



Deutsch

INHALTSVERZEICHNIS

SEITE

Ketron SD1: ein phantastisches musikalisches Abenteuer nimmt seinen Anfang!	145
Anschlüsse	147
Schaltpult und Funktion der Druckknöpfe	149
Die Verwaltung der Parameter	156
Spaß mit SD1! Eine Schnellanleitung für Anfänger	158
Voice und User Voice	166
Program und One Touch	172
Sound Load	177
Sampler	179
Drawbars	184
Drum Set	185
Arranger	189
Style & Sound	200
RAM Style und Flash RAM	201
Pattern Edit	205
Power On Set Up	213
Song Play, Midifile und Karaoke	214
Video Out und Karaoke	223
Eine Midi-Datei aufzeichnen	225
.KAR-Midi-Datei und .TXT-Textdatei	226
Ein Mikrophon verwenden	228
Vocalizer	230
Effekte	236
On Line Effect und Rotor	239
Registration	240
Utility	243
MIDI-Akkordeon	250
Midi	252
Ein MIDI-Pedal verwenden	257
Demo & Hit	258
Disk	260
Aktualisierung und Rücksetzung des SD1	269
Sequencer	270
Tutorial	286

Ketron SD1: ein phantastisches musikalisches Abenteuer nimmt seinen Anfang!

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des neuen Keyboards Ketron SD1. Wir haben zwei Jahre intensiver Entwicklung und Programmierung darauf verwendet, Ihnen bessere natürlichere Klänge, moderne musikalische Arrangements und neue Wiedergabefunktionen für MIDI-Basisstücke, Tonmuster, Textdateien und General MIDI zu bieten.

Wenn Sie das Ketron X1 bereits kennen, werden Sie keine großen Schwierigkeiten haben, mit dem SD1 zurecht zu kommen. Wenn Sie in der Welt von Ketron und Keyboards überhaupt neu sind, lesen Sie sich zunächst das Kapitel "Spaß mit SD1!" durch.

Wenn Sie jedoch erfahrene Musiker bzw. Programmierer und an nichts anderem als am Kern der Sache interessiert sind, finden Sie für jeden Arbeitsbereich spezifische Kapitel!

Wir empfehlen letztendlich allen, unabhängig von ihren Vorkenntnissen, die ersten Seiten dieses Handbuchs zu lesen, auf denen die Beschreibung des Schaltpults, der Anschlüsse und der Grundregeln zur Einstellung der Parameter enthalten sind, die für alle Abschnitte dieses Handbuchs gelten. Viel Vergnügen mit dem Ketron SD1!

DIE NEUEN EIGENSCHAFTEN DES SD1

Während viele Keyboards zu richtigen Workstations mit komplizierten Funktionen werden, die nicht allen zugänglich sind, haben wir das SD1 als Instrument angedacht, das in der Lage ist, den Musiker wieder in den Mittelpunkt der Show zu stellen. Es ist unser Wunsch, dass das SD1 dem Musiker, der es liebt zu spielen, zu unterhalten und mit seinem Instrument zu interagieren, ein zuverlässiger Begleiter ist. Sicher, Sie können das SD1 auch nur verwenden, um Basisklänge wiederzugeben, aber auf diese Weise machen Sie sich einen Teil unserer weltweiten Forschungsarbeit nicht zunutze!

Das SD1 hat einige Aspekte mit anderen elektronischen Profi-Tastaturen gemein:

- Polyphonie mit 64 Noten
- Hunderte Styles
- Hunderte Klangfarben
- Hoch entwickelter Arranger
- Wiedergabe von Midi-Dateien
- Anzeige des Textes einer Midi-Datei auch auf Bildschirm
- Klangeditor
- Kompatibilität von General MIDI und Standard-MIDI-Dateien
- Sequenzer mit 16 Spuren
- Style-Editor

Bestimmte Charakteristika hingegen, die andere als Optional liefern, sind beim SD1 serienmäßig :

- Vocalizer zur Harmonisierung der Stimme
- Festplatte mit 6 Gigabyte
- Doppelter MIDI-Eingang
- Zwei Audioeingänge für Mikrophon
- Sampler mit 16 MB und graphischer Auflösung der Wellenform
- Halbschwere Tastatur mit 76 Tasten
- Vier Audioausgänge
- Kompatibilität mit .WAV-Audiodateien
- Flash RAM-Bank zum Laden neuer Muster
- Einsatz von Styles direkt von Disk aus

Und das Beste ist, dass das SD1 einige exklusive Leistungen erbringt, die andere Keyboards nicht kennen:

- Einsatz von .WAV-Audiodateien in Echtzeit zusammen mit einer Midi-Datei bei Kopplung an Transposition und Tempowechsel dank eines besonderen Algorithmus, der die Klangfarbe in kompatiblen Intervallen nicht ändert.
- Aufgezeichnete, verarbeitete und in die Styles integrierte Grooves, um jene Musikalität zu erzielen, die mit einem einfachen Drum Kit nicht hergestellt werden kann.
- Mute der einzelnen Instrumente eines aufgezeichneten Grooves.
- Zwei Schlagzeugspuren für jeden Style.
- Möglichkeit der Textanzeige (.TXT) bei gleichzeitiger Verwendung des Arrangers, um nicht mit Zettel- und Bücherbergen arbeiten zu müssen.
- Komplette Automatisierung aller Ladevorgänge durch die Registrations, die gleichzeitig Text, Audiodatei und Midi-Datei eines Musikstücks laden können
- Verwaltung der Festplatte über seriellen Anschluss an einen externen PC, um Backups zu organisieren und auf einem größeren Bildschirm alle Dateien sehen zu können.
- Unmittelbarer Abruf jeder Midi-Datei, die in einer entsprechenden Mappe gespeichert ist.

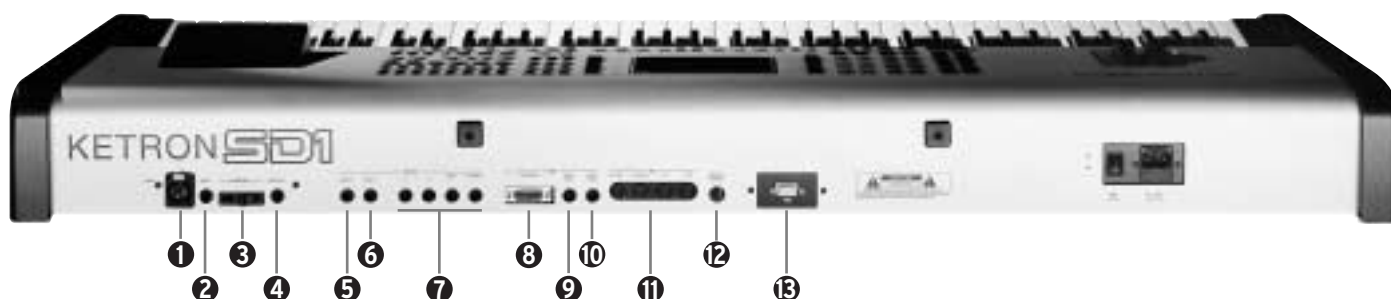
- Vereinfachte Verwaltung der Festplatte durch das neue Master Folder-Konzept.
- Eigens entwickeltes Menü für MIDI-Akkordeons.
- Neuer professioneller Look (aber der war bereits erfunden!).

Nicht schlecht, oder? Wenn Sie von diesen Eigenschaften begeistert sind, hätten Sie das SD1 wahrscheinlich kaufen können, auch wenn Sie nur den Katalog gesehen hätten. Worauf wir und unsere Kunden aber stolz sind, das sind nicht die Eigenschaften und neuen Funktionen, obwohl sie zweifellos einen Schritt vorwärts im Vergleich zum heutigen Stand der Technik bedeuten. Wir sind auf den Klang des SD1 stolz! Auf sein neues Muster des akustischen Pianos, auf die Klangfarben, die noch nie so warm und realistisch waren, auf jene 48 MB-Wavetables, um deren Natürlichkeit uns viele beneiden, und auf jene Grooves, die so viel Rhythmus versprühen, dass es unmöglich ist, mit den Beinen still zu halten. Noch bevor wir das SD1 konstruiert haben, haben wir an Klänge und Styles gedacht, die die besten aller Zeiten sein sollten. Wir denken, dass es uns gelungen ist!

Ketron wünscht Ihnen viel Vergnügen!



Anschlüsse



Das SD1 ist mit einer Reihe von Audio-, MIDI- und Pedal-Anschlüssen ausgestattet, die für den Betrieb des Instruments erforderlich sind. Als Optional geliefert werden die Video-Schnittstelle und die beiden Pedalsteuerungen. An der Rückseite des Instruments finden sich die folgenden Anschlüsse (von links nach rechts):

❶ **MICRO 1:** Audioeingang für Mikrofon über symmetrischen XLR-Anschluss. Es ist dieser Eingang für das Hauptmikrofon aus zwei Gründen vorzuziehen: der symmetrische Anschluss ist geräuscharmer und weniger anfällig für Umgebungsstörungen; das Signal, das über diesen Eingang kommt, kann vom SD1-residenten Vocalizer verarbeitet werden.

❷ **MICRO 2:** Einpoliger 1/4'-Monoanschluss für das zweite Mikrofon. Das Signal, das über diesen Eingang kommt, kann nur von allgemeinen Effekten, nicht aber vom SD1-residenten Vocalizer verarbeitet werden.

❸ **MICRO GAIN:** Regelt die Empfindlichkeit für die Micro-Eingänge.

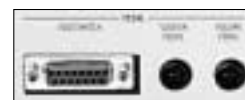
❹ **PHONES:** Gestattet den Anschluss eines Stereo-Kopfhörers.

❺ **MICRO 2 OUTPUT:** Monophoner 1/4'-Audioausgang des Signals im Eingang über Micro 2, das von den internen Effekten wie Hall und Chorus verarbeitet wird.

❻ **MICRO 1 OUTPUT:** Monophoner 1/4'-Audioausgang des Signals im Eingang über Micro 1, das vom Vocalizer, aber nicht von den internen Effekten wie Hall und Chorus verarbeitet wird.

❼ **OUTPUT LEFT/MONO 1, RIGHT 2, 3, 4:** Monophone 1/4'-Audioausgänge, von denen Left als allgemeiner monophoner Ausgang für das gesamte Instrument verwendet werden kann. Wenn die Ausgänge Left und Right benutzt werden, arbeitet das SD1 in Stereo. Die stets monophonen Ausgänge 3 und 4 können bestimmten Instrumentalbereichen des Keyboards zugewiesen werden, so dass eine eventuelle Steuerung durch einen externen Mixer oder eine Verarbeitung mit getrennten Effekten möglich wird.

❽ **PEDAL FOOTSWITCH:** Mehrpolige Steckverbindung für den Anschluss der beiden Pedalsteuerungen (Optional) mit 6 oder 13 Schaltern, mit denen eine Vielzahl von Funktionen einschließlich jener der automatischen Begleitung bedient werden können.



❾ **SUSTAIN PEDAL:** Buchse zum Anschluss des Sustain-Pedals vom Typ On/Off.

❿ **VOLUME PEDAL:** Buchse für das Pedal zur stufenlosen Volume-Regelung. Es wird der Einsatz von Ketron Pedalen empfohlen, um Kurzschlüsse oder andere Betriebsstörungen zu vermeiden.

⓫ **MIDI In (GM):** MIDI-Port im Eingang, der nur der Steuerung des SD1- Klanggenerators in General MIDI mit 16 MIDI-Teilen dient.

MIDI In 2 (Keyboard): MIDI-Port im Eingang, mit dem jeder Bereich des SD1 von einem externen Keyboard oder einem Akkordeon mit MIDI-Schnittstelle gesteuert werden kann.

MIDI Out: MIDI-Port, der für die Übertragung von SD1-generierten Daten sowohl zur automatischen Begleitung als auch für den Melodieteil bestimmt ist.

MIDI Thru: MIDI-Port, der nach außen weiterleitet, was über den Eingang MIDI IN 1 empfangen wurde.

⓬ **COMPUTER INTERFACE:** Das SD1 kann direkt an einen PC oder Mac über diesen Port angeschlossen werden, der in jeder Hinsicht als MIDI-Schnittstelle funktioniert.

⓭ **VIDEO INTERFACE:** Optional, das es gestattet, auf einem Bildschirm den Text einer Midi-Datei und andere Informationen für das Publikum anzuzeigen.

MAIN SWITCH: Netzschalter des SD1.

AC: Netzkabel.

ANDERE ELEMENTE DES SD1

FESTPLATTE

Die serienmäßig in jedes SD1 eingebaute Festplatte mit sechs GB wurde nach Maßgabe von Geschwindigkeit und Robustheit gewählt.

DISKETTENLAUFWERK

Serienmäßig eingebaut gestattet es das Lesen und Beschreiben von Disketten mit 720 KB und 1,4 MB in DOS-Format. Es können auch Disketten verwendet werden, die auf PC formatiert wurden.

MODULATION WHEEL

Es handelt sich um ein Rad, das der Regelung der Klangmodulation (im allgemeinen durch den Einsatz eines LFO auf Pitch oder Amplitude generiert) dient, aber bei aktiviertem Rotor-Effekt kann es auch den Übergang von niedrigen Rotorgeschwindigkeiten auf höhere schalten.

PITCH BEND WHEEL

Gestattet den Tönhöhenwechsel nach oben und nach unten des Klangs der rechten Hand.

AFTERTOUCH

Nachdem die mit normaler Kraft gespielte Taste den Endanschlag erreicht hat, ist es möglich, durch gewissen Nachdruck die Zuschaltung von Effekten wie Vibrato oder Pitch Bend zu bewirken. Auf diese Weise wird die Steuerung der Klangschantierungen einfacher. Die in das SD1 implementierte Aftertouch-Version ist jene monophone, d.h. der erzeugte Effekt kommt bei allen im Moment angeschlagenen Tasten zum Tragen.

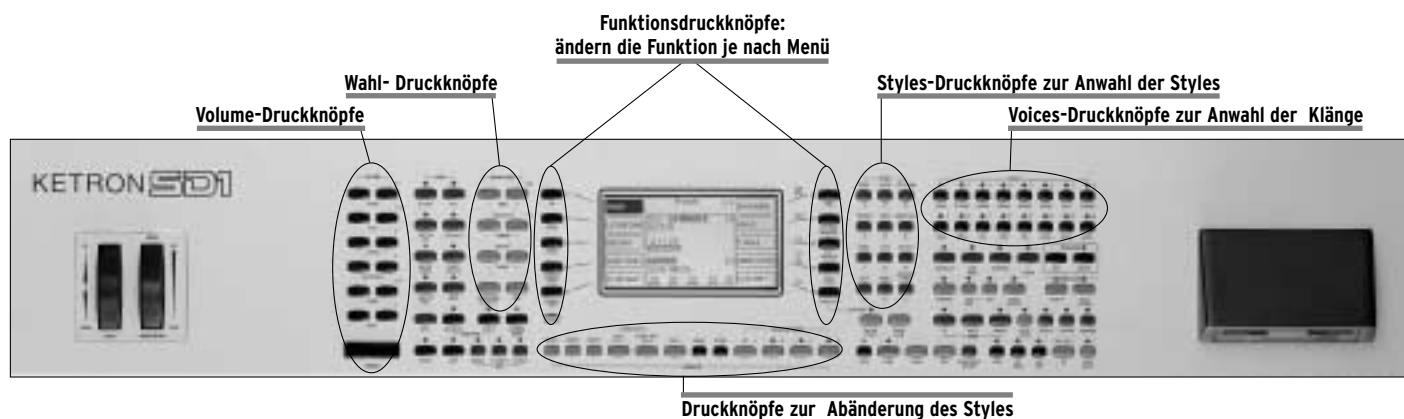
VELOCITY

Die Tastendynamik gestattet es, einige Klangparameter wie Tonstärke oder Filter zu steuern.

GENERAL VOLUME

Der Volume-Regler am Schalterpult steuert die allgemeine Lautstärke der Audioausgänge Left & Right der gesamten Tastatur, einschließlich der Mikrophonsignale. Der Regler entsendet keinen Volume-Befehl an den MIDI Out-Port.

Schaltpult und Funktion der Druckknöpfe



Das Schaltpult ist anhand der Funktionsgruppen, die von den Druckknöpfen abgerufen werden, gegliedert. Von links nach rechts gehend sind zu finden:

VOLUME Eine doppelte Reihe von sechs Druckknöpfen zur Regulierung der allgemeinen Lautstärke der Bereiche Drums, Bass, Chords, Orchestral, Lower und Right. Werden der linke und rechte **VOLUME**-Knopf eines Bereichs gleichzeitig betätigt, ist es möglich, die Lautstärke unmittelbar auf Null zu setzen. Um den vorhergehenden Wert wieder herzustellen, ist einmal einer der beiden **VOLUME**-Knöpfe des Bereichs zu betätigen.

DIE LAUTSTÄRKE DES MELODIETEILS (RIGHT)

Um die Lautstärke zu erhöhen, ist der Druckknopf **RIGHT VOLUME** rechts zu betätigen, um die Lautstärke zu reduzieren, ist der Druckknopf links zu betätigen.

Auf Null wird die Lautstärke gesetzt (**Mute**), indem beide **RIGHT VOLUME**-Knöpfe gleichzeitig betätigt werden. Die Rücksetzung erfolgt durch Betätigen eines **RIGHT VOLUME**-Druckknopfs.

DRUCKKNÖPFE LINKS AM SCHALTPULT

Links am Schaltpult sind acht Druckknöpfe, die alle mit einer LED zur Signalisierung des aktivierten Zustands versehen sind und den Zugriff auf die Menüs zur Steuerung der wichtigsten Funktionen gestatten.

SONG RECORD Steuert den Sequenzer im Aufnahmemodus an und gestattet es, alles aufzuzeichnen, was am SD1 ausgeführt wird, von den Styles bis zum Abrufen der Voices.

SONG PLAY Steuert den Sequenzer im Wiedergabemodus an und gestattet es, auch Midi-Dateiketten abzurufen, die Visualisierung des Textes zu aktivieren und die gesamte Midi-Datei zu transponieren.

PATTERN EDIT Ruft die Menüs zur Programmierung und Änderung der Styles ab.

SEQUENCER Gestattet den Zugriff auf den Sequenzer mit verschiedensten Editing-Funktionen.

MASTER FOLDER Bei leuchtender LED arbeitet die Festplatte mit der Master Folder-Funktion, um das Erstellen und Einlesen von jeder Dateiarart zu vereinfachen bzw. zu automatisieren.

SINGLE REGISTR. Bei leuchtender LED werden die einzelnen Registrations von Festplatte oder Diskette abgerufen.

SAMPLER MPS Ruft die Menüs und Funktionen des Samplers mit den jeweiligen Editing-Funktionen ab.

DISK Gestattet den Zugriff auf die Verwaltungsfunktionen von Floppy bzw. Hard Disk. Wenn die LED **DISK** leuchtet, ist mit den Druckknöpfen **PAGE +** und **PAGE -** entweder Hard Disk oder Floppy Disk zu wählen.

SPLIT Aktiviert die Wahl des Splitpunktes der Tastatur, der den Melodiebereich (Right) rechts von jenem links trennt, welcher dem Arranger und der manuellen Begleitung (Lower e Manual Bass) zugedacht ist. Um den Split festzusetzen, ist der Druckknopf

SPLIT zu betätigen und die Note auf der Tastatur anzuschlagen, die den Split markiert. Als Defaultwert wird der Splitpunkt durch die Note C3 gesetzt; um auf der gesamten Tastatur Melodie zu spielen, sind **SPLIT** und die letzte Taste links (E0) zu drücken.

- ROTOR** Schaltet bei leuchtender LED den Leslie ð-Effekt zu, der den typischen Hammond-Klang von elektromagnetischen Orgeln nachempfendet!
- BLOCK/LIST RAM STYLE** Gestattet die unmittelbare Anzeige des Verzeichnisses der auf der Festplatte vorhandenen Styles, von denen einer oder mehrere in den RAM-Speicher geladen werden sollen. Der Druckknopf ist nur dann aktivierbar, wenn die **MASTER FOLDER**-Funktion bereits zugeschaltet ist.
- SINGLE RAM STYLE** Gestattet bei leuchtender LED die direkte Eingabe der Nummer des diskresidenten Styles, der in den RAM-Speicher geladen werden soll.
- CUSTOM STYLE** Gestattet die Auswahl eines Styles aus dem inneren Speicher. Die Funktion **CUSTOM STYLE** wird durch das Betätigen von **SINGLE** zum nicht permanenten Laden in den RAM-Speicher eines Styles von Disk deaktiviert; in allen anderen Fällen leuchtet die LED als Defaulteinstellung immer.

DRUCKKNÖPFE ZUR ANWAHL, EINGABE UND BESTÄTIGUNG VON DATEN

Diese gestatten es, die Displayanzeige zu durchlaufen und zusammen mit den Funktionsdruckknöpfen, Werte einzugeben und Vorgänge zu quittieren bzw. abubrechen.

- PAGE + PAGE -** Wenn am Display angezeigt wird, dass noch weitere Seiten auf die erste folgen (wie im Fall von Voice und Style), bewegen Sie sich mit **PAGE +** auf die nächste Seite, mit **PAGE -** blättern Sie zurück. Die Druckknöpfe **PAGE +** und **PAGE -** dienen bei aktivierter **DISK**-Funktion dazu, das Festplatten- bzw. Diskettenlaufwerk anzusteuern. In diesen Fällen sind die **CURSOR +/-** -Knöpfe zu verwenden, um die Seiten eines Verzeichnisses zu durchblättern. Auf der Hauptmenüseite regulieren **PAGE +** und **PAGE -** direkt den **Tempo**-Wert des Arrangers.
- CURSOR +, CURSOR -** Wenn mehrere Parameter innerhalb eines Menüs zu ändern sind oder die Funktionsdruckknöpfe nicht direkt auf einen Parameter verweisen (wie im Fall der Parameter in der Mitte des Displays), gestatten diese Druckknöpfe es, sich von einem Parameter zum anderen zu bewegen, um den zu ändernden auszuwählen. Im **Disk**-Modus können mit den **CURSOR +/-** -Knöpfen die nachfolgenden Dateigruppen, die nicht am Display angezeigt sind, angewählt werden. Auf nachfolgende oder vorhergehende Seiten wird von den Symbolen ▼ bzw. ▲ unter- bzw. oberhalb der angezeigten Dateigruppe hingewiesen. Auf der Hauptmenüseite können mit **CURSOR +** und **CURSOR -** alle musikalischen Bereiche des SD1 um einen Halbton transponiert werden (**Transposer**). Um die Transposition auf Null rückzusetzen, sind die beiden Druckknöpfe gleichzeitig zu betätigen.
- VALUE +, VALUE -** Gestatten es, den Wert eines angewählten Parameters zu ändern. Werden **VALUE +** und **VALUE -** gleichzeitig betätigt, wird der Parameter auch nach seiner Änderung auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt. Auf der Hauptmenüseite ermöglichen es die Value-Tasten, die Lautstärke des Arrangers mit derjenigen der Melodie abzustimmen (balance).
- SAVE/ENTER** Aktiviert die Speicher- bzw. Sicherungsfunktionen auf Disk nach Änderungen.
- EXIT** Durch Betätigung dieses Druckknopfs kehren Sie zur Hauptmenüseite zurück. **EXIT** ist im Sequenzer- und Song Play-Menü deaktiviert. Hier ist es erforderlich, die Druckknöpfe **SEQUENCER** oder **SONG PLAY** ein zweites Mal zu betätigen, um zur Hauptmenüseite zurückzukehren.

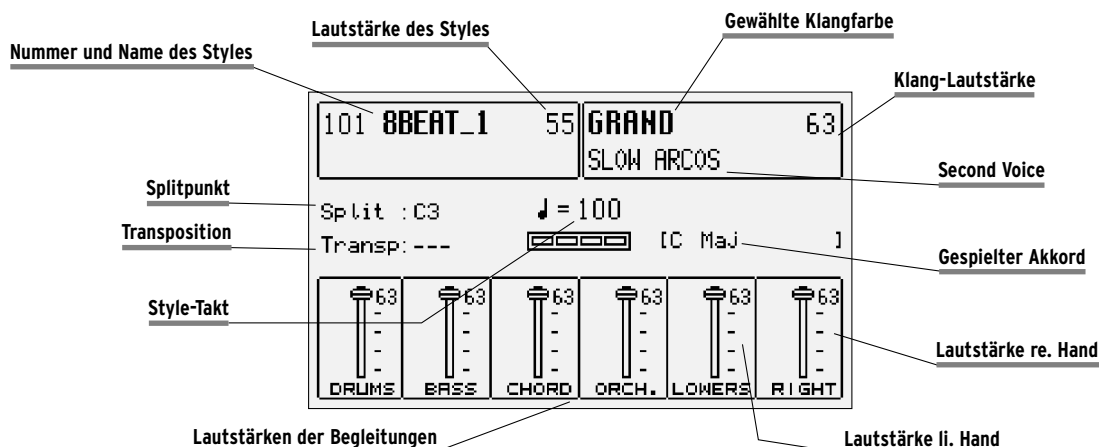
Um die Nummer eines Folders oder einer Datei während der Festplattenverwaltung oder Parameteränderung einzugeben, sind die zwölf **STYLES**-Knöpfe zu verwenden, die als Zifferntastenblock fungieren.

DISPLAY, HAUPTMENÜSEITE UND FUNKTIONSDRUCKKNÖPFE

Abbildung 1 zeigt die Hauptmenüseite, von der aus es möglich ist, auf die Programmierungsfunktionen mittels Funktionsdruckknöpfen neben dem Display und dedizierten Druckknöpfen zuzugreifen. Je nach abgerufenen Funktionen ändert das Display die angezeigten Parameter und gestattet es, sie mit den daneben liegenden Druckknöpfen anzuwählen (d.h. Funktionstasten von **F1** bis **F10**, die je nach Seite unterschiedliche Funktionen erfüllen).

Um also einen Parameter zu aktivieren oder anzuwählen, ist lediglich der jeweilige Druckknopf zu betätigen. Wenn die Parameter in der Mitte des Displays dargestellt sind, sind diese mit **CURSOR +** und **CURSOR -** anzuwählen.

Detaillierte Beschreibungen finden Sie auf den Seiten der Änderungen; hier beschränken wir uns darauf, die einzelnen Parameter kurz zu erläutern.



Nummer, Name und Lautstärke des Styles: Name und Nummer des Styles, der gerade verwendet wird. Um einen anderen abzurufen, sind die **STYLES**-Knöpfe zu verwenden. Zur Abänderung der Lautstärke sind die Druckknöpfe **VALUE +** und **VALUE -** zu benutzen, die hier **Balance**-Funktion besitzen.

Klang und Lautstärke: um den Klang des Melodieteils zu ändern, sind die **VOICES**-Knöpfe für die einzelnen Klanggruppen oder die **USER VOICES**-Knöpfe zu verwenden. Die Änderung der Lautstärke des Klangs erfolgt über die **RIGHT VOLUME**-Knöpfe.

Second Voices: zeigt einen zweiten Klang an, der über die Melodiestimme zu legen ist. Die Zuschaltung erfolgt über den **2ND VOICE**-Druckknopf.

Splitpunkt: zeigt die Note an, welche die Tastatur rechts hiervon dem Melodieteil bzw. der rechten Hand und links hiervon den Akkorden für den Arranger bzw. dem Lower-Bereich der linken Hand zuordnet. Die Änderung erfolgt über **SPLIT**, wie bereits zuvor erläutert. **Transp.** hingegen zeigt die Halbtöne der Transposition an, die mit **CURSOR +** und **CURSOR -** abzuändern sind; wenn ein Doppelstrich -- angezeigt wird, liegt keine Transposition vor.

Tempo und Takt des Styles: zeigt das aktuelle Tempo des Arrangers an; um es zu ändern, sind die Druckknöpfe **PAGE +** und **PAGE -** zu verwenden. Der Taktanzeiger dient dazu, nicht den Rhythmus des Styles in Ausführung aus den Augen zu verlieren.

Akkord: zeigt den im Moment gespielten Akkord an; um ihn zu ändern, ist ein anderer Akkord auf dem vom Split links gelegenen Tastaturbereich anzuschlagen.

Regler für die Lautstärke der Hauptbereiche des Keyboards: zeigen graphisch und in Form des Absolutwertes die Lautstärke der Bereiche Drums, Bass, Chord, Orchestral, Lower und Right an; besagter Wert ist direkt mit den **VOLUME**-Knöpfen abänderbar.

Um den Kontrast des Displays einzustellen, ist auf den **CONTRAST**-Regler am Schaltpult einzuwirken.

Den Funktionsdruckknöpfen **F1/F10** entsprechen in der Hauptmenüseite eine Reihe von Funktionen, die direkt durch Betätigung des jeweiligen Druckknopfs ansteuerbar sind.

- F1** GM: wählt das Menü mit den Parametern bezüglich der einzelnen MIDI-Teile an, von denen nach General MIDI-Standard 16 vorgesehen sind.
- F2** EFFECT: gestattet die rasche Änderung der Halleffekte und die Aktivierung der Modulationseffekte sowie den Zugriff auf die einzelnen Parameter der einzelnen Effekte.
- F3** UTILITY: kontrolliert die allgemeinen Parameter des Keyboards und die physischen Steuerungen.
- F4** ARRANGE MODE: gestattet den Zugriff auf die Parameter des Arrangers im Live-Modus.
- F5** ARRANGE VIEW: auf vier Menüseiten ist es möglich, Klangfarben, Lautstärken und Effekte jedes einzelnen Bereichs des Arrangers neu zu programmieren.
- F6** MIDI: über Untermenüs verschaffen Sie sich Zugriff auf die Programmierung der MIDI-Ereignisse im Ausgang und im Empfang sowie auf die Zuweisung der MIDI-Kanäle an die einzelnen Keyboardbereiche.
- F7** EDIT VOICE/DRAWBARS: gestattet die Änderung der wichtigsten Klang-Parameter wie Hüllkurven, Filter und Modulationen. Wenn die LED des Druckknopfs **DRAWBAR** aufleuchtet, gelangen Sie von der Hauptmenüseite durch Betätigen des Druckknopfs **EDIT VOICE/DRAWBARS** in die Programmierung und Visualisierung der einzelnen Drawbars, um neue Orgelklänge zu kreieren.
- F8** EDIT PROGRAM: gestattet die Programmierung bzw. Änderung der Parameter der vier Klänge, die für den Melodieteil gleichzeitig verwendet werden können.
- F9** EDIT DRUM: für die Schlagzeugspur, aber nicht nur gedacht, dient diese Funktionsgruppe der Programmierung eines vollständigen Drum Kits, von dem für jede Keyboardtaste zwei Muster aufgezeigt werden.
- F10** MICRO EDIT: ist dem Einsatz des Mikrophons und der Verwendung der beiden Eingänge zugeordnet, wobei die Möglichkeit besteht, Laut- und Effektstärken zu ändern.

DIE DRUCKKNÖPFE UND DIE WAHL DER STYLES

Zwölf Druckknöpfe gestatten den Abruf von ebenso vielen Stylegruppen direkt vom Schaltpult aus. Wenn eine Gruppe angewählt wird, erscheinen am Display fünf Styles rechts und fünf links. Um einen Style einzuschalten, ist lediglich der entsprechende Druckknopf neben dem Display zu betätigen. Da das SD1 mehr als nur zehn Styles pro Gruppe enthält, ist die Suche fortzusetzen, indem mit **PAGE +** und **PAGE -** die Seiten durchlaufen werden oder neuerlich der Druckknopf der angezeigten Stylegruppe betätigt wird. Wenn das SD1 auf der letzten Seite der verfügbaren Styles angekommen ist und Sie neuerlich den Druckknopf der jeweiligen Stylegruppe betätigen, kehren Sie zur ersten Seite zurück. Dies ist bei den Druckknöpfen **PAGE +** und **PAGE -** nicht der Fall.

Bei einigen Editing-Bedingungen funktionieren die **STYLES**-Knöpfe als Zifferntastenblock, so dass die Werte direkt eingegeben werden können.

DIE DRUCKKNÖPFE UND DIE WAHL DER VOICES

Die beiden Reihen mit je acht **VOICES**-Knöpfen gestatten es, Klangfarben oder Preset Voices (d.h. vom Musiker nicht abänderbare Stimmen) je nach Gruppenzugehörigkeit abzurufen. Wenn eine Gruppe per Druckknopf angewählt wird, erscheinen am Display fünf Voices rechts und fünf links, die durch Betätigung des dem Klang entsprechenden Druckknopfs aktiviert werden. Da das SD1 mehr als nur zehn Voices pro Gruppe enthält, ist die Suche fortzusetzen, indem mit **PAGE +** und **PAGE -** die Seiten durchlaufen werden oder neuerlich der Druckknopf der angezeigten Voicegruppe betätigt wird. Wenn das SD1 auf der letzten Seite der verfügbaren Voices angekommen ist und Sie neuerlich den Druckknopf der betreffenden Voicegruppe betätigen, kehren Sie zur ersten Seite zurück. Dies ist bei den Druckknöpfen **PAGE +** und **PAGE -** nicht der Fall.

Die **VOICES**-Knöpfe haben aber nicht ausschließlich die Funktion, Presets abzurufen.

- Wenn die LED des Druckknopfs **USER VOICE** leuchtet, d.h. die Bank der vom Benutzer zu programmierenden Klänge aktiviert ist, rufen die **VOICES**-Knöpfe in Zehnergruppen die 128 User Voice-Klänge ab.
- Wenn die LED des Druckknopfs **DRAWBAR** leuchtet, entspricht dem einzelnen **VOICES**-Knopf ein Orgelklang.
- Wenn die LED des Druckknopfs **PROGRAM** leuchtet, rufen die **VOICES**-Knöpfe die gespeicherten Programs ab.
- Wenn die LED des Druckknopfs **ONE TOUCH** leuchtet, ruft die erste Reihe der **VOICES**-Knöpfe eine der acht Seiten ab, aus denen sich die gespeicherten One Touches zusammensetzen.
- Wenn die LEDs der Druckknöpfe **SET DRUM** und **MANUAL DRUM** leuchten, gestatten die ersten sechs **VOICES**-Knöpfe, die aus jeweils zehn Drum Kits bestehenden Bänke abzurufen.

DRUCKKNÖPFE RECHTS AM SCHALTPULT

1 TOUCH Zeigt bei leuchtender LED zehn Klangfarben der ersten von acht verfügbaren Gruppen an. Die Funktion **One Touch Solo** gestattet es, die Voices zu speichern, die einfach zu verwenden sind, so dass diese schneller abzurufen sind, d.h. ohne zuvor die Gruppe und dann eine Klangfarbe aus der Gruppe wählen zu müssen.

VOCALIZER EDIT Gestattet den Zugriff auf die Startseite der Vocalizer-Parameter.

VOCALIZER ON/OFF Bei leuchtender LED ist der Vocalizer auf Stimme oder Audiosignal über Eingang 1 für Mikrophon zugeschaltet.

PROGRAM Zeigt bei leuchtender LED acht gespeicherte Programs an, die mit den Funktionsdruckknöpfen auszuwählen sind. Ein Program gruppiert bis zu vier der Melodie zugeordnete Klangfarben mit entsprechenden Parametern.

2ND VOICE Bei leuchtender LED wird über die Melodielinie eine zweite Stimme gelegt, deren Klang unter dem Hauptklang angezeigt wird.

