soll.

Die Anzeige des gedrückten Tasters blinkt.

- * Die Sektionen werden in die eingegebene Reihenfolge gebracht, beginnend mit der des STEP SEQUENCER [1]-Tasters (POS 1). In den aufeinander folgenden Positionen der Sektionen darf keine Lücke vorhanden sein.
- * Sie können die Reihenfolge der Sektionen nachträglich verändern.

5. Drücken Sie die Pads [1]–[16], um die entsprechende Sektion auszuwählen.

Damit wird die Sektion in ihre Position gebracht.

• Löschen einer Sektion im Arrangement

Halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und drücken Sie den STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, dessen Position gelöscht werden soll.

• Einfügen einer Sektion im Arrangement

Drücken Sie den STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, an dessen Stelle eine Sektion eingefügt werden soll. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].

6. Wiederholen Sie die Schritte 4-5 nach Bedarf.

Sie können bis zu 99 aufeinander folgende Sektionen arrangieren (POS 1–99).

- * Mit den MEASURE [<] [>]-Tastern können Sie die Position auswählen.

7. Wenn Sie den Vorgang beenden möchten, drücken Sie den [REC]-Taster, so dass die Taster-Anzeige erlischt.

Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster, um den Song mit den erstellten Arrangement abzuspielen.

Einstellungen für den Song

Im nachfolgenden Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Einstellungen vornehmen, die den gesamten Song betreffen (Lautstärke, Song Templates usw.).

1. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den [SONG]-Taster. Das SONG-Display erscheint.



SONG(GEN):
Master Level 100

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

- ➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Kategorie	Beschreibung
GEN	bestimmt die Lautstärke, Tonart und Skala eines Song. Über die Einstellungen für Tonart und Skala Wenn Sie für einen Song die Tonart und Skala einstellen und dann einen Clip laden (S. 21) oder importieren (S. 21), werden die entsprechenden Einstellungen des Clip automatisch an die des Song angepasst. * Sie müssen auch den TRANSPOS-Parameter einstellen.
TEMPLATE	bestimmt die Sektion, die einem Songteil (Intro, Chorus usw.) zugewiesen wird, wenn ein Song Template verwendet wird.
TRANSPOS	bestimmt, ob die Einstellungen für Tonart und Skala eines Clip automatisch an die des Song angepasst werden (On) oder nicht (Off). * Diese Einstellung ist nur möglich, wenn der Track-Typ auf „Tone“ gestellt ist.

Verändern der Tonart von Sektionen innerhalb eines Song

Sie können für jede in einem Song arrangierte Sektion die Tonart verändern.

Dieses ist z.B. anzuwenden, wenn der Gesang in einer anderen Tonart als erwartet aufgenommen werden soll (S. 37) und Sie dann nachträglich die Tonart der bereits eingespielten Sektionen anpassen müssen.

HINWEIS

- Damit die Änderung der Tonart wirksam wird, müssen Sie die TRANSPOS-Parameter im SONG-Display einstellen.
➔ „Einstellungen für den Song“ (S. 35)
- Sie können die Tonart für jede Sektion individuell verändern, auch wenn diese bereits vorher im Song verwendet wurde.

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.

2. Drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster, um die Pads auf den Section Select-Modus zu stellen.

* Stellen Sie sicher, dass ein anderer Track als der VOCAL Track ausgewählt ist.

3. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, dessen Sektion verändert werden soll.

Das SONG EDIT-Display erscheint.

```
SONG EDIT: P-01  
Transpose 0
```

4. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.

5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die gewünschte Tonart und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Damit wird die Tonhöhe in Halbtonschritten transponiert.

Verwendung von Templates für das Einstellen eines Song (Song Templates)

Das Gerät besitzt Vorlagen (Templates) für Songs, welche die Struktur eines Songs vorgeben. Wählen Sie das gewünschte Template aus. Die Sektionen werden automatisch in die entsprechende Reihenfolge gebracht.

➔ Details zu den Inhalten der Song Templates finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

HINWEIS

Bevor Sie die Song Templates anwenden können, müssen Sie die Sektionen den Songelementen (Intro, Chorus usw.) zuordnen.

Stellen Sie dafür die TEMPLATE-Parameter im SONG-Display ein.

➔ „Einstellungen für den Song“ (S. 35)

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SONG]-Taster.

Das SONG TEMPLATE-Display erscheint.

```
SONG TEMPLATE:  
▶1:PLAIN(8)
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das gewünschte Template und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Die Sektionen werden gemäß des gewählten Template automatisch in die entsprechende Reihenfolge gebracht.

Aufnahme der Stimmensignale

Sie können im Song auf dem VOCAL Track ein Stimmensignal als Audiodatei aufzeichnen (Sologesang, Hintergrundgesang, Sprache usw. (S. 35)). Sie können alternativ zur Aufnahme auch Samples (WAV-Daten) importieren.

Sie können bis zu 16 „Vocal Takes“ innerhalb eines Projekts erstellen. Die Vocal Takes können an beliebigen Stellen im Song abgespielt werden.

Aufnahme der Stimmensignale

Verwenden Sie als Quelle für Stimmensignale entweder das eingebaute Mikrofon oder das an der MIC-Buchse angeschlossene Mikrofon.

HINWEIS

Es ist nicht möglich, nach einer Aufnahme eine weitere Aufnahme (Overdub) auf dem gleichen Vocal Take durchzuführen. Löschen Sie ggf. einen Vocal Take (S. 39, 44).

1. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den MIC [ON]-Taster. Das MIC SETTING-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler für Mic In entweder „BUILT-IN“ (das interne Mikrofon) oder „EXTERNAL“ (das an der MIC-Buchse angeschlossene Mikrofon).

* Um eine Aufnahme mit Effekten durchzuführen, stellen Sie den Vocal Processor ein (S. 40).

3. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
4. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
5. Drücken Sie eines der nicht leuchtenden Pads [1]–[16] (die noch nicht aufgenommenen Vocal Takes), um den Track auszuwählen. „[REC] RecStandby“ erscheint im Display.
6. Stellen Sie ein, wann die Aufnahme gestartet werden soll. Das ausgewählte Aufnahmestart-Timing wird oben rechts im Display angezeigt.



- Verwenden Sie die STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster oder die MEASURE [<] [>]-Taster, um die Sektion auszuwählen, für die die Einstellungen vorgenommen werden sollen.
 - Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die gewünschte Beat-Einstellung.
7. Drücken Sie den [REC]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
 8. Drücken Sie den MIC [ON]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
 9. Stellen Sie mit dem [GAIN]-Regler die gewünschte Aufnahme-Lautstärke ein.

Stellen Sie die Aufnahme-Lautstärke so hoch wie möglich ein, ohne dass das Level Meter vollständig ausschlägt.



10. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster (Aufnahme-Start).

11. Drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster (Aufnahme-Stop).

Eine Vocal-Sequenz wird an der Stelle erstellt, die bei Schritt 6 bestimmt wird, um die Aufnahme zu starten. Sie können die aufgenommenen Vocal Takes vorhören, indem Sie die entsprechenden Pads [1]–[16] gedrückt halten. Um die Vocal-Sequenz vor- oder zurückzusetzen, halten Sie das Pad gedrückt und bewegen Sie den [CTRL 1]-Regler. Wenn Sie den Song abspielen, sind zusätzlich auch die aufgenommenen Vocal Takes zu hören.

Importieren von Samples für Vocal Takes

Gehen Sie wie folgt vor, um von Projekten genutzte Samples bzw. auf der SD-Karte gesicherte Samples zu laden, um einen Vocal Take zu erstellen.

HINWEIS

- Sie können kein Sample in einen Vocal Take laden, der bereits aufgenommen wurde. Löschen Sie vorher ggf. den Vocal Take (S. 39, 44).
- Sample-Daten (im .wav-Format) müssen im Ordner ROLAND/MV/SAMPLE der SD-Karte platziert werden.

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
3. Drücken Sie eines der nicht leuchtenden Pads [1]–[16] (die noch nicht aufgenommenen Vocal Takes), um den Track auszuwählen, in den die Audiodatei geladen werden soll. „[REC] RecStandby“ erscheint im Display.
4. Drücken Sie den [VALUE]-Regler. Das BROWSER-Display erscheint.



5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den Quellbereich (PROJECT, WAVE FILE) aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
6. Wählen Sie mit dem Value-Regler das gewünschte Sample aus.

Quellbereich	Beschreibung
PROJECT	Wählen Sie ein Projekt und danach einen Vocal Take, der ein Sample verwendet.
WAVE FILE	Wählen Sie eine Sample-Datei aus. Nach Auswahl einer Preset-Datei (.svz) wird die Sample-Liste angezeigt. Wählen Sie ein Sample aus der Liste aus. <ul style="list-style-type: none">• Die Ordner sind mit dem Buchstaben „F:“ (Folder) gekennzeichnet.• Drücken Sie den [LOAD]-Taster, um die Sample-Datei abzuspielen.

7. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das Sample wird in den Vocal Take geladen.

Sie können die aufgenommenen Vocal Takes vorhören, indem Sie das entsprechende Pad [1]–[16] gedrückt halten. Um die Vocal-Sequenz vor- oder zurückzusetzen, halten Sie das Pad gedrückt und bewegen Sie den [CTRL 1]-Regler.

Folgen Sie den unter „Editieren einer Vocal-Sequenz“ (S. 38) beschriebenen Bedienschritten, um die im Song erstellten Vocal Takes abzuspielen.

HINWEIS

Sowohl die geladenen Samples (Tones, Drum-Instrumente und Vocal Takes) als auch die aufgenommenen Vocal-Phrasen befinden sich im Speicher des Geräts. Da dieser Speicher begrenzt ist, sollten Sie regelmäßig prüfen, ob Sie nicht mehr benötigte Samples oder Vocal Takes löschen können, um den freien Speicher zu vergrößern (S. 39, 44).

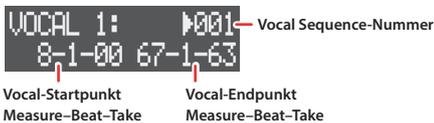
Überprüfen Sie bei „U.SmplUsage“ im MEMORY INFO-Display, wie viel des internen Speichers belegt ist (S. 44).