2ND VOICE EDIT Gestattet es bei leuchtender LED, mit den **VOICES**-Knöpfen auch von der User Voice-Bank eine neue Klangfarbe abzurufen, um damit den von Ketron für die zweite Stimme voreingestellten zu ersetzen. Werden **2ND VOICE** und **2ND VOICE EDIT** gleichzeitig betätigt, wird die im Moment der zweiten Stimme zugewiesene Klangfarbe, vor deren Name ein Stern erscheint, fest zugeordnet.

BLOCK REGISTR. Die Registrations steuern sämtliche Einstellungen des SD1, einschließlich des automatischen Aufrufs von Audio- und TXT-Dateien. Bei leuchtender LED ist es möglich, eine der 198 Registrations über den Zifferntastenblock, d.h. die **STYLES**-Knöpfe, abzurufen. Die einzelne Registration kann direkt von Hard oder Floppy Disk geladen werden, wenn der Druckknopf **SINGLE REGISTR.** betätigt wurde.

PIANIST Bei leuchtender LED erfolgt die Erkennung der Akkorde über die gesamte Tastatur, rechte Hand mit eingeschlossen. Mit dieser Funktion kann zweihändig frei gespielt werden, um gleichzeitig alle Potentialitäten des Arrangers zu nutzen. Wenn dieselbe Klangfarbe, z. B. Pianoforte, auf der gesamten Tastatur gewünscht ist, ist der Splitpunkt über den hierfür vorgesehenen Druckknopf auf die erste Taste (E0) zu verschieben. Es gibt zwei verschiedene Akkorderkennungsmodalitäten, die im **Utility**-Menü zu wählen sind. Als Default wird **Standard** angenommen.

STYLE SETTING Für jeden Style hat Ketron zehn Einstellungen vorgesehen, die es gestatten, ebenso viele Klangfarben für den Melodieteil abzurufen. Bei leuchtender LED werden für jeden Style zehn voreingestellte Klangfarben angezeigt. Es ist möglich, die Zuordnung zwischen Style und Klangfarben zu ändern.

DEMO & HIT	Bei gleichzeitigem Betätigen der Druckknöpfe PIANIST und STYLE SETTING , wird der Hard Disk Folder Demo & Hit geöffnet, der insgesamt 199 Demos und alle anderen Midi-Dateien enthalten kann. Im Gegensatz zu SONG PLAY gestattet es Demo & Hit , eine Midi-Datei nur durch Anwahl derselben über eine der Funktionstasten F1-F10 sofort abzuspielen. Darüber hinaus gestattet diese Funktion, eine große Anzahl von Midi-Dateien abspielbereit zu halten. Um Demo & Hit zu verlassen, ist EXIT zu drücken. Da Demo & Hit sich auf einen speziellen Hard Disk Folder bezieht, ist es möglich, Midi-Dateien im Demo & Hit -Modus mit den normalen der Verwaltung der Festplatte dedizierten Vorgängen zu kopieren oder zu löschen. Während der Wiedergabe einer Midi-Datei können auch die rechte Hand und der Lower-Bereich bei aktiviertem SPLIT gespielt werden.
#	Es handelt sich um einen Spezialdruckknopf, der in dieser Version des Betriebssystems in Kombination mit * benutzt wird, um den Sustain-Effekt im Pianist -Modus zu deaktivieren.
*	An den FOLK -Knopf gekoppelt ermöglicht diese auf die STYLES bezogene Funktion im Demo & Hit -Modus bei Stoppschaltung der angewählten Midi-Datei, die im Folder enthaltenen Midi-Dateien nach Belieben anzuordnen, wobei auch die Möglichkeit besteht, sie zu ersetzen oder ihren Speicherplatz zu löschen. Diese Funktion wird auch im SONG PLAY -Modus bei aktivierter Juke-Box verwendet; in diesem Fall erscheint bei Betätigung des Druckknopfs der Befehl Chain Select , um Midi-Dateiketten zu erstellen, die in der Folge wiedergegeben werden können. Darüber hinaus gestattet dieser Druckknopf im Pianist -Modus zusammen mit dem # - Druckknopf, den Sustain aufzuheben.
LEAD	Der Druckknopf FILL 1 übernimmt eine andere Schaltung, wenn der Demo & Hit -Modus aktiviert ist. Er gestattet bei Wiedergabe der Midi-Datei den Ausschluss der Songspur (Lead), die gewöhnlich über den Kanal MIDI 4 übertragen wird.
DRUM & BASS	Der Druckknopf FILL 2 übernimmt eine andere Schaltung, wenn der Demo & Hit - Modus aktiviert ist. Er setzt die Lautstärke aller Spuren auf Null, Bass und Schlagzeug ausgenommen
DRUM SET	Es ist möglich, bei leuchtender LED das der Drum-Spur des Styles zugeordnete Drum Set zu ändern. Die auf die erste Seite nachfolgenden können mit PAGE +/- oder direkt mit den ersten sechs VOICES -Knöpfen aufgerufen werden. Die groß geschriebenen Drum Kits beziehen sich auf jene, die mit ROM-Mustern erzeugt wurden, während jene mit dem Bällchen daneben aufgezeichnete Grooves sind, die der Drum 2 Spur des Styles zugeordnet sind.
DRUM MIXER	Für jedes Drum Set hat Ketron die Schlagzeugklänge in zehn Klassen zusammengefasst, die über die Funktionstasten F1-F10 abrufbar sind. Wenn die Klasse abgehakt ist (✓), erklingen die ihr zugewiesenen Schlaginstrumente, andernfalls wird ihre Lautstärke auf Null gesetzt (Mute -Schaltung). Zweck des Drum Mixers ist es, neue rhythmische Kombinationen zu schaffen, indem ganz einfach einige Instrumente auf Mute geschaltet werden, was vor allem bei lateinamerikanischen und Dance-Rhythmen nützlich ist. Drum Mixer funktioniert auch bei den aufgezeichneten Grooves, so dass ein weicher Fast-Originalklang entsteht.
MANUAL DRUM	Bei leuchtender LED ist es möglich, die einzelnen Instrumente, aus denen sich ein Drum Set zusammensetzt, über die gesamte Tastatur zu spielen, wobei die rechte Hand, der Lower-Bereich sowie der von den DRUM VOLUME -Knöpfen gesteuerte Volume-Bereich automatisch ausgeschaltet werden. Wenn MANUAL DRUM während des Ausführens eines Styles zugeschaltet wird, spielen die Begleit- und Bassspur je nach erkanntem Akkord weiter. MANUAL DRUM deaktiviert die Drum-Spur des Styles nicht.
AFTERTOUCH	Bei leuchtender LED wird die programmierbare Modulation eines Klangparameters durch verstärkten Tastendruck aktiviert.
OCTAVE	Transponiert bei leuchtender LED die rechte Hand um eine Oktave nach unten. Es ist möglich, die Transponierrichtung zu ändern, indem der Druckknopf zwei Mal hintereinander betätigt wird, so dass die LED blinkt.
PORTAMENTO	Bei leuchtender LED ist das Portamento zugeschaltet, d.h. ein Glissando von einer zur anderen Note in programmierbarem Zeitintervall.
HARMONY	Bei leuchtender LED kann eine der 10 Harmonisierungen gewählt werden, die der Melodielinie je nach links vom Splitpunkt gespielten Akkord verliehen wird. Jede dieser Harmonisierungen schließt automatisch die anderen aus. Der Speed -Parameter ist an Repeat geknüpft, d.h. die Wiederholung der Noten der Melodielinie.
ON LINE EFFECT	Es ist möglich, der rechten Hand mehrere Modulationseffekte neben Hall und Chorus Standard zuzuordnen. Die Seite On Line Effect gestattet, bis zu vier Modulationseffekte gleichzeitig zuzuschalten und darüber hinaus die Effekte zu kontrollieren, die den Mikrophoneingang verarbeiten, dessen Parameter über den Druckknopf F10 MICRO EDIT abgerufen werden. Die LED ON LINE EFFECT leuchtet auf, wenn das Eingangssignal des Mikrophons zu laut ist und deshalb Verzerrungen durch die Vorverstärkung erfahren kann.
SOUND LOAD	Gestattet es, eine Abkürzung zum Laden neuer von Festplatte aufgezeichneter Klänge anzusteuern - maximal 16 MB direkt vom Master Folder , dessen LED automatisch bei Betätigen von SOUND LOAD aufleuchtet. Um .WAV oder .MSP-Muster zu laden, ist es erforderlich, F8 Dir WAV anzuwählen, so dass der Verweis zu den jeweiligen Foldern erfolgt. Um zu den .INS-Mustern zurückzukehren, ist F9 Dir INSTRUM zu betätigen, wobei einzelne Dateien geladen werden oder von F9 ausgehend Dir Block angesteuert wird, um .INS-Dateigruppen in einem Vorgang zu laden.

DIE DRUCKKNÖPFE ZUR STEUERUNG DES ARRANGERS

Die untere Reihe der Druckknöpfe am Schaltpult ist nahezu vollständig der Steuerung des Arrangers in Echtzeit zugedacht. Von links nach rechts gehend finden sich

JUMP	Bei leuchtender LED wird die Umschaltung auf andere Stylevariationen über die Fill Ins aktiviert; zudem gestattet diese Funktion die Zuschaltung von Intros bei bereits begonnener Ausführung.
MANUAL BASS	Bei leuchtender LED ist es möglich, die Bassspur des Styles per Hand zu spielen.
BASS TO LOWEST	Bei leuchtender LED ist die Bassnote der Stylespur immer die tiefste des gespielten Akkords. Dies gestattet es, Musikstücke bei unveränderter Melodiestructur des Basses auszuführen.
BASS TO ROOT	Bei leuchtender LED behalten die Noten der Bassspur des Styles den Ausgangston der Tonart des Akkords bei. Kann zusammen mit Manual Bass verwendet werden.
INTRO 1, 2, 3	Die Betätigung eines dieser Druckknöpfe bei nicht belegtem Arranger bedingt die Zuschaltung eines Intros, für das es drei Ausführungsstufen gibt. Bei Arranger in Funktion schaltet die Betätigung eines dieser Druckknöpfe ein Ending zu, für das es ebenso drei Ausführungsstufen gibt. Wenn die LED des JUMP -Knopfs leuchtet, bewirkt die Betätigung des Intro-Knopfs die Ausführung des gewählten Intros.
FILL 1, 2, 3	Bei aktiviertem Arranger bewirkt die Betätigung eines dieser Druckknöpfe die Zuschaltung von einem oder mehreren Fill-In-Takten. Bei leuchtender JUMP -LED schalten FILL 1 und 2 zur nächsten Stylevariation um, FILL 3 schaltet auf die vorhergehende Stylevariation zurück. Wird einer der drei FILL-Knöpfe länger niedergehalten, führt der Arranger die Fill Ins 1, 2, 3 nacheinander folgend zyklisch aus, bis der Druckknopf wieder losgelassen wird (Multi Fill).
BREAK	Bewirkt die Einfügung eines Break-Taktes, an dessen Ende die Arranger-Ausführung wieder einsetzt. Durch Niederhalten wird die Funktion Multi Fill angesteuert.
TO END	Im "Notfall" führt dieser Druckknopf zum Abschluss innerhalb eines Taktes der Arranger-Ausführung. Es handelt sich um ein drittes ganz kurzes Ending.
A, B, C, D	Jeder dieser Druckknöpfe entspricht einer Stylevariation, von der einfachsten bis hin zur kompliziertesten. Die Umschaltung der Stylevariationen erfolgt darüber hinaus auch mit den FILL IN und JUMP -Knöpfen.
HOLD	Gestattet es bei leuchtender LED, den letzten links vom Splitpunkt gespielten Akkord zu speichern, d.h. bei Arranger in Funktion werden alle Begleit- und Bassspuren aktiv beibehalten. Bei erloschener LED funktioniert die Begleitung nämlich nur, solange der Akkord auf der Tastatur gespielt wird, während die Schlagzeugspuren in jedem Fall weiterklingen.
START	Durch Betätigung dieses Druckknopfs wird die automatische Begleitung gestartet. Ist der Arranger bereits in Funktion, wird der START -Knopf zum Stoppschalter.
SLOW	Setzt den Tempowert des Arrangers oder des Sequenzers herab.
FAST	Erhöht den Tempowert des Arrangers oder Sequenzers. Werden SLOW und FAST gleichzeitig betätigt, wird der (durch einen Stern gekennzeichneten) Tempowert fest eingestellt, so dass dieser sich auch bei Abrufen eines anderen Styles nicht ändert. Um die Sperre zu deaktivieren, sind SLOW und FAST gleichzeitig zu betätigen. Um den Default-Tempowert des Styles wieder herzustellen, sind PAGE + und PAGE - gleichzeitig zu drücken.
COUNT/PAUSE RESTART	Bei nicht belegtem Arranger fügt COUNT einen Count In-Takt ein, bei dem ein Stick die Viertel schlägt. Wenn vor COUNT bei leuchtender JUMP -LED auch INTRO betätigt wurde, wird am Ende des Einzähltaktes das gewählte Intro zugeschaltet. Bei Arranger in Funktion bewirkt die Betätigung des Druckknopfs die unmittelbare Rückkehr zum ersten Taktviertel unabhängig von der Tempoposition. Dies kann sich als nützlich erweisen, wenn ein Sänger nicht genau den Takt hält! Wenn mit dem Sequenzer gearbeitet wird (SEQUENCER -LED leuchtet), setzt dieser Druckknopf die Wiedergabe auf Pause, um sie bei nachfolgender Betätigung wieder aufzunehmen.
LOCK	Ruft die Seite von Lock und Interactive Arranger ab. Es ist hiermit möglich zu wählen, welche der Begleitspuren Drums, Bass und Orchestra links am Display weder Klangfarbe noch Rhythmus ändern, so dass die Spuren eines Styles nach Belieben mit jenen eines anderen kombiniert werden können. Es ist dies auch eine Art, einen Style mit den Klangfarben eines anderen schnell abzuhören und auf diese Weise unendliche Variationen zum Thema zu schaffen. Wenn die Funktion Interactive Arrange (F10) aktiviert ist, kann gewählt werden, welche der automatischen Begleitspuren 2, 3, 4 und 5 nicht spielen, wenn zumindest eine der der rechten Hand zugeordneten Tasten angeschlagen wird. Die Begleitungen setzen, wenn keine Taste des Right-Bereichs gespielt wird, beim nächsten Takt wieder ein.

Auf diese Weise kann der Zustand der Spuren der Melodielinie direkt gesteuert werden.

- KEY START** Bei leuchtender LED und nicht belegtem Arranger wird die Begleitung in dem Moment gestartet, in dem ein Akkord links vom Splitpunkt der Tastatur gespielt wird. Wenn ein **INTRO** oder **FILL** gewählt werden, setzen diese bei Anschlagen des Akkords ein. Um den Lower-Bereich, d. h. den Background der linken Hand zu kontrollieren, ist es erforderlich, das **ARRANGE MODE**-Menü zu öffnen, wo der Lower-Klang deaktiviert werden kann, wenn der Arranger nicht in Funktion ist. Dies um zu vermeiden, dass zusammen mit dem gespielten Akkord auch die Lower-Noten erklingen, bevor der Arranger gestartet wird.
- KEY STOP** Unterbricht bei leuchtender LED die Ausführung des Arrangers, wenn ein Akkord oder eine Note von ganz kurzer Dauer gespielt werden. Bei wiederholtem Spielen derselben wird sie wieder aufgenommen. Wenn die Note oder der Akkord länger als ein / gehalten werden, arbeitet der Arranger weiter. Bei nicht belegtem Arranger gestattet **KEY STOP**, ihn zu starten, wenn ein Akkord gespielt wird, dessen Dauer über den in **Sync Time** im **Arrange Mode**-Menü gesetzten hinausgeht. Wurden ein **FILL** oder **INTRO** gewählt, werden diese bei nicht belegtem Arranger ausgeführt, wenn der Akkord über den gesetzten Wert hinausgeht. Ist der Akkord hingegen von ganz kurzer Dauer, wird der Arranger unmittelbar unterbrochen. Wenn auch die **KEY START**-LED leuchtet, wird der Arranger bei Abheben der linken Hand unterbrochen, um wieder einzusetzen, wenn eine Note oder ein Akkord links vom Splitpunkt der Tastatur gespielt werden.
- TAP** Werden die Viertel auf diesem Druckknopf geklopft, wird der dem Arranger oder Sequenzer zuzuordnende Tempowert ermittelt, sofern sie nicht in Ausführung oder Wiedergabe sind. Ist der Tempowert ermittelt, startet die Ausführung. Bei Arranger und Sequenzer in Wiedergabe gestattet dieser Druckknopf die Beschleunigung des Tempos (**Accelerando**), wobei jede Betätigung fünf Punkten entspricht. Wird **TAP** niedergehalten, erfolgt die Umkehrung der Beschleunigung (an der Pfeilrichtung erkennbar), so dass das Tempo um jeweils fünf Punkte herabgesetzt wird (**Ritardando**).
- FADE IN/OUT** Generiert bei belegtem Arranger ein Ausblenden, d.h. die Lautstärke aller Bereiche einschließlich rechter Hand werden von der aktuellen Lautstärke auf Null geführt. Bei nicht belegtem Arranger wird ein Einblenden erzeugt, d.h. alle Bereiche werden von Lautstärke Null auf die programmierte Lautstärke gebracht. Eine wiederholte Betätigung führt nicht zu großen Lautstärkensprüngen.

Die Verwaltung der Parameter

Bevor die Programmierung als solche erläutert wird, ist die Verwaltung der Menüs und Parameter des SD1 zum Verständnis zu bringen. Die nachstehenden Anleitungen beziehen sich auf alle Kapitel des vorliegenden Handbuchs und sind für die Bedienung des Keyboards unabdingbar.

EINHEITLICHER SCHRIFTSTIL

Das Handbuch verwendet einen einheitlichen Schriftstil, wenn es sich um folgende Elemente handelt:

Druckknöpfe am Schaltpult: in Großbuchstaben und Fettschrift (z.B. **START**, **STOP**, **SPLIT**)

Funktionen, Parameter, Anzeigen, Befehle, die am Display erscheinen und mit den Funktionsdruckknöpfen **F1-F10** am Rande desselben abrufbar sind: in Fettschrift (z.B. **F5 Escape**, **F10 Save**).

Am Display angezeigte Funktionen und Parameter werden ausgeschrieben, und in Klammer wird der mit anderen Zeichen angezeigte Wortlaut angeführt.

DAS ABRUFEN DER MENÜS

Die Parameter des SD1 sind in Menüs zusammengefasst, die stets von der Hauptmenüseite aus abzurufen sind. Besagte Seite wird (von einigen in der Folge erläuterten Ausnahmen abgesehen) stets über den Druckknopf **EXIT** geöffnet.

Die erste Parametermenügruppe ist an die Funktionsdruckknöpfe **F1-F10** neben dem Display geknüpft und umfasst folgende Menüs:

F1 GM
F2 EFFECT
F3 UTILITY
F4 ARRANGE MODE
F5 ARRANGE VIEW
F6 MIDI
F7 EDIT VOICE/DRAWBARS
F8 EDIT PROGRAM
F9 EDIT DRUM
F10 MICRO EDIT

Um diese Seite zu verlassen, ist **EXIT** zu drücken.

Eine zweite Menügruppe ist direkt an einige Druckknöpfe am Schaltpult gekoppelt. Diese Menüs sind von der Hauptmenüseite aus abzurufen und können sowohl über **EXIT** als auch durch erneute Betätigung des Druckknopfs verlassen werden, mit dem sie abgerufen wurden. Die Menüs, die sich auf die einzelnen Druckknöpfe beziehen, sind:

SONG RECORD
PATTERN EDIT
SAMPLER MPS
DISK
SAVE/ENTER
BLOCK/LIST RAM STYLE
VOCALIZER EDIT
ON LINE EFFECT
HARMONY

Ausnahmen bilden die Menüs:

SEQUENCER
SONG PLAY

Bei diesen ist es erforderlich, über den entsprechenden Druckknopf zur Hauptmenüseite zurückzukehren. Dieser Vorgang ist gewollt, um zu vermeiden, dass die Wiedergabe einer Midi-Datei durch unbeabsichtigte Betätigung des Druckknopfs **EXIT** unterbrochen wird.

AUSNAHMEN ZUM EXIT-BEFEHL

In einigen Menüs kann **EXIT** vom **Escape**-Befehl begleitet sein, der einem Funktionsdruckknopf neben dem Display zugewiesen ist. Wenn also der **EXIT**-Druckknopf nicht ansprechen sollte, schauen Sie am Display, welcher Befehl der **Escape**-Funktion entspricht oder versuchen Sie erneut den Druckknopf zu betätigen, der dieses Menü geöffnet hat.

Es gibt noch weitere Ausnahmen, die dazu beitragen, die Programmierung schneller ablaufen zu lassen: z. B. ist das Editing des **Vocalizers** von jedem Menü aus zu erreichen.

DIE FUNKTIONSDRUCKKNÖPFE F1-F10

Es sind die fünf Druckknöpfe links und rechts vom Display. Sie werden so genannt, weil sie keine genaue Funktion ausüben (abgesehen vom Abruf der Menüs, wie bereits erwähnt), sondern jeweils die Funktion bzw. den Befehl übernehmen, der am Display in ihrer Höhe erscheint. Wenn Sie genau schauen, werden Sie bemerken, dass für jeden Druckknopf eine blaue Linie gezogen wurde, die präzise auf einen Displaybereich hinweist. Wenn Wahlmöglichkeiten oder Befehle angezeigt werden, ist dieser Bereich von einer Box besetzt, die den Namen der Funktion, der Voice oder des Styles, die abzurufen sind, enthält.

EINGABE VON DATEN

Je nach Parameter, der innerhalb eines Menüs abzuändern ist, sind verschiedene Eingabemodalitäten möglich.

Direkter Abruf: für Voices und Styles; sie werden mit einem Funktionsdruckknopf unmittelbar abgerufen, so dass sie sofort verfügbar sind.

Ein-Aus: einige Parameter können auf On/Off geschaltet werden, also Active oder Inactive sein, und der zugehörige Funktionsdruckknopf übernimmt die Umschaltung.

Auswahl einer Zeile von Parametern: wie beim Editing des Programs z.B. bewirkt der Druckknopf die Anwahl einer Gruppe von Parametern, deren Wert mit den **VALUE +/-** -Knöpfen festzusetzen ist.

Parameter in der Mitte des Displays: wie beim Editing der Voice z.B. können einige Parameter in der Mitte des Displays dargestellt sein, die mit den **CURSOR +/-** -Knöpfen zu erreichen sind.

Abruf von Midi-Dateien: neben der manuellen Anwahl einer Midi-Datei aus einem Verzeichnis ist es auch möglich, bei aktivierter **MASTER FOLDER**-Funktion die zu ladenden Midi-Dateien direkt anzugeben, indem über den Zifferntastenblock (d.h. die **STYLES**-Druckknöpfe) die Nummer der Midi-Datei eingegeben wird.

Abruf eines Single RAM Styles: bei aktiviertem **SINGLE RAM STYLE** ist es möglich, einen Style von der Festplatte aufzurufen, indem die zugehörige Nummer direkt eingegeben wird.

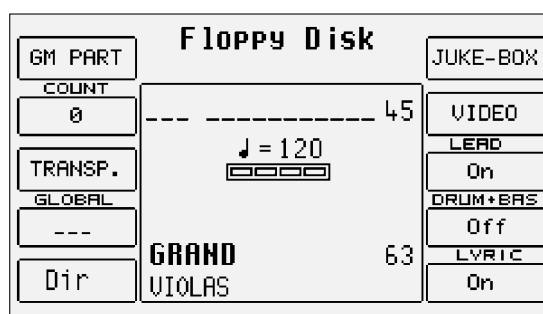
Eingabe von Wörtern oder Buchstaben: beim Speichern einiger Dateien fordert das SD1 die Eingabe von Texten, die mit den Keyboardtasten, denen Buchstaben und Ziffern zugeordnet sind, erfolgen kann. Die **CURSOR +/-** -Knöpfe dienen hierbei zur Bewegung innerhalb der Buchstaben des Namens und die **VALUE +/-** -Knöpfe zur Eingabe von Buchstaben aus dem Alphabet.

Spaß mit SD1!

Eine Schnellanleitung für Anfänger

Sicher möchten Sie wissen, wie einige Funktionen des SD1, beispielsweise die Wiedergabe von Midi-Dateien, der Arranger, das Abrufen von Styles und Voices, der Anschluss von MIDI-Akkordeons oder der Vocalizer mit Mikrophon zu verwenden sind. Dann ist dieses Kapitel wie für Sie geschaffen! Wenn Sie keine Programmierer und nicht daran interessiert sind, ins Detail der Menüs vorzudringen, können Sie sich mit dieser Anleitung vollauf begnügen.

WIE EINE MIDI-DATEI ZU VERWENDEN IST



Das SD1 ist in der Lage, Midi-Dateien mit dem Zusatz .MID und .KAR zu lesen. Beide Dateitypen (insbesondere .KAR-Dateien) können Textinformationen enthalten, die am Display angezeigt werden.

Um sich auf das Menü zur Wiedergabe von Midi-Dateien Zugriff zu verschaffen, ist **SONG PLAY** zu drücken (LED leuchtet auf) und zu wählen, ob die Midi-Datei von Hard Disk (**PAGE -** drücken) oder von Floppy Disk (**PAGE +** drücken) zu laden ist.

WIEDERGABE VON DISKETTE

- Wiedergabemenü von Midi-Dateien öffnen: **SONG PLAY**
- Floppy mit entsprechendem Druckknopf wählen: **FLOPPY (PAGE +)**
- Wenn gewünscht, das Verzeichnis der auf Diskette gespeicherten Midi-Dateien abrufen: **F5 Dir**
- Wie zu bemerken ist, nummeriert das SD1 die vorhandenen Midi-Dateien automatisch. Um eine Datei zu laden, ist die jeweilige Nummer über den Zifferntastenblock einzugeben: **STYLES-Knöpfe**
- Die Midi-Datei kann auch durch Eingabe eines oder mehrerer aufeinander folgender Buchstaben des Namens der Midi-Datei über die Keyboardtasten abgerufen werden, da die Suchfunktion immer aktiviert ist: **TASTATUR**
- Um zur Hauptmenüseite zurückzukehren, ist der eingangs betätigte Druckknopf erneut zu drücken (LED erlischt): **SONG PLAY**
- Wenn eine einzelne Ziffer ohne Null davor eingegeben wird, wartet das SD1 einen Moment und lädt dann das Stück mit jener Nummer. Ist der Ladevorgang beendet, erscheint am Display der Titel der betreffenden Midi-Datei.

WIEDERGABE EINER MIDI-DATEI VON FESTPLATTE

- Denselben Druckknopf wie oben betätigen: **SONG PLAY**
- Hard Disk mit dem entsprechenden Druckknopf wählen: **HARD (PAGE -)**
- Sich vergewissern, dass die LED des **MASTER FOLDER -** Knopfs leuchtet; sollte dies nicht der Fall sein, ist letzterer zu drücken: **MASTER FOLDER**
- Um das Verzeichnis der in dem Master Folder enthaltenen Midi-Dateien anzuzeigen, ist der entsprechende Funktionsdruckknopf zu betätigen: **F5 DIR**
- Das SD1 ordnet jeder Midi-Datei eine Nummer zu. Um eine Datei zu laden, ist die jeweilige Nummer über den Zifferntastenblock einzugeben: **STYLES-Knöpfe**. Am Display erscheint der Titel geladenen Midi-Datei.
- Die Midi-Datei kann auch durch Eingabe eines oder mehrerer aufeinander folgender Buchstaben des Namens der Midi-Datei über die Keyboardtasten abgerufen werden, da die Suchfunktion immer aktiviert ist (F5-DIR): **TASTATUR**
- Um zur Hauptmenüseite zurückzukehren, ist der eingangs betätigte Druckknopf erneut zu drücken (LED erlischt): **SONG PLAY**
- Es ist möglich, die Nummer ohne Null davor einzugeben; das SD1 lädt nach einigen Sekunden die entsprechende Midi-Datei.

WIEDERGABE EINER .KAR-MIDI-DATEI

Die Midi-Dateien mit .KAR-Zusatz sind normale Midi-Dateien mit bereits eingefügtem Karaoke-Text. Die .KAR-Dateien sind jedoch fast immer Standard- MIDI-Dateien in Format 1 und machen daher eine Konversion in Format 0 erforderlich, um sofort von der Festplatte aus abgespielt werden zu können. Derselbe Vorgang ist für alle Midi-Dateien in Format 1 notwendig. Das SD1 hat die Konversion automatisiert, so dass es nicht von-

nöten ist, vorab zu wissen, ob die Midi-Datei in Format 1 oder 0 ist. Wenn Sie versuchen, eine Midi-Datei oder .KAR-Datei in Format 1 zu laden, bietet das Instrument zwei Optionen:

- Konvertierung der Midi-Datei zur sofortigen Verwendung
- Sicherung der konvertierten Midi-Datei

Es gibt eigentlich keinen Grund, auf Festplatte eine Midi- oder .KAR-Datei in Format 1 zu speichern, so dass es sich empfiehlt, sie immer nach der Konvertierung zu sichern, auch um den Ladevorgang zu beschleunigen.

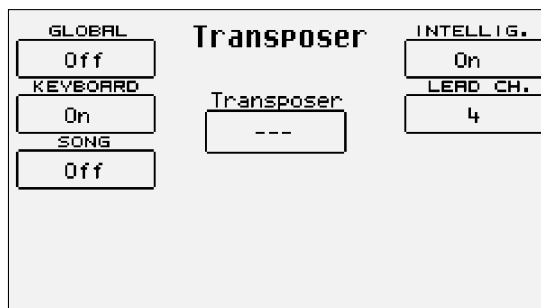
STEUERUNG DER WIEDERGABE

Nach Laden eines Stücks von Diskette oder Festplatte stehen verschiedene Bedienelemente am Schaltpult zu Verfügung, um in Echtzeit auf einige Wiedergabeparameter zugreifen zu können.

- Wiedergabe des Stücks: **START**
- Wiedergabe abbrechen: **START**
- Pause der Wiedergabe: **CONT/PAUSE**
- Wiederaufnahme der Wiedergabe nach Pause: **CONT/PAUSE**
- Transposition des Stücks: **TRANSPOSER (CURSOR +/-)**
- Wegschalten der Singstimme (Off): **F8 Lead (Off)**
- Wiedergabe nur der Drum- und Bass-Spuren: **F9 Drum + Bas (On)**
- Textanzeige auf Display (Karaoke): **F10 Lyric (On)**
- Lautstärke des Stücks im Vergleich zu dem der Tastatur zugeordneten Klang erhöhen: **BALANCE (VALUE +/-)**
- Andere Midi-Datei zur Wiedergabe anwählen; Eingabe der Nummer über: **STYLES-Knöpfe**

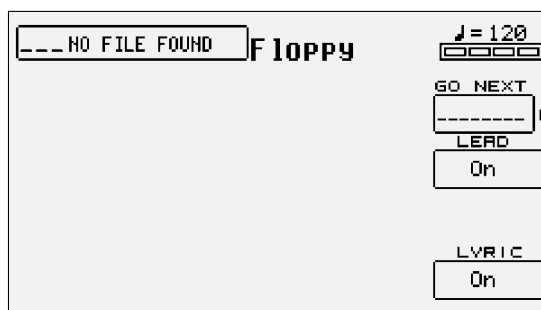
TRANSPPOSITION

Wie Sie bemerkt haben, wird der der Tastatur zugeordnete Klang mit Transponieren des Songs nicht transponiert. Um gleichzeitig einen Song und den der Tastatur zugewiesenen Klang zu transponieren, ist das Menü der Transponierparameter zu öffnen und die Transposition auch für die Tastatur zu aktivieren. Hierzu ist wie folgt vorzugehen:



Von der **SONG PLAY**-Seite aus **F3 Transp** drücken und den Parameter **F1 Global** auf On setzen. Nun ist es mit den **TRANSPOSE (CURSOR +/-)**-Knöpfen möglich, sowohl die Tastatur als auch die Midi-Datei um Halbtöne zu transponieren. In demselben Menü findet sich eine weitere äußerst nützliche Funktion. Sie betrifft die Transposition der Basslinie. Durch Zuschalten von **F6 Intellig.** (als Defaultwert auf On) erklingt die Basslinie immer innerhalb ihres natürlichen Bereichs abgesehen vom Transpositionsgrad.

MIDI-DATEIKETTEN ERSTELLEN



Für Live-Darbietungen kann es von Vorteil sein, Midi-Dateiketten zu bilden, so dass nahezu keine Leerzeiten zwischen den Stücken entstehen. Ketten können jederzeit erstellt werden oder aus maximal 32 Dateien bestehend auf Hard Disk gespeichert und abgerufen werden. Hier soll zunächst das Erstellen einer nicht permanenten Kette beschrieben werden.

- Auf der Hauptmenüseite **SONG PLAY** drücken.
 - Die Quelle der Midi-Dateien, also Hard Disk oder Floppy Disk, mit **PAGE +/-** wählen.
 - Die Funktion **F6 Juke-Box** zuschalten.
 - Um **F9 Chain Select** zu aktivieren, ist der Druckknopf * zu betätigen.
 - Die erste Midi-Datei der Kette mit **VALUE +/-** markieren.
 - Die erste Midi-Datei der Kette mit **F9 Chain Select** quittieren. Neben der Midi-Datei erscheint das Symbol ♦.
 - Die nachfolgende Midi-Datei mit **VALUE +/-** wählen.
 - Die Wahl mit: **F9 Chain Select** quittieren und die letzten beiden Vorgänge wiederholen, bis die Midi-Datei-Kette komplett ist.
 - Die Wiedergabe der ersten Midi-Datei über **F7 Go Next** ansteuern.
 - Die nächste Midi-Datei mit **F7 Go Next** abrufen
oder die Wiedergabe mit **START** abbrechen
und erneut **START** drücken, um die Wiedergabe der folgenden Midi-Datei zu beginnen.
- Sollen eventuelle Wiedergabe-Parameter in der **SONG PLAY**-Seite geändert werden, ohne dass die Kette verloren geht, ist **EXIT** zu drücken.

Die einzige Beschränkung bei der Erstellung von Midi-Dateiketten ist dadurch gegeben, dass das SD1 nicht in der Lage, gleichzeitig Dateien zu verknüpfen, die von Festplatte und Diskette stammen. Es ist nur mit Dateien zu arbeiten, die alle entweder auf Hard oder auf Floppy Disk vorhanden sind.

AUFZEICHNEN EINER MIDI-DATEI MIT DEM SD1

Press F10 to Start Record
Enter Song File Name:

NEW NAME

(Letters with C2/F5 keys
sector with CURSOR<>)

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Musikstück aufzunehmen: der eingebaute Sequenzer arbeitet auf sechzehn unabhängigen Spuren und ist so konzipiert, dass ein Song bis ins kleinste Detail produziert werden kann; die Funktion **Song Record** hingegen gestattet es, eine Midi-Datei zu erstellen, indem alles, was auf dem Keyboard abläuft, und die Arrangerspuren aufgezeichnet werden. Mit dieser Methode können die leistungsstarken automatischen Begleitfunktionen optimal genutzt werden, um zu ein komplettes Musikstück zu realisieren. Dem Sequenzer ist ein eigenes Kapitel gewidmet, so dass wir an dieser Stelle die Aufzeichnung mit Song Record behandeln wollen.

- Von der Hauptmenüseite aus **SONG RECORD** drücken.
- Den Namen, den Sie der Midi-Datei geben möchten, mit den Keyboardtasten eingeben
- Den Titel mit **F10 SAVE** sichern.
- **SONG RECORD** durch **F10 START** einschalten.
- Von diesem Moment an können Sie spielen, den Arranger einsetzen, Klänge und Styles abrufen und das SD1 zeichnet alles auf. Am Ende der Aufnahme ist **SONG RECORD** zu drücken.
- Die eben aufgezeichnete Midi-Datei kann über **START** zur Wiedergabe gebracht werden.

Nachdem es sich um eine richtige Midi-Datei handelt, kann diese in der Folge mit den Editing-Funktionen des Sequenzers aufbereitet bzw. in eine Sequenzer-Software zur Feinabstimmung übertragen werden.

Weitere Details bezüglich der Midi-Dateien finden Sie in den Kapiteln:

- Song Play
- Song Record
- Disk
- MIDI
- Sequenzer

WIE DER ARRANGER ZU VERWENDEN IST

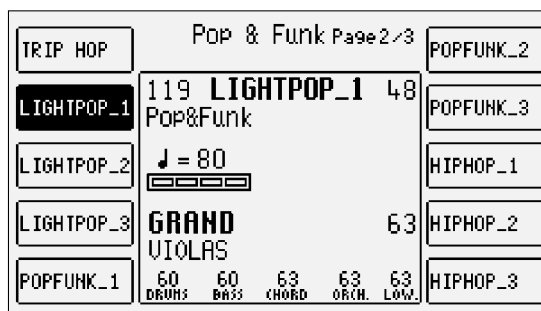
Der Arranger ist der Motor der automatischen Begleitung des SD1. Er übernimmt es, ein Arrangement je nach musikalischem Stil, Akkorden und Steuerungen, die vom Schaltpult kommen, zu produzieren. Der Kern des Arrangers ist der Style, d.h. eine Kombination aus Bass- und Schlagzeugspuren sowie harmonischen Linien, die für ein bestimmtes musikalisches Genre entwickelt sind. Ohne ins Detail zu gehen (wer mehr wissen möchte, schlägt im Kapitel Arranger nach), können diese Spuren vier Variationen, die als A, B, C und D bezeichnet werden, sowie drei Einführungs- und Finalteile aufweisen, die verschieden strukturiert sind. Außerdem sind Füllzäsuren (Fill-Ins) abrufbar, mit denen Sie nach Belieben von einer Variation zur anderen übergehen oder auch bei derselben bleiben können. Der Arranger des SD1 ist in der Tat leistungsstark und gestattet es Ihnen, Ihr Arrangement sorgfältig aufzubauen. Sie beginnen mit einer Einführung, bleiben auf einer ersten Variation, gehen mit einem Fill-In zu einer zweiten Variation über und enden mit einem Finale. Dies ist nur ein ganz einfaches Beispiel dafür, was Sie machen kön-

nen. Ketron jedenfalls hat Styles erarbeitet, die nie die Melodie überdecken, sondern diese immer hervorheben.

Beim Einschalten ist das SD1 so eingestellt, dass der Arranger mit einem Pianoforte-Klang für die mit der rechten Hand zu spielende Melodielinie (Right), einem Background aus Streichinstrumenten und E-Piano für die linke Hand (Lower), einem Teilungspunkt der Tastatur (Split) zur Trennung des linken vom rechten Bereichs auf C3 und dem Style 001 Pub Song arbeitet.

Der vom Splitpunkt links gelegene Bereich dient neben der Steuerung der beiden Lower-Klänge auch der Erkennung des Akkords, den Sie spielen. Dieser wird neben den vier Segmenten angezeigt, welche den momentanen Takt angeben.

WIE EIN STYLE ZU WÄHLEN IST



ARechts vom Display sind die zwölf **STYLES**-Knöpfe, von denen jeder einem musikalischen Genre entspricht. Für jeden hat Ketron bis zu maximal 42 Styles vorgesehen. Wenn Sie von der Hauptmenüseite bei aktiviertem **CUSTOM STYLE** (LED leuchtet auf) einen dieser **STYLES**-Knöpfe betätigen, erscheinen am Display fünf Styles rechts und fünf links. Die einzelnen Styles werden durch die entsprechenden Funktionstasten (**F1-F10**) abgerufen, die neben dem Display angeordnet sind und den jeweiligen Style sofort dem Arranger zur Verfügung stellen. Dass der gewünschte Style tatsächlich zugeschaltet wurde, ist an dem Namen zu erkennen, der im mittleren Fenster des Displays erscheint.

Das SD1 fasst die Styles eines jeden Genres in Zehnergruppen zusammen, und die Anzahl der nachfolgenden Gruppen ist als Seitenzahl (Page) angegeben. Um andere Stylesgruppen abzurufen, ist der jeweilige **STYLES**-Knopf erneut zu betätigen oder es sind die **PAGE +/-** - Knöpfe zu verwenden. Am Display werden die nachfolgenden Styles angezeigt, die wieder mit den entsprechenden Druckknöpfen neben dem Display (**F1-F10**) angewählt werden können.

WIE DER ARRANGER ZU STEUERN IST

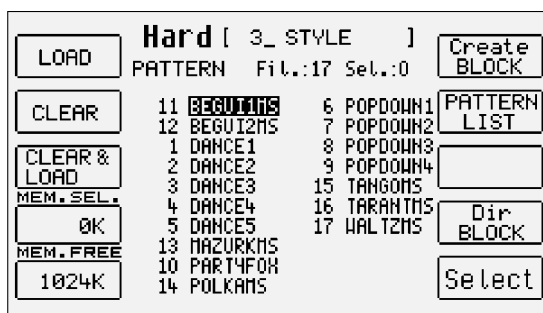
Die Steuerungen des Arrangers sind auch im betreffenden Kapitel beschrieben.

Hier erinnern wir nur an die wichtigsten Prinzipien.

- Um den Splitpunkt zu verschieben, ist der Druckknopf **SPLIT** niederzuhalten und gleichzeitig auf dem Keyboard jene Taste zu drücken, die den neuen Splitpunkt definieren soll.
- Den Arranger über **START** zuschalten.
- Den Arranger über **START** ausschalten.
- Um ein Intro bei nicht besetztem Arranger zu spielen, ist der Akkord anzuschlagen und einer der drei Druckknöpfe **INTRO 1, 2, 3** zu betätigen.
- Um ein Fill-In bei Arranger in Funktion einzufügen, ist einer der drei Druckknöpfe **FILL 1, 2, 3** zu betätigen.
- Um den Arranger mit dem ersten gespielten Akkord zu starten, ist der hierfür vorgesehene Druckknopf **KEY START** zu betätigen (LED leuchtet auf).
- Um ein Intro beim ersten gespielten Akkord abzurufen, ist **KEY START** zu betätigen, ein Intro über einen der drei Druckknöpfe: **INTRO/ENDING 1, 2, 3** zu wählen und der Akkord zu spielen.
- Um eine automatische Begleitung mit einem Finale zu beenden, vergewissern Sie sich, dass die LED des Druckknopfs **JUMP** erloschen ist (die Funktion deaktiviert ist) und bei Arranger in Ausführung betätigen Sie einen der drei Druckknöpfe **INTRO / ENDING 1, 2, 3**.
- Um eine der vier Variationen abzurufen, ist bei aktiviertem Arranger einer der Druckknöpfe **A, B, C, D** zu betätigen.
- Um auf die nächste Variation mit Fill In 1 und 2 überzugehen, ist der entsprechende Druckknopf **JUMP + FILL 1, 2** zu betätigen (LED leuchtet auf).
- Um auf die letzte Variation mit Fill In 3 zurückzukehren, ist der entsprechende Druckknopf **JUMP + FILL 3** zu betätigen (LED leuchtet auf).
- Um über die gesamte Tastatur bei Erkennung der Akkorde zu spielen, ist der hierfür vorgesehene Druckknopf **PIANIST** zu betätigen.
- Um das vom Arranger voreingestellte Tempo zu ändern, sind die Druckköpfe **SLOW, FAST** zu verwenden.
- Um ein Accelerando zu bewirken, ist wiederholt und kurz der Druckknopf **RIT ACC (TAP)** zu betätigen.
- Um ein Rallentando zu bewirken, ist derselbe Druckknopf **RIT ACC (TAP)** einige Sekunden lang niederzudrücken und dann wiederholt kurz zu betätigen.
- Um eine Pause zu setzen, ist der Druckknopf **BREAK** zu betätigen.
- Um eine Begleitung mit einem kurzen Finale sofort zu beenden, ist der Druckknopf **TO END** zu betätigen.
- Um eine Begleitung bei Loslassen des nachfolgenden Akkords zu beenden, ist **KEY STOP** zu betätigen (die LED leuchtet auf) und anschließend der Akkord über ganz kurze Dauer zu spielen.
- Um das Arrangement nur bei gespieltem Akkord beizubehalten, sind die Druckknöpfe **KEY START+KEY STOP** zu betätigen.
- Um die Begleitung dazu zu zwingen, vom ersten Takt an wieder einzusetzen, unabhängig davon, wo sie sich befindet, ist der Druckknopf: **RESTART** zu betätigen.
- Um die Begleitspuren abgesehen vom Schlagzeug wegzuschalten, wenn kein Akkord angeschlagen wird, ist die Funktion mit dem entsprechenden Druckknopf **HOLD** zu deaktivieren (die LED erlischt).

- Um alle Fill Ins zyklisch zu wiederholen, ist einer der Druckknöpfe **FILL 1, 2, 3** zu betätigen und niedergedrückt zu halten.
- Um die Lautstärke des Arrangers mit der der Melodie, die rechts gespielt wird, abzustimmen, sind die Druckknöpfe **BALANCE +/- (VALUE +/-)** zu betätigen.
- Um das Originaltempo des Styles wieder herzustellen, sind gleichzeitig die Druckknöpfe **PAGE +/-** zu betätigen.
- Um während der Ausführung eines Styles das Intro zu wiederholen, ist die Funktion **JUMP +** zuzuschalten und dann einer der drei Druckknöpfe **INTRO** zu betätigen.
- Um das Ending nur bei nicht besetztem Arranger wiederzugeben, ist die Funktion **JUMP +** zuzuschalten und dann einer der drei Druckknöpfe **INTRO** zu betätigen.
- Um die der linken Hand der Tastatur zugeordneten Klänge auszuschalten, sind gleichzeitig die Druckknöpfe **LOWER VOLUME** zu betätigen.

EINEN STYLE VON FESTPLATTE LADEN



Dank der internen Hard Disk vereinfacht das SD1 den Einsatz von eventuellen Styles, die nicht im Speicher, sondern als Datei auf Festplatte vorhanden sind. Das Laden erfolgt entweder über benutzerdefinierte Folder oder über einen Vorzugsfolder bei aktivierter Master Folder-Funktion. Als Defaulteinstellung verwendet das SD1 die gespeicherten Styles, die über **CUSTOM STYLE** abzurufen sind. Von der Festplatte sind die Styles zweifach aufzurufen: Single Style gestattet es, einen Style zu laden, indem einfach die Nummer eingegeben wird, ohne die geöffnete Displayseite wechseln zu müssen. Block Style hingegen verweist auf das Disk-Menü und gestattet es, eine beliebige Zahl von Styles auszuwählen, die (kompatibel mit dem freien RAM-Speicherplatz) im Block zu laden sind, so dass ihr nachfolgender Abruf mit Single Style unmittelbar erfolgt. Ein weiterer Vorteil von Block Style, der eingehend im Kapitel Disk behandelt wird, liegt darin, dass die Möglichkeit besteht, beim Einschalten die auf Festplatte vorhandenen Vorzugsstyles geladen werden.

Einen Style mit **Single Style** laden

- Den Druckknopf **SINGLE RAM STYLE** betätigen (Sie werden bemerken, dass die **CUSTOM STYLE**-LED automatisch erlischt.)
- Die Nummer des Styles, der geladen werden soll, über den Zifferntastenblock **STYLES-Knöpfe** eingeben.

Der Vorteil von Single Style liegt darin, dass ohne Menüwechsel die Möglichkeit besteht, einen Style bestimmen zu können, der auf den im Moment vom Arranger verwendeten folgen soll, ohne dass die automatische Begleitung ausgesetzt werden muss.

Einen Style mit **BLOCK/LIST RAM STYLE** laden

- Den Druckknopf **BLOCK/LIST RAM STYLE** betätigen.
- Eventuelle nachfolgende Seiten können mit **CURSOR +/-** durchlaufen werden.
- Den gewünschten Style mit **VALUE +/-** suchen.
- Den zu ladenden Style mit **F10 Select** anwählen.
- Weitere zu ladende Styles mit **F10 Select** anwählen.
- Den Ladevorgang mit **F1 Load** bestätigen.
- Um diese Seite zu verlassen, ist erneut **BLOCK/LIST RAM STYLE** oder **EXIT** zu drücken.

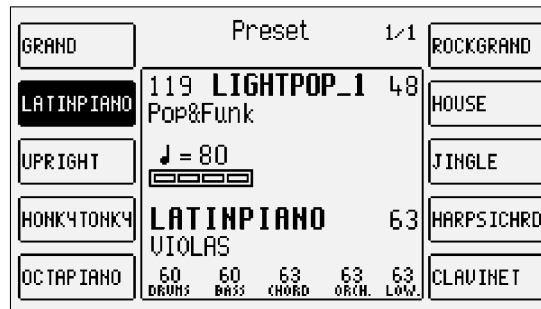
Eine dritte Alternative ergibt sich stets aus der Seite **BLOCK/LIST RAM STYLE**. Es ist hierbei möglich, das Verzeichnis von 33 Patterns am Display anzuzeigen, um das gewünschte herauszusuchen.

- Den Druckknopf **BLOCK/LIST RAM STYLE** betätigen.
- Die Funktion **F7 Pattern List** wählen.
- Die nachfolgenden Seiten mit **PAGE +/-** durchlaufen.
- Den gewünschten Style mit **CURSOR +/-** suchen.
- Den Ladevorgang mit **F10 Load** quittieren.
- Um den gewünschten Style zu laden, kann dieser auch ohne Auswahl direkt durch Eingabe der Nummer über den Zifferntastenblock **STYLES-Knöpfe** aufgerufen werden.
- Um diese Seite zu verlassen, ist erneut **BLOCK/LIST RAM STYLE** oder **EXIT** zu drücken.

Es ist selbstverständlich möglich, andere Features des Arrangers zu steuern, wie zum Beispiel die Klangfarben, die der rechten Hand zuzuordnen sind, oder die Einstellungen der einzelnen Begleitspuren. Für einen vernünftigen Anfang allerdings reichen diese Grundkenntnisse. Eingehendere Informationen finden Sie in den Kapiteln:

- Arranger
- Style
- Registrations
- Klänge
- MIDI
- Disk

WIE DIE VOICES ZU VERWENDEN SIND



Rechts vom Splitpunkt der Tastatur ist es möglich, sofern die entsprechende Funktion aktiviert ist (LED des **SPLIT**-Knopfs leuchtet), eine Melodie mit der rechten Hand zu spielen, die unabhängig vom Arranger ist. Als Defaulteinstellung wird der rechten Hand der Klang eines akustischen Pianofortes zugewiesen, aber es ist jederzeit möglich, einen anderen aus den sechzehn Klanggruppen abzurufen. Dies über ebenso viele **VOICE**-**ES**-Knöpfe. Wie die Styles werden auch die Klänge in Zehnergruppen angezeigt. Das Vorhandensein weiterer Gruppen wird durch Page plus Anzahl der verfügbaren Gruppen signalisiert.

Nachdem eine Klanggruppe mit den hierfür vorgesehenen **VOICES**-Knöpfen rechts am Schaltpult aus der Hauptmenüseite gewählt wurde, werden fünf Klänge rechts und fünf links angezeigt. Um einen abzurufen, ist lediglich der jeweilige Funktionsdruckknopf neben dem Display (**F1-F10**) zu betätigen. Der angewählte Klang wird unter den vier Taktsegmenten angezeigt. Um die nachfolgenden Klanggruppen anzuzeigen, sind die **PAGE +/-**-Knöpfe zu verwenden, oder es ist erneut der **VOICES**-Knopf der betreffenden Klanggruppe zu betätigen. In diesem Fall werden die Gruppen zyklisch gewählt.

Unmittelbar verfügbar sind die Funktionen Modulation Wheel und Pitch Bend sowie die Tastendynamik, um die Klangschantierungen zu regulieren. Ohne hier ins Detail zu gehen, ist doch daran zu erinnern, dass es möglich ist, bis zu vier Klänge im Melodieteil übereinander zu legen, dessen Programmierung mit den Programs erfolgt.

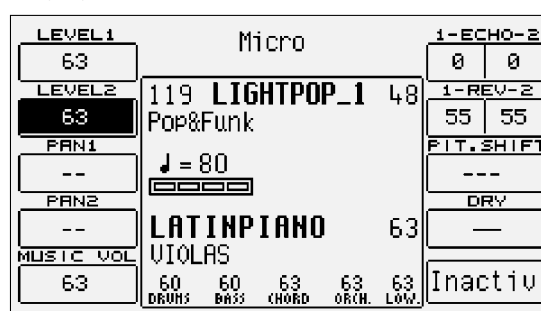
Weitere Klangparameter sind in den nachstehenden Kapiteln erläutert:

- Klänge
- Drawbars
- Sound Load
- Registrations

WIE DAS MIKROPHON UND DER VOCALIZER ZU VERWENDEN SIND

Das SD1 kann bis zu zwei Mikrophone einsetzen, die an die hierfür vorgesehenen Eingänge an der Rückseite des Instruments angeschlossen werden. Der Eingang Micro 1 wird im Unterschied zum Eingang Micro 2 vom Vocalizer verarbeitet, d.h. jenem Effekt, dank dessen es möglich ist, natürliche Harmonisierungen der Stimme anhand der gespielten Akkorde, der Spur einer Midi-Datei oder in Bezug auf die am Keyboard angeschlagenen Töne zu erzielen. Was hierzu erforderlich ist, ist ein gutes Mikrophon, ein Kabel und das SD1. Wenn Sie das Mikrophon an einen der beiden Eingänge anschließen, ist die Empfindlichkeit zu regeln, d.h. der Gain-Regler ist soweit zu verschieben, bis die LED des Druckknopfs **ON LINE EFFECT (Overload)** aufleuchtet. Zweck der Gain-Regelung ist es, die Amplitude des Mikrophonsignals auf ein optimales Niveau anzuheben, das erreicht wird, wenn wir an der Grenze der Überlast des Vorverstärkers sind, die durch Aufleuchten der Overload-LED angezeigt wird.

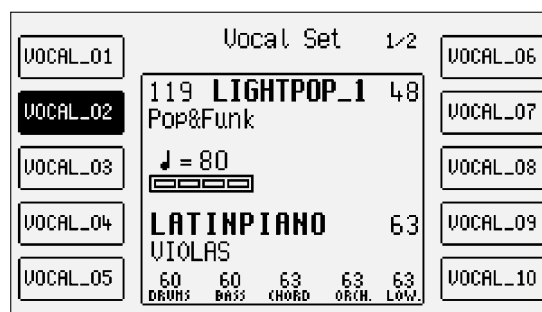
Als Defaulteinstellung sind die Mikrophoneingänge deaktiviert, um zu vermeiden, dass Interferenzen den Audioausgang stören. Es ist daher nach Anschließen des Mikrophons erforderlich, die Eingänge zu aktivieren.



Hierbei ist wie folgt vorzugehen.

- Hauptmenüseite über **EXIT** öffnen.
- Ins Editing-Menü der Mikrophoneingänge mit der Funktion **F10 MICRO EDIT** einsteigen.
- Am Display werden verschiedene Optionen angezeigt, unter anderem der Aktivierungszustand der Eingänge, die mit der Funktion **F10 (ACTIVE)** von Inactive auf Active umgeschaltet werden.
- Die Empfindlichkeit des Mikro-Eingangs mit dem Regler **GAIN** auf der Rückseite des Instruments einstellen, bis die LED **Overload (ON LINE EFFECT)** aufleuchtet.
- Um die Lautstärke des Mikrophons mit der des Keyboards abzustimmen, ist **F1 LEVEL 1** zu wählen und mit **VALUE +/-** der Wert entsprechend zu regulieren.
- Um zur Startseite zurückzukehren, ist **EXIT** zu drücken.

Bis hierher gekommen, können Sie das Mikrophon mit hallkontrollierter Stimme verwenden, deren Effekte nach Belieben zu ändern sind. Der SD1-Vocalizer ist so beschaffen, dass er in verschiedenen Kontexten einzusetzen ist. Zunächst einmal ist das SD1 in der Lage, die Tonhöhe der gesungenen Note zu erkennen, so dass eine natürliche Harmonisierung geschaffen werden kann. Diese Funktion hängt jedoch von der gewählten Einsatzmodalität des Vocalizers ab.



- Sie können die Stimme anhand der mit der linken Hand oder im **Pianist**-Modus über die gesamte Tastatur gespielten Akkorde harmonisieren. Diese Erkennungsfunktion der Töne durch den Vocalizer wird **Automatic Chord** genannt und schließt die Identifizierung des ins Mikro gesungenen Tons mit ein.
 - Sie können die Stimme anhand der mit der rechten Hand gespielten Noten im sogenannten **Keyboard Harmony**-Modus harmonisieren, wo der gesungene Ton keinen Einfluss hat. Die hinzugefügten Noten hängen nämlich nur von den auf der Tastatur gespielten Tönen ab.
 - Sie können die Steuerung der Harmonisierung auch einer hierfür vorgesehenen Spur einer Midi-Datei anvertrauen, die mit dem Vocalizer im **MIDI**-Modus kompatibel ist.
 - Sie können den Vocalizer als einfachen **Pitch Shifter** verwenden, wo der Intervall des generierten Tons im **Fixed Interval**-Modus immer gleichbleibend ist und vom gesungenen Ton abhängt.
 - Sie können den Vocalizer als Effektprozessor verwenden, um im **Vocal Effect**-Modus Spezialeffekte mit der Stimme zu kreieren.
-
- Bei auf Micro 1 aktiviertem Mikrophon den Druckknopf **VOCALIZER ON/OFF** betätigen.
 - Um eine andere als die Defaulteinstellung zu wählen, ist die Funktion **F3 MODES** anzusteuern.
 - In der Mitte des Displays erscheint ein Verzeichnis mit den programmierten Einstellungen; um eine auszuwählen, sind die Druckknöpfe **CURSOR +/-** zu betätigen.
 - Um den Vocalizer zu deaktivieren, ist **VOCALIZER ON/OFF** zu drücken.
 - Um zur Startseite zurückzukehren, ist **EXIT** zu betätigen.

Um die Wahl der Funktionsweise bei Live-Aufführungen zu erleichtern, ist es bei zugeschaltetem Vocalizer möglich, die Harmony Right-Einstellungen, die dem **Keyboard Harmony**-Modus entsprechen, mit den Druckknöpfen A und C und die **Unison**-Einstellungen, die dem **Fixed Interval**-Modus entsprechen, mit den Druckknöpfen B und D direkt abzurufen.

Zudem erkennt das SD1 automatisch die Spur der Midi-Datei, die dem Vocalizer dediziert ist, und schaltet diesen zu, sobald die Wiedergabe der Datei beginnt. Während der Wiedergabe ist es jedoch wichtig, darauf zu achten, dass die Druckknöpfe A, B, C, D nicht betätigt werden, da der Vocalizer in diesem Fall den **MIDI**-Modus deaktiviert, um auf jenen umzuschalten, der dem betreffenden Druckknopf zugewiesen ist.

Natürlich gibt es noch viele andere Parameter, aber für den Anfang reichen diese wenigen Kenntnisse.

Weitere Informationen finden Sie in den Kapiteln:

- Vocalizer
- Power On Setup
- Registrations
- Mikrophon

WIE EIN MIDI-AKKORDEON ZU VERWENDEN IST

Accordion			
INTERNAT			BAS SUST.
LEFT VELO			12
Fixed: 46	Bass	Kick3 105	BAS TO CH
		Ride1 60	Off
RIGHT VEL			BAS OCTAV
Fixed: 70	Chords	Snare1 50	--
LEFT DRUM		Stick1 60	LOWER OCT
Off			-1 -1
AUTOCHORD			Inactiv
On			

Ketron hat ein eigenes Menü für den Anschluss von Akkordeons mit MIDI-Schnittstelle vorgesehen, welche über den Eingang MIDI In 2 geführt werden müssen. Um sich auf die hierfür erforderlichen Parameter Zugriff zu verschaffen, ist von der Hauptmenüseite aus **F3 UTILITY** anzuwählen und weiter **F6 ACCORDION**. Hier sind die diversen abzuändernden Parameter verfügbar, wobei natürlich die Aktivierung des MIDI-Akkordeons am wichtigsten ist, die über **F10** erfolgt, d.h. die Umschaltung von **Inactive** auf **Active**. Wenn Sie bereits ein MIDI-Akkordeon besitzen, kennen Sie wahrscheinlich die meisten Parameter schon. Auf jeden Fall müssten die Defaulteinstellungen für nahezu alle Akkordeons passen. Wenn Ihr MIDI-Akkordeon nicht zu funktionieren scheint, hängt dies möglicherweise mit der Belegung der MIDI-Kanäle zusammen. Gehen Sie hierzu ins Menü **F6 MIDI** und wählen Sie **F2 ACCORD**. Wenn nämlich der der **Accordion**-Modus aktiviert wird, ändert das SD1 automatisch die MIDI-Einstellungen, die jedoch jederzeit wieder rückprogrammiert werden können. Eingehendere Details werden in den nachstehenden Kapiteln geliefert:

- MIDI
- MIDI-Akkordeon

DIE REGISTRATIONS

Alle Parameter, die bis hierher erläutert wurden, und noch viele andere können dank der 198 Registrations abrufbereit gespeichert werden. Welchen Vorteil die Registrations bieten, entdecken Sie erst so richtig beim Spielen Ihres Instruments, vor allen Dingen bei Live-Darbietungen, da sie den sofortigen Aufruf aller Komponenten einer automatischen Begleitung oder einer Midi-Datei mit Text und Audiodatei gestatten. Es gibt zwei Arten von Registrations: jene, die im Speicher geladen sind (**Block Registration**) und jene, die diskresident sind (**Single Registration**). Die ersten sind immer 198 und werden durch Betätigung des Druckknopfs Block Registration und die folgende Eingabe der Nummer der gewünschten Registration über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) abgerufen. Als Defaultwert verlässt das SD1 das Herstellerwerk mit 198 vor-eingestellten einsatzbereiten Registrations. Die Single Registrations hingegen werden von Mal zu Mal von Hard oder Floppy Disk geladen, wobei bis zu 999 Single Registrations pro Mappe gespeichert werden. Diese werden durch Betätigung des Druckknopfs **SINGLE REGISTRATION** und die folgende Eingabe der dreistelligen Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) abgerufen.

Die wahre Stärke der Registrations ist jedoch eine andere. Bei jedem anderen Keyboard sind zum Laden einer Midi-Datei, eines Patterns und eines Musters zumindest drei Schritte erforderlich, um auf die Disk zuzugreifen, und das Publikum ist wahrscheinlich von diesen Zwangspausen nicht so begeistert.

Beim SD1 hingegen ist das alles mit dem Abruf nur einer Registration möglich. Wenn nämlich der Name der Registration mit jenem der Midi-Datei, der Textdatei, des Patterns und der Audiodatei identisch ist, lädt das SD1 bei Aufruf automatisch alle diese Dateien, ohne dass auf die **DISK**-Funktionen zugegriffen werden muss. Berücksichtigen Sie denn nun auch noch, dass Sie die Registrations in aller Ruhe zu Hause vorbereiten können, werden Sie uns Recht geben, wenn wir sagen, dass das SD1 in Live-Situationen schnell und praktisch ist!

Für den Moment begnügen wir uns damit, die Speicherung einer Registration zu erläutern. Nachdem Sie die Klänge, Styles, Arrangeroptionen und anderen Parameter nach Belieben eingestellt haben, betätigen Sie zur Speicherung des Zustands den Druckknopf **SINGLE REGISTRATION**, wenn Sie die Registration auf Disk aufzeichnen wollen, bzw. **BLOCK REGISTRATION**, wenn die Registration auch nach Abschalten des Instruments im Speicher verbleiben soll. Drücken Sie nun **SAVE/ENTER**, wählen Sie **F1 Registration** und geben Sie mit den Keyboardtasten den Namen ein, den Sie der Registration zuordnen wollen.

Die Position in **Block Registration**, die im Verzeichnis angezeigt wird, kann mit den Druckknöpfen **F2** und **F3**, die es gestatten, um eine Position zurück- bzw. vorzugehen, geändert werden. Nach Zuteilung des Namens und Auswahl des Speicherplatzes, müssen Sie nur noch alles über **F10 Save** bestätigen, oder Sie verlassen das Menü über **F5 Escape** oder **EXIT**, ohne die Eingaben gespeichert zu haben.

Der Abruf einer Registration hat Vorrang vor allen anderen Funktionen, die im Moment aktiviert sind: d.h. wenn beispielsweise **Single RAM Style** aktiviert ist, um einen Style zu laden, und dann bei angesteuerter **BLOCK REGISTRATION**- oder **SINGLE REGISTRATION**-Funktion eine Nummer eingegeben wird, bezieht sich diese Eingabe auf die Registrations und nicht auf die Styles.

Weitere Details finden Sie in den Kapiteln:

- Registrations
- Disk
- Textdateien
- Sound Load
- Style & Sound

Voice und User Voice

Eine der grundlegenden Eigenschaften des SD1 ist seine Klangqualität, also seine Synthesizertechnik, die auf Multisamples aufbaut, welche nach den Prinzipien der Klangsubtraktion, Frequenzmodulation und Klangaddition verarbeitet werden. Die Samples sind in diesen Jahren von einem internationalen Programmiererteam entwickelt worden und machen sich wie das akustische Pianoforte bis zu 64 Muster zunutze, die entlang der Tastatur auf zwei unterschiedlichen Dynamikebenen angeordnet sind. Für jeden Klang können bis zu maximal zwei Oszillatoren eingesetzt werden, aber die Qualität der einzelnen Samples ist so gut, dass ein Großteil der Klänge nur einen Oszillator nutzt. Diese Eigenheit wirkt sich direkt auf die Polyphonie aus, die nicht halbiert wird: die 64 polyphonen Töne nähern sich denn unheimlich an die Realität an! Der Synthesizer des SD1 arbeitet mit einem LPF-Filter mit 24 dB/Oktave, drei Hüllkurvengeneratoren, zwei LFOs und einem Modulationsabschnitt. Die Frequenzmodulation basiert auf einem Algorithmus mit vier Operatoren, d.h. zwei Trägern und zwei Modulatoren; die Zusatzmodulation wird für die Hammond-Orgelklänge im Drawbars-Arbeitsbereich verwendet. Wir haben allerdings die Zugriffsmöglichkeit auf die grundlegenden Klangparameter gewollt eingeschränkt.

Das SD1 ist in der Lage, neue Samples, .WAV-Dateien und die von Ketron erzeugten Multisamples zu laden und kann darüber hinaus dank des serienmäßig eingebauten Samplers auch neue Muster aufzeichnen.

Die Organisation der Klänge sieht eine Bank mit Preset Voices vor, auf die der Musiker keinen Zugriff hat, da hierin die natürlichsten Klänge zusammengefasst sind, eine General MIDI-Bank (die auch für die Styles herangezogen wird) und eine Bank für 128 User Voices. Diese dient der von den General MIDI ausgehenden Programmierung der eigenen Klänge.

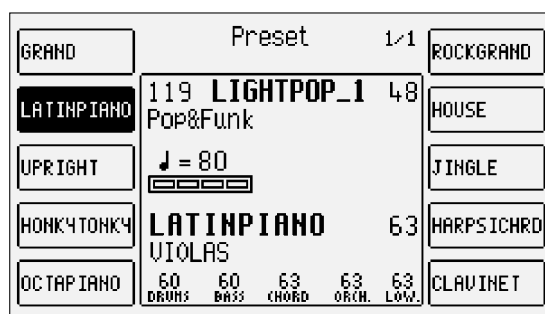
Es ist in diesem Zusammenhang darauf hinzuweisen, dass die Preset Voices, d.h. die originalgetreuesten Klänge nur von den Bereichen Lower und Right verwendet werden können, während die Begleitspuren nur die Voices in General MIDI verwenden, damit die Kompatibilität gegeben ist.

Für die rechte Hand gestatten die Programs den Einsatz von bis zu vier Voices gleichzeitig, die entlang der Tastatur angeordnet sind und voneinander unabhängige Parameter besitzen. Es kann auch ein zweiter Klang eingestellt werden, der über den Hauptklang zu legen ist (Second Voice).

Zum Abrufen der Voices können Sie sich der **VOICES** und **USER VOICE**-Druckknöpfe am Schaltpult bedienen oder ein individuell abgestimmtes Voice-Verzeichnis mit den häufigst verwendeten Klängen erstellen (1 Touch).

Ein spezieller Bereich ist der Drum-Bereich, der dem Spielen von Drum Sets auf der gesamten Tastatur dient. Das SD1 verwendet sowohl von Mustern abgeleitete Drum Sets als auch Grooves, die durch Aufzeichnung von Live-Darbietungen von berühmten Schlagzeugern hergestellt und mit entsprechendem Verfahren bearbeitet werden, um Drum Sets mit „Original“-Schlagzeugen (Live Drums) zu erhalten. Beide Drum Set-Typen sind vom Musiker auch auf der gesamten Tastatur zu verwenden.

ABRUFEN VON KLÄNGEN



Die beiden Reihen mit je acht **VOICES**-Knöpfen gestatten den Abruf von Klängen nach Gruppenzugehörigkeit. Wenn eine Gruppe per Druckknopf angewählt wird, erscheinen am Display fünf Voices links und fünf rechts, die durch Betätigen des entsprechenden Funktionsdruckknopfs zu aktivieren sind. Da das SD1 mehr als zehn Voices pro Gruppe enthält, sind die nachfolgenden Seiten mit den Druckknöpfen **PAGE +** und **PAGE -** oder durch erneutes Betätigen des Druckknopfs der in Verwendung stehenden Gruppe zu durchlaufen.

Wenn das SD1 auf der letzten Seite der verfügbaren Voices angekommen ist und der Druckknopf der jeweiligen Gruppe neuerlich betätigt wird, kehren Sie auf die Voices-Gruppe der ersten Seite zurück. Dies ist mit **PAGE +** und **PAGE -** nicht möglich.

Die **VOICES**-Knöpfe rufen jedoch nicht nur die Presets ab.

Bei leuchtender LED des **USER VOICE**-Knopfs, d.h. bei aktivierter Bank der benutzerdefinierten Klänge, rufen die **VOICES**-Knöpfe in Achtergruppen die 128 User Voices ab.

Bei leuchtender LED des **DRAWBAR**-Knopfs entspricht dem einzelnen **VOICES**-Knopf ein Orgelklang.

Bei leuchtender LED des **PROGRAM**-Knopfs rufen die **VOICES**-Knöpfe die gespeicherten Programs ab.