Editieren einer Vocal-Sequenz

Sie können eine Vocal-Sequenz editieren, z.B. um festzulegen, wann die Stimme beginnen soll oder um einen sich wiederholenden Hintergrundgesang hinzuzufügen.

Bestimmen des Startpunkts des Stimmensignals

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
3. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Vocal Take auszuwählen.
Das TAKE EDIT MENU-Display erscheint.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „TAKE SEQ EDIT“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler
Das Vocal Sequence Edit-Display erscheint.



5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler oder [CTRL 1]-Regler die gewünschte Vocal-Sequenz aus.
6. Stellen Sie den Startpunkt mit dem [CTRL 2]-Regler und den Endpunkt mit dem [CTRL 3]-Regler ein.

Hinzufügen einer Vocal-Sequenz

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
3. Halten Sie das Pad [1]–[16] des gewünschten Vocal Take gedrückt und drücken Sie den STEP SEQUENCER [1]–[16]-Taster, der dem Startpunkt des Vocal Take entsprechen soll.
Die Vocal-Sequenz wird hinzugefügt.
Drücken Sie den [VALUE]-Regler, um das Vocal Sequence Edit-Display aufzurufen. Hier können Sie die Start- und Endpunkte für die hinzugefügte Vocal-Sequenz überprüfen.

Löschen einer Vocal-Sequenz

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
3. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Vocal Take auszuwählen.
Das TAKE EDIT MENU-Display erscheint.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „TAKE SEQ EDIT“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler
Das Vocal Sequence Edit-Display erscheint.



5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler oder [CTRL 1]-Regler die gewünschte Vocal-Sequenz aus.
6. Drücken Sie den [CLEAR]-Taster.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



- * Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
7. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Die Vocal-Sequenz wird gelöscht.

Editieren der Vocal Takes

Sie können die Lautstärke und den Abspielbereich eines Vocal Take definieren oder nicht mehr benötigte Vocal Takes löschen.

Einstellungen für das Playback

Gehen Sie wie folgt vor, um den Abspielbereich, die Lautstärke und die Effekte für einen Vocal Take einzustellen.

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
3. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Vocal Take auszuwählen.
Das TAKE EDIT MENU-Display erscheint.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „TAKE SMPL EDIT“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler
Das TAKE SMPL EDIT-Display erscheint.



5. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.
→ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Umbenennen eines Vocal Take

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
3. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Vocal Take auszuwählen.
Das TAKE EDIT MENU-Display erscheint.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „RENAME“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das Edit-Display für den Vocal Take-Namen erscheint.



Cursor (blinkt)

5. **Verändern Sie den Namen des Vocal Take.**
Sie können das Zeichen an der aktuellen Cursor-Position verändern.

Bedienvorgang	Beschreibung
MEASURE [<] [>]	wählt die Position in der Zeile aus
[VALUE]	verändert das Zeichen
[SHIFT] + MEASURE [>]	fügt ein Leerzeichen ein
[SHIFT] + MEASURE [<]	löscht das Zeichen
[CLEAR]	löscht das Zeichen und ersetzt dieses durch ein Leerzeichen

6. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Der Name des Vocal Take wurde verändert.

Stummschalten eines Vocal Take

Sie können während des Song-Playback die Vocal Takes stumm schalten.

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
3. Halten Sie den [MIXER]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um den entsprechenden Vocal Take auszuwählen.
Die Leucht-Anzeige des Pad wird gedimmt und der Vocal Take ist stumm geschaltet.
4. Um die Stummschaltung wieder aufzuheben, halten Sie erneut den [MIXER]-Taster gedrückt und drücken Sie das entsprechende Pad [1]–[16].

Löschen eines Vocal Take

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.
2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.
3. Halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um den entsprechenden Vocal Take auszuwählen.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Der Vocal Take wurde gelöscht.

Verwendung des Vocal Processor

Der Vocal Processor stellt verschiedene Effekte für Stimmensignale zur Verfügung, inkl. Verschieben der Tonhöhe, Verändern der Klangfarbe, Hinzufügen von Harmoniestimmen und mehr.

Sie können den Vocal Processor sowohl auf die aufgenommenen Vocal Takes als auch auf das über ein Mikrofon eingehendes Audiosignal anwenden.

Die folgenden Effekte stehen zur Verfügung.

- Noise Suppressor
- Enhancer
- Compressor
- De-esser
- Equalizer
- Pitch Shifter
- Harmonizer

HINWEIS

Mit dem [TONE]-Regler können Sie die Vocal Processor-Parameter verändern. Wenn Sie den [EDIT]-Taster gedrückt halten und den [TONE]-Regler drehen, können Sie dem [TONE]-Regler einen Parameter zuweisen.

Hinzufügen von Effekten für das Vocal-Playback

Sie können während des Abspielens eines Vocal Take einen Effekt wie z.B. Harmonizer hinzufügen.

1. Drücken Sie den VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster.
Das VOCAL PROC MENU-Display erscheint.