Bei leuchtender LED des **ONE TOUCH**-Knopfs ruft die erste Reihe der **VOICES**-Knöpfe eine der ersten acht Seiten ab, aus denen sich die One Touch-Daten zusammensetzen.

Bei leuchtender LED der Druckknöpfe **DRUM SET** und **MANUAL DRUM** gestatten die ersten sechs **VOICES**-Knöpfe die Anwahl der Banken mit je zehn Drum Sets.

SECOND VOICE

Das SD1 bietet die Möglichkeit, einen Layer aus zwei übereinander liegenden Klängen für die rechte Hand kreieren. Am Display erscheint unterhalb des Namens der gewählten Voice der klein geschriebene Name der zweiten Stimme oder Second Voice. Um die Second Voice verfügbar zu machen, ist der Druckknopf **2ND VOICE** zu betätigen (die LED leuchtet auf).

Als Defaulteinstellung enthält das SD1 bereits eine Second Voice für jeden Klang, wobei diese Kombination jederzeit geändert bzw. anders geregelt werden kann.

Nachdem die Second Voice für die rechts gespielte Stimme aktiviert wurde, ist es möglich, den ihr zuzuordnenden Klang zu ändern.

Den Druckknopf **EDIT** neben dem **2ND VOICE**-Knopf (den wir als **EDIT 2ND** bezeichnen) betätigen.

Über die **VOICES**-Knöpfe die Gruppe des neuen Klangs für die Second Voice wählen. Am Display wird in Höhe des Second Voice-Klangs nur der Name der ersten Voice dieser Gruppe angezeigt.

Mit **VALUE**+/- sind die nachfolgenden Voices zu durchlaufen.

Um die Oktave des Second Voice-Klangs bei aktiviertem **EDIT 2ND**-Druckknopf zu ändern, sind die **CURSOR** +/- -Knöpfe zu verwenden, die in diesem Fall als **TRANSPOSER** fungieren.

Um die Lautstärke des Second Voice-Klangs bei aktiviertem **EDIT 2ND**-Knopf zu ändern, sind die **RIGHT**-Knöpfe für die Lautstärke zu verwenden.

Alle diese Einstellungen können für jeden der Second Voice zugewiesenen Klang vorgenommen werden, wobei die Änderungen zu sichern sind, denn andernfalls würden sie beim Ausschalten des SD1 verloren gehen. Hierzu ist wie folgt vorzugehen.

SAVE/ENTER drücken.

F6 2nd Voice wählen.

Den Vorgang mit **F10 Save** bestätigen, die Änderung sind nun dauerhaft in Flash RAM gespeichert.

Um die von Ketron voreingestellten Bedingungen der Second Voice wieder herzustellen, ist der Vorgang nicht zu bestätigen, sondern die Funktion **F9 Default** zu wählen.

USER VOICE

Wie bereits erwähnt wurde, ist das SD1 auch ein leistungsstarker, mit Tonmustern arbeitender Synthesizer. Die einzustellenden Parameter wurden bewusst auf jene grundlegenden und am meisten verwendeten beschränkt. Jede Änderung an einem Klang kann einer der 128 Speicherstellen in der User Voices-Bank zugewiesen werden, die in sechzehn Gruppen zu je acht Voices gegliedert ist. Um eine User Voice abzurufen, ist genauso wie beim Abruf der Voices vorzugehen, nur dass zunächst der **USER VOICE**-Knopf zu betätigen ist (LED muss aufleuchten). Was die Programmierung betrifft, sind zwei Möglichkeiten gegeben:

Den Druckknopf **USER VOICE** betätigen, um die User Voice-Bank zu aktivieren.

Mit den Funktionsdruckknöpfen eine der acht User Voices aus den sechzehn mit den **VOICES**-Druckknöpfen abrufbaren Gruppen auswählen.

Den der gewählten User Voice entsprechenden Funktionsdruckknopf erneut betätigen.

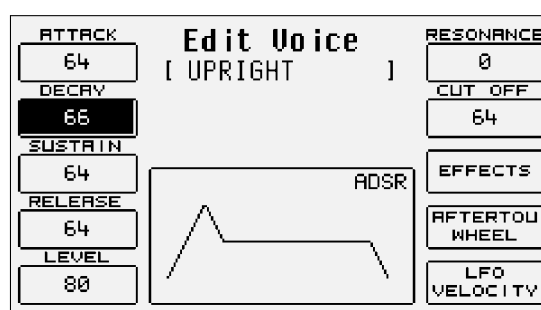
In Alternative hierzu:

- Den Druckknopf **USER VOICE** betätigen, um die User Voice-Bank zu aktivieren.
- Mit den Funktionsdruckknöpfen eine der acht User Voices aus den sechzehn mit den **VOICES**-Knöpfen abrufbaren Gruppen auswählen.
- **EXIT** drücken, um zur Hauptmenüseite am Display zurückzukehren, wobei der der Einsatz des gewählten User Voice-Klangs beibehalten bleibt.
- Ins Programmierungsmenü mit **F7 Edit Voice** einsteigen.

Neben den User Voices gestattet das SD1 auch die Änderung der Bank der Klänge in General MIDI. Um einen zu ändernden GM-Klang abzurufen, ist wie folgt vorzugehen.

- Die User Voice-Bank aktivieren (LED leuchtet auf).
- In **Edit Voice** wie eben beschrieben einsteigen (die erste Seite zeigt die Parameter des Klangs).
- Bei stets aktivierter **USER VOICE** einen GM-Klang innerhalb der sechzehn Gruppen mit den **VOICES**-Druckknöpfen wählen; mit **PAGE** +/- rufen Sie die folgenden zehn Klänge, soweit vorhanden, ab und mit den Funktionsdruckknöpfen wählen Sie den zu ändernden Klang aus.

Ist die Edit-Seite der gewählten User Voice geöffnet, ist das Display wie nachstehend abgebildet konfiguriert.



ELEMENTE DER KLANGPROGRAMMIERUNG

Ein SD1-Klang verwendet als Klangquelle eine in einem Wavetable aufgezeichnete Schwingung. Diese Schwingung kann auch aus verschiedenen Mustern erzeugt werden, die entlang der Tastatur oder nach Tastendynamik angeordnet sind, aber vom Musiker nicht geändert werden können. Der Rohklang der Schwingung wird mit einem Hüllkurvengenerator behandelt, d.h. einer Funktion, die es gestattet, die Entwicklung der Lautstärke des Tons während des Spielens einer Note zu "entwerfen". Es gibt verschiedene Hüllkurventypen - der, den das SD1 verwendet, setzt sich aus vier Abschnitten zusammen: Attack (Zeit, die der Ton braucht, um die höchste Lautstärke zu erreichen), Decay (Zeit, die der Ton braucht, um von der höchsten Lautstärke auf die vom Sustain definierte Lautstärke abzufallen), Sustain (Lautstärke, die der Ton bis zum Loslassen der angeschlagenen Taste beibehält), und Release (Zeit, die der Ton braucht, um von der sustaindefinierten Lautstärke auf Null abzufallen). Diese Hüllkurve wird auch als ADSR bezeichnet. Neben der Amplitudenkontrolle gestattet das SD1, die Obertöne mit einem Filter zu modifizieren, der die Frequenzen oberhalb des so genannten Cut off-Punktes geradezu abschneidet.

Die in der Nähe des Cut off-Punktes liegenden Frequenzen können mit Resonance hervorgehoben werden, um jene klassischen Sweeps der Analogsynthesizer zu erzeugen, die im Dance-Modus zu hören sind. Auf den Seiten der Programmierung kann auch festgelegt werden, wie stark die Effekte und der Hall jenes Klangs sein sollen, sowie die Aftertouch- und Modulation- Wheel-Steuerung einiger Klangparameter zu ändern ist. Hierzu zählt auch der LFO (Niederfrequenzoszillator), der dazu dient, die Tremolo-Effekte zu erzeugen, wenn er auf die Amplitude angewandt wird (DCA), die Vibrato-Effekte, wenn er auf den Pitch angewandt wird (DCO) und schließlich die Filtermodulationseffekte, wenn er auf DCF angewandt wird.

AMPLITUDEN- UND FILTERPARAMETER

Die Programmierungsparameter sind alle vom Menü Edit Voice über die Funktionsdruckknöpfe **F8, F9, F10** zu erreichen; mit **CURSOR +/-** bewegen Sie sich von einem Parameter zum nächsten und mit **VALUE +/-** geben Sie die gewünschten Werte ein. Hier nachstehend finden Sie eine detaillierte Beschreibung der Parameter.

- F1 Attack:** legt den Attack-Wert fest und ist mit **VALUE +/-** abänderbar.
- F2 Decay:** legt den Decay-Wert fest und ist mit **VALUE +/-** abänderbar.
- F3 Sustain:** legt den Sustain-Wert fest und ist mit **VALUE +/-** abänderbar.
- F4 Release:** legt den Release-Wert fest und ist mit **VALUE +/-** abänderbar.
- F5 Level:** legt den Wert der Klanglautstärke fest und ist mit **VALUE +/-** abänderbar.

Um die Programmierung der Hüllkurve zu vereinfachen, wird am Display eine Graphik angezeigt, deren Segmente sich je nach den für ADSR eingestellten Werten ändern.

- F6 Resonance:** legt den Resonance-Wert fest und ist mit **VALUE +/-** abänderbar.
- F6 Cut Off:** legt den Wert des Cut off-Punktes für den TB-Filter fest und ist mit **VALUE +/-** abänderbar.

DIE EFFEKTE

ATTACK	Edit Voice		RESONANCE
64	[UPRIGHT]		0
DECAY	OFF		CUT OFF
66			64
SUSTAIN			EFFECTS
64			AFTERTOU
RELEASE	Reverb	63	WHEEL
64			LFO
LEVEL			VELOCITY
80			

Über **F8 Effect** ist es möglich, sich auf die Stärkenregelung von Hall- und Choruseffekten Zugriff zu verschaffen. Bei Anwahl von **F7 Effect** erscheinen die Intensität des Halls, der immer als Effekt gegeben ist (außer der Wert wird auf Null gesetzt) und des Multieffekts, der ausgeschaltet werden kann (**Off**). Um diese Parameter zu erreichen, verwenden Sie **CURSOR +/-** und **VALUE +/-**.

Was den Multieffekt betrifft, werden, nachdem der Algorithmus aktiviert und gewählt wurde, einer oder mehrere Parameter gleich unter dem Hall angezeigt, die es gestatten, die Stärke der einzelnen Effekte festzulegen, aus denen sich der vom Klang verwendete Multieffekt zusammensetzt. Für weitere Informationen wird auf das Kapitel Effekte verwiesen.

DIE AFTERTOUCH- UND MODULATION WHEEL-STEUERUNG

Edit Voice		
ATTACK	[UPRIGHT]	RESONANCE
64		0
DECAY	AfterWheel	CUT OFF
66	CUT OFF Off Off	64
SUSTAIN	LFO Pitch On On	EFFECTS
64	LFO Ampl. Off Off	
RELEASE	LFO Filt. Off Off	AFTERTOU
64	Bend Off	WHEEL
LEVEL	Slide(Vel.) Off	LFO
80	Volume Off	VELOCITY
	Wha Wha Off	
	Attack Off	

Nach Anwahl von **F9 Aftertouch Wheel** erscheint am Display eine Tabelle mit drei Spalten, wo in der ersten der Parameter, in der zweiten der Aktivierungszustand des Aftertouch und in der dritten der Aktivierungszustand des Modulation Wheel angeführt sind. Wie zu ersehen ist, sind nicht alle Parameter gleichzeitig von Aftertouch und Modulation Wheel zu steuern. Die Wahl, ob ein Parameter mit Aftertouch oder Modulation Wheel gesteuert wird, ist eine Frage des Geschmacks und der Fähigkeit, mit der Tastatur bzw. dem Wheel umzugehen. Es könnte zum Beispiel bequemer sein, den Cut off-Punkt des Filters mit dem Aftertouch zu modulieren als mit dem Modulation Wheel. Ein wenig praktische Erfahrung wird Ihnen dabei helfen, Ihre Klänge lebendiger und dynamischer werden zu lassen. Um einen der Parameter bzw. der Spalten anzuwählen sind die **CURSOR +/-** -Knöpfe zu betätigen. Die Änderung wird über **VALUE +/-** eingegeben. Hier nachstehend sind die einzelnen Parameter erläutert:

- CUT OFF:** aktiviert die Steuerung des Filters (Öffnen und Schließen) durch Definition des Cut off-Punktes und findet Anwendung, um Sweeps mit Analogcharakter zu kreieren oder um einem Klang mehr Oberschwingung zu verleihen.
- LFO Pitch:** aktiviert die Pitch-Modulation (Vibrato) durch Regelung der Modulationsstärke des LFO.
- LFO Amplitude:** aktiviert die Amplitudenmodulation (Tremolo) durch Regelung der Modulationsstärke des LFO.
- LFO Filter:** aktiviert die Filtermodulation durch Regelung der Modulationsstärke des LFO.
- Volume:** reguliert die Lautstärke mittels Aftertouch.
- Wha Wha:** steuert den Wha Wha-Effekt durch Einsatz des Modulation Wheels.
- Slide (Vel):** wirkt auf die Tonhöhe des Klangs, indem eine Art leichter Pitch Bend jedes Mal dann erzeugt wird, wenn eine Taste mit starker Dynamik angeschlagen wird. Dies kann während einer Darbietung von Nutzen sein, um den Einsatz von Blasinstrumenten wie Saxophon oder Trompeten so zu simulieren, dass der typische Originalklang sehr gut angenähert wird.
- Attack:** sorgt dafür, dass alle mit Aftertouch gesteuerten Parameter mit leichter gradueller Verzögerung in Funktion treten. Dies verleiht bei gekanntem Einsatz den Melodielinien große Ausdruckskraft. Um das Ergebnis zu hören, muss zumindest einer der aufgelisteten Parameter über Aftertouch gesteuert sein und dieser natürlich verwendet werden. Wenn beispielsweise dem Aftertouch ein Pitch Bend zugewiesen wird und Sie mit gehobenen Velocity-Werten arbeiten, könnten diese den Aftertouch auslösen. Mit diesem System wird der Einsatz des Aftertouch durch bessere Kontrolle gewährleistet.

LFO UND VELOCITY

Edit Voice		
ATTACK	[UPRIGHT]	RESONANCE
64		0
DECAY		CUT OFF
66		64
SUSTAIN	LFO 1 Rate 64	EFFECTS
64	(Dco) Depth 64	
RELEASE	Delay 64	AFTERTOU
64	LFO 2 Rate 64	WHEEL
LEVEL	(Dcf) Depth 64	LFO
80	(Dca) Depth 64	VELOCITY
	VELOC. SLOPE 64	
	VELOC. FILTER 64	
	OCTAVE SHIFT ---	

Durch Betätigen von **F10 LFO Velocity** verschaffen Sie sich Zugriff auf die Funktionen, die dem Einsatz von LFO und Velocity dediziert sind, um einige grundlegende Klangparameter zu regeln. Um einen der Parameter anzuwählen sind die **CURSOR +/-** -Knöpfe zu betätigen. Die Änderung wird über **VALUE +/-** eingegeben. Hier nachstehend sind die einzelnen Parameter erläutert:

- LFO 1 (DCO) Rate:** legt die Geschwindigkeit des dem Pitch zugeordneten Niederfrequenzoszillators fest. Je höher der Wert ist, desto schneller ist das Vibrato.
- LFO 1 (DCO) Depth:** legt die Intensität der Wirkung des LFO auf DCO fest, die einen Vibrato-Effekt erzeugt.
- LFO 1 (DCO) Delay:** legt die Verzögerung fest, mit der LFO 1 auf DCO für den Vibrato-Effekt in Funktion tritt.
- LFO 2 Rate:** legt die Geschwindigkeit des Niederfrequenzoszillators fest, der der Steuerung des Filters und der Amplitude zugewiesen ist.
- LFO 2 (DCF) Depth:** legt die Intensität der Wirkung des LFO auf den Cut off-Punkt des Filters fest, die einen Schließ-Öffnungseffekt des Filters erzeugt, welcher seinerseits, wenn die Resonance hoch angesetzt wird, einen primitiven Wha Wha-Effekt nach sich zieht.
- LFO 2 (DCA) Depth:** legt die Intensität der Wirkung des LFO auf die Amplitude fest, die einen Tremolo-Effekt erzeugt.
- Velocity Slope:** gestattet es, die Velocity-Reaktionskurve der User Voice, die geändert wird, zu modifizieren; beim Wert Null führt dies zur Unterdrückung des Klangs.
- Velocity Filter:** steuert die Öffnung des Filters in Abhängigkeit von der Tastendynamik. Mit dem Wert 64 ist die Standardbedingung gegeben; bei niedrigeren Werten erzielen Sie einen weniger brillanten Klang, auch wenn mit gesteigerter Dynamik gespielt wird.
- Octave Shift:** verschiebt die Oktave der User Voice in einem Bereich zwischen - 2 Oktaven und +2 Oktaven.

EINE USER VOICE SPEICHERN

Eine geänderte User Voice wird dauerhaft im Speicher gesichert, es sei denn die Änderung geht beim Ausschalten des SD1 verloren. Die Aufforderung zur Sicherung erscheint automatisch, auch nachdem nur ein Parameter geändert wurde, wenn Sie versuchen das Menü mit **EXIT** zu verlassen oder **SAVE/ENTER** drücken, um den Speichervorgang anzusteuern. In beiden Fällen zeigt die hiermit geöffnete Seite die Zielspeicherstelle mit dem Namen der User Voice an, die diesen Platz im Moment belegt. Um die Zielspeicherstelle zu ändern, sind die Funktionsdruckknöpfe **F2 >>** und **F3 <<** zu verwenden. Ebenso ist es möglich, die Nummer der Zielspeicherstelle direkt über den **STYLES**-Zifferntastenblock einzugeben oder auf die nachfolgende Gruppe von Speicherstellen mit den **VOICES**-Knöpfen der jeweiligen Klanggruppe überzugehen. Auf dieser Seite kann auch der Name, der der User Voice zugewiesen werden soll, mit den Keyboardtasten geändert werden. Um den Vorgang zu bestätigen, ist **F10 SAVE** zu drücken. **F5 Escape**: bricht den Speichervorgang ab.

ALLE USER VOICES AUF DISK SICHERN

Es ist möglich, auf Hard oder Floppy Disk den gesamten Inhalt der User Voice-Bank zu sichern. Es ist hierzu mit oder ohne Aktivierung der Master Folder-Funktion wie folgt vorzugehen.

Bei deaktiviertem Master Folder

DISK drücken und mit **PAGE +/-** Festplatte oder Diskette als Ziel anwählen.

Auf den gewünschten Folder gehen, indem die Nummer über den **STYLES**-Zifferntastenblock eingegeben wird.

Den Speichervorgang mit **F3 Save** ansteuern.

F9 User Voice von der Seite aus anwählen, welche die zu sichernde Dateart anzeigt.

Auf der nächsten Seite ist der Name der Datei mit den Keyboardtasten einzugeben.

Den Vorgang mit **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen.

Bei aktiviertem Master Folder

DISK drücken, um ins Disk-Menü einzusteigen.

Den Speichervorgang mit **F3 Save** ansteuern.

F9 User Voice anwählen.

Auf der nächsten Seite ist der Name der Datei mit den Keyboardtasten einzugeben.

Den Vorgang mit **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen.

User Voices werden in Folder 98 gespeichert.

Program und One Touch

PROGRAM

Program	
PIANO&STR	STAGEGRAND
SOFTPIANO	CLAVICHORD
GRANDPIANO	CLAVITONE
PIANOPAD	
RAGTIME	
001 PUB SONG 50	
8Beat	
♩ = 90	
PIANO&STRING 63	
VIOLAS	
60 DRUMS	60 BASS
63 CHORD	63 ORCH.
63 LOW	

Um die Klangfülle des Melodieteils, d.h. des vom Splitpunkt der Tastatur rechts gelegenen Bereichs auszubauen, werden häufig mehrere Klänge gleichzeitig verwendet. Das einfachste System hierfür ist der Einsatz der Second Voice, aber für die Anspruchsvolleren unter Ihnen ist es auch dank der 76 Keyboardtasten möglich, bis zu vier kombinierte Voices auf unterschiedliche Art und Weise einzusetzen. Mit den Programs können Sie eine bemerkenswerte Klangflexibilität für die rechte Hand ebenso wie die gesamte Tastatur erreichen. Es könnten beispielsweise zwei weitere Klänge für den Lower-Bereich eingesetzt und andere zwei der rechten Hand überlassen werden, verschiedene Klänge je nach Tastendynamik verwendet oder auch der linke Tastaturabschnitt in ein richtiges unteres Orgelmanual umgewandelt werden, das mit einem MIDI-Pedal zu steuern ist. Mit den Programs können Harmonisierungseffekte wie Duet, Trio e Steel erzeugt werden. Das SD1 stellt dem Musiker 128 Programs zur Verfügung, die auf sechzehn Seiten mit jeweils acht Programs aufgeteilt sind. Um ein Program abzurufen, ist der **PROGRAM**-Druckknopf zu betätigen und mit den Funktionsdruckknöpfen eines der angezeigten Programs anzuwählen. Für den Abruf der Programs-Gruppen sind die sechzehn **VOICES**-Knöpfe zu verwenden.

ÄNDERUNG EINES PROGRAMS

Ein Program wählen und den jeweiligen Funktionsdruckknopf erneut betätigen oder von der Hauptmenüseite aus, nachdem das Program gewählt wurde, das Menü **F8 Edit Program** öffnen. In jedem Fall werden am Display vier Spalten angezeigt, von denen jede einer der im Program verwendeten Voices entspricht, während die Zeilen sich auf die Parameter beziehen, die auf drei mit **PAGE +/-** zu durchlaufenden Seiten zusammengefasst sind. Um sich innerhalb der Parameter einer Zeile zu bewegen, sind die entsprechenden Funktionsdruckknöpfe zu verwenden, mit denen ein Parameter neben dem anderen angewählt wird.

ERLÄUTERUNG DER PARAMETER

SEITE 1

001 PIANO&STRING		Page 1/3	
VOICES ▶ PIANO1	PIANO2	SLOW ARCOS	Off
(H)			
VOLUME ▶	63	63	22
SHIFT ▶	-12	-12	-12
TUNE ▶	---	---	---
PAN ▶	64L	63R	--

Von dieser Seite aus verschaffen Sie sich Zugriff auf einige allgemeine Parameter, welche die Voice direkt beeinflussen.

F1/F6 Voice: gibt die Klangfarbe der gewählten Voice an. Um diese zu ändern, ist genauso vorzugehen wie beim Abrufen einer Voice von der Hauptmenüseite. Es können Presets, User Voices und auch die im RAM von der Ram/Flash-Bank importierten Klänge verwendet werden. Nachdem eine Voice gewählt wurde, ist ein Moment abzuwarten, um zur **Edit Program**-Seite zurückzukehren oder **EXIT** zu drücken. Um eine angewählte Voice zu deaktivieren, sind die Druckknöpfe **VALUE +/-** gleichzeitig zu betätigen. Bei Auswahl einer Voice wird unten rechts am Display unmittelbar die Funktion **F10 Harmony** angezeigt, die es gestattet, für jene Voice die Harmonisierungsfunktionen zu aktivieren. Nur eine der Voices innerhalb des Programs kann harmonisiert und von den anderen mit dem Buchstaben "H" unter dem Namen unterschieden werden. Sollte auf eine Voice bereits eine Harmonisierung Anwendung finden, führt die Aktivierung der Harmonisierung einer anderen Voice zur automatischen Aufhebung der ersten.

Die vierte Voice eines Program stellt einen Sonderfall dar: neben der Harmonisierung nach denselben Regeln der anderen Stimmen kann diese auch die Rolle der **Second Voice** übernehmen und hiermit über den Druckknopf **2ND VOICE** zu- und ausgeschaltet werden. Um diese Option verfügbar zu machen, ist, nachdem Sie auf die vierte Voice gegangen sind, zwei Mal **F10 Harmony** zu betätigen. Das erste Mal wird der Buchstabe "H" unter dem Namen des Klangs angezeigt, das zweite Mal hingegen wird die Einstellung Harmony wieder hergestellt und die vierte Stimme in **Second Voice** umgewandelt, wie die Anzeige "2nd" unter dem Namen verdeutlicht.

- F2/F7 Volume:** gibt den Lautstärkenwert für jede einzelne Voice an, der mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abgeändert bzw., wenn gleichzeitig betätigt, auf Null gesetzt werden kann.
- F3/F8 Shift:** Wert der Transposition in Halbtönen (+/- 63), der mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abgeändert bzw., wenn gleichzeitig betätigt, auf Null gesetzt werden kann.
- F4/F9 Tune:** Wert der Feinabstimmung (+/- 63 Steps, die einem Halbton entsprechen), der mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abgeändert bzw., wenn gleichzeitig betätigt, auf Null gesetzt werden kann.
- F5/F10 Pan:** Wert des Panpot auf Stereoebene (+/- 64), der mit den **VALUE +/-** -Druckknöpfen abgeändert bzw., wenn gleichzeitig betätigt, auf Null gesetzt werden kann. Der Wert Null entspricht der mittleren Positionierung.

SEITE 2

CHORUS DISTORSOR DELAY				Page 2/3
VOICES ▶	PIANO1 (H)	PIANO2	SLOW ARCOS	Off
REVERB ▶	63	63	55	63
EFFECT ▶	OFF	OFF	DELAY	OFF
AMOUNT ▶			10	
DELAY ▶				
CHORUS ▶				

Auf der zweiten Seite kann die Stärke der Effekte der einzelnen Voices eingestellt werden. Für alle vier Voices ist stets die Intensität des Halls verfügbar, während die anderen Parameter vom Algorithmus abhängen, den Sie für Effect wählen, welcher in diesem Fall als Multieffekt-Einheit mit fünffach zu kombinierenden Algorithmen für Distorsion, Chorus und Delay arbeiten kann. Wenn Effect für eine Voice zugeschaltet wird, ist auch festzulegen, welchen Algorithmus des Multieffekts jene Voice verwenden soll. Die Wahl des Multieffekttyps erfolgt mit den **CURSOR +/-** -Knöpfen, wobei die Kombination der Algorithmen direkt am Display angezeigt wird, so dass Sie ersehen können, welche Algorithmen in Reihe (d.h. der Ausgang des ersten geht in den zweiten Effekt über) bzw. parallel (d.h. der Ausgang des Effekts geht direkt über die Audioausgänge) geschaltet sind. Nehmen wir beispielsweise diese Kombination:

Delay > Chorus fiChorus

In diesem Fall haben wir zwei parallel geschaltete Effekte:

1- Delay > Chorus

2- Chorus

mit zwei in Reihe geschalteten Effekten, wo Delay in Chorus übergeht.

Wenn dieser Multieffekt selektiert worden wäre, hätten wir im Parameter Effect zwei Wahlmöglichkeiten: Delay > Chorus und Chorus.

Die fünf verfügbaren Multieffekte, von denen jedoch immer nur einer pro Program zum Einsatz kommen kann, sind

Chorus / Distorsor / Delay

Distorsor > Chorus / Chorus

Delay > Chorus / Chorus

Distorsor > Delay / Chorus / Delay

Distorsor > Delay > Chorus / Delay > Chorus / Chorus

F1/F6 Voice: gibt den Klang für die gewählte Voice an. Zwecks Änderung siehe Seite 1.

F2/F7 Reverb: reguliert die Hallstärke für jede Voice, die mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abgeändert bzw., wenn gleichzeitig betätigt, auf Null gesetzt werden kann.

F3/F8 Effect: aktiviert den Multieffekt und gestattet es zu wählen, welcher Algorithmus des Multieffekts für die Voice Anwendung findet; die Einstellung erfolgt über die **VALUE +/-** -Druckknöpfe.

F4/F9 Amount: steuert die Signalstärke, die dem Multieffekt und insbesondere dem gewählten Algorithmus zuzuordnen ist; der Wert wird mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abgeändert bzw., wenn gleichzeitig betätigt, auf Null gesetzt.

F5/F10 Delay e Chorus: steuern die Signalstärke für Delay und Chorus, sofern der entsprechende Algorithmus gewählt wurde; der Wert wird mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abgeändert bzw., wenn gleichzeitig betätigt, auf Null gesetzt. Im Gegensatz zu dem, was bisher besprochen wurde, sind die Parameter innerhalb der Zeilen nur mit dem Funktionsdruckknopf **F5/F10** abzurufen, da für die letzte Zeile kein eigener Druckknopf verfügbar ist.

SEITE 3

Auf dieser Seite sind die Splitpunkt- und Velocity-Einstellungen der Tastatur vorzunehmen, so dass mehrere Klangfarben auch auf Abschnitten außerhalb der rechten Hand (Split) verfügbar sind und der Klang je nach Tastendynamik (Velocity Switch) abgerufen werden kann.

001 PIANO&STRING				Page 3/3
VOICES ▶	PIANO1	PIANO2	SLOW ARCOS	Off
RANGE ▶	Off Off	Off Off	Off Off	Off Off
VELOC. SWITCH ▶	Normal	Normal	Normal	Normal
SUST. ▶	Sustain	Sustain	Off	Off
PORT. ▶	Portam.	Portam.	Portam.	Portam.
EXPR. ▶	Expr.	Expr.	Expr.	Expr.
MODES :	Off	THRESHOLD ▶		127

F1/F6 Voice: gibt die Klangfarbe für die gewählte Voice an. Zwecks Änderung siehe Seite 1.

F2/F7 Range: für jede Voice kann die untere und obere Grenze der Tastatur festgelegt werden, innerhalb derer eine bestimmte Klangfarbe ertönt, indem ganz einfach die jeweilige Ton im Moment der Wahl des Wertes auf der Tastatur gespielt oder die **VALUE +/-** -Knöpfe verwendet werden, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null, d.h. die Funktion auf **Off** setzen. Ist der Parameter auf Off gestellt, erklingt die Voice auf dem vom Splitpunkt rechts gelegenen Bereich. Damit eine Voice auf der gesamten Tastatur, d.h. auch links vom Splitpunkt, erklingt, ist ein entsprechender Tastaturbereich festzulegen.

F3/F8 Velocity Switch: gestattet es, den Velocity Switch zu aktivieren, d.h. den Einsatz des Klangs je nach Tastendynamik; die Einstellung erfolgt über die **VALUE +/-** -Knöpfe. Die Funktionsweisen können sein:

Normal: der Klang ist immer aktiv, unabhängig vom Velocity-Wert.

Low: die Voice ist nur bei den Velocity-Werten aktiv, die zwischen 0 und dem in **F10 Threshold** über **VALUE +/-** bestimmten Wert liegen können.

High: die Voice erklingt nur bei den Velocity-Werten, die zwischen dem in **F10 Threshold** definierten Wert und maximal 127 (höchste Dynamik) liegen können.

Cross: nur für die ersten beiden Voices zuschaltbar, gestattet diese Funktion einen graduellen Übergang von einer Stimme zur anderen je nach Dynamik, wobei der mittlere Punkt dieses Übergangs durch den Wert **F10 Threshold** festgelegt ist.

F4/F9 Sustain - Portamento - Expression: gestattet die Aktivierung von Sustain, Portamento und Expression. Die drei Zeilen sind mit den Funktionsdruckknöpfen **F4/F9** erreichbar.

F5 Modes: gestattet die Wahl der polyphonen Antwortstimme auf die Tastatur, um interessante Klangkombinationen zu schaffen.

Off: keine polyphone Antwortstimme ist aktiviert.

Duet: das erste Voice Program hat Priorität in Bezug auf die höchste Note, die Second Voice hat Priorität in Bezug auf die tiefste Note. Wenn beispielsweise eine Klarinette die erste Stimme und eine Trompete die zweite Stimme wäre, würde beim Spielen zweier Noten die Klarinette immer die höhere und die Trompete immer die tiefere spielen.

Trio: wie beim Duet, nur dass eine dritte Stimme immer die tiefste Note übernimmt.

Steel: gestattet die Zuweisung des Pitch Bend nur der jeweils tieferen von zwei gleichzeitig gespielten Noten, so dass mit guter Annäherung an den Originalklang der typische Effekt einer Hawaii-Gitarre oder einer Pedal Steel Guitar nachgeahmt werden kann.

Morph: mit dem Modulation Wheel ist es möglich, den Mix zwischen den der Voice 1 und 2 zugeordneten Klängen zu steuern. Wenn das Modulation Wheel auf den Mindestwert gesetzt wird, ist nur die erste Stimme zu hören, wenn es auf den Höchstwert gesetzt wird, ist nur die zweite Stimme zu hören. Auf diese Weise ist es möglich, ein vom Musiker in Echtzeit gesteuertes Morphing zwischen den beiden Voices zu erzielen.

EIN PROGRAM LADEN UND SICHERN

Save Program [PIANO&STRING]

>> To 001 PIANO&STRING

<< NEW NAME
PIANO&STRING

Escape Letters with C2/F5 keys sector with CURSOR<> Save To Disk Save

Nachdem ein Program geändert bzw. festgelegt wurde, ist es im Speicher oder auf Disk zu sichern.

UM EIN EINZELNES PROGRAM IM RAM-SPEICHER ZU SICHERN

- Das zu sichernde Program anwählen.
- In die **Edit Program**-Umgebung einsteigen, indem erneut der dem Program entsprechende Funktionsdruckknopf betätigt wird oder von der Hauptmenüseite aus **F8 Edit Program** abgerufen wird.
- **SAVE/ENTER** drücken. Am Display wird nun die Zielspeicherstelle mit dem Namen des gespeicherten Programs angezeigt. Sie kann mit den Funktionsdruckknöpfen **F2 >>** und **F3 <<** geändert werden ebenso wie der Name des Programs, indem die Keyboardtasten verwendet werden.
- Die Sicherung mit **F10 Save** quittieren.

UM EIN EINZELNES PROGRAM AUF DISK ZU SICHERN

- **DISK** drücken und mit **PAGE +/-** Hard bzw. Floppy Disk als Zielspeicher wählen.
- Die Schritte wie oben bis zu **SAVE/ENTER** beschrieben ausführen.
- Die Sicherung auf Disk mit **F9 Save To Disk** aktivieren.
- Den Speichervorgang über **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen.
- Wenn das Program, das Sie auf Disk sichern möchten, denselben Namen eines bereits existierenden Programs aufweist, werden am Display drei Wahlmöglichkeiten angezeigt:

F5 Name gestattet es, das Program umzubenennen und anschließend die Sicherung mit **F10 Exec** zu quittieren.

F10 Overwrite aktiviert die Sicherung, indem das bereits bestehende Program auf Disk gelöscht wird.

F4 Dir zeigt das Diskverzeichnis an, so dass der Benutzer die bereits vorhandenen Namen kontrollieren kann. Vom Verzeichnis kehren Sie auf die Seite zur Sicherung auf Disk nur mit **EXIT** zurück, um dann den eben beschriebenen Vorgang fortzusetzen. In diesem Fall werden sämtliche am Program vorgenommenen Änderungen im energieabhängigen Speicher beibehalten.

UM EIN EINZELNES PROGRAM VON DISK BEI DEAKTIVIERTEM MASTER FOLDER ZU LADEN

Hard [01 USER-00]

GLOBAL Fil.:0 Sel.:0

DIR LOAD SAVE COPY FILES CHOICE

DELETE RENAME FOLDER UTILITY Select

NO FILE FOUND

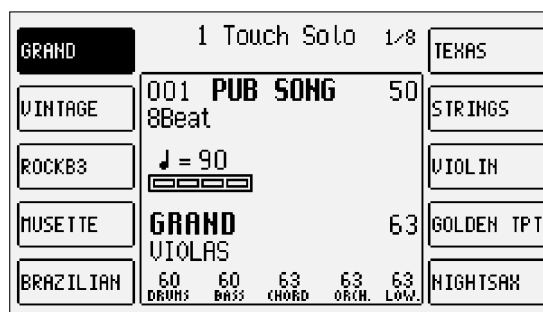
- **DISK** drücken.
- Mit **PAGE +/-** die Disk anwählen, von der aus geladen werden soll.
- Mit **F5 File Choice** den zu ladenden Dateityp wählen.
- **F2 Program** und auf der nachfolgenden Seite **F2 Single Program** aktivieren.
- Über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) die Nummer des Folders eingeben, in dem die zu ladenden Single Programs enthalten sind.
- Das Program mit **VALUE +/-** anwählen.
- **F2 Load** drücken.

UM EIN EINZELNES PROGRAM VON DISK BEI AKTIVIERTEM MASTER FOLDER ZU LADEN

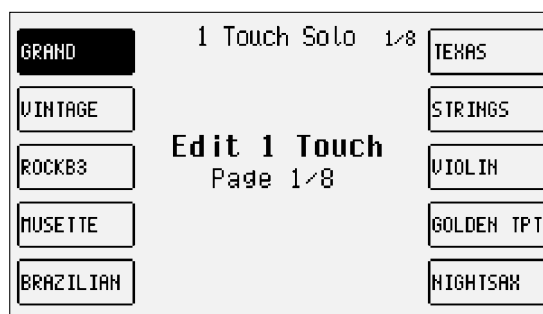


- **DISK** drücken.
- Mit **PAGE +/-** Hard Disk wählen.
- Mit **F5 Folder Choice** den zu ladenden Dateityp wählen.
- **F2 Program** aktivieren.
- Das Program mit **VALUE +/-** anwählen.
- **F2 Load** drücken.

ONE TOUCH



Als Defaulteinstellung enthält das SD1 bereits ein geordnetes Voice-Verzeichnis zum Abruf der Klänge mit der Funktion One Touch. Dieses gestattet es, Zehnergruppen aus den bevorzugten Klängen zu bilden, um den Zugriff zu beschleunigen. Um einen dieser Klänge abzurufen, ist der jeweilige **1 TOUCH**-Druckknopf zu betätigen (LED leuchtet auf). Auf der Hauptmenüseite werden die ersten zehn Voices des Verzeichnisses angezeigt. Um die nachfolgenden sieben Seiten zu öffnen, ist einer der ersten acht **VOICES**-Knöpfe zu betätigen oder es sind die Seiten mit den Druckknöpfen **PAGE +/-** zu durchlaufen. Um die gewünschte Voice anzuwählen, ist der entsprechende Funktionsdruckknopf zu betätigen.

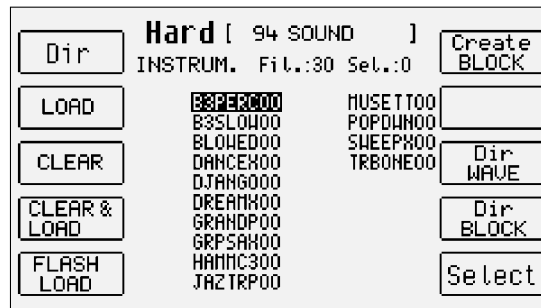


Um das Verzeichnis zu ändern, ist wie folgt vorzugehen:

- **SAVE/ENTER** drücken.
- **F4 One Touch Edit** wählen, so dass die erste Seite des Verzeichnisses erscheint. Um die anderen Seiten zu öffnen, sind die **PAGE +/-**-Knöpfe zu verwenden.
- Die Speicherstelle, die mit der neuen Voice ersetzt werden soll, ist mit den Funktionsdruckknöpfen anzuwählen.
- Die Voice, die den Platz im Verzeichnis einnehmen soll, wie zuvor für den Abruf der Klänge beschrieben auswählen. Es könnten auch die Audiodateien eingesetzt werden, aber diese werden beim nächsten Einschalten nicht automatisch geladen. Außerdem erkennt das SD1 die Original-Audiodatei innerhalb des Verzeichnisses nicht, da dieses die Audiodateien in der Ladereihenfolge anordnet. Wenn die Notwendigkeit bestehen sollte, die Audiodateien in One Touch zu verwenden, wird empfohlen, in derselben Reihenfolge der Anzeige im Verzeichnis eine Dateigruppe (Sound Block) zu erstellen, die beim Start geladen wird.
- **EXIT** drücken oder einige Sekunden warten, bis die Rückkehr zur One Touch Edit-Seite erfolgt.
- Nach Vervollständigung der Liste ist erneut **SAVE/ENTER** zu drücken.
- Den Vorgang über **F10 Save** bestätigen oder
- die Ausgangsbedingungen des Verzeichnisses wieder herstellen, in dem **F4 Undo** gedrückt wird oder der Vorgang mit **F5 Escape** abgebrochen oder
- das Defaultverzeichnis mit **F9 Default** wieder hergestellt wird.

Sound Load

Obwohl es möglich ist, ein Sample oder eine Audiodatei wie bereits erläutert von Disk zu laden, gestattet das SD1, den Vorgang mit dem Druckknopf **SOUND LOAD** abzukürzen. Durch Betätigen von **SOUND LOAD** aktiviert das SD1 die **Master Folder**-Funktion und zeigt am Display den Inhalt des Folders 94 Sound an.



Das SD1 unterscheidet die Audiodateien in zwei Klassen:

- Wave: Audiodatei in .WAV-Format, die an dem zuvor stehenden "w" zu erkennen ist.
- MSP: Multisample-Datei, die an dem zuvor stehenden "m" zu erkennen ist.

Ein Satz aus mehreren, in einem Vorgang zu ladenden Dateien wird als Sound Block bezeichnet, während ein von Ketron erarbeitetes Muster als „Instrument“ definiert ist. Dieses enthält alle Informationen für einen optimierten Einsatz am SD1.

SD1 kann bis zu maximal acht Wave oder MSP Dateien sowie bis zu 128 Instruments in den RAM-Speicher laden.

EINE AUDIodatei LADEN

Von der über **SOUND LOAD** geöffneten Sound Load-Seite aus ist es möglich festzulegen, welcher Audiodateityp mit den Funktionsdruckknöpfen **F8 Dir Wave/MSP** und **F9 Dir Block/Intruments** geladen werden soll. Diese gestatten es, den innerhalb des Folders gewählten Dateityp abwechselnd anzuzeigen. Um den gesamten Inhalt des Folders anzuzeigen, ist **F1 Dir** zu drücken.

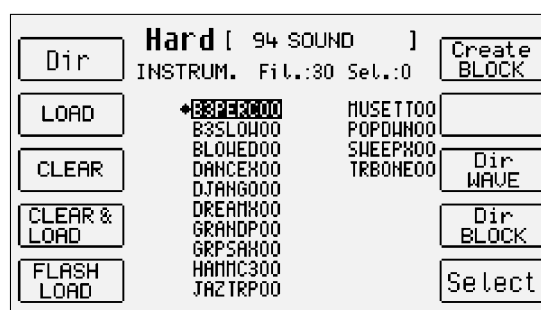
Die zu ladenden Dateien werden wie bereits bekannt bestimmt:

- Die Dateien mit **VALUE +/-** auswählen.
- Die soweit vorhandenen nachfolgenden Seiten mit **CURSOR +/-** durchlaufen.
- Die Wahl der Dateien mit **F10 Select** bestätigen; die betreffende Datei wird nun durch das Symbol > gekennzeichnet.
- Die eben beschriebenen Schritte wiederholen, um mehrere zu ladende Dateien anzuwählen.
- Den Import in den Speicher aller gewählten Dateien mit **F2 Load** bestätigen.
- Die in RAM geladenen Audiodateien werden durch das Symbol ♦ gekennzeichnet, um sie von den noch nicht geladenen Dateien unterscheiden zu können.

Die so geladenen Klänge sind in der RAM/Flash-Bank verfügbar, welche durch Betätigen des Druckknopfs **RAM/FLASH** zu erreichen ist, und angewählt werden sie mit den entsprechenden Funktionsdruckknöpfen. Wurden mehrere Instrument-Dateien geladen, so sind die **VOICES**-Druckknöpfe zu verwenden, um die nachfolgenden Seiten der geladenen Klänge zu visualisieren.

Durch den Befehl **F2 Load** werden die Audiodateien in die freien Speicherstellen der RAM/Flash-Bank geladen, ohne die zuvor geladenen zu löschen. Wenn bereits vorhandene Audiodateien aus der RAM/Flash-Bank gelöscht werden sollen, ist am Ende der Auswahl der zu ladenden Dateien die Funktion **F4 Clear&Load** anzusteuern.

KLÄNGE AUS DEM RAM-SPEICHER LÖSCHEN



Wenn aus dem RAM-Speicher einer oder mehrere zuvor geladene Klänge gelöscht werden sollen, ist es erforderlich, zur Seite Sound Load zurückzukehren, wo der zu löschende Klang auszuwählen ist. Um den Vorgang zu vereinfachen, sind die bereits geladenen Klänge durch das Symbol ♦ gekennzeichnet.

- **SOUND LOAD** drücken.
- Wenn gewünscht, den Dateityp mit **F8 Dir Wave** und **F9 Dir Block/Instrument** auswählen oder den gesamten Inhalt des Folders mit **F1 Dir** anzeigen.
- Die Dateien mit **VALUE +/-** anwählen.
- Die soweit vorhandenen nachfolgenden Seiten mit **CURSOR +/-** durchlaufen.
- Die Wahl der Datei mit **F10 Select** bestätigen; die Datei wird nun durch das Symbol > gekennzeichnet.
- Die eben beschriebenen Schritte wiederholen, um mehrere zu löschende Dateien anzuwählen.
- Den Löschvorgang mit **F3 Clear** bestätigen.

Die Klänge, die noch im Speicher sind, nehmen die ersten freien Stellen auf der ersten Seite ein, wobei sie allerdings den Program Change vom ersten Mal, als sie in den Speicher geladen wurden, beibehalten.

DEN LADEVORGANG AUTOMATISIEREN

Es kann sich als nützlich erweisen, mehrere Audiodateien in einer einzigen in einem Vorgang zu ladenden Datei (Sound Block) zusammenzufassen. Wenn diese Datei mit dem Namen einer Registration gespeichert wird, können bei Abruf derselben mehrere Klänge automatisch geladen werden. Sollte der Name der Datei mit jenem eines Style Blocks oder eines Song Blocks zusammenfallen, können die Klänge automatisch geladen werden, indem ein Style oder Song Block abgerufen werden. Dies erweist sich von Vorteil, wenn ein Style oder eine Midi-Datei auch einen Groove oder eine Audiodatei beinhaltet.

Um einen Sound Block zu kreieren, ist wie folgt vorzugehen:

- **SOUND LOAD** drücken.
- Mit dem Funktionsdruckknopf **F8** zwischen **MSP** und **Wave** den Audiodateityp wählen, der in den Sound Block aufgenommen werden soll.
- Die Audiodateien mit **VALUE +/-**, **CURSOR +/-** und **F10 Select** anwählen.
- Die Funktion **F6 Create Block** ansteuern.
- Den Namen mit den Keyboardtasten eingeben; die **CURSOR +/-** -Knöpfe dienen hierbei zur Bewegung innerhalb der Buchstaben.
- Die Sicherung mit **F10 Save** quittieren, so dass der Dateiblock im Sound Folder auf Hard Disk gespeichert wird, oder den Vorgang mit **F5 Escape** abbrechen.

Um bei der Erstellung eines Dateiblocks Klänge von Diskette einzusetzen, ist es erforderlich, diese zunächst in die Mappe 94 Sound auf Festplatte zu kopieren; bei aktivierter **Master Folder**-Funktion ist der Vorgang automatisiert.

Ein Dateiblock kann Dateien in .WAV, .MSP, .INS-Format beinhalten.

EINEN SOUND BLOCK BEIM EINSCHALTEN DES SD1 AUTOMATISCH LADEN

Es kann sich als nützlich erweisen, einen Sound Block beim Einschalten des Instruments automatisch zu laden, damit dieser unmittelbar verfügbar ist. Hierzu ist es erforderlich, einen Sound Block wie oben beschrieben zu kreieren bzw. zu laden. Mit dem Funktionsdruckknopf **F9** werden nur die Dateien des Sound Block (**F9 Dir Block**) angezeigt. Über **VALUE +/-** und **F10 Select** wird der Sound Block, der beim Einschalten des Keyboards geladen werden soll, angewählt und durch Betätigen des Druckknopfs **SAVE/ENTER** wird die neue Datei !! INIT 00.PWR erstellt, die im Quellfolder des Sound Blocks gespeichert wird. Um den automatischen Ladevorgang eines Sound Blocks zu deaktivieren, muss die Datei !! INIT00.PWR wie folgt gelöscht werden:

- Mit **EXIT** auf die Hauptmenüseite zurückkehren.
- Wenn nicht bereits aktiviert, die **MASTER FOLDER**-Funktion zuschalten.
- **DISK** drücken und den Wert **94** über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) eingeben, um den Folder 94 Sound anzuwählen.
- Mit **F10 Select** die Datei !! INIT00.PWR wählen.
- Mit **F6 Delete** löschen, wobei **F10 Exec** als Antwort auf die Warnmeldung des SD1 zu betätigen ist.
- **F5 Escape** bricht den Löschvorgang ab.

Die Löschung der Datei !! INIT00.PWR führt weder zur Löschung der originären Sound Block-Datei noch zur Löschung der einzelnen hierin enthaltenen Dateien.

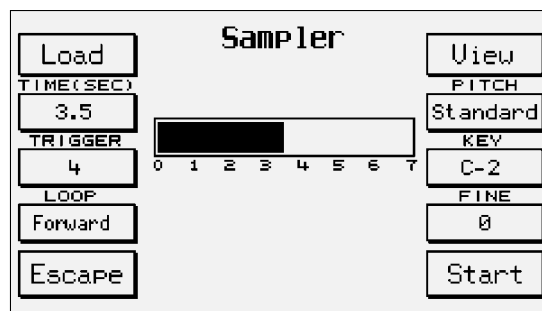
DER UNTERSCHIED ZWISCHEN RAM UND FLASH RAM

Die obigen Beschreibungen beziehen sich auf das Laden von Samples in den **RAM** - Speicher, die beim Ausschalten des SD1 verloren gehen. Es besteht die Möglichkeit, Samples in einen Pufferspeicher zu laden, der **Flash RAM** genannt wird und der es ermöglicht, die Samples auch bei ausgeschaltetem Keyboard im Speicher zu erhalten. Er wird dazu verwendet, die Klänge zu aktualisieren und um Lokalisierungen durchzuführen. Der Umgang mit dem **Flash RAM** ist lediglich den Technikern von Ketron gestattet, da das Ersetzen eines der zum Zeitpunkt des Erwerbs vorhandenen Samples die korrekte Funktionsweise der **Style**- und **Voices**-Klänge beeinträchtigen könnte. Die Funktion **F5 Flash Load** ermöglicht es, Zutritt zu den Ladefunktionen von Samples in den **Flash RAM** zu gewinnen. Dieser Vorgang wird hier jedoch bewußt nicht beschrieben.

Sampler

Der Sampler des SD1 gestattet die Aufzeichnung von neuen Klängen durch Nutzung des Audioeingangs Micro 1 sowie die Verwaltung von Wave-Dateien auf Diskette, die mit einem PC erstellt wurden. Der SD1-Sampler verarbeitet die Signale mit 16 Bit und bei einer Aufzeichnungsfrequenz von 44,1 kHz in Monophonie. Eine der Besonderheiten besteht in der Möglichkeit, ein Multisample zu schaffen, in dem bis zu maximal 64 Muster entlang der Tastatur verwendet werden, um auf diese Weise eine Oktavenklangfarbe zu erzielen, die dem Original sehr nahe kommt. Der Sampler ermöglicht auch die Aufzeichnung und Verwaltung von Audiodateien, die sowohl den Styles als auch den Midi-Dateien zugewiesen werden können, wie in den jeweiligen Kapiteln erläutert wurde. Die Automatisierungsfunktionen sehen vor, dass eine Audiodatei oder ein Sound Block (mehrere Audiodateien, die in einer einzigen Datei zusammengefasst sind) beim Abruf eines Styles oder einer Midi-Datei mit geladen werden, sofern diese denselben Namen der Audiodatei tragen. Es ist nicht erforderlich, einen externen Editor einzusetzen, weil das SD1 über alle wichtigen Editing-Funktionen der Wellenform verfügt, die auch graphisch angezeigt wird.

Da der Sampler den serienmäßigen RAM-Speicher mit der RAM /Flash-Bank teilt, ist es erforderlich, zunächst den gesamten Inhalt der Bank zu löschen.



Das SD1 führt diesen Vorgang automatisch aus, nachdem der Benutzer zur Bestätigung über **F10 Exec** aufgefordert wurde. Um den Vorgang abzubrechen, ist **F5 Escape** zu betätigen.

Um ins Sampler-Menü einzusteigen, ist der Druckknopf **SAMPLER MPS** links am Schaltpult zu betätigen. Es ist folgendes zu berücksichtigen:

Es ist möglich, nur eine Aufzeichnung nach der anderen durchzuführen. Der Beginn einer neuen Aufzeichnung bedingt die Löschung des gesamten RAM-Speichers, der dem Sampler zugedacht ist. Daher sind am Ende einer Aufzeichnung die neuen Daten zu sichern, damit sie nicht verloren gehen.

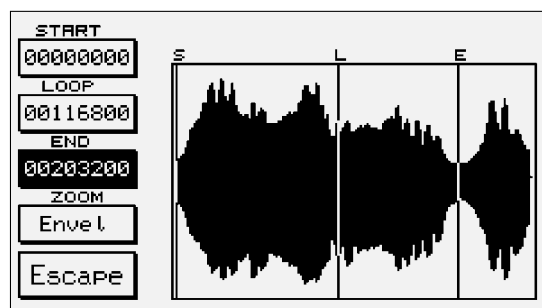
Viel Speicherplatz können Sie sparen, indem Sie versuchen, kurze Samples mit eingebauten Loops zu nutzen.

Es können bis zu acht Multisample-Dateien mit jeweils 32 Mustern gespeichert werden.

Alle Muster werden in Wave-Format mit .WAV-Zusatz gesichert.

Die Startseite des Menüs zeigt in der Mitte, den (abzuändernden) Tempowert in Sekunden an, der der Länge des Musters entspricht, das aufgenommen werden soll.

AUFZEICHNUNG UND SICHERUNG IN KÜRZE



Hier nachstehend ein Beispiel für eine Aufzeichnung:

- An den Eingang Micro 1 die Audiosignalquelle wie ein Mikrophon oder den Ausgang eines elektronischen Instruments (nicht den Ausgang eines Verstärkers!) anschließen.
- Mit dem Gain-Regler neben den Audioeingängen ist die Signallautstärke so einzustellen, dass es zu keinen Verzerrungen kommt. Dies würde durch Aufleuchten der Micro Input Overload-LED entsprechend signalisiert werden.
- Den Sampler durch Druck auf den **SAMPLER**-Knopf ansteuern. Wenn die RAM/Flash-Bank Klänge enthält, meldet das SD1, dass der Vorgang die Löschung des gesamten Inhalts mit sich bringt. Auf diese Anzeige hin ist **F10 Exec** zu drücken, wenn Sie fortsetzen möchten, bzw. **F5 Escape**, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.

- Die Dauer der Aufzeichnung einstellen, indem **F2 Time** betätigt und der gewünschte Wert mit den **VALUE +/-** - Knöpfen eingegeben wird.
- Die Aufzeichnung über **F10 Start** starten, das SD1 schaltet auf Bereitschaft, bis das erste Audiosignal im Eingang abgetastet wird; bei Ablauf der eingestellten Zeit wird die Aufzeichnungsfunktion automatisch ausgeschaltet.
- Das Sample ist mit der Keyboardtaste C3 abzuspielen.
- Um das Muster zu sichern, ist **SAVE/ENTER** zu drücken, wobei eventuell auch ein Name mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfen einzugeben ist.
- Wenn die **Master Folder**-Funktion aktiviert ist (entsprechende LED leuchtet), wird die Datei im Folder 94 Sound gespeichert. Bei deaktiviertem **Master Folder** ist es möglich, den Zielfolder zu wählen, indem die gewünschte Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) eingegeben wird.
- Den Speichervorgang mit **F10 Exec** quittieren oder mit **F5 Escape** abbrechen.

Am Ende kehrt das SD1 zur Startseite des Samplers zurück, so dass neue Klänge aufgezeichnet bzw. die bestehenden geändert werden können.

DIE FUNKTIONEN DES SAMPLERS

Die Startseite des Menüs Sampler MPS zeigt in der Mitte des Displays die Aufzeichnungszeit in Sekunden an, die mit **F2 Time (Sec)** eingestellt wurde. Die verfügbaren Funktionen sind mit den jeweiligen Druckknöpfen abzurufen:

F1 Load: ruft eine Seite mit dem Verzeichnis der Audiodateien ab, die in den Sampler für nachfolgende Änderungen geladen werden können. Bei aktiviertem **Master Folder** ist der Bezugsfolder der Folder 94 und nur dieser kann zur Verwaltung der Dateien verwendet werden. Bei deaktiviertem **Master Folder** ist es möglich, die nicht dem Master Folder verknüpften Folder durch Eingabe der Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) zu wählen. In der Mitte des Displays ist das Verzeichnis der Dateien angezeigt, denen automatisch eine Nummer zugewiesen wird. Zur Anwahl der zu ladenden Datei verwenden Sie die **VALUE +/-** und **CURSOR +/-** -Knöpfe (wenn mehrere Seiten vorhanden sind). Es ist möglich, mit den **PAGE +/-**-Knöpfen von Hard auf Floppy Disk und umgekehrt zu schalten. Folgende Funktionen sind abrufbar:

F1 Dir: Anzeige des Verzeichnisses aller im aktuellen Folder verfügbaren Audiodateien.

F2 Load: lädt die angewählte Datei in den RAM-Speicher.

F5 Escape: führt zur Startseite des Menüs Sampler MSP zurück.

Um das geladene Muster abzuspielen, ist die Tastatur zu verwenden. Es ist darauf zu achten, dass nicht **F10 Start** gedrückt wird, da hiermit die Aufzeichnung und nicht die Wiedergabe des Musters aktiviert wird.

F2 Time (Sec): gestattet es, mit den **VALUE +/-**-Knöpfen die Länge in Sekunden des Musters einzustellen, das aufgezeichnet werden soll.

F3 Trigger: mit den **VALUE +/-** -Knöpfen ist der Grenzwert des Audiosignals einzustellen, ab dem der Sampler nach Druck auf **F10 START** die Aufzeichnung automatisch aktiviert. Je niedriger der Wert ist, desto empfindlicher reagiert der Sampler auf die Amplitude des Audiosignals. Nicht immer empfiehlt es sich, hohe Triggerwerte einzustellen, da Sie den Klangeinsatz verlieren könnten. Es ist besser, den Wert niedrig zu belassen und anschließend jenen Teil des Musters zu schneiden, der kein brauchbares Audiosignal enthält.

F4 MSP Edit: ruft die Seite auf, die der Änderung von Multisamples dediziert ist, welche wir in der Folge noch behandeln.

F5 MSP New: ruft die Seite auf, die der Kreation von Multisamples dediziert ist, welche wir in der Folge noch behandeln.

F6 View: ruft die Seite für das Editing des Loops und die Anzeige der aufgezeichneten Wellenform ab.

F7 Pitch: durch wiederholten Druck auf **F7** ist es möglich, die Tonhöhe des Musters zu wählen. **Standard** weist dem Muster eine normale Tonhöhe entlang der gesamten Tastatur zu, indem der Ausgangston mit **F8 Key** festgelegt wird, **Fixed** belässt die Tonhöhe des Musters so, wie sie aufgezeichnet wurde oder sie wird um einen bestimmten Wert mit **F8 Tune** transponiert, **Sync** dient zur Aktivierung des Musters für den Einsatz mit Styles oder Midi-Dateien. Die Anzahl der Takte, aus denen sich das in Sync zu verwendende Muster zusammensetzt, muss immer mit **F8 Bar** definiert werden, da das SD1 aus diesem Wert das Originaltempo des Loops ableitet.

F8: übernimmt je nach Einstellung in **F7 Pitch** eine unterschiedliche Funktion:

F7 Pitch Standard: **F8 Key** legt hiermit den Ton fest, auf den sich die Transposition des Musters bezieht. Dieser Ton wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen oder durch Anschlagen auf der Tastatur eingegeben.

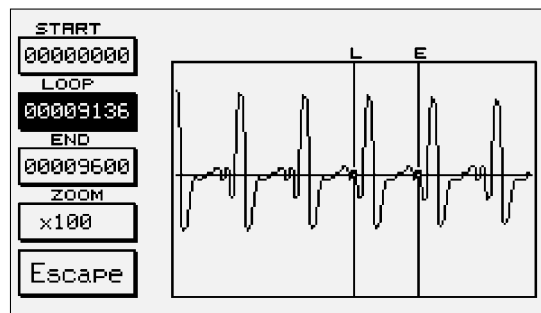
F7 Pitch Fixed: **F8 Tune** legt die auf das Muster anzuwendende Transposition anhand des Wertes fest, der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegeben wird.

F7 Pitch Sync: **F8 Bar** legt die Anzahl der Takte fest, aus denen sich der Loop zusammensetzt. Die hierdurch berechnete Zeit wird am Display angezeigt. Die Werte sind durch wiederholte Betätigung des Funktionsdruckknopfs **F8** zu wählen.

F9 Fine: wenn **F7 Pitch** auf **Standard** eingestellt ist, kann mit diesem Parameter die Stimmung in 99 Cent-Schritten (um einen Halbton) mit den **VALUE +/-**-Knöpfen geändert werden.

F10 Start: aktiviert die Aufzeichnung des Musters, die bei Ablauf der mit **F2 Time** eingestellten Zeit, beendet wird. Durch Druck auf **F10 Start** wird das eventuell geladene Muster ohne Warnmeldung gelöscht, um einer neuen Aufzeichnung Platz zu machen.

EDITING DES LOOPS



Der Loop ist ein Teil eines Musters, der durch einen Anfangs- und einen Endpunkt definiert ist und automatisch wiederholt wird, bis die Note nicht mehr gespielt wird. Der Vorteil des Einsatzes von Loops liegt darin, dass viel RAM-Speicherplatz gespart werden kann. Aus diesem Grund machen sich die Keyboards seit Jahren Muster mit Loops zunutze. Die Suche des Loops ist nicht einfach und macht viele Versuche erforderlich, damit eine Audiorepetition ohne digitale Geräusche und Pitch- oder Amplitudenschwankungen erreicht wird. Der andere Einsatz des Loops betrifft die Schlagzeug-Grooves. Werden auch nur zwei Takte aufgezeichnet, ist es möglich, diese beiden Takte unendlich oft zu wiederholen. In diesem Fall ist die Suche des Loops vereinfacht, weil jeder Groove einen genau definierten Anfang bzw. ein ebensolches Ende aufweist.

Nachdem ein Klang geladen oder aufgezeichnet wurde, verschaffen Sie sich Zugriff auf das Editing eines Loops von der Startseite des Menüs **Sampler MSP** aus, indem Sie **F6 View** drücken. Das Fenster, das nach einigen Verarbeitungssekunden geöffnet wird, zeigt die Graphik einer Wellenform und eine Reihe von Parametern links davon. Um die Suche der Loop-Punkte zu verbessern, ist die Zoom-Funktion zur Vergrößerung der Wellenform zu verwenden.

F1 Start: dieser mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzuändernde Wert gestattet es, den durch S-Linie gekennzeichneten Anfangspunkt des Musters festzulegen. Wenn es nicht möglich ist, einen Wert über Null einzugeben, vergewissern Sie sich, dass der mit **F2 Loop** festgelegte Anfangspunkt des Loops höher als der Wert von **F1 Start** ist.

F2 Loop: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzuändernde Wert markiert den Anfangspunkt des Loops und ist auf die L-Linie der Wellenform bezogen.

F3 End: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzuändernde Wert markiert den Endpunkt des Loops, der immer mit dem Endpunkt des Musters zusammenfällt, und bezieht sich auf die E-Linie der Wellenform.

F4 Zoom:

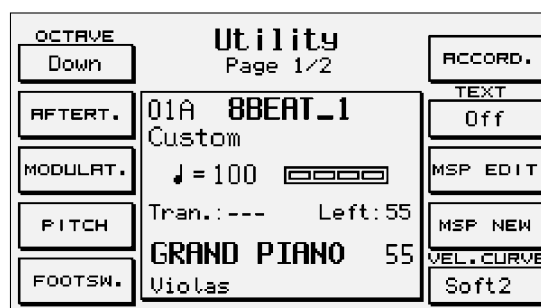


gestattet die bis zu 1600fache Vergrößerung der Wellenform zur Suche des Anfangspunktes des Loops. Um den Zoom-Wert im Verhältnis zum letzten geänderten Punkt zu modifizieren, sind **F4 Zoom** und die **VALUE +/-**-Knöpfe zu verwenden. Wenn **F4 Zoom** auf **Envelope** gesetzt ist, wird die Wellenform vollständig am Display angezeigt.

F5 Escape: führt zur Startseite des Menüs **Sampler MSP** zurück.

DIE MULTISAMPLES

Die Abkürzung MSP bedeutet Multisample, d.h. die Zuweisung von mehreren Mustern entlang der Tastatur mit eigenen Tonhöhen- und Lautstärkenparametern, so dass eine einzige Audiodatei kreiert wird, die wesentlich komplexer als eine Wave-Datei ist. Die Erstellung und Änderung eines Multisamples führen zur Löschung des RAM-Inhalts. Die Funktion **F4 MSP Edit** gestattet es, ein bereits bestehendes Multisample zu ändern, wobei allerdings der bis zu jenem Zeitpunkt verwendete RAM-Inhalt gelöscht wird, während mit der Funktion **F5 MSP New** ein ganz neues Multisample kreiert wird.



EIN MULTISAMPLE LADEN, DAS GEÄNDERT WERDEN SOLL

Von der Startseite des Menüs Sampler MSP verschaffen Sie sich Zugriff auf das Editing des Multisamples, indem **F4 MSP Edit** gedrückt wird, um ein bereits auf Hard oder Floppy Disk bestehendes Multisample zu laden. Dieser Vorgang erfolgt wie gewöhnlich nach Anwahl der Disk mit den **PAGE +/-**- und **VALUE +/-**-Knöpfen bzw. **F10 Select** zur Bestätigung der getroffenen Wahl. Die verfügbaren Funktionen sind:

- F1 Dir:** ruft das Verzeichnis der MSP-Dateien ab, die im Folder enthalten sind, der im Moment in Verwendung steht.
 - F2 Load:** gestattet es, in RAM eine oder mehrere ausgewählte MSP-Dateien zu laden.
 - F5 Escape:** führt zur Startseite im Menü Sampler MSP zurück.
 - F10:** dient zusammen mit den **VALUE +/-**-Knöpfen der Anwahl einer oder mehrerer zu ladender Dateien.
- Nachdem das Multisample geladen ist, öffnet das SD1 automatisch die Seite MSP Edit, die mit der Funktion **F5 MSP New** identisch ist.

KREATION UND EDITING EINES MULTISAMPLES

Von der Startseite des Menüs **Sampler MSP** aus ist es möglich, sich Zugriff auf die Kreation eines Multisamples zu verschaffen. **F4 MSP Edit** ruft dieselben Parameter ab, allerdings für ein Multisample, das bereits in RAM geladen ist. In beiden Fällen geht es darum, ein Muster einem Tastaturabschnitt zuzuweisen, der durch die Anfangs- und Endnote des Bereichs, die auch übereinander liegen können, gekennzeichnet ist, die entsprechende Lautstärke und Tonhöhe festzulegen oder das Muster zu löschen.

START	Multisample P.1/2	PITCH
C#-2	FILE: 0 OF 0	Standard
END		KEY
G_8		C-2
VOLUME		FINE
127		0
REMOVE		MAX. WAVE
Escape		16
		Load

Wenn die Funktion **F5 MSP New** zur Schaffung eines völlig neuen Multisamples verwendet wird, ist es erforderlich, vorab die Anzahl der Tastatursplits mit **F9 Max Wave** zu definieren und dann die Muster mit **F10 Load** zu laden. Es wird folgende Seite geöffnet:

- F1 Dir:** ruft das Verzeichnis der .WAV-Dateien ab, die im Folder enthalten sind, der im Moment in Verwendung steht.
- F2 Load:** gestattet es, in RAM eine oder mehrere ausgewählte .WAV-Dateien zu laden.
- F5 Escape:** führt zur Startseite im Menü Sampler MSP zurück.
- F10 Select:** dient zusammen mit den **VALUE +/-**-Knöpfen der Anwahl einer oder mehrerer zu ladender Dateien.

Am Ende des Ladevorgangs der einzelnen .WAV-Dateien schaltet das SD1 auf Editing. Von nun an gibt es keinen Unterschied in der Vorgangsweise zwischen dem Editing eines bereits bestehenden Multisamples und jenes neu zu erstellenden. Die einzelnen Muster eines Multisamples werden in der Mitte des Displays angezeigt und mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen ausgewählt. Durch gleichzeitigen Druck der **CURSOR +** und **CURSOR -**-Knöpfe kann nur das im Moment angewählte Muster abgehört werden (es erscheint die Anzeige "**Solo**"), durch einen weiteren gleichzeitigen Druck können alle Muster abgehört werden. Das Editing ist auf zwei Seiten angeordnet, die mit den **PAGE +/-**-Knöpfen aufgerufen werden und folgende Parameter zeigen:

SEITE 1

- F1 Start:** gibt die untere Note des Tastaturbereichs für das im Moment angewählte Muster an. Der Parameter wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen oder durch Spielen des Tons auf der Tastatur geändert.
- F2 End:** gibt die obere Note des Tastaturbereichs für das im Moment angewählte Muster an. Der Parameter wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen oder durch Spielen des Tons auf der Tastatur geändert.
- F3 Volume:** der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzuändernde Wert gibt die Lautstärke für das im Moment angewählte Muster an.
- F4 Remove:** löscht das im Moment angewählte Muster im RAM-Speicher.
- F5 Escape:** bei Aufforderung zur Sicherung des Multisamples kann entweder der Name mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfen eingegeben und über **F10 Exec** gesichert werden oder **F5 Escape** zum Abbruch des Vorgangs gedrückt werden, um auf die Editing-Seite zurückzukehren.
- F6 Pitch:** zur Wahl der Art der Stimmung zwischen **Normal** und **Fixed**; bei letzterer Einstellung wird die Tonhöhe entlang der Tastatur nicht geändert, und diese ist für den Einsatz eine Loops erforderlich. Die Wahl erfolgt durch Druck auf **F6**.