```
VOCAL PROC MENU:
▶COMMON
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „COMMON“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „Pos“ und für diesen Parameter die Einstellung „VOCAL-DRY“ oder „VOCAL-MFX“.
5. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um den gewünschten Vocal Take auszuwählen.
Das TAKE EDIT MENU-Display erscheint.

```
TAKE EDIT MENU:
▶TAKE SMPL EDIT
```

6. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „TAKE SMPL EDIT“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Das TAKE SMPL EDIT-Display erscheint.
7. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „Out Asgn“ und für diesen Parameter die Einstellung „V.PROC“.

HINWEIS

Informationen zum Wechseln der Effekte finden Sie unter „Umschalten der Effekte“ (siehe rechte Seite).

Hinzufügen von Effekten für das Mikrofonsignal

Sie können dem Mikrofon-Eingangssignal einen Effekt hinzufügen.

1. Drücken Sie den VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster.
Das VOCAL PROC MENU-Display erscheint.

```
VOCAL PROC MENU:
▶COMMON
```

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „COMMON“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „Pos“ und für diesen Parameter die Einstellung „EXT IN“.
5. Folgen Sie den bei „Aufnahme der Stimmensignale“ (S. 37) beschriebenen Bedienschritten, um den Vocal Take aufzunehmen.

HINWEIS

Informationen zum Wechseln der Effekte finden Sie unter „Umschalten der Effekte“ (siehe nachfolgenden Abschnitt).

Umschalten der Effekte

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster.
Das VOCAL PATCH-Display erscheint.

```
VOCAL PATCH:
▶01:AUTO PITCH
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das gewünschte Vocal Patch aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Die Anzeige „Set Vocal Patch“ erscheint und das Vocal Patch wurde gewechselt.

HINWEIS

Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster, um das VOCAL PROC MENU-Display aufzurufen, in dem Sie weitere Einstellungen vornehmen können.

➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Vornehmen der Vocal Track-Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um den Mixer und die Effekte für den VOCAL Track einzustellen.

Einstellen der Lautstärke und des Panorama

Stellen Sie für die Vocal Takes die Lautstärke, die Stereo-Position, den Equalizer usw. ein.

➔ „Vornehmen der Track-Einstellungen“ (S. 18)

Einstellen der Effekte

Sie können für den VOCAL Track die Multi-Effekte und sechs Kompressoren einsetzen.

- 1. Drücken Sie den [SONG]-Taster, um den Workflow auf „SONG“ zu stellen.**
- 2. Drücken Sie den [VOCAL]-Taster, um den VOCAL Track auszuwählen.**
- 3. Drücken Sie den [EDIT]-Taster und danach den [VOCAL]-Taster.**
Das VOCAL EFFECT-Display erscheint.
- 4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.**
➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Finales Mischen des Song als Audiodatei (Mixdown)

Sie können dem Gesamtsignal die Effekte für das Mastering hinzufügen und dann eine Audiodatei des Song erstellen (SONG + Vocal Takes).

Hinzufügen von Effekten für den gesamten Song (Mastering)

Der Vorgang des „**Mastering**“ erzeugt ein optimales Klangbild in Bezug auf Lautheit und Klangcharakter.

Das Gerät besitzt drei Mastering-Effekte: Multiband Compressor, 5-Band Equalizer und Limiter.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [MIXDOWN]-Taster.

Das MASTERING MENU-Display erscheint.



```
MASTERING MENU:
MULTI COMP
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Effekt (MULTI COMP, 5 BAND EQ, LIMITER) und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Effekt	Beschreibung
Multiband Compressor	gleicht Lautstärke-Differenzen aus und sorgt für ein ausgewogenes Lautstärke-Verhältnis.
5-Band Equalizer	bestimmt die Klangfarbe.
Limiter	verhindert die Übersteuerung des Eingangssignals und damit unerwünschte Verzerrungen.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Erstellen einer Audiodatei (Mixdown)

Gehen Sie wie folgt vor, um den Song zu mischen und als Audiodatei (WAV) auszugeben. Sie können die Quellsignale für den Mixdown-Vorgang bestimmen (Song-Playback mit Stimme, ohne Stimme usw.).