- F7 Key:** definiert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen oder der entsprechenden Keyboardtaste die Ausgangsnote des Musters, die als Bezug für die Transposition entlang der Tastatur dient. Diese Funktion ist nur aktiviert, wenn **F6 Pitch** auf **Normal** gesetzt ist.
- F8 Fine:** gestattet es mit den **VALUE +/-**-Knöpfen, ein Muster in Cent-Schritten zu stimmen, wenn **F6 Pitch** auf **Normal** gesetzt ist.
- F9 Max Wave:** legt die Anzahl der Tastatursplits fest, die für ein Multisample vorgesehen ist. Der Parameter kann nur geändert werden, wenn nicht bereits Muster geladen wurden. Die Werte werden durch wiederholte Betätigung des Druckknopfs **F9** eingestellt.
- F10 Load:** hiermit werden neue ins Multisample zu integrierende Muster geladen. Die Seite, die geöffnet wird, wurde bereits zu Beginn des Absatzes beschrieben.

ATTACK		Multisample P. 2/2		CUTOFF	
0		GLOBAL EFFECT		127	
DECAY		OFF		DCA OFFS	
99		Reverb 0		1	
SUSTAIN				DCA SLOP	
0				4	
RELEASE				DCF OFFS	
0		Coarse Tune ---		7	
FINE TUNE		Global Level 32		DCF SLOP	
---		Rotor Off		7	

SEITE 2

Nach Anordnung der Muster entlang der Tastatur ist es möglich, einige der Bearbeitungsparameter der einzelnen Muster einzustellen. In der Mitte des Displays werden die Parameter bezüglich der Effektzuweisung angezeigt. Um diese Parameter zu durchlaufen bzw. anzuwählen, sind die **CURSOR +/-**-Knöpfe zu verwenden und die **VALUE +/-**-Knöpfe zur Eingabe der gewünschten Werte. Es ist hier ein Modulationseffekt aus neun Kombinationen zwischen Overdrive, Distorsor, Chorus und Delay zu wählen. Je nach selektiertem Effekt werden die einzelnen Stärken der Effekte Overdrive, Distorsor, Chorus und Delay angezeigt, deren Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen zu ändern ist. Die Hallstärke (Reverb) wird immer angezeigt. Es sind hier noch drei weitere Parameter vorhanden:

- Octave Right:** gestattet es, die Transposition in Oktaven festzulegen, wenn ein Multisample von der rechten Hand verwendet wird. Der Wert ist mit den **VALUE +/-**-Knöpfen zu ändern.
- Global Level:** ändert die allgemeine Lautstärke des Multisamples mit den **VALUE +/-**-Knöpfen.
- Rotor:** gestattet die Zuschaltung (mit den **VALUE +/-**-Knöpfen) des Rotoreffekts, wenn **ROTOR** aktiviert wurde.

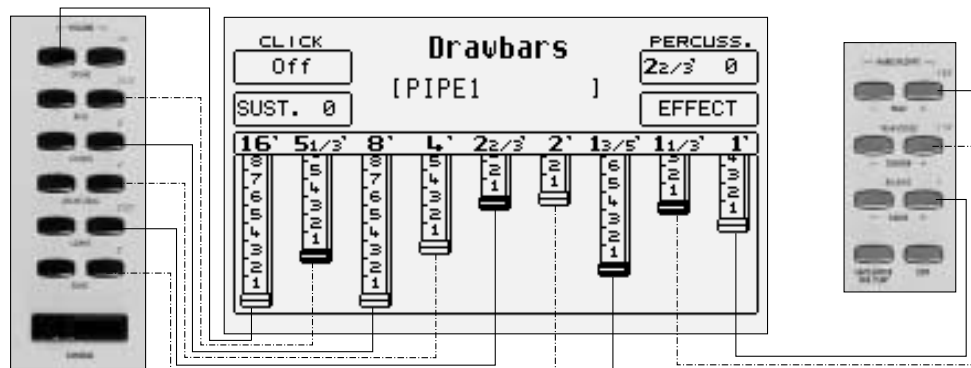
Neben diesen Parametern stellt die Seite 2 eine Reihe von Bearbeitungsparametern für die einzelnen auf Seite 1 gewählten Muster zur Verfügung: Diese Parameter sind den Funktionsdruckknöpfen zugeordnet und werden mit den **VALUE +/-**-Knöpfen geändert. Um die Editing-Vorgänge zu vereinfachen, ist es möglich das Muster, dessen Parameter geändert werden sollen, direkt im festgelegten Tastaturbereich zu spielen.

- F1 Attack:** ändert die Einschwingungszeit der Amplitudenhüllkurve.
- F2 Decay:** ändert die Abklingzeit der Amplitudenhüllkurve.
- F3 Sustain:** ändert die Haltezeit der Amplitudenhüllkurve.
- F4 Release:** ändert die Loslasszeit der Amplitudenhüllkurve.
- F5 Fine Tune:** ändert die Tonhöhe des Muster in Cent.
- F6 Cutoff:** ändert den Schnitt des Tiefpassfilters.
- F7 DCA Offs:** ändert die Lautstärke des Musters bei Mindestgeschwindigkeit.
- F8 DCA Slop:** ändert die Lautstärke des Musters bei Höchstgeschwindigkeit.
- F9 DCF Offs:** ändert den Schnitt des Tiefpassfilters des Musters bei Mindestgeschwindigkeit.
- F10 DCF Slop:** ändert den Schnitt des Tiefpassfilters des Musters bei Höchstgeschwindigkeit.

EIN MULTISAMPLE SICHERN

Am Ende der Erstellung oder Änderung eines Multisamples kann die Datei gesichert werden, indem **F5 Escape** von der ersten Seite in **MSP Edit** aus oder **SAVE/ENTER** gedrückt wird. Die aufgerufene Seite gestattet die Eingabe des Namens des Multisamples mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfen. Der Vorgang wird mit **F10 Exec** bestätigt und mit **F5 Escape** abgebrochen, um auf die Seite **MSP Edit** zurückzukehren.

Drawbars



Dank des leistungsstarken Klangmotors des SD1 ist es möglich, auch die Klangfarben der klassischen elektromagnetischen Orgeln zu reproduzieren, von denen die Hammond®-Orgel sicher die bekannteste ist. Wenn Sie keine elektromagnetische Orgel kennen, ist darauf hinzuweisen, dass der Ton mit den sogenannten Drawbars zusammengesetzt wird, denen eine bestimmte Oberschwingung entspricht. Um die Klangfarbe zu erzeugen, werden auf verschiedenen Ebenen die erforderlichen Harmonischen hinzugefügt. Das SD1 reproduziert diese Klänge mithilfe der Anzeige auf Display der in Echtzeit über einige Druckknöpfe am Schaltpult steuerbaren Drawbars.

Um den **Drawbars**-Modus zuzuschalten, ist lediglich der **DRAWBARS**-Knopf zu betätigen. Zur Vereinfachung der Verwendung besitzt das SD1 sechzehn Orgelklang-Presets, die jeweils an einen **VOICES**-Knopf gekoppelt und jederzeit abrufbereit sind.

DEN ORGELKLANG PROGRAMMIEREN

Wenn ein Preset geändert und die eigenen Einstellungen programmiert werden sollen, ist von der Hauptmenüseite aus bei zugeschalteter **DRAWBARS**-Funktion **F7 Edit Voice Drawbars** zu betätigen. Das SD1 zeigt nun eine Seite mit den einzelnen Einstellungen der Drawbars und den anderen programmierbaren Parametern an.

16'	VOLUME DRUMS +/-	2'	VOLUMER RIGHT
5 1/3'	VOLUME BASS +/-	1 3/5'	PAGE +/-
8'	VOLUME CHORDS +/-	1 1/3'	CURSOR +/-
4'	VOLUME ORCHESTRAL	1'	VALUE +/-
2 2/3'	VOLUME LOWER		

Nachdem die Drawbars-Seite auch Parameter enthält, die mit den Funktionsdruckknöpfen abrufbar sind, sind die **VALUE +/-**-Knöpfe zur Steuerung der 1' Harmonischen nur dann aktiviert, wenn diese Parameter nicht angewählt sind.

Wie immer gilt, dass, wenn die beiden auf einen Drawbar bezogenen Druckknöpfe gleichzeitig betätigt werden, die Harmonische auf Null gesetzt wird. Das SD1 gestattet es, auch einige besondere Charakteristika zu steuern, die sich auf die Originalklangfarbe der Orgel beziehen und mit den Funktions-, **CURSOR +/-** und **VALUE +/-**-Knöpfen abzurufen und zu ändern sind. Hier nachstehend sind diese Parameter beschrieben:

- F1 Click:** aktiviert das typische Geräusch beim Einsatz der elektromagnetischen Orgel.
- F2 Sustain:** Effekt, der bei den Orgeln der 60er und 70er Jahre benutzt wurde und das Ausklingen verlängert; programmierbar durch Eingabe des gewünschten Wertes über **VALUE +/-**.
- F6 Percussion:** die Perkussion ist eine grundlegende Charakteristik des Sounds der Jazz- und Rockorgel. Dieser Parameter führt wahlweise eine 4' - bzw. 2 2/3' - Perkussion ein, die sich durch aufeinanderfolgende Betätigung des Funktionsdruckknopfs (**F6**) abwechseln. Die Lautstärke der Perkussion wird mit **VALUE +/-** eingestellt.
- F7 Effects:** gestattet den Zugriff auf die typischen mit der elektromagnetischen Orgel verbundenen Effekte, also Chorus und Vibrato. Das Vibrato kann auf den Oszillator (Dco), die Amplitude (Dca) oder den Filter (Dcf) mit einer allgemeinen Geschwindigkeitsregulierung (Rate) gesteuert werden. Mit **CURSOR +/-** wird der Parameter gewählt und mit **VALUE +/-** die Effektstärke festgesetzt. Um zur Drawbars-Menüseite zurückzukehren, ist der Funktionsdruckknopf **F7** zu betätigen.

Jede Konfiguration der neuen Drawbars kann in einem Preset gespeichert werden, das mit den **VOICES**-Knöpfen abzurufen ist und dessen Name oben am Display angezeigt wird. Um eine Drawbars-Kombination zu speichern:

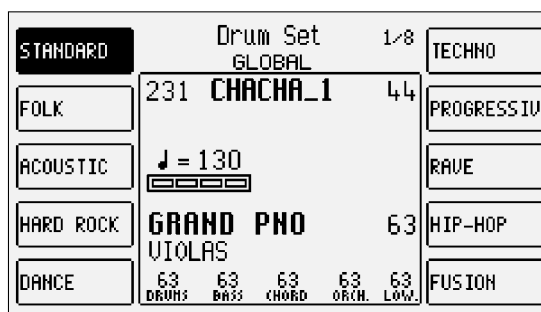
- **SAVE/ENTER** drücken.
- Soll der Name geändert werden, ist **F10 Save** zur Quittierung zu aktivieren.
- Den gewünschten Namen über die Keyboardtasten mithilfe der **CURSOR +/-**-Knöpfe eingeben, dann mit **F10 Save** bestätigen.
- Die Funktion **F9 Default** stellt die Originalkombinationen wieder her.
- Die Funktion **F4 Undo** stellt die letzte Kombination wieder her.
- Die Funktion **F5 Escape** bricht den Speichervorgang ab.

Drum Set

Der rhythmische Bereich des SD1 arbeitet sowohl mit Drum Sets als auch mit Live Drums. Die Drum Sets sind der Spur Drum 1 (MIDI 10-Kanal) zugewiesen, während die Live Drums der Spur Drum 2 (MIDI 9-Kanal) innerhalb eines Styles zugeordnet sind.

Das SD1 verfügt über 24 voreingestellte Drum Sets und weitere 24 User Drum Sets, die vom Musiker zu programmieren sind.

EIN DRUM SET SPIELEN



Um auf der Tastatur ein Drum Set zu spielen, ist der Druckknopf **MANUAL DRUM** zu betätigen. Wenn ein Style in Ausführung ist, wird die Drum-Spur aktiv beibehalten, aber es ist nicht möglich, den Akkord zu ändern, solange der Druckknopf **MANUAL DRUM** nicht aktiviert wird.

Um das der Spur Drum 1 zugewiesene Drum Set und hiermit auch das auf der Tastatur zu spielende Drum Set zu ändern, ist die Funktion **DRUM SET** abzurufen, so dass alle verfügbaren Drum Sets einschließlich der Live Drum Sets angezeigt werden. Zur Anwahl ist der jeweilige Funktionsdruckknopf zu betätigen. Die nachfolgenden Seiten werden mit **PAGE +/-** oder den ersten sechs der **VOICES**-Knöpfe durchlaufen.

Es kann hierbei nützlich sein, die Stimmung der Instrumente um eine Oktave verschieben; die Funktion wird über den **OCTAVE**-Druckknopf angesteuert. Die durch einen Kreis gekennzeichneten Drum Sets sind die User Drum Sets, die im Speicher resident sind und vom Benutzer abgeändert werden können.

DIE LIVE DRUM SETS

Das SD1 macht sich eine Innovation der Keyboards zunutze, die es gestattet, eine bisher ungekannte Fluidität und Musikalität der Rhythmen zu erzielen. Grundlage dieser Ergebnisse ist eine eingehende musikalische Entwicklungsarbeit sowie die Verarbeitung von aufgezeichneten Grooves. Beim SD1 nämlich wird der Groove nicht nur zur einfachen an den Rhythmus angekoppelten Audiodatei, sondern ein richtiges Live Drum Set, bei dem die einzelnen Instrumente den Keyboardtasten zugeordnet sind. Diese Besonderheit macht es möglich, einerseits den Groove bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten zu verwenden, ohne dass dies merkbare Auswirkungen auf die Stimmung hätte, und andererseits den Rhythmus nach Belieben zu arrangieren. Der Einsatz von Live Drum Sets auf einer eigenen Spur gestattet es, den rhythmischen Bereich mit den herkömmlichen Drum Sets zu integrieren und in Arrange View in ähnliche Instrumentengruppen zusammenzufassen.

Es ist nicht möglich, direkt auf der Tastatur ein Live Drum Set zu spielen. Es kann nur während des Style-Editing abgehört und vor allem gespielt werden. Die Anordnung der Instrumente eines Live Drum Sets unterscheidet sich erheblich von der eines gewöhnlichen Drum Sets. Es ist demnach eine gewisse Übung erforderlich, damit Sie es gekonnt zum Einsatz bringen können.

Live Drums (DRUM 2)

BANK (C.C.=0)	PROGRAM CHANGE	NAME
4	1	Bachata
4	2	Bolero
4	3	Chacha
4	4	Cumbia
4	5	Guajira
4	6	Mambo
4	7	Salsa 1
4	8	Rhumba
4	9	Merengue 1
4	10	Merengue 2
4	11	Congas 1
4	12	Congas 2
4	13	Gipsy
4	14	Maracas
4	15	Tamburine
4	16	Brush
4	17	House
4	18	Rap 1
4	19	Rap 2
4	20	Jakson
4	21	Dance
4	22	Under
4	23	Ethnic 1
4	24	Ethnic 2

Drum Sets

PROGRAM CHANGE	NAME
1	Standard
9	Folk
10	Acoustic
11	Pop
12	Jazz Dry
17	Hard Rock
25	Power
26	Techno
28	Progressive
29	Rave
30	Hip-Hop
33	Fusion
41	Brush
49	Orchestra
57	Contemporary
58	Vocal 1
59	Vocal 2
65	Latin 1
66	Latin 2
73	Rock&Roll
121	Beat
122	Electro
123	Country
124	R&B

BANK (C.C.=0)	PROGRAM CHANGE	NAME
4	25	Latingr 1
4	26	Latingr 2
4	27	Latingr 3
4	28	Latingr 4
4	29	Latingr 5
4	30	Latingr 6
4	31	Latingr 7
4	32	Latingr 8
4	33	Tekno 1
4	34	Tekno 2
4	35	Newage
4	36	Latinhou
4	37	Slowbeat
4	38	Hiphop
4	39	Pop
4	40	Vocals
4	41	Rock
4	42	Jazz 1
4	43	Shuffle
4	44	Jazz 2
4	45	Bossanova
4	46	Samba 1
4	47	Samba 2
4	48	Pandero
4	49	Salsa 2
4	50	Eurolatin

DRUM MIXER

Um die Drum Mixer-Seiten zu öffnen, ist der **DRUM MIXER**-Knopf zu betätigen. Durchlaufen werden die Seiten mit **PAGE +/-**.

Die vier Drum Mixer-Seiten gestatten es, die Parameter Lautstärke, Hall, Pan und den Aktivierungszustand für zehn Klassen von Schlaginstrumenten zu regeln. Auf diese Weise ist es möglich, Drum Set und Live Drum Set durch einfaches Zu- und Ausschalten von Instrumentengruppen in Echtzeit zu modifizieren. Bei den Live Drum Sets ist es möglich, dass einige Instrumente ganz leise zu hören sind, obwohl sie deaktiviert wurden: dies ist durch den Verarbeitungsprozess des Grooves bedingt und nicht als Fehler des SD1 anzusehen.

Die Schlagzeugklänge sind wie folgt zusammengefasst

Kick

Snare (Snare, Rim Shot)

Hi Hat

Cymbals (Crash, Ride, Cup)

Toms

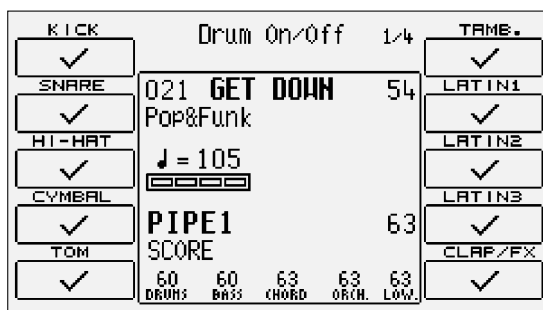
Tambourine

Latin 1 (Congas , Bongos, Tambora)

Latin 2 (Cowbell, Guiro, Claves,)

Latin3 (Maracas, Cabaza, Shaker, Guira, Whistle)

Clap / FX (Clap, Special Effects)



Die erste Seite gestattet es, die Instrumente einer Schlagzeuggruppe über die jeweiligen Funktionsdruckknöpfe zu aktivieren bzw. deaktivieren. Um alle Schlagzeuggruppen (abgesehen vom Kick) im Block zu deaktivieren, sind die **VALUE +/-**-Knöpfe gleichzeitig zu betätigen. Wird in der Folge einer der beiden **VALUE**-Knöpfe betätigt, werden aller Gruppen reaktiviert. Dass die Kick-Gruppe hiervon ausgeschlossen ist, ist vor allem gewollt, um einen Tecno- oder Dance-Style in der Form wiederzugeben, dass in den ersten Takten nur die Trommel zu hören ist und dann die anderen Instrumente mit aufgenommen werden.

KICK		Drum Volume		2/4		TAMB.	
15		021 GET DOWN		54		15	
SNARE	15	Pop&Funk				LATIN1	
HI-HAT	15	J = 105				LATIN2	
CYMBAL	15	PIPE1		63		LATIN3	
TOM	15	SCORE				CLAP/FX	
		60	60	63	63	63	15
		DRUMS	BASS	CHORD	ORCH.	LOW	

Die zweite Seite ist der Lautstärkenregelung der einzelnen Gruppen dediziert, die mit den jeweiligen Funktionsdruckknöpfen angewählt werden. Die Lautstärke kann mit den **VALUE +/-**-Knöpfen in einem Bereich zwischen 1 und 15 eingestellt werden.

KICK		Drum Reverb		3/4		TAMB.	
8		021 GET DOWN		54		8	
SNARE	8	Pop&Funk				LATIN1	
HI-HAT	8	J = 105				LATIN2	
CYMBAL	8	PIPE1		63		LATIN3	
TOM	8	SCORE				CLAP/FX	
		60	60	63	63	63	8
		DRUMS	BASS	CHORD	ORCH.	LOW	

Die dritte Seite ist der Hallstärkenregelung der einzelnen Gruppen dediziert, die mit den jeweiligen Funktionsdruckknöpfen angewählt werden. Die Hallstärke kann mit den **VALUE +/-**-Knöpfen in einem Bereich zwischen 1 und 15 eingestellt werden.

KICK		Drum Pan		4/4		TAMB.	
--		021 GET DOWN		54		--	
SNARE	--	Pop&Funk				LATIN1	
HI-HAT	--	J = 105				LATIN2	
CYMBAL	--	PIPE1		63		LATIN3	
TOM	--	SCORE				CLAP/FX	
		60	60	63	63	63	--
		DRUMS	BASS	CHORD	ORCH.	LOW	

Die vierte Seite ist der Panregelung (Positionierung auf Stereoebene) der einzelnen Gruppen dediziert, die mit den jeweiligen Funktionsdruckknöpfen angewählt werden. Der Pan kann mit den **VALUE +/-**-Knöpfen in 64 Stufen rechts (R) oder links (L) eingestellt werden. Werden die **VALUE +/-**-Knöpfe gleichzeitig betätigt, wird der Pan auf Null gesetzt, d.h. in mittlere Stellung gebracht (-).

EIN DRUM SET KREIEREN ODER MODIFIZIEREN

WAVE REV.		Drum Set Edit		KEY SHIFT	
0		029 RAVE		---	
KEY	24			PITCH	
C0		104 Rave		---	
GROUP				TUNE	
KICK				---	
INSTRUMENT	1			LIVE SNARE	
Kick1				On	
WAVE	1				
				Save	

Das SD1 gestattet die Kreation und Programmierung eines Drum Sets, das in den User Drum Sets zu speichern und im Rahmen der Styles zu verwenden ist. Um sich auf das Editing Zugriff zu verschaffen, ist über **EXIT** die Hauptmenüseite zu öffnen und **F9 Edit Drum** anzuwählen. Auf diese Weise gelangen Sie ins Editing des angewählten und in der Mitte des Displays angezeigten Drum Sets, unterhalb dessen das Ziel-User Drum Set im Moment der Speicherung angeführt wird, das nicht geändert werden kann, es sei denn, es wird ein anderes Drum Set als Quelle für

das Editing gewählt. Es gibt nämlich eine interne Entsprechung zwischen voreingestellten Drum Sets und User Drum Sets. Um ein anderes zu modifizierendes Drum Set anzuwählen, ist der Druckknopf **DRUM SET** zu betätigen und wie bereits ausgeführt ein anderes Drum Set abzurufen. Zur Drum Edit-Menüseite kehren Sie zurück, indem ein Mal **EXIT** oder erneut **DRUM SET** gedrückt wird.

Um die Einstellungen der einzelnen Tasten zu ändern, ist zunächst die Note zu spielen, die über **F2 Key** angezeigt wird. In der Folge können die mit den Funktionsdruckknöpfen abgerufenen Parameter durch Eingabe der gewünschten Werte über **VALUE +/-** modifiziert werden.

- F1 Wave Rev:** Hallstärke des Klangs der im Moments angewählten Taste.
- F3 Group:** Schlagzeuggruppe, aus welcher die Klangfarbe ausgewählt wird, die der Taste zuzuordnen ist. Hiermit ist die Zuweisung der Klangfarbe zu beschleunigen.
- F4 Instrument:** die der Taste zuzuordnende Klangfarbe. Mit den **VALUE +/-** Knöpfen ist es möglich, über die für eine Schlagzeuggruppe vorgesehenen Klangfarben hinaus das gesamte Verzeichnis der Klangfarben zu durchlaufen, ohne vorerst auf **F3 Group** zu schalten.
- F5 Wave:** weist ein aus einem Multisample mit Sound Load geladenes Muster einer Taste zu, wobei maximal 62 Muster ebenso vielen Tasten zugeordnet werden können. Mit **F5 Wave** werden die Muster ausgewählt. Nach der Änderung ist **SAVE/ENTER** zu drücken und dem Drum Set ist derselbe Name der .MSP-Datei zuzuteilen, damit bei Abruf des Drum Sets automatisch auch die .MSP-Datei geladen wird. Diese Funktion gestattet es, den rhythmischen Bereich des Instruments neu zu konfigurieren.
- F6 Key Shift:** durch wiederholte Betätigung erfolgt die Transposition in Oktaven des gesamten Drum Sets.
- F7 Pitch:** Transposition in Halbtönen des der Taste zugeordneten Klangs.
- F8 Tune:** Transposition in Cent des der Taste zugeordneten Klangs.
- F9 Live Snare:** wenn der Parameter auf On gesetzt ist, wird die Tonhöhe des Snares während der Ausführung leicht modifiziert, wie das auch in der Realität der Fall ist. Diese Funktion verleiht dem Drum Set höhere Ausdruckskraft.
- F10 Save:** aktiviert die Seite, in der der Name des geänderten Drum Sets mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**Knöpfen einzugeben ist. Durch erneutes Betätigen von **F10 Save** wird der Speichervorgang bestätigt, so dass das eventuell bereits vorhandene User Drum Set überschrieben wird. **F5 Escape** bricht den Vorgang ab und führt auf die Edit Drum Set-Seite zurück.

Arranger

Der Arranger ist der Motor der automatischen Begleitung des SD1. Er gestattet, ein dynamisches und vielseitiges Arrangement durch den Einsatz der Styles und der jeweiligen Steuerungen zu kreieren.

Ein Style ist eine Sammlung kurzer untereinander kombinierter Sequenzen in Dur, Moll und Sept. Aufgabe des Arrangers ist es, diese Basissequenzen anhand des gespielten Akkords entsprechend zu modifizieren, um kontinuierliche Harmonien zu schaffen, welche auch auf komplexeren Akkorden wie Tredezimen und verminderten aufbauen. Die Sequenzen, aus denen sich ein Style zusammensetzt, werden als Sections bezeichnet und beziehen sich auf besondere Momente des Arrangements wie Intro, Ending und Fill-ins, d. h. jene kleinen Zäsuren, die den Übergang zwischen den Zeitmaßen innerhalb eines Musikstücks kennzeichnen.

Jede Section setzt sich ihrerseits aus mehreren Spuren für die einzelnen Instrumente des Arrangements zusammen.

Das SD1 stellt für jeden Style folgende Sections zur Verfügung:

- Intro 1:** ein oder mehrere Einführtakte.
- Intro 2:** ein oder mehrere Einführtakte, die komplexer als in Intro 1 sind.
- Intro 3:** ein oder mehrere Einführtakte, die komplexer als in Intro 2 sind.
- Fill 1:** ein Zäsurtakt.
- Fill 2:** ein Zäsurtakt, der ausgearbeiteter als in Fill In 1 ist.
- Fill 3:** ein Zäsurtakt, der ausgearbeiteter als in Fill In 2 ist.
- Break (Fill 4):** ein Schlagzeug-Zäsurtakt.
- To End:** ein ganz einfacher Schlusstakt.
- Ending 1:** ein oder mehrere Schlusstakte.
- Ending 2:** ein oder mehrere Schlusstakte, die ausgearbeiteter als in Ending 1 sind.
- Ending 3:** ein oder mehrere Schlusstakte, die ausgearbeiteter als in Ending 2 sind.
- Arrange A:** einfachste Variation für die Begleitung.
- Arrange B:** vielschichtigere Variation als Arrange A.
- Arrange C:** vielschichtigere Variation als Arrange B.
- Arrange D:** vielschichtigere Variation als Arrange C.

Jede Section des Arrangers besteht aus maximal acht Spuren:

- Drum 1:** Spur für Schlagzeug und Schlagzeuginstrumente des Drum Sets
- Bass:** Basslinie
- Chord 1, 2, 3, 4, 5:** melodische Begleitspuren
- Drum 2:** Spur für den Einsatz von Live Drums und Audiomustern

Das Editing, die Änderung und Kopie von Spuren und Begleitungen ist mit **Edit Pattern** möglich.

Für jeden Style gestattet das SD1 die Änderung der der Spur zugewiesenen Klänge sowie der Lautstärken, des Pan und der Effektstärken. Um die Verknüpfung zwischen den besten Klängen und dem **Right**-Bereich zu vereinfachen, gestattet jeder Style die Speicherung der Klänge, die am häufigsten verwendet werden (**Style Setting**).

Der Arranger wird über Tastatur, Pedale und Druckknöpfe des SD1 oder per MIDI gesteuert. Letzteres ist vor allen Dingen beim Anschluss eines MIDI-Akkordeons von Vorteil.

STEUERUNGEN VOM SCHALTPULT AUS

- JUMP :** aktiviert bei leuchtender LED den Übergang zu anderen Style-Variationen über **Fill Ins** und gestattet die Verwendung von **Intros** bei bereits gestarteter Ausführung.

Einsatzbedingungen

Aktivierungszustand von JUMP	Arranger-Zustand	Betätigte Druckknöpfe	Ergebnis
Aktiviert	Start	FILL 1 und 2	Nach dem Fill In-Takt wählt das SD1 den Arrange-Bereich aus, der über jenem in Funktion liegt, und dies nach Maßgabe der Reihenfolge A>B>C>D
Aktiviert	Start	FILL 3	Nach dem Fill In-Takt wählt das SD1 den Arrange-Bereich, der unter jenem in Funktion liegt, und dies nach Maßgabe der Reihenfolge D>C>B>A
Aktiviert	Stop	INTRO 1, 2, 3	Start des Arrangers, der nur die Takte des entsprechenden Endings wiedergibt

Aktivierungszustand von JUMP	Arranger-Zustand	Betätigte Druckknöpfe	Ergebnis
Aktiviert	Stop	FILL 1, 2, 3	Start des Arrangers und Abspielen des gewählten Fill-ins, ohne nachfolgendes Aussetzen des Arrangers
Aktiviert	Stop	TO END	Es wird nur der To End-Takt gespielt
Aktiviert	Start	INTRO 1, 2, 3	Der Arranger wird nicht unterbrochen, spielt die Takte des gewählten Intros und setzt seine Arbeit fort
Aktiviert	Stop	COUNT IN	Start des Arrangers bei Count In-Takt
Aktiviert	Stop	COUNT IN gefolgt von INTRO 1, 2, 3	Start des Arrangers, nach einem Count In-Takt wird das gewählte Intro gespielt ohne nachfolgendes Aussetzen des Arrangers

Wenn ein Akkord bei aktiviertem **JUMP**, aktiviertem **HOLD** und Arranger auf Stop gespielt wird, merkt sich das SD1 den angeschlagenen Akkord, bevor der **FILL**-, **TO END**-, **BREAK**- oder **COUNT IN**-Knopf betätigt wird. Auf diese Weise ist es möglich, ganz kurze Zäsuren mit Ending zu kreieren, die nützlich sind, um kurz mit dem Publikum zu kommunizieren.

MANUAL BASS: schließt alle Arrangerbereiche aus abgesehen von Drum-Spuren und Bassklang, der per Hand auf der Tastatur links vom Splitpunkt gespielt werden kann.

BASS TO LOWEST: bei leuchtender LED ist die tiefste Note des harmonischen Basszyklus immer auf die tiefste Note des gespielten Akkords bezogen. Dies gestattet die Ausführung von einigen Musikstücken bei gleichbleibender Melodistruktur des Bases.

BASS TO ROOT: bei leuchtender LED werden die Noten der Bassspur immer auf den Grundton des Akkords bei Nichtberücksichtigung des harmonischen Zyklus zurückgeführt. Diese Funktion kann auch mit **BASS TO LOWEST** verwendet werden.

INTRO/ENDING 1, 2, 3: der Arranger sieht drei Intros und drei Endings vor. Das Intro 1 und Ending 1 sind ohne Akkordänderungen programmiert, so dass der Ausführende die Harmonie nach seinem Belieben gestalten kann. Intro 2 und 3 sowie Ending 2 und 3 hingegen sind mit Harmonieänderungen programmiert, so dass es sich nicht empfiehlt, während der Ausführung Akkord zu wechseln. Die Betätigung eines dieser Druckknöpfe bei nicht besetztem Arranger führt zur Aktivierung des gewählten Intros und zur Fortsetzung der Variation Arrange A, es sei denn, dass a priori ein anderes Arrange gewählt wurde. Bei Arranger auf Start bewirkt die Betätigung eines dieser Druckknöpfe die Aktivierung des jeweiligen Endings. Wenn die LED des Druckknopfs **JUMP** leuchtet und der Arranger in Ausführung ist, bedingt die Betätigung des Intro-Druckknopfs die Ausführung des angewählten Intros.

FILL IN 1, 2, 3: sind taktlange Style-Variationen, die den Charakter kurzer harmonisch-rhythmischer Neustarts besitzen. Bei aktiviertem Arranger bewirkt die Betätigung eines dieser drei Druckknöpfe die Zuschaltung eines Fill-In-Taktes, an dessen Ende der Arranger in die Ausgangsbedingungen zurückkehrt. Bei leuchtender **JUMP**-LED steuern die Druckknöpfe **FILL 1** und **2** die nachfolgende Variation des Styles an, während der Druckknopf **FILL 3** auf die letzte Variation des Styles in Ausführung zurückschaltet. Wird einer der drei **FILL**-Knöpfe länger niedergehalten, führt der Arranger zyklisch die Fill Ins 1, 2, 3 aus, wobei er beim angewählten Fill In einsetzt und die Funktion bei Loslassen des Druckknopfs beendet wird (**Multi Fill**). Bei Arranger auf Stop können die Fill Ins als kurze Intros genutzt und direkt die Ausführungen begonnen werden, ohne auf Start schalten zu müssen. Um alle Spuren der automatischen Begleitung einzusetzen, ist, bevor der **FILL**-Knopf bei nicht besetztem Arranger betätigt wird, der Akkord auf dem linken Tastaturabschnitt zu spielen.

BREAK: bewirkt die Einfügung eines teilweisen oder vollständigen Stopptaktes des gesamten Arrangers, an dessen Ende die Ausführung des Arrangers wieder aufgenommen wird.

TO END: im "Notfall" bewirkt dieser Druckknopf den Abschluss innerhalb des nächsten Taktes der Arrangerausführung. Es handelt sich um ein drittes ganz kurzes Ending.

ARRANGE A, B, C, D: jeder dieser Druckknöpfe entspricht einer Style-Variation, von der einfachsten bis zur vielschichtigsten mit Auszierungen der musikalischen Phrasen in Arrange D. Neben diesen Druckknöpfen ist es auch mit **FILL** und **JUMP** möglich, die nachfolgenden bzw. vorhergehenden Variationen anzusteuern.

HOLD: gestattet bei leuchtender LED den letzten links vom Splitpunkt gespielten Akkord zu speichern, d.h. bei Arranger in Ausführung werden alle Begleit- und Bassspuren aktiv beibehalten, ohne den Akkord spielen zu müssen. Wenn diese Funktion nämlich nicht aktiviert ist, erklingt die Begleitung nur, solange der Akkord auf der Tastatur niedergehalten

wird, während die Schlagzeugspuren auf jeden Fall weiterklingen.

START: bei Betätigung wird die Ausführung der automatischen Begleitung gestartet. Ist der Arranger bereits in Funktion, setzt **START** den Arranger außer Betrieb, d.h. der START-Druckknopf fungiert als STOP-Druckknopf.

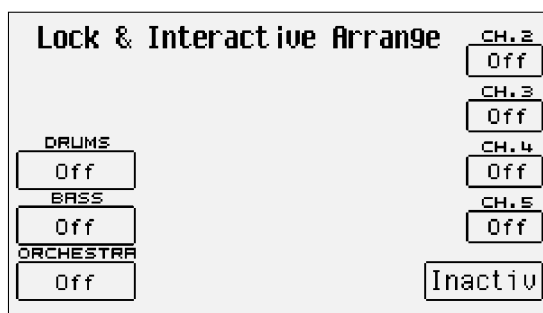
SLOW: setzt den Tempowert des Arrangers oder Sequenzers herab.

FAST: erhöht den Tempowert des Arrangers oder des Sequenzers.

Durch gleichzeitiges Betätigen von **SLOW** und **FAST** wird der Tempowert „eingefroren“ (und in diesem Fall durch das Symbol* gekennzeichnet), so dass dieser bei Abruf eines anderen Styles mit einem anderen Tempo nicht geändert werden kann. Um den Sperrmodus zu deaktivieren, sind die Druckknöpfe **SLOW** und **FAST** erneut zu betätigen. Um das Default-Tempo des Styles wieder herzustellen, sind die Druckknöpfe **PAGE +** und **PAGE -** gleichzeitig zu betätigen.

CONT/PAUSE/RESTART: gestattet die Steuerung von drei Funktionen
Bei nicht belegtem Arranger schaltet **COUNT** den Count Down-Takt zu, wo ein Stick die Viertel schlägt.
Wenn vor Zuschalten des **COUNT** bei leuchtender **JUMP**-LED auch **INTRO** betätigt wurde, wird am Ende des Zähltaktes das gewählte Intro aktiviert.
Bei gestartetem Arranger bewirkt die Betätigung des Druckknopfs die unmittelbare Rückkehr zum ersten Taktviertel. Dies kann sich bei Sängern von Vorteil erweisen, die nicht den Takt halten!
Wenn Sie mit den Midifiles arbeiten (**SONG PLAY**-LED leuchtet), schaltet dieser Druckknopf die Wiedergabe auf Pause, die bei nachfolgender Betätigung des Druckknopfs **COUNT/PAUSE RESTART** erneut aufgenommen wird.

LOCK:



ruft die Seite von **Lock** und **Interactive Arranger** ab, von der aus zwei Funktionen gesteuert werden können.

Lock gestattet es zu wählen, welche Spuren der Begleitung, also Drums, Bass oder Orchestra, Klangfarbe und Rhythmus nicht ändern unabhängig von der Arrange-Wahl innerhalb desselben Styles. Auf diese Weise bleibt die Konfiguration jenes Bereichs unverändert, auch wenn von einem Arrange auf ein anderes übergegangen wird.

Wenn die Funktion beim Style-Wechsel aktiviert ist, werden die vorhergehenden Einstellungen für die dem gewählten Style zugeordneten Klänge beibehalten. Deshalb hat auch der zuletzt angewählte Style eine oder mehrere Begleitspuren, die für das gesamte Arrange identisch sind.

Die LED des Druckknopfs **LOCK** leuchtet auf, wenn zumindest eine der Spuren fest eingestellt ist.

Die **Lock**-Parameter sind:

F3 Drums: wird der Funktionsdruckknopf **F3** wiederholt betätigt, ändert sich der Aktivierungszustand der Sperre für die Spuren Drums und Drums 2.

F4 Bass: wie bei **F3 Drums**, nur dass hierbei die Bassspur gesperrt wird.

F5 Orchestra: gleichzeitige Sperre der Spuren **Chord 1, 2, 3, 4** und **5**.

Interactive Arrange

gestattet die Wegschaltung der melodischen Begleitspuren (**Chord**), wenn eine Melodie im Bereich **Right**, d.h. rechts vom Splitpunkt der Tastatur, gespielt wird. Auf diese Weise werden bei Ausführung eines Solos einige vom Musiker bestimmte Begleitabschnitte gedämpft, so dass das Solo entsprechend hervorgehoben werden kann. Bei Ende des Solos werden die Spuren automatisch wieder zu geschaltet.

Die **Interactive Arrange**-Parameter sind:

F6 Chord 2: durch Betätigen des Druckknopfs **F6** wird die Funktion **Interactive Arrange** für die Spur **Chord 2** aktiviert. Durch erneutes Betätigen wird die Funktion deaktiviert.

F7 Chord 3: wie bei **F6 Chord 2**, aber für die Spur **Chord 3**

F8 Chord 4: wie bei **F6 Chord 2**, aber für die Spur **Chord 4**

F9 Chord 5: wie bei **F6 Chord 2**, aber für die Spur **Chord 5**

F10 Active/Inactive: durch Betätigen des Funktionsdruckknopfs **F10** wird **Interactive Arrange** aktiviert bzw. deaktiviert.

KEY START:

gestattet bei leuchtender LED und Arranger auf Stop den Start der automatischen Begleitung in dem Moment, in dem ein Akkord auf der Tastatur links vom Splitpunkt gespielt wird.

Wenn ein **INTRO** gewählt wird, wird dieses zur Ausführung gebracht, sobald ein Akkord angeschlagen wird. Um den Lower-Bereich zu steuern, das heißt den Background der linken Hand, ist es erforderlich, von der Hauptmenüseite aus, ins Menü **ARRANGE MODE** einzusteigen, wo es möglich ist, den Lower-Klang zu deaktivieren, wenn der Arranger nicht

besetzt ist. Dies um zu vermeiden, dass zusammen mit dem gespielten Akkord vor dem Arrangerstart auch die Lower-Noten erklingen. Wenn die LED des Druckknopfs **HOLD** leuchtet, speichert der Arranger den gespielten Akkord, auch nachdem er nicht mehr angeschlagen wird.

KEY STOP:

setzt bei leuchtender LED die Ausführung des Arrangers aus, wenn ein kurzer Akkord oder eine kurze Note gespielt werden. Bei erneutem Anschlagen des gleichen Akkords bzw. der gleichen Note, setzt die Ausführung des Arrangers wieder ein. Wenn die Note oder der Akkord länger gehalten werden, arbeitet der Arranger weiter. Bei nicht besetztem Arranger gestattet **KEY STOP** den Start desselben bei Spielen eines Akkords von längerer als der vorgesehenen Dauer. Wenn ein **FILL** oder ein **INTRO** gewählt wurden und der Arranger außer Betrieb ist, wird bei Spielen eines Akkords über die vorgesehene Dauer, das gesamte **FILL** bzw. **INTRO** ausgeführt. Ist der Akkord hingegen ganz kurz, erfolgt die Ausschaltung des Arrangers unmittelbar. Wenn auch die **KEY START**-LED leuchtet, setzt der Arranger in dem Moment aus, in dem die Hand von der linken Tastaturseite hochgehoben wird. Sobald erneut eine Note oder ein Akkord links vom Splitpunkt der Tastatur gespielt wird, nimmt der Arranger seine Funktion wieder auf. Die für die Umsetzung der **Key Stop**-Bedingung erforderliche Zeit ist über **Sync Time** im **Arrange Mode**-Menü wie nachstehend erläutert zu programmieren.

TAP/RIT/ACC:

durch Klopfen von vier Vierteln auf diesen Druckknopf wird der dem Arranger und dem Sequenzer zuzuordnende Tempowert bestimmt, wobei Arranger und Sequenzer auf Stop geschaltet sind. Nachdem der Tempowert festgelegt ist, setzt die Ausführung ein. Die Mindestanzahl von Schlägen hängt von der Taktgliederung ab, so dass für einen Style im 3/4-Takt mindestens drei Schläge und für einen 4/4-Takt mindestens vier erforderlich sind. Für einige Styles können wegen der Präsenz eines Live Drums nicht alle Tempowerte zum Einsatz kommen, und, wenn der Wert zu hoch ist, wird er automatisch an den zulässigen Grenzwert angenähert. Bei Arranger und Sequenzer in Wiedergabe gestattet der Druckknopf, das Tempo um jeweils 5 Punkte pro Betätigung (**Accelerando**) zu erhöhen. Wird **TAP** niedergehalten, führt dies zur Umkehr der Temposteigerung (ersichtlich aus der Pfeilrichtung), so dass das Tempo um jeweils 5 Punkte pro Betätigung reduziert wird (**Ritardando**).

FADE IN/OUT:

bei aktiviertem Arranger bewirkt diese Funktion ein Ausblenden, d.h. die Lautstärke aller Bereiche einschließlich des **Right**-Bereichs wird von der aktuellen Lautstärke auf den Wert Null gebracht. Bei nicht besetztem Arranger bewirkt diese Funktion ein Aufblenden, d.h. dass die Lautstärke aller Bereiche von Null auf den programmierten Wert gebracht wird. Eine wiederholte Betätigung führt nicht zu erheblichen Lautstärkensprüngen.

PIANIST:

Im allgemeinen ist es vorzuziehen, einen Abschnitt der Tastatur der Erkennung der Akkorde und einen anderen Abschnitt den Soli und der Melodie zuzuweisen. Allerdings kann es sein, dass eine Länge von nahezu vier Oktaven richtigen Pianisten nicht genügend Spielraum bietet, um sich auszudrücken. Die Funktion **Pianist** hebt die Teilung der Tastatur auf, so dass auf der gesamten Länge der der rechten Hand zugewiesene Klang und die Erkennung der Akkorde verfügbar sind. Die beste Wirkung erzielen Sie hierbei natürlich mit Pianoklängen wie Grand Pianooder E-Piano Vintage. **Pianist** gestattet es, die gesamte Tastatur für nur eine Klangfarbe zu verwenden und gleichzeitig den Arranger zu steuern. Es gibt zwei **Pianist**-Funktionsweisen - **Auto** und **Standard**, die im **F3 Utility**-Menü, **Page 2/3**, **F5 Pianist** einzustellen sind.

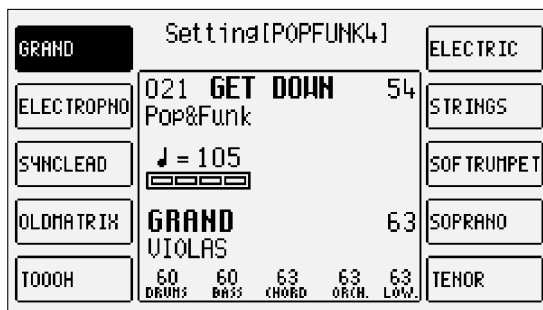
Auto:

In der AUTO-Funktionsweise sind mindestens drei Noten erforderlich, um den Akkord zu erkennen - wo die Töne angeschlagen werden, ist hierbei unerheblich. Nachdem der Akkord erkannt ist, ist es möglich, diesen beizubehalten, indem eine Melodie gespielt wird, die nicht über gleichzeitig angeschlagene Noten hinausgeht.

Standard:

Der Standard-Modus (Default-Einstellung) wird mithilfe des **Sustain**-Pedals aktiviert. Wenn das Pedal unmittelbar nach Anschlagen des Akkords auf der Tastatur betätigt wird, verwendet der Arranger nur den vor der Zuschaltung des **Sustain** erkannten Akkord. Es besteht auch die Möglichkeit, den Akkord zu speichern, ohne jedoch auf **Sustain** zu schalten: es sind hierfür gleichzeitig die Druckknöpfe * und # zu betätigen. Es ist möglich, den **Sustain** von dem im Moment verwendeten Klang wegzuschalten, um das **Sustain**-Pedal nur in **Pianist**-Funktion zum Einsatz zu bringen. Der Parameter ist im **F4 Arrange Mode**-Menü, **Page 2/3**, **F7 Pianist Sustain** zu finden und ist hier in der Folge beschrieben.

STYLE SETTING.



Es kann sich als vorteilhaft erweisen, bei Live-Darbietungen die Klänge des **Right**-Bereichs, die am häufigsten ver-

wendet werden, in Echtzeit abzurufen. Die Funktion **Style Setting** gestattet es, jedem Style bis zu zehn Klänge zuzuordnen, die mit den jeweiligen Funktionsdruckknöpfen direkt abrufbar sind. Das SD1 verfügt über 48 **Style Setting**-Datensätze. Jeder dieser Datensätze ist mit nahezu jedem Style zu verknüpfen. Wird der Style auch bei Arranger in Ausführung geändert, werden die Klänge aktualisiert. Es ist möglich, die Einstellungen aller **Style Settings** im **F4 Arrange Mode**-Menü nach Belieben zu ändern. Um ein **Style Setting** zu verwenden, ist zuvor der gewünschte Style mit den **STYLES**-Druckknöpfen anzuwählen und anschließend **STYLE SETTING** zu aktivieren (die LED leuchtet auf). Am Display werden zehn Klänge angezeigt, die mit den jeweiligen Funktionsdruckknöpfen anwählbar sind. Um zur Hauptmenüseite zurückzukehren, ist **EXIT** zu betätigen. Solange **STYLE SETTING** aktiviert ist, ist es nicht möglich, Klänge von den **VOICES**-Bänken abzurufen. Am Display werden nämlich die **Style Setting**-Klänge angezeigt. Um **Style Setting** auszuschalten, ist erneut der entsprechende Druckknopf zu betätigen (die LED erlischt). Es ist möglich, jedem Style eines der 48 Style Settings auf der zweiten Seite im **F4 Arrange Mode**-Menü zuzuweisen.

HARMONY :

FULL		Harmony		BLUE GRAS	
✓		021 GET DOWN	54	—	
JAZZ		Pop&Funk		TRILL	
—		J = 105		REPEAT	
DOUBLE UP		GRAND	63	SPEED	
—		VIOLAS		16	
DOUBLE DOWN		60 DRUMS	60 BASS	FOLK	
5TH		63 CHORD	63 ORCH.		
—		63 LOW			

Gestattet die akkordbedingte Harmonisierung der Melodielinie, die im **Right**-Bereich gespielt wird. Die Aktivierung von **Harmony** mit dem entsprechenden Druckknopf (LED leuchtet auf) führt zur Anzeige einer Seite, aus der der Harmonisierungstyp mit den Funktionsdruckknöpfen gewählt werden kann. Es ist nicht möglich, mehr als einen Harmonisierungstyp zu aktivieren und jede Wahl macht die zuvor getroffene rückgängig. Die verfügbaren Parameter sind:

F1 Full: die Noten des links vom Splitpunkt gespielten Akkords werden auf der rechten Seite wiederholt, indem sie sich mit der gespielten Melodielinie aufsummieren.

F2 Jazz: dem Full ähnlich, aber mit einer vielschichtigeren und stärker differenzierten Harmonisierung je nach der im **Right**-Bereich gespielten Note.

F3 Double Up: dupliziert die Melodienoten mit jenen der oberen Oktave.

F4 Double Down: dupliziert die Melodienoten mit jenen der unteren Oktave.

F5 5TH: fügt der Singstimme die obere Quinte hinzu.

F6 Blue Gras: typische Country-Harmonisierung.

F7 Trill: um diesen Effekt zu erzeugen, sind zumindest zwei Noten des **Right**-Bereichs zu spielen. Die beiden Töne werden automatisch abwechselnd mit der in **F9 Speed** eingestellten Geschwindigkeit wiederholt.

F8 Repeat: wiederholt die einzelne gespielte Note mit der in **F9 Speed** eingestellten und mit dem aktuellen Tempowert synchronisierten Geschwindigkeit.

F9 Speed: durch wiederholtes Betätigen dieses Druckknopfs ist es möglich, für **F7 Trill** und **F8 Repeat** unterschiedliche Geschwindigkeiten einzustellen.

F10: Folk 1 - Folk 2

ARRANGE MODE - MENÜ

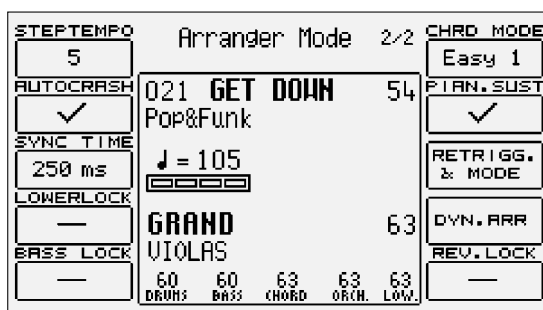
Von der Hauptmenüseite aus verschaffen Sie sich Zugriff auf die Steuerung diverser Funktionen, indem der Druckknopf **F4 Arrange Mode** betätigt wird. Diese Funktionsparameter sind auf zwei Seiten angeordnet, die mit den Druckknöpfen **PAGE +/-** zu durchlaufen sind. Die Parameter sind an die jeweiligen Funktionsdruckknöpfe neben dem Display gekoppelt. Die an den Parametern durchgeführten Änderungen sind für alle Styles maßgeblich, werden aber nicht dauerhaft gespeichert. Um diese Änderungen auch in weiterer Folge abrufen zu können, müssen dieselben als **Registration** gesichert werden. Nicht speicherbar sind die Änderungen der Parameter **Lower Octave**, **Lower Mode**, **Reverb Lock**, **Step Tempo**. Bis eine neue **Registration** aufgerufen wird, sind die in **Arrange Mode** eingestellten Parameter für alle Styles wirksam.

ARRANGE MODE: ERSTE SEITE

LOW1 HOLD		Arranger Mode		1/2 BASS SUST	
✓		021 GET DOWN	54	0	POLY
LOW2 HOLD		Pop&Funk		BAS OCTAV	
—		J = 105		-1	
LOW1 OCT.		GRAND	63	SWELL	
---		VIOLAS		FED. BOARD	
LOW2 OCT.		60 DRUMS	60 BASS	BAS TO FB	
---		63 CHORD	63 ORCH.		
LOWER MOD		63 LOW			
NORMAL					

- F1 Low 1 Hold:** durch wiederholtes Betätigen des Funktionsdruckknopfs **F1** wird die Aktivierung (Ö) oder Deaktivierung der Speicherung der bei **Lower 1** während der Ausführung des Arrangers gespielten Noten erzielt. Auf diese Weise ist es möglich, die bei **Lower 1** links vom Splitpunkt gespielten Töne zu hören, auch nachdem sie nicht mehr gespielt werden. Als Defaulteinstellung ist **Hold** auf **Lower 1** aktiviert, da in der Regel der Klang eines Streichinstruments oder ein Pad eingesetzt werden.
- F2 Low 2 Hold:** wie bei **F1 Low 1 Hold**, aber auf den zweiten **Lower 2** dedizierten Klang bezogen. Als Defaulteinstellung ist **Hold** auf **Lower 2** deaktiviert, da in der Regel ein Piano-Klang eingesetzt wird.
- F3 Low 1 Octave:** nach Anwahl über den Funktionsdruckknopf kann hiermit der Klang von **Lower 1** mit **VALUE** um +/- drei Oktaven transponiert werden.
- F4 Low 2 Octave:** wie bei **F3 Low 1 Octave**, aber auf den **Lower 2**-Klang bezogen.
- F5 Lower Mode:** gestattet es festzulegen, wie die **Lower 1** und **2** zugeordneten Klänge ertönen, wenn die Funktionen **F1** und **F2 Low Hold** aktiviert und die LED des Druckknopfs **HOLD** bei Arranger auf Stop leuchtet. Die möglichen Bedingungen, die durch wiederholtes Betätigen des Funktionsdruckknopfs **F5** angewählt werden können, sind:
Normal: die **Lower**-Klänge ertönen nicht mehr, sobald die entsprechenden Tasten links vom Splitpunkt nicht angeschlagen werden.
Bass + Lower: den **Lower**-Klängen wird auch jener des Style-Basses hinzugefügt, so dass die Tonika des Akkords auch bei auf Stop geschaltetem Arranger unterstrichen wird. Die Klänge ertönen nicht mehr, sobald die Tasten links vom Splitpunkt nicht mehr angeschlagen werden.
Off On Stop: die **Lower**-Klänge werden gedämpft, um erneut aufzutreten, wenn der Arranger seine Ausführung aufnimmt. Es ist eine nützliche Funktion, um einen Akkord für das Intro einzustellen, ohne dass die von den **Lower**-Bereichen gespielten Noten zu hören sind. Dieser Modus ist dann zu aktivieren, wenn das Intro häufig mit **Sync Start** verwendet wird, so dass es auf diese Weise unterbunden wird, die von **Lower** gespielten Akkordnoten ganz kurz zu hören.
Hold Stop: die Töne der **Lower**-Bereiche bleiben in **Hold**, auch nachdem sie auf der Tastatur nicht mehr angeschlagen werden.
- F6 Bass Sust:** der erste der beiden möglichen Werte, die durch nachfolgende Betätigung des Funktionsdruckknopfs **F6** gewählt werden, gibt die Sustain-Zeit des Bassklangs im **Bass + Lower**-Modus an, der mit **VALUE +/-** abänderbar ist. Der zweite Parameter legt fest, ob der **Manual Bass** monophon oder polyphon ist, d.h. das Abklingen der einzelnen Saiten respektiert. Der Parameter wird mit den **VALUE +/-** -Knöpfen geändert.
- F7 Bas Octav:** Der Parameter gibt die Transposition um +/- zwei Oktaven des Bassklangs an und ist mit den **VALUE +/-** -Knöpfen zu modifizieren.
- F8 Swell:** wenn diese Funktion aktiviert ist (✓), steuert das Lautstärkenpedal nur die der rechten Hand zugeordneten Klänge, während die Lautstärke des gesamten Arrangers konstant bleibt. Die Einstellung wird durch wiederholtes Betätigen des Funktionsdruckknopfs **F8** geändert.
- F9 Ped. Board:** es ist erforderlich, diese Funktion über den entsprechenden Druckknopf zu aktivieren, um die als Optional gewählte Pedalschaltung zur Steuerung der Ausführung der Arrangers verwenden zu können. Nähere Hinweise hierzu finden Sie im Kapitel Pedalsteuerung.
- F10 Bass To Pb:** wenn eine Pedalschaltung angeschlossen ist und diese Funktion bei zugeschaltetem **MANUAL BASS** über den entsprechenden Druckknopf aktiviert wird, gestattet diese, den Bassklang des Styles abgekoppelt vom Arranger zu spielen, während es links vom Splitpunkt noch möglich ist, den Akkord für den Arranger zu spielen.

ARRANGE MODE: ZWEITE SEITE



- F1 Step Tempo:** nach Anwahl über den entsprechenden Funktionsdruckknopf und Einstellung mit den **VALUE +/-** -Knöpfen gestattet

diese Funktion, den Wert festzusetzen, um den das Tempo bei einmaliger Betätigung des Druckknopfs **RIT ACC (TAP)** erhöht bzw. herabgesetzt wird.

F2 AutoCrash: als Defaulteinstellung aktiviert bewirkt die Funktion einen Crash-Schlag am Ende jedes Intros und Fill Ins. Zur Deaktivierung ist der entsprechende Funktionsdruckknopf zu betätigen.

F3 Sync Time: mit **VALUE +/-** abänderbar gestattet diese Funktion, präzise die Zeit in Millisekunden anzuzeigen, nach Ablauf derer der Arranger seine Ausführung bei aktiviertem **SYNC STOP** und gespieltem Akkord wieder aufnimmt. Für den Fall, dass ein Akkord kürzer als der vorgegebene Wert gespielt wird, hält **KEY STOP** die Ausführung des Styles an. Bei den musikalischen Stilen, die ein schnelles Absetzen (wie beim Tango) erforderlich machen, sind Werte um 150 Millisekunden empfehlenswert, bei langsameren Stilen wie den 16-Beats ist ein Wert zwischen 500 und 600 Millisekunden nahe zu legen. Werden die Druckknöpfe **VALUE +/-** gleichzeitig betätigt, wird der Standardwert von 250 Millisekunden wieder hergestellt.

F4 Lower Lock: bei Betätigung werden die verwendeten Lower-Klänge unabhängig von den Übergängen zu anderen Styles beibehalten.

F5 Bass Lock: bei Betätigung wird der verwendete Bassklang unabhängig von den Übergängen zu anderen Styles beibehalten.

F6 Chord Mode: durch wiederholtes Betätigen des Funktionsdruckknopfs **F6** wird die Akkorderkennungsmodalität unter den folgenden vier Möglichkeiten gewählt:

Fingered 1 erkennt den Akkord nur aufgrund der tatsächlich im jeweiligen Moment gespielten Noten, so dass auch Biakkorde erkannt werden, wenn nur eine Note des Akkords nicht angeschlagen wird, während die anderen beiden gespielt werden, und dies auch bei zugeschaltetem **HOLD**.

Fingered 2 ist der Funktion Fingered 1 ähnlich, behält aber alle Noten des gespielten Akkords gespeichert. Wenn in einem Dreitonakkord nur eine Note nicht gespielt wird, entspricht der wiedergegebene dem Originalakkord.

Easy 1 führt einen Akkord mit einer Mindestanzahl von Noten aus; spielen Sie beispielsweise den Hauptton, wird der Dur-Akkord ausgeführt; fügen Sie die kleine Terz hinzu, wird ein Moll-Akkord geschaffen; spielen Sie die Septime mit dem Grundton, wird ein Septakkord erzielt.

Easy 2 ist der Funktion Easy 1 ähnlich, erkennt aber auch Akkorde, denen Noten hinzugefügt werden, so dass der gesamte Akkord nicht noch einmal angeschlagen werden muss.

F7 Pian. Sustain: aktiviert bzw. deaktiviert die **Sustain**-Funktion im **Pianist**-Modus, so dass das **Sustain**-Pedal zu verwenden ist, um die Erkennung des Akkords zu deaktivieren und auf der gesamten Tastatur freihändig zu spielen, sofort nachdem der Akkord eingestellt wurde.

F8 Retrigger & Mode:

Retrigger & Mode	
Chord1	Close
Chord2	Close
Chord3	Close
Chord4	Close
Chord5	Close

assoziiert Parameter mit Funktionsdruckknöpfen für den **Retrigger** und ruft eine Reihe von Parametern in der Mitte der Seite für **Mode** ab. Außerdem gestattet diese Funktion die Zuordnung eines anderen **Style Settings** zu dem jeweiligen Style

F1 Style Setting: zeigt das dem aktuellen Style zugeordnete **Style Setting** an. Um dieses **Style Setting** zu modifizieren, sind die **VALUE +/-**-Knöpfe zu verwenden. Den Vorgang mit **SAVE/ENTER** quittieren. Von der **SAVE/ENTER**-Seite aus die Änderung von Style und **Style Setting** bestätigen, indem **F2 Styles** betätigt wird. Den Namen des Styles, mit dem das neue **Style Setting** verknüpft ist, eingeben und mit **F10 Exec** quittieren. Für den Fall, dass ein anderer Style abgerufen werden soll, um ein weiteres **Style Setting** zuzuordnen, ist es erforderlich, auf die Hauptmenüseite zurückzukehren, den Style mit den jeweiligen **STYLES**- und Funktionsdruckknöpfen anzuwählen, erneut auf die Hauptmenüseite zu gehen und dann ins **F4 Arrange Mode**-Menü wie oben beschrieben einzusteigen.

Retrigger: Die **Retrigger**-Funktion ist als Defaulteinstellung auf der Bassspur des Styles aktiviert, was es gestattet, den Grundton bei jedem Akkordwechsel zu wiederholen. Wenn der Retrigger auch für die Begleitspuren aktiviert ist, wiederholen diese den am ersten Step des ersten Style-Taktes programmierten Akkord. Die verfügbaren Parameter sind:

F1 Style Set: zeigt das aktuelle Style Set an.

F2 Bass: als Defaulteinstellung aktiviert; Deaktivierung durch erneutes Betätigen des Funktionsdruckknopfs **F2**.

F3 Chord 1: durch Betätigen des entsprechenden Druckknopfs, wird die **Retrigger**-Funktion für die Spur **Chord 1** zugeschaltet.

F4 Chord 2: durch Betätigen des entsprechenden Druckknopfs, wird die **Retrigger**-Funktion für die Spur **Chord 2** zugeschaltet.

F6 Chord 3: durch Betätigen des entsprechenden Druckknopfs, wird die **Retrigger**-Funktion für die Spur **Chord 3** zugeschaltet.

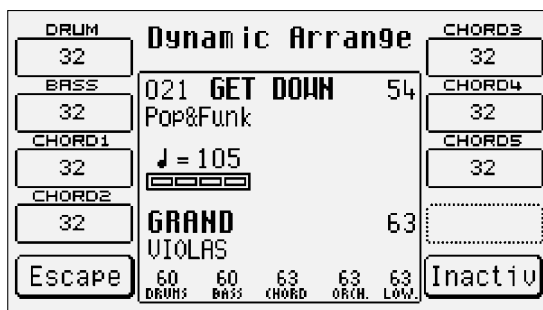
F7 Chord 4: durch Betätigen des entsprechenden Druckknopfs, wird die **Retrigger**-Funktion für die Spur **Chord 4** zugeschaltet.

F8 Chord 5: durch Betätigen des entsprechenden Druckknopfs, wird die **Retrigger**-Funktion für die Spur **Chord 5** zugeschaltet.

Mode:

Die Funktion **Mode** definiert das harmonische Verhalten der Begleitspuren (**Chord 1, 2, 3, 4, 5**): **Close** verwendet Akkorde mit angenäherten Umkehrungen - **Parallel** bewegt die Akkorde, ohne die Intervalle, aus denen sie sich zusammensetzen, zu verändern. Im allgemeinen ist die Funktionsweise **Close** die musikalischere und natürlichere. Um den Parameter **Mode** zu modifizieren, ist die Style-Spur mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen zu wählen und der Wert mit **F10 Select** zu ändern. Um zur zweiten Seite von **Arrange Mode** zurückzukehren, ist **F5 Escape** zu drücken.

F9 Dyn. Arranger:



über die Velocity der Tastatur ist es möglich, die Lautstärke der einzelnen Spuren eines Styles zu regulieren. Die über **Dynamic Arranger** abgerufene Seite gestattet es, für jede Spur die Empfindlichkeit auf die Tastendynamik anzugeben, so dass in der Folge die Lautstärke der Spur entsprechend geändert wird. Je höher der Wert ist, desto stärker hängt die Lautstärke der Spur von der Velocity ab. Die verfügbaren Parameter sind:

F1 Drum: Velocity-Empfindlichkeit für die **Drum**-Spuren

F2 Bass: Velocity-Empfindlichkeit für die **Bass**-Spuren

F3 Chord 1: Velocity-Empfindlichkeit für die **Chord 1**-Spuren

F4 Chord 2: Velocity-Empfindlichkeit für die **Chord 2**-Spuren

F6 Chord 3: Velocity-Empfindlichkeit für die **Chord 3**-Spuren

F7 Chord 4: Velocity-Empfindlichkeit für die **Chord 4**-Spuren

F8 Chord 5: Velocity-Empfindlichkeit für die **Chord 5**-Spuren

F5 Escape: Rückkehr zur Arrange Mode-Seite

F10 Active/Inactive: durch wiederholtes Betätigen des entsprechenden Funktionsdruckknopfs wird die Funktion **Dynamic Arranger** aktiviert bzw. deaktiviert.

Um den Empfindlichkeitswert der einzelnen Spuren zu ändern, sind nach Anwahl über den jeweiligen Funktionsdruckknopf die **VALUE +/-**-Knöpfe zu verwenden.

F10 Rev. Lock:

im aktivierten Zustand wird bei Betätigen des entsprechenden Funktionsdruckknopfs der aktuelle Hall für die nachfolgend aufgerufenen Styles und auch eventuellen Midi-Dateien fest eingestellt.

ARRANGE VIEW-MENÜ

Von der Hautmenüseite aus verschaffen Sie sich mit **F5 Arrange View** Zugriff auf vier Seiten, um Klangfarben, Lautstärken, Effekte und Pan für jede Spur eines Styles ändern zu können. Am Ende des Vorgangs muss der Style als **Custom Style** gesichert werden.

Die **Arrange View**-Seiten können während der Ausführung eines Styles zu dessen Optimierung programmiert werden. Die Spuren, die im jeweiligen Moment erklingen, werden durch einen blinkenden Punkt gekennzeichnet.

Die einzelnen Spuren der automatischen Begleitung, denen die **Lower 1** und **Lower 2**-Bereiche hinzugefügt werden, sind den jeweiligen Funktionsdruckknöpfen zugeordnet. Um die auf die erste Seite nachfolgenden aufzurufen, sind die **PAGE +/-**-Knöpfe zu verwenden.

ÄNDERUNG DER KLANGFARBEN

Von jeder der vier Seiten ist es möglich, auch die Klangfarbe einer Spur für die Bereiche **Arrange A, B, C, D, Intro 1, 2, 3**, und **Ending 1, 2, 3** zu ändern. Die Änderung kann sich auf den im Moment gewählten Arranger-Bereich (**Single**-Modus) oder auf alle Bereiche (**Global**-Modus) erstrecken.

Die Anwahl der Klangfarbe kann für die Bereiche **Arrange A, B, C** und **D** bei Arranger auf Stop erfolgen, während es für **Intros** und **Endings**

erforderlich ist, den Arranger zu starten, das jeweilige Intro oder Ending abzurufen und, nachdem der Bereich aktiviert wurde, die Klangfarbe, die geändert werden soll, zu wählen.

Um die Klangfarbe zu ändern, ist wie folgt vorzugehen:

- Den Style, der geändert werden soll, anwählen und mit **EXIT** auf die Hauptmenüseite zurückkehren.
- In **Arrange View** einsteigen, indem der Druckknopf **F5 ARRANGE VIEW** betätigt wird.
- Um einen **Arrange**-Bereich zu ändern, ist dieser mit den dedizierten Funktionsdruckknöpfen anzuwählen. Der Arranger kann hierbei sowohl bereits auf Ausführung als auch auf Stop geschaltet sein. Für **Intros** und **Endings** ist es erforderlich, die Anwahl bei Arranger in Ausführung vorzunehmen.
- Um zu wissen, welche Spuren der melodischen Begleitung zu ändern sind, ist der Arranger zu starten und zu beobachten, welche Spuren durch den blinkenden Punkt gekennzeichnet sind.
- Um die Spur, deren Klangfarbe zu ändern ist, anzuwählen, sind die entsprechenden Funktionsdruckknöpfe neben dem Display zu verwenden; die angewählte Spur wird ca. zwei Sekunden lang verdunkelt.
- Innerhalb von zwei Sekunden ist nun einer der **VOICES**-Knöpfe zu betätigen, um die Klanggruppen abzurufen. Nun kann der Klang ohne zeitliche Beschränkung gewählt werden.
- Den Klang mit den **VOICES**-, **PAGE** +/- und da, wo erforderlich mit den Funktionsdruckknöpfen festlegen.
- Nach Anwahl des Klangs ist mit den **CURSOR** +/-Knöpfen zu bestimmen, ob die Änderung sich auf alle Arranger-Bereiche (**Global**) oder nur auf jenen im Moment in Verwendung stehenden (**Single**) erstreckt. Der Parameter **Global/Single** kann unten am Display oder oberhalb des Feldes angezeigt sein, in dem der Name des verwendeten Styles erscheint.

Die Wahl des Klangs sowohl in **Global** als auch in **Single** besitzt Wertigkeit auch für die beiden **Lower**-Teile und die **Drum 1**-Spur. In diesem letzten Fall rufen die **VOICES**-Knöpfe nach Anwahl der **Drum 1**-Spur die Drum Set-, User Drum Set- e RAM Drum Set-Gruppen ab. Es ist nicht möglich, das Drum Set von Drum 2 zu ändern, weil es ein Live Drum und besondere Einstellungen nutzt, welche die Änderung nicht zum Tragen kommen lassen.

Der auf diese Weise abgeänderte Style kann als Custom Style gesichert werden, wenn die Einstellungen nicht verloren gehen sollen. Weitere Details folgen.

TRANSPOSITION LOWER 1/2

Den Bereich mit **F4 Lower 1** oder **F5 Lower 2** ansteuern, so dass am Display der im Moment in Verwendung stehende Bereich des Arrangers und die Transposition des angewählten Teils angezeigt werden.