HINWEIS

- Die Audiodaten werden im Ordner ROLAND/MV/MIXDOWN der SD-Karte abgelegt.
- Der Mixdown-Vorgang benötigt die gleiche Zeit wie die Länge des Playback.
- Das Audio-Eingangssignal des Mikrofons und externer Audiogeräte wird während des Mixdown-Vorgangs ebenfalls in der WAV-Datei gesichert.

1. Drücken Sie den [MIXDOWN]-Taster.

Das MIXDOWN-Display erscheint.



```
MIXDOWN:
FULL MIX
```

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die gewünschte Klangquelle aus.

Klangquelle	Beschreibung
FULL MIX	SONG + Vocal Takes
INSTRUMENTS	nur der Song
VOCAL ONLY	nur die Vocal Takes

3. Drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Mixdown-Vorgang und das Playback werden gestartet.



```
MIXDOWN: 001-3
[REC] 0:01:637
```

Der Mixdown wird mit Ende des Song-Playback beendet.

* Wenn Sie den laufenden Mixdown-Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das MIXDOWN-Display zu verlassen.

HINWEIS

Überprüfen des Mixdown-Resultats

Wählen Sie nach Ende des Mixdown im MIXDOWN-Display „PREVIEW“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler, um die erzeugte Audiodatei vorzuhören.

Andere Funktionen

Zuweisen eines Parameters für einen [CTRL]-Regler

Sie können den [CTRL 1]–[CTRL 3]-Reglern Clip-basierte Parameter zuordnen und diese dann in Echtzeit verändern.

Details zu den Parametern, die Sie zuweisen können, finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

* Sie können die Zuweisungen für die CTRL-Regler pro Clip individuell vornehmen.

1. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um den Workflow auf „Sequencer“ zu stellen.
2. Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drehen Sie einen der [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler.

Der entsprechend zugewiesene Parameter wird angezeigt.



3. Wenn Sie den Vorgang beenden möchten, lassen Sie den [EDIT]-Taster wieder los.

Damit ist die Zuweisung der Parameter abgeschlossen.

System-Einstellungen

Diese Einstellungen betreffen die Pads, den MIDI-Bereich und die Bedienregler.

* Die System-Einstellungen werden im internen Speicher abgelegt.

1. Drücken Sie den [SYSTEM]-Taster.

Das SYSTEM-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert.

➔ Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Kategorie	Beschreibung
CTRL	Einstellungen für Pads und Regler
MIDI	MIDI-Einstellungen
DISP	Einstellungen für den Display-Kontrast, Helligkeit der Taster-Anzeigen usw.
USB	Treiber-Einstellungen für die USB-Verbindung

Formatieren der SD-Karte

WICHTIG

Bei Formatieren der SD-Karte werden alle vorherigen auf der Karte gespeicherten Daten gelöscht. Sichern Sie bei Bedarf die Daten der SD-Karte mithilfe eines Rechners.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SYSTEM]-Taster.
Das UTILITY-Display erscheint.
2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „SD CARD FORMAT“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Die SD-Karte wird formatiert.

Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)

Mit diesem Vorgang werden die System-Einstellungen auf deren Werksvoreinstellungen zurück gesetzt.

WICHTIG

Sichern Sie bei Bedarf die Projektdaten (S. 14), bevor Sie den FACTORY RESET-Vorgang ausführen.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SYSTEM]-Taster.
Das UTILITY-Display erscheint.
2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „FACTORY RESET“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.
4. Wenn die Meldung „Turn off power“ erscheint, schalten Sie das Gerät aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

HINWEIS

Halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und schalten Sie das Gerät ein, um einen Factory Reset-Vorgang auszuführen. Wenn das Gerät neu gestartet wird, erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.

Überprüfen des Status des internen Speichers

Die Audiodaten werden im internen Speicher des Geräts gesichert. Dazu gehören die geladenen Audiodaten, aufgenommene Samples, die mit dem Sampling bzw. der Vocal/Looper-Aufnahme erzeugt wurden usw..

Der Speicher ist in zwei Bereiche aufgeteilt: einen für User Samples und einen für Audio Loops. Sie können den Status der Auslastung des Speichers wie nachfolgend beschrieben überprüfen.

Wenn nicht mehr genügend freier Speicher zur Verfügung steht, müssen Sie nicht mehr benötigte Samples oder Clips löschen.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SYSTEM]-Taster.

Das UTILITY-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „MEMORY INFO“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Status des internen Speichers wird angezeigt.

```
U.SmplUsage: 0%
LooperUsage: 0%
```

Parameter	Beschreibung
U.SmplUsage	zeigt den aktuellen Status des User Sample-Bereichs an. In diesem Bereich befinden sich die geladenen Samples für Tones/ Drum-Instrumente und die Vocal Takes.
LooperUsage	zeigt den aktuellen Status des Looper-Bereichs an. In diesem Bereich befinden sich die geladenen bzw. aufgenommenen Samples für den Looper.
Fragment	bezeichnet den Grad der Fragmentierung des Speichers. Je höher der Wert, desto weniger effizient wird der Speicher genutzt. Mithilfe der Looper Optimize-Funktion können Sie die Menge des freien Speichers erhöhen.

Optimieren des Speichers (Looper Optimize)

Durch aufeinander folgendes Laden und Löschen von Audio Loops ist es möglich, dass der Speicher fragmentiert wird und nicht mehr effizient genutzt wird.

Mithilfe der Looper Optimize-Funktion können Sie die Menge des freien Speichers erhöhen. Gehen Sie dafür wie folgt vor.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SYSTEM]-Taster.

Das UTILITY-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „LOOPER OPTIMIZE“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Optimize?
[Cancel] [OK]
```

* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Der Vorgang wird ausgeführt.

Löschen von Samples, die in einem Projekt geladen sind

Gehen Sie wie folgt vor, um für Tones, Drum-Instrumente und Vocal Takes geladene Samples zu löschen. Sie können auch die selbst aufgenommenen Vocal Takes löschen.

* Es ist nicht möglich, die Samples des Looper-Bereichs zu löschen. Sie müssen dafür die entsprechenden Clips löschen (S. 20).

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SYSTEM]-Taster.

Das UTILITY-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „SAMPLE DELETE“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das DELETE-Display erscheint.

```
DELETE: 001
Flappyhop BD
```

* Die Markierung  oder  bezeichnet Samples, die aktuell verwendet werden.

: wird von einem Tone bzw. Drum-Instrument verwendet.

: wird von einem Vocal Take verwendet.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler das gewünschte Sample aus und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Delete Sample?
[Cancel] [OK]
```

* Durch Drücken des [LOAD]-Tasters können Sie die Samples vorhören.

* Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „OK“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Das ausgewählte Sample wird gelöscht.

Austauschen von Daten zwischen SD-Karte und Rechner

Sie können das Gerät im Storage-Modus mit einem Rechner verbinden und den Inhalt der SD-Karte am Rechner verwalten.

* Im Storage-Modus stehen andere Bedienvorgänge nicht zur Verfügung.

1. Stellen Sie sicher, dass am Gerät noch KEIN USB-Kabel angeschlossen ist.

2. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SYSTEM]-Taster.

Das UTILITY-Display erscheint.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler „STORAGE MODE“ und drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Die Meldung „PLEASE CONNECT USB CABLE“ erscheint.

4. Schließen Sie das USB-Kabel am Gerät an und verbinden Sie dieses dann mit dem Rechner.

Der Storage-Modus wird ausgewählt.

Die im Gerät eingesetzte SD-Karte erscheint als Laufwerksymbol auf dem Rechner.

5. Um wieder den vorherigen Zustand zu erreichen, melden Sie das Laufwerk-Symbol des Geräts am Rechner ab und ziehen Sie dann das USB-Kabel vom Gerät ab.

Anhang

Liste der Kurzbefehle

Umschalten von Display-Anzeigen und Modi

Maßnahme	Bedienvorgang	
Aufrufen des Quantize Edit-Displays		drücken Sie den [SECTION SELECT]-Taster.
Aufrufen des UTILITY-Displays		drücken Sie den [SYSTEM]-Taster.
Aufrufen des MASTERING Menu-Displays		drücken Sie den [MIXDOWN]-Taster.
Aufrufen des Mixer Effects-Displays		drücken Sie den [MIXER]-Taster.
Aufrufen des SONG Template-Displays		drücken Sie den [SONG]-Taster.
Aufrufen des Tempo Settings-Displays	Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den [SEQ]-Taster.
Aufrufen des Project Save-Displays		drücken Sie den [LOAD]-Taster.
Aufrufen des Track Settings-Displays		drücken Sie einen der [KICK]-[VOCAL]-Taster.
Aufrufen des Sampling-Displays		drücken Sie den [REC]-Taster.
Aufrufen des Vocal Patch-Displays		drücken Sie den VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster.
Umschalten der Pads in den Velocity-Modus		drücken Sie den [NOTE]-Taster.
Umschalten der Pads in den Chord-Modus		drücken Sie den [STYLE]-Taster.
Aufrufen des Sound Browser-Displays		drücken Sie einen der [KICK]-[INST 2]-Taster.
Aufrufen des Project Settings-Displays		drücken Sie den [LOAD]-Taster.
Aufrufen des SONG Settings-Displays		drücken Sie den [SONG]-Taster.
Aufrufen des Note Mode Edit-Displays		drücken Sie den [NOTE]-Taster.
Aufrufen des Style Mode Edit-Displays	Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den [STYLE]-Taster.
Aufrufen des Sampling Settings-Displays		drücken Sie den [REC]-Taster.
Aufrufen des MOTION Menu-Displays		drücken Sie den [MOTION]-Taster.
Aufrufen des TOTAL FX Menu-Displays		drücken Sie den [MIXER]-Taster.
Aufrufen des VOCAL PROCESSOR Menu-Displays		drücken Sie den VOCAL PROCESSOR [ON]-Taster.
Aufrufen des Mic Settings-Displays		drücken Sie den MIC [ON]-Taster.
Aufrufen des Section Name Edit-Displays	wenn die Pads in den Section Select-Modus geschaltet sind...	halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Wenn der Workflow „Sequencer“ ausgewählt ist

Maßnahme	Bedienvorgang	
Aufrufen des Tone Edit-Displays	Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Aufrufen des Measure Edit-Displays		drücken Sie den MEASURE [<]- oder [>]-Taster.
Aufrufen des Drum Instrument Edit-Displays	wenn die Pads in den Note-Modus geschaltet sind...	Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Wenn der Workflow „SONG“ ausgewählt ist

Maßnahme	Bedienvorgang	
Aufrufen des VOCAL EFFECT Settings-Displays	Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den [VOCAL]-Taster.
Aufrufen des SONG Name Edit-Displays		drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Aufrufen des Take Name Edit-Displays	Wenn ein VOCAL Track ausgewählt ist...	halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Vorgänge für Bedienschritte

Wenn der Workflow „Sequencer“ ausgewählt ist

Maßnahme	Bedienvorgang	
Einfügen eines weichen Schlags in einem Step	Halten Sie einen der [KICK]-[INST 2]-Taster gedrückt und...	drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]-[16]-Taster.
Hinzufügen eines Sub Step in einem Step	Halten Sie den [SEQ]-Taster gedrückt und...	drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]-[16]-Taster.
Einfügen einer Drum-Phrase in einem Step * Track-Typ: nur Drum Kit	Wenn die Pads in den Style-Modus geschaltet sind...	halten Sie eines der Pads [1]-[16] gedrückt und drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]-[16]-Taster.
Einfügen einer Drum-Akkords in einem Step * Track-Typ: nur Tone	Wenn die Pads in den Chord-Modus geschaltet sind...	halten Sie eines der Pads [1]-[16] gedrückt und drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]-[16]-Taster.
Aufrufen des Note Edit-Displays	Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und...	drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]-[16]-Taster.

Wenn der Workflow „SONG“ ausgewählt ist

Maßnahme	Bedienvorgang	
Aufrufen des SONG Step Edit-Displays	Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und...	drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]-[16]-Taster.
Löschen eines Step im Song	Während die Anzeige des [REC]-Tasters leuchtet...	halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt gedrückt und drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]-[16]-Taster.
Einfügen eines Step im Song	Während die Anzeige des [REC]-Tasters leuchtet...	halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt gedrückt und drücken Sie einen der STEP SEQUENCER [1]-[16]-Taster.

Bedienvorgänge für die Pads

Maßnahme	Bedienvorgang	
Aufrufen des DRUM INST EDIT Menu-Displays * Track-Typ: nur Drum Kit	Wenn die Pads in den Note-Modus geschaltet sind...	halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].

Wenn der Workflow „Sequencer“ ausgewählt ist

Maßnahme	Bedienvorgang	
Aufrufen des Clip Settings-Displays		halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Aufrufen des CLIP EDIT Menu-Displays		halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Kopieren eines Clip	Wenn die Pads in den Section Select-Modus geschaltet sind...	halten Sie den [COPY]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Vertauschen von zwei Clips		halten Sie die Taster [COPY] und [SHIFT] gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Löschen eines Clip		halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Aufrufen des Chord Edit-Displays	Wenn die Pads in den Chord-Modus geschaltet sind...	halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Transponieren der Tonart * Track-Typ: nur Tone	Halten Sie den [NOTE]-Taster gedrückt und...	drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Stummschalten eines Drum-Instruments (pro Clip) * Track-Typ: nur Drum Kit	Halten Sie den [NOTE]-Taster gedrückt und...	drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Stummschalten eines Drum-Instruments (Track)	Wenn die Pads in den Note-Modus geschaltet sind...	halten Sie den [KIT]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].

Wenn der Workflow „Section“ ausgewählt ist

Maßnahme	Bedienvorgang	
Aufrufen des Section Settings-Displays		halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Kopieren einer Sektion	Wenn die Pads in den Section Select-Modus geschaltet sind...	halten Sie den [COPY]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Vertauschen zweier Sektionen		halten Sie die Taster [COPY] und [SHIFT] gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].
Löschen einer Sektion		halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].

Wenn der Workflow „SONG“ ausgewählt ist

Maßnahme	Bedienvorgang	
Aufrufen des TAKE EDIT Menu-Displays	Wählen Sie den VOCAL Track aus und...	halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drücken Sie eines der Pads [1]–[16].

Controller-Werte und Editieren von Parametern

Maßnahme	Bedienvorgang	
Verschieben der Oktavlage	Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den MEASURE [<] oder [>]-Taster.
Abspielen ab Beginn des Songs	während des laufenden Playback...	halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [▶] (START/STOP)-Taster.
Überprüfen des Parameters, der mit dem [TONE]-Regler gesteuert wird	Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und...	drehen Sie den [TONE]-Regler.
Zuweisen des Parameters, der mit dem [TONE]-Regler gesteuert werden soll	Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und...	drehen Sie den [TONE]-Regler.
Zuweisen der Parameter für Effect PRM (Parameter) oder DEP (Depth)	In jedem Mixer Effect-Display...	halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und drehen Sie einen der [CTRL 2]–[CTRL 3]-Regler.
Stummschalten eines Track	Halten Sie den [MIXER]-Taster gedrückt und...	drücken Sie einen der [KICK]–[VOCAL]-Taster.
Löschen eines Track	Halten Sie den [CLEAR]-Taster gedrückt und...	drücken Sie einen der [KICK]–[VOCAL]-Taster.
Einstellen der TR-REC Velocity	Halten Sie den [NOTE]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den [VALUE]-Regler.
Auswählen des Arpeggio Style	Halten Sie den [STYLE]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den [VALUE]-Regler.

Wenn der Workflow „Sequencer“ ausgewählt ist

Maßnahme	Bedienvorgang	
Überprüfen der Zuordnung der Parameter für die [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler	Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und...	bewegen Sie die [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler.
Zuweisen der Parameter für die [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler	Halten Sie den [EDIT]-Taster gedrückt und...	bewegen Sie die [CTRL 1]–[CTRL 3]-Regler.
Verdoppeln der Taktlänge	Halten Sie den [COPY]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den MEASURE [>]-Taster.
Halbieren der Taktlänge	Halten Sie den [COPY]-Taster gedrückt und...	drücken Sie den MEASURE [<]-Taster.

Technische Daten

Klangerzeugung	ZEN-Core (Tone, Drum Kit)
Track-Typ	Tone, Drum Kit, Looper (Audio Loop)
Maximale Polyphonie	ZEN-Core: 128 Stimmen (variabel abhängig von der Auslastung der Klangerzeugung) Looper: 8 (variabel abhängig von der Anzahl der Looper Tracks) Vocal Take: 16 (variabel abhängig von der Datengröße der Vocal Takes)
Tracks	7 Tracks und 1 Vocal Track
Sektionen	16 Sektionen
Vocal Take	16 Takes
Tones	Preset Tones: 3.000 oder mehr Preset Drum Kits: 80 oder mehr User Sample (als Tone oder Drum Kit): über den Import via SD-Karte * verfügbare Speicherzeit für User Samples und Vocal Takes: 12 Minuten in mono, 6 Minuten in stereo (44,1 kHz) * verfügbare Formate für User Samples: WAV 32-96 kHz/16-bit, 24-bit (mono, stereo) Looper Sample (als Clip eines Looper Track): über den Import via SD-Karte, über die EXT IN/Track-Aufnahme * verfügbare Speicherzeit für Looper Samples: ca. 60 sek. (44,1 kHz) * verfügbare Formate für Looper Samples: WAV 44,1 kHz/16-bit, 24-bit, 32-bit, 32-bit floating (mono, stereo)
Effekte	Track-Multieffekte: 90 Typen Track EQ Chorus/Delay: 9 Typen Reverb: 7 Typen Master-Effekte: 90 Typen Master Compressor Master EQ
Step Sequencer	maximale Schritte: 128 Schritte * verfügbar für einen Tone- oder Drum Kit-Track
Looper	Time Stretch, Pitch Shift * verfügbar für einen Looper Track
Display	16 Zeichen x 2 Zeilen LCD (beleuchtet)
Externer Speicher	SD-Karte (unterstützt das SDHC-Format) für das Speichern von Projektdaten und Audiodaten
Anschlüsse	PHONES-Buchsen: Stereoklinke, Miniklinke stereo LINE OUT (L/MONO, R)-Buchsen: Klinke LINE IN (L/MONO, R)-Buchsen: Klinke MIC-Anschluss: XLR-Typ (Phantom Power: +48 V, 10 mA Max.) MIDI (IN, OUT)-Anschlüsse USB-Anschluss: USB B-Typ (Audio, MIDI) DC IN-Buchse
Stromversorgung	AC-Adapter über den USB-Anschluss (USB Bus Power)
Stromverbrauch	2.000 mA (AC-Adapter) 500 mA (USB Bus Power)
Abmessungen	354 (W) x 208 (D) x 60 (H) mm
Gewicht (ohne AC-Adapter)	1,2 kg
Beigefügtes Zubehör	Informationsblatt „Read Me First“ AC-Adapter SD-Karte (ist ab Werk im Gerät eingebaut) SD Card-Abdeckung

* Dieses Dokument beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Ggf. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Roland-Internetseite.