Die Transposition mit den **CURSOR** +/-Knöpfen binnen weniger Sekunden ansteuern, andernfalls wird der Transpositionsparameter für den **Lower**-Teil nicht mehr angezeigt und die **CURSOR** +/- -Druckknöpfe dienen zur Transposition des gesamten Styles.

Den Vorgang für die anderen Style-Bereiche wiederholen.

ARRANGE VIEW: ERSTE SEITE

DRUM1-63 Rave	Arrange Volume 1/4	CH.1-31 RODES
DRUM2-59 SLOWBEAT	021 GET DOWN 54	CH.2-50 SOLIDBODY4
BASS-52 SYNBASS4	Pop&Funk	CH.3-46 MUTED
LOW1-40 DARK	J = 105	CH.4-50 HITS
LOW2-63 DK PIANO	GRAND VIOLAS 63	CH.5-40 STRINGS
	60 60 63 63 63	
	DRUMS BASS CHORD ORCH. LOW.	

eben der Änderung der Lautstärke der einzelnen Spuren und **Lower**-Teile gestattet das SD1 die **Mute**-Schaltung einer Spur auch für die nachfolgenden Styles zu aktivieren.

Um eine Spur nach Anwahl derselben über den entsprechenden Funktionsdruckknopf auf **Mute** zu schalten, sind die **VALUE** +/-Knöpfe gleichzeitig zu betätigen.

Um den Anfangswert wieder herzustellen, ist einer der **VALUE** +/-Knöpfe zu betätigen.

Soll die Lautstärke einer Spur oder eines Teils geändert werden, sind diese mit dem jeweiligen Funktionsdruckknopf anzuwählen. Der Lautstärkenwert wird mit den **VALUE** +/-Knöpfen geändert.

Die **Mute**-Funktion wird nach gleichzeitiger Betätigung der **VALUE** +/-Knöpfe aktiviert und nicht durch Nullsetzung des Lautstärkenwerts. Nur für die **Lower**-Teile ist es möglich, einen anderen Lautstärkenwert für die einzelnen Arranger-Bereiche festzulegen.

ARRANGE VIEW: ZWEITE SEITE

DRUM1-0 Rave	Arrange Reverb 2/4					CH.1-32 RODES
DRUM2-0 SLOWBEAT	021 GET DOWN	54				CH.2-17 SOLIDBOOY
BASS-0 SYMBASS4	Pop&Funk					
	♩ = 105					
	□□□□					
LOW1-32 DARK	GRAND	63				CH.3-17 MUTED
LOW2-32 DK PIANO	VIOLAS					
	60 DRUMS 60 BASS 63 CHORD 63 ORCH. 63 LOW.					
		CH.4-47 HITS				
		CH.5-47 STRINGS				

Die Hallstärke für jede Spur und die **Lower**-Teile bleibt für alle Style-Bereiche gleich. Zur Änderung sind zunächst die Spur oder der Teil mit dem entsprechenden Funktionsdruckknopf anzuwählen, um anschließend den Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen nach Wunsch einzustellen.

ARRANGE VIEW: DRITTE SEITE

DRUM1 0 Off	Arr. Effects 3/4					CH.1-25 Chorus
DRUM2 0 Off	021 GET DOWN	54				CH.2-0 Off
BASS-0 Off	Pop&Funk					
	♩ = 105					
	□□□□					
LOW1-32 Off	GRAND	63				CH.3-0 Off
LOW2-32 Off	VIOLAS					
	60 DRUMS 60 BASS 63 CHORD 63 ORCH. 63 LOW.					
		CH.4-0 Off				
		CH.5-0 Off				

Für jede Spur bzw. jeden **Lower**-Teil kann festgelegt werden, welcher Effekt, d.h. Chorus, Delay oder Distorsion den Klang verarbeitet und wie stark der Effekt sein soll.

Zur Änderung sind zunächst die Spur bzw. der Teil mit dem entsprechenden Funktionsdruckknopf anzuwählen, anschließend ist derselbe Funktionsdruckknopf wiederholt zu betätigen, um den Effekt zu bestimmen, der zugeordnet werden soll. Bei angewählter Spur bzw. angewähltem Teil ist mit den **VALUE +/-**-Knöpfen der Wert der gewünschten Intensität des Effekts einzugeben.

ARRANGE VIEW: VIERTE SEITE

DRUM1 -- VOCAL1	Arrange Pan 4/4					CH.1-24L RODES
DRUM2 -- VOCALS	024 VOCALIZE	48				CH.2-41R HMMH
BASS -- HARMJAZZ	Pop&Funk					
	♩ = 95					
	□□□□					
LOW1 -- INCAPAD	GRAND	63				CH.3-41L INCAPAD
LOW2 -- DK PIANO	VIOLAS					
	60 DRUMS 60 BASS 63 CHORD 63 ORCH. 63 LOW.					
		CH.4-26R BOOM&UAP				
		CH.5-24L CHOIR2				

Der Pan gestattet es, mit differenzierten Werten für Right und Left den Klang auf Stereoebene zu positionieren. Zur Änderung sind zunächst die Spur bzw. der Teil mit dem entsprechenden Funktionsdruckknopf anzuwählen. Der Wert wird über **VALUE +/-** nach Wunsch eingestellt. Zwei Striche zeigen an, dass der Klang in der Mitte der Stereoebene liegt.

CUSTOM STYLES SPEICHERN UND SICHERN

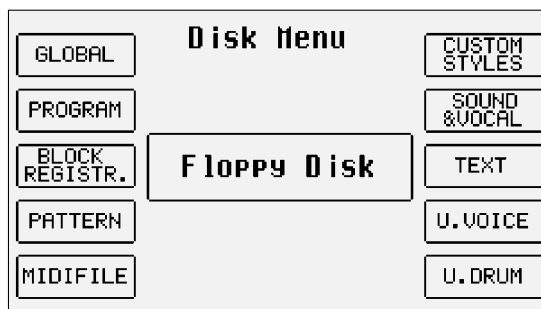
REGISTR.	Save/Edit	END VOICES
STYLES		RESET
POWER ON SETUP		
ONE TOUCH EDIT		
Escape		

Alle bisher beschriebenen Parameter von **Arrange View** sowie **Retrigg Mode** von **Arrange Mode** müssen in einem **Custom Style** gesichert werden, um auch später noch abgerufen werden zu können. Der Vorgang läuft wie bereits erläutert von **Save/Enter** ausgehend ab.

SPEICHERN EINES CUSTOM STYLES

- Nach Änderung der Parameter ist der Druckknopf **SAVE/ENTER** zu betätigen, um den Speichervorgang anzusteuern.
- Auf der Seite, die angezeigt wird, **F2 Styles** wählen.
- Den Namen des Custom Styles mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-** Knöpfen eingeben.
- Den Vorgang mit **F10 Save** quittieren oder die Seite **F5 Escape** verlassen; die geänderten Parameter werden zusammen mit dem Style im Flash RAM-Speicher gesichert.

SICHERN ALLER CUSTOM STYLES AUF DISK



Es ist möglich, auf Disk alle Custom Styles in einem einzigen Block zu speichern. Der Vorgang resultiert durch Zuschalten der **MASTER FOLDER**-Funktion vereinfacht.

- Das **DISK**-Menü mit dem entsprechenden Druckknopf öffnen.
- Die **Master Folder**-Funktion, sofern noch nicht aktiviert, mit dem jeweiligen Druckknopf zuschalten (LED leuchtet auf).
- **F5 Folder Choice** anwählen.
- Auf der Seite, die angezeigt wird, **F5 Styles** anwählen, so dass am Display der Inhalt des den Styles dedizierten Folders erscheint.
- Den Sicherungsvorgang über **F3 Save** aktivieren.
- **F6 Custom Styles** wählen.
- Den Namen des Custom Styles mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-** Knöpfen eingeben.
- Den Vorgang mit **F10 Save** quittieren oder die Seite **F5 Escape** verlassen.
- Die auf diese Weise erstellte Datei enthält alle **Custom Styles** und weist den Zusatz **.STY** auf.

Style & Sound

Die Styles mit neuen Mustern individuell zu gestalten, das ist eine der bisher ungekannten Möglichkeiten, die das SD1 bietet. Es können bis zu vier Audio-Samples (in .WAV, .INS und .MSP-Format) für ebenso viele Begleitspuren verwendet werden. Zudem ist es für die **Drum 2**-Spur möglich, einen Audio-Loop zu verwenden, der mit dem SD1-internen Sampler aufbereitet wird und von Rhythmus und Tempo her zu synchronisieren ist, ohne dass bedeutende Änderungen an der Tonhöhe und Länge des Loops vorzunehmen wären.

Während die Zuweisung der Audio-Samples vom **Arrange View**-Menü aus erfolgt, ist die Verwendung eines Loops für die **Drum 2**-Spur mit dem Pattern-Editing möglich, auf dessen Kapitel wir hier verweisen.

Die Verknüpfung zwischen Audiomustern und Style-Spuren ist möglich unter der Voraussetzung, dass die betreffenden Audiodateien im **Folder 94 Sound** enthalten sind, der zum **Master Folder** gehört.

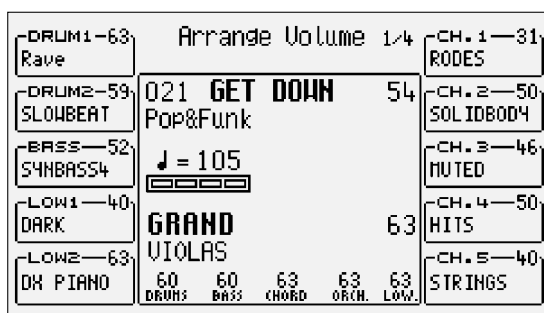
Wenn Sie den Sampler verwenden, um neue Muster zu kreieren, werden die Dateien nach Ansteuerung der Sicherung bei aktiviertem **Master Folder** automatisch im **Folder 94 Sound** gespeichert.

Um direkt Samples von Diskette auf Festplatte in den **Folder 94 Sound** zu kopieren, ist der **MASTER FOLDER**-Druckknopf zu betätigen.

Bevor ein Sample einer Spur zugewiesen wird, ist es erforderlich, das Sample in RAM zu laden. Nähere Details finden Sie im Kapitel **Sound Load**.

Die Vorgangsweise, um ein Sample einer Spur zuzuweisen, ist genau dieselbe wie jene, die für die Änderung der Klangfarbe einer Spur im Kapitel Arranger beschrieben wurde, auf das wir hier verweisen. Nachstehend sind die wichtigsten Details angeführt.

- Den Style, der geändert werden soll, anwählen und mit **EXIT** auf die Hauptmenüseite zurückkehren.
- In **Arrange View** einsteigen, indem der Druckknopf **F5 ARRANGE VIEW** betätigt wird



- Den Arranger-Bereich anwählen, zu dem die zu ändernde Spur gehört.
- Um die Spur anzuwählen, deren Klangfarbe zu ändern ist, sind die jeweiligen Funktionsdruckknöpfe neben dem Display zu betätigen: die angewählte Spur wird ca. zwei Sekunden lang verdunkelt.
- Binnen zwei Sekunden RAM/FLASH drücken, um die in RAM geladenen Samples abzurufen. Das gewünschte Muster kann nun ohne zeitliche Begrenzung gewählt werden.
- Die **VOICES-** oder **PAGE +/-**-Knöpfe dienen dazu, die nachfolgenden Seiten zu durchlaufen und die Funktionsdruckknöpfe, um das Sample zuzuweisen.
- Nach Wahl der Klangfarbe ist mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen festzulegen, ob die Änderung alle Arranger-Bereiche (**Global**) oder nur den im Moment verwendeten betrifft (**Single**).
- Wenn gewünscht, wiederholen Sie den Vorgang, um auch anderen Spuren ein Sample zuzuordnen.
- Den **Custom Style** mit **SAVE/ENTER** sichern.

Der **Custom Style** verwendet immer das Audio-Sample, vorausgesetzt, dass dieses im RAM vorhanden ist. Es ist somit ratsam, sowohl einen **Sound Block** als auch einen **Style Block** aus **Custom Styles** zu erstellen, um sicher zu gehen, dass das gesamte Material korrekt geladen wird. Ein **RAM Style** hingegen ladet immer automatisch das zugewiesene Audio-Sample.

RAM Style und Flash RAM

Dank der Geschwindigkeit der internen Festplatte ist es möglich, in den RAM-Speicher einen Style aus jedem Folder der Hard Disk zu laden. Der Ladevorgang erfolgt sowohl bei aktiviertem Arranger als auch bei Arranger im Stoppzustand und erfordert nicht mehr als zwei Sekunden. Im Gegensatz zu den Flash RAM-residenten Custom Styles verbleibt ein RAM Style bei abgeschaltetem Gerät nicht im Speicher. Ob ein Style in RAM oder Flash RAM geladen wird, ist eine Frage der Organisation - vom praktischen Standpunkt her ist der einzige Unterschied in der Zeit und der Möglichkeit gelegen, beim Einschalten schon die bevorzugten Styles in Form der Custom Styles zur Verfügung zu haben. Allerdings ist es für die RAM Styles möglich, eine Liste von Styles zu kreieren, die beim Einschalten des Instruments automatisch geladen werden.

Es ist nicht mehr möglich, wie es beim Ketron X1 der Fall war, einen oder mehrere Styles von Diskette nach Flash RAM zu kopieren oder zu importieren. Es immer erforderlich, zunächst auf Hard Disk zu kopieren und dann von hier aus zu laden. Die Ram Styles stellen genau jene Übergangsform von Hard Disk in den RAM-Speicher dar. Um einen RAM Style von einem Flash RAM Style zu unterscheiden, wird am Display unter dem Namen und unter der Nummer der geladenen Styles der Hinweis „DISK“ angezeigt.

Die RAM Styles können einzeln (**Single RAM Style**) oder im Block (**Block RAM Style**) geladen werden. Die vollständigsten Optionen sind bei zugeschalteter **Master Folder**-Funktion gegeben, aber es ist auch möglich, einzelne Styles aus einem Folder zu importieren, der nicht mit dem **Master Folder** in Verbindung steht. Die nachfolgende Tabelle erläutert die Unterschiede:

Funktion	Master Folder aktiviert	Master Folder deaktiviert
Single RAM Style - Laden von der Hauptmenüseite aus	Ja	Ja
Single Ram Style - Laden bei Arranger in Ausführung	Ja	Ja
Anzeige der Liste der im Folder enthaltenen Styles (Pattern List)	Ja	Ja
Anzeige des Inhalts des Folders	Ja	Nein
Bezugsfolder	95 Style	Zuvor angewählter Folder, der allerdings nicht mit dem Master Folder verknüpft ist
Löschen eines Styles in RAM	Ja	Nein
Anzeige des verfügbaren Speicherplatzes und des für den Style erforderlichen Speicherplatzes	Ja	Nein
Kreieren eines Block RAM Styles	Ja	Nein
Direktladen in Flash RAM	Nein	Ja

EINEN RAM STYLE BEI AKTIVIERTEM MASTER FOLDER LADEN

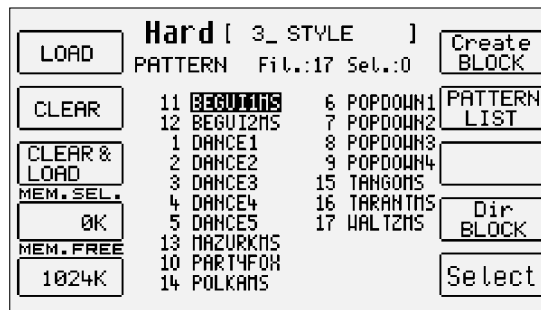
Es gibt zwei Möglichkeiten, einen einzelnen Style zu laden: erstens direkter Abruf des Styles durch Eingabe der innerhalb des Folders 95 Style zugewiesenen Nummer; zweitens Anzeige des Verzeichnisses aller im Folder 95 Style enthaltenen Styles, aus dem der gewünschte anzuwählen ist, oder Anzeige des gesamten Inhalts des Folders 95 Style.

EINEN SINGLE RAM STYLE DIREKT LADEN

- Von der Hauptmenüseite aus die Druckknöpfe **MASTER FOLDER** und **SINGLE RAM STYLE** betätigen.
- Vergewissern Sie sich, dass die LED von **BLOCK/LIST** nicht leuchtet.
- Über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) die dreistellige Nummer des Styles eingeben, der geladen werden soll. Der Zustand des Arrangers ist hierbei unerheblich.
- Es erscheint neben dem Namen des Styles das Symbol “#”, was anzeigt, dass das SD1 in den RAM-Speicher lädt.
- Am Ende des Vorgangs wird der Name des Styles ohne Symbol angezeigt.
- Um die Custom Styles abzurufen, ist der jeweilige **CUSTOM STYLE**-Knopf zu betätigen.

EINEN ODER MEHRERE SINGLE RAM STYLES MIT PATTERN LIST LADEN

- Von der Hauptmenüseite aus ist der Druckknopf **MASTER FOLDER** zu betätigen.
- Die Funktion **BLOCK/LIST** zuschalten. Die Seite, die hiermit aufgerufen wird, zeigt alle Styles (in Pattern-Format) an, die im Folder 95 Style enthalten sind. Bezüglich der auf dieser Seite verfügbaren Funktionen wird auf den nächsten Absatz verwiesen.



Es ist möglich, den Inhalt des Folders mit **F7 Pattern List** über das gesamte Display anzuzeigen: in drei Spalten werden die Namen der Styles angezeigt und unten erscheint der aktuelle Tempowert sowie der Name des im Moment geladenen Styles.

Von dieser Liste aus ist der zu ladende Style mit den **CURSOR** +/--Knöpfen auszuwählen und nach RAM mit **F10 Load** zu importieren. Wenn die Anzeige **F10 Play** erscheint, heißt das, dass der Style in den RAM-Speicher geladen wurde.



In Alternative hierzu kann die Nummer des zu ladenden Styles mit dem Zifferntastenblock (d.h. mit den **STYLES**-Knöpfen) eingegeben werden. Es ist möglich, von dieser Seite aus den Tempowert durch gleichzeitige Betätigung der Druckknöpfe **SLOW** und **FAST** „einzufrieren“. Bestätigt wird der Vorgang durch Anzeige des Symbols „*“ neben dem Tempowert.

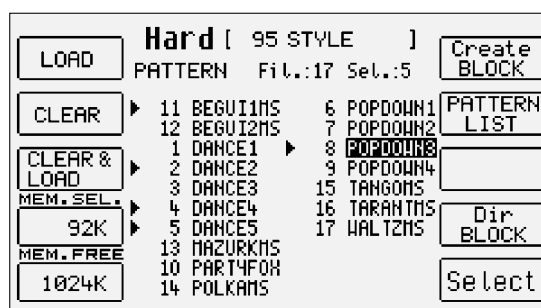
Die Arranger-Steuerungen sind verfügbar, so dass der Style sofort gespielt werden kann.

Es ist nicht erforderlich, zur Hauptmenüseite zurückzukehren, um den Arranger zu verwenden. Auf der Pattern List-Seite können die anderen zu ladenden Styles auch bei Arranger in Ausführung angewählt werden. Die in RAM geladenen Styles sind durch das Symbol „♦“ gekennzeichnet. Der Vorteil, mehrere Styles in Ram zu laden, besteht darin, dass diese von der Hauptmenüseite aus über die bereits beschriebene Funktion Single RAM Style unmittelbar abrufbar sind.

MEHRERE RAM STYLES VON HARD DISK LADEN UND VERWALTEN

Mit diesem Vorgang können mehrere direkt in den Speicher zu ladende RAM Styles angewählt werden. Zudem ist es möglich abzulesen, wieviel Speicherplatz noch zur Verfügung steht und wieviel Speicherplatz der einzelne Style in Anspruch nimmt, sowie der gesamte RAM-Inhalt während des Ladens der angewählten Styles gelöscht werden kann.

- Von der Hauptmenüseite aus den Druckknopf **MASTER FOLDER** betätigen.
- **BLOCK/LIST** drücken. Die Seite, die abgerufen wird, zeigt alle Styles (in Pattern-Format) an, die im Folder 95 Style enthalten sind. Der Zustand des Druckknopfs **SINGLE RAM STYLE** hat keinen Einfluss auf die Vorgänge.
- Die Seite, die geöffnet wird, zeigt in der Mitte des Displays alle Styles (in .PAT-Format) an und bietet diverse Wahlmöglichkeiten. Um die zu ladenden Styles auszuwählen, sind folgende Druckknöpfe zu verwenden: **VALUE** +/- zum Durchlaufen der Dateien, **CURSOR** +/- zum Abrufen der nachfolgenden Gruppen, soweit im Folder vorhanden, und **F10 Select** zur Bestätigung der Anwahl. Neben jedem angewählten Style wird das Symbol „>“ angezeigt. Werden die **VALUE** +/--Knöpfe gleichzeitig betätigt, werden alle im Folder 95 Style enthaltenen Styles angewählt.



Die verfügbaren Parameter sind die folgenden:

F1 Load: lädt in den RAM-Speicher die angewählten Styles

F2 Clear: löscht die Styles im RAM-Speicher

F3 Clear & Load: lädt die angewählten Styles und löscht gleichzeitig die im RAM-Speicher vorhandenen Styles.

F4 Memory Selection: gibt an, wieviel RAM-Speicherplatz von den angewählten Styles in Anspruch genommen wird.

F5 Memory Free: gibt an, wieviel RAM-Speicherplatz noch für RAM-Styles frei ist.

F6 Create Block: erstellt eine einzige Datei, die alle angewählten Styles enthält. Diese Funktion wird in der Folge noch eingehender beschrieben.

F7 Pattern List: zeigt über das gesamte Display das Verzeichnis der im Folder 95 Style enthaltenen Styles an.

F9 Dir Block: zeigt nur die Block Style- Dateien im Folder an.

F10 Select: bestätigt die Anwahl.

Die in den RAM-Speicher geladenen Styles werden durch das Symbol "♦" gekennzeichnet.

Es ist möglich, von dieser Seite auf das Menü Disk zur Dateiverwaltung überzugehen, indem der Druckknopf **BLOCK/LIST** deaktiviert wird. Die von dieser Seite aufgerufenen Funktionen werden im Kapitel Disk im Detail erläutert.

EINEN BLOCK STYLE KREIEREN

Bis zu 32 Styles können in einer einzigen Datei zusammengefasst werden, um in einem Vorgang geladen zu werden - diese Dateien werden als Block Styles bezeichnet und sind durch den Zusatz .STY zu erkennen.

Um einen Block Style zu kreieren, ist es erforderlich, die Styles auf der oben beschriebenen mit **BLOCK/LIST** abgerufenen Seite auszuwählen. Zur Anwahl der Styles sind folgende Druckknöpfe zu verwenden: **VALUE +/-** zum Durchlaufen der Dateien, **CURSOR +/-** zum Abrufen der nachfolgenden Gruppen, soweit im Folder vorhanden, und **F10 Select** zur Quittierung der Anwahl. Neben jedem angewählten Style wird das Symbol ">" angezeigt.

Werden die **VALUE +/-**-Knöpfe gleichzeitig betätigt, werden alle im Folder 95 Style enthaltenen Styles angewählt.

Den Vorgang mit **F6 Create Block** ansteuern.

Die abgerufene Seite gestattet es, den Namen der Datei über die Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfe einzugeben.

Der Parameter **F4 Mem. Sel.** gibt die Größe der Block Style-Datei an.

Um diese Seite zu verlassen bzw. die Sicherung abubrechen, ist **F5 Escape** zu drücken.

Nach Eingabe des Dateinamens ist die Erstellung des Block Styles mit **F10 Save** zu bestätigen.

Die Block List-Dateien sind ebenso im Folder 95 Style enthalten.

Es ist möglich, nur diese Dateien über **F9 Dir Block** anzuzeigen.

Nachdem mit den Druckknöpfen **VALUE +/-**, **CURSOR +/-** und **F10 Select** eine Block Style-Datei angewählt wurde, ist es möglich, den Namen der beinhalteten Styles mit **F8 View Block** anzuzeigen.

Um zum Verzeichnis der Block Style-Dateien zurückzukehren, ist **F10 Escape** zu drücken.

Um zur Anzeige der Styles im Folder zurückzukehren, ist **F9 Dir Pattern** zu drücken.

EINEN BLOCK STYLE LADEN UND DIE RAM STYLES ABRUFEN

- Von der Hauptmenüseite aus ist die **MASTER FOLDER**-Funktion zu aktivieren.
- **BLOCK/LIST** drücken.
- **F9 Dir Block** betätigen, um die im Folder 95 Style vorhandenen Block List-Dateien anzuzeigen..

- Zur Anwahl des Block Styles sind folgende Druckknöpfe zu verwenden: **VALUE +/-** zum Durchlaufen der Dateien, **CURSOR +/-** zum Abrufen der nachfolgenden Gruppen, soweit im Folder vorhanden, und **F10 Select** zur Quittierung der Anwahl. Neben jedem angewählten Block Style

wird das Symbol ">" angezeigt.

- Zum Laden eines Block Styles **F1 Load** drücken.
- Um den Inhalt des RAM-Speichers zu löschen, **F2 Clear** ansteuern.
- Um einen Block Style zu laden und den aktuellen Inhalt der Speicherstelle zu löschen, ist **F3 Clear & Load** zu betätigen.

Die Styles sind nun im Speicher geladen.

- Zur Hauptmenüseite über **EXIT** zurückkehren.
- Den Abruf der Styles in RAM mit dem Druckknopf **SINGLE RAM STYLE** ansteuern, der bereits aktiviert ist, wenn keine anderen Vorgänge ausgeführt werden.
- Über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) die Nummer des RAM-Styles eingeben. Nähere Details sind dem Absatz "Einen Single RAM Style direkt laden" zu entnehmen.

EINEN BLOCK STYLE BEIM EINSCHALTEN AUTOMATISCH LADEN

Es ist möglich, einen automatisch beim Einschalten des Geräts zu ladenden Style Block zu kreieren bzw. abzurufen, um Zeit zu sparen. Hierfür ist mit **F9 Dir Block** das Verzeichnis der verfügbaren Style Blocks abzurufen und der gewünschte Style Block mit **VALUE +/-** und **F10 Select** anzuwählen. Nach der Anwahl erstellt das SD1 auf Betätigung des Druckknopfs **SAVE/ENTER** hin eine Datei mit dem Namen !! INIT 01.PWR, die in demselben Folder des originären Style Blocks gespeichert wird. Beim nächsten Einschaltvorgang lädt das SD1 automatisch den gewünschten Style Block. Um den automatischen Ladevorgang zu deaktivieren, ist die Datei !! INIT 01.PWR mit **F6 Delete** zu löschen, ohne das hiermit der originäre Style Block gelöscht würde. Beim Einschalten des SD1 erscheint in der Mitte des Displays die Anzeige **Block Autoloading** mit folgenden Wahlmöglichkeiten: **F5 Escape**, um den Ladevorgang abubrechen, und **F10 Exec**, um den Ladevorgang freizugeben. Wenn keine Funktion angesteuert wird, erfolgt der Ladevorgang automatisch nach einigen Sekunden.

EINEN RAM STYLE AUS EINEM FOLDER IMPORTIEREN, DER NICHT MIT DEM MASTER FOLDER VERKNÜPFT IST

Es ist möglich, das Laden von Styles auch von Foldern aus zu verwalten, die vom Musiker geschaffen wurden und nicht an den **Master Folder** geknüpft sind, auch wenn nicht alle Funktionen hierbei zur Verfügung stehen. Diesbezüglich wird auf die eingangs angeführte Tabelle verwiesen. Die in einen Folder bei deaktivierter Master Folder-Funktion kopierten Styles können direkt mit **SINGLE RAM STYLE** und Eingabe der Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) oder nach Anzeige des Verzeichnisses über **BLOCK/LIST** aus diesem wie oben beschrieben ausgewählt werden. Wenn der **Master Folder** deaktiviert ist, beziehen sich die Funktionen **Single RAM Style** und **Block/List** auf den zuletzt angewählten Folder, der nicht mit dem **Master Folder** verknüpft ist.

Vor der Ansteuerung des Ladens von Ram Styles ist es daher erforderlich, den Folder anzuwählen, der sie enthält. Nähere Angaben hierzu finden Sie im Kapitel Disk. Es ist darauf hinzuweisen, dass die in RAM geladenen Styles auf keine Weise gekennzeichnet sind. Zudem wird mit **F2 Load** nicht das Laden der Styles in RAM aktiviert, sondern der Ersatz dieser Styles mit den Custom Styles in Flash RAM.

ERSATZ DER CUSTOM STYLES

Die 107 in Flash RAM vorhandenen Custom Styles können mit jedem anderen Style ersetzt werden, der sich auf Festplatte befindet. Der Flash RAM-Speicher hat den Vorteil, die Daten auch nach Ausschalten des Geräts nicht zu verlieren. Der Custom Style jedoch, der ersetzt wird, wird nicht auf Festplatte kopiert und geht daher verloren. Aus diesem Grund muss dem Ersatz die Freigabe des Speicherschutzes über Passwort vorgehen. Der Vorgang, den wir hier nachstehend kurz erläutern, ist im Kapitel Utility im Detail beschrieben:

- Von der Hauptmenüseite aus **F3 Utility** betätigen.
- Mit **PAGE +/-** auf Seite 3 gehen.
- **F6 Password** drücken.
Beim Kauf des SD1 ist kein Passwort vorhanden, daher sind sämtliche dedizierten Funktionen zu vernachlässigen.
- Den Speicherschutz in Flash RAM (**Unlocked**) mit **F6 Flash** aufheben.
- Die Seite mit **EXIT** verlassen.

Um einen Style in Flash RAM zu ersetzen, ins **DISK**-Menü einsteigen.

- Den Folder 95 Style über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) anwählen, wenn die **Master Folder**-Funktion aktiviert ist.
- Den Folder, der die Quell-Styles enthält, mit dem Zifferntastenblock anwählen, wenn die **Master Folder**-Funktion deaktiviert ist.
- den Druckknöpfen **VALUE +/-**, **CURSOR +/-** und **F10 Select** den Quell-Style auswählen.
- **F2 Load** drücken, um den Ersatz anzusteuern.
- Es wird die Seite **Style Replace** geöffnet, auf der die Speicherstellen des Ziel-Custom Styles und des originären Styles angezeigt sind. Es ist möglich, die Zielspeicherstelle im Flash RAM mit den **VALUE +/-** -Knöpfen zu ändern.
- Nach Wahl der Zielspeicherstelle ist der Ersatz mit **F10 Execute** zu bestätigen oder mit **F5 Escape** auf die vorhergehende Seite zurückzukehren.
- Eine Meldung weist darauf hin, dass der Vorgang ausgeführt wird. Um den Vorgang zu bestätigen, **F10 Continue** drücken; um den Vorgang abubrechen und zur Folder-Seite zurückzukehren, ist **F5 Exit** zu drücken.

Die Original-Custom Styles (1-107) können vom Folder 90 Reload bei aktiviertem **Master Folder** wieder geladen werden, da dieser eine Kopie der einzelnen Styles und die Datei SDISTYO.RLD enthält, welche auf Befehl **F2 Load** das Laden der Original-Styles in Flash RAM automatisch ausführt. Es ist nicht möglich, einen einzelnen Custom Styles vom RAM-Speicher auf Festplatte zu kopieren, da das SD1 alle Klangparameter der Custom Styles in einer einzigen Datei mit dem Zusatz .STY sichert. Der Sicherungsvorgang wurde im Kapitel Arranger beschrieben.

Pattern Edit

Das SD1 gestattet, neue Styles sowohl in Echtzeit als auch durch Nutzung eines MIDI-Anschlusses aufzuzeichnen, um den Vorgang zu automatisieren bzw. zu beschleunigen. Zudem ist es möglich, verschiedene Style-**Sections** zu kopieren und Änderungen an den Klangfarben der Spuren vorzunehmen. Die wichtigsten Neuheiten des SD1 betreffen die Synchronisierung einer Audiodatei mit dem Pattern, den Einsatz eines von den aufgezeichneten Grooves abgeleiteten Live Drums und den vereinfachten Vorgang zur MIDI-Aufzeichnung.

Die mit **Pattern Edit** kreierten oder geänderten Styles werden in den hierfür vorgesehenen Folder 95 Style (bei aktiviertem **Master Folder**) eingespeichert und von hier direkt durch Betätigung eines Single RAM Style-Knopfes abgerufen. Auf diese Weise werden die im Flash RAM-Speicher bereits vorhandenen Styles nicht gelöscht. Dieser Vorgang erfolgt über die Funktion **Load**, wobei es allerdings erforderlich ist, den Schreibschutz in Flash RAM mit einem persönlichen Passwort zu deaktivieren. Vom praktischen Standpunkt her ergibt sich der einzige Unterschied zwischen Laden eines Styles in Flash RAM und Direktladen in RAM von Disk aus der Möglichkeit, die geladenen Styles auch bei ausgeschaltetem Gerät im Speicher zu belassen. Für die erfahrensten unter den Musikern bedeutet es auch, dass es möglich ist, die Anordnung der Styles im energieunabhängigen Flash-Speicher zu ändern. Bei Live-Darbietungen läuft der Ladevorgang eines Styles von Disk jedenfalls so schnell ab, dass für den Musiker keine unannehmbaren Wartezeiten entstehen.

Es ist jederzeit möglich, zu den Default-Einstellungen der Styles in Flash RAM zurückkehren, indem die Daten wie im Kapitel "Aktualisierung und Rücksetzung des SD1" beschrieben wieder hergestellt werden.

Die Stylestruktur im SD1 (auch Pattern genannt) sieht acht Spuren mit voneinander unabhängigen Parametern vor. Diese sind:

- Drum: bezogen auf ein Drum Set für den rhythmischen Bereich.
- Bass: bezogen auf einen GM-Klang für die Bassspur.
- Chord 1: bezogen auf einen GM-Klang für die erste Spur der melodischen Begleitung.
- Chord 2: bezogen auf einen GM-Klang für die zweite Spur der melodischen Begleitung.
- Chord 3: bezogen auf einen GM-Klang für die dritte Spur der melodischen Begleitung.
- Chord 4: bezogen auf einen GM-Klang für die vierte Spur der melodischen Begleitung.
- Chord 5: bezogen auf einen GM-Klang für die fünfte Spur der melodischen Begleitung.
- Drum 2: bezogen auf den Einsatz eines von einem Groove abgeleiteten Live Drums.

Jede dieser Spuren befindet sich innerhalb einer **Section**, d.h. eines eindeutig definierten automatischen Begleitbereichs.

Das SD1 gestattet die Programmierung der folgenden Sections:

- To End
- Intro 1, 2, 3
- Fill In 1, 2, 3, 4 (Break)
- Ending 1, 2, 3
- Arrange A
- Arrange B
- Arrange C
- Arrange D

Das Editing des Patterns ist sowohl für festplattenresidente Styles als auch für Flash RAM-residente Custom Styles möglich.

Um einen Style auf Hard Disk zu ändern, ist dieser mit der Funktion **F5 List** aus der Startseite von **Pattern Edit** oder aus der Liste zu wählen, die beim ersten Zugriff auf **Pattern Edit** angezeigt wird.

Um einen Custom Style zu ändern, muss ein neues Pattern mit **Pattern Edit** kreiert werden. Die Daten des Custom Styles sind anschließend mit der Funktion **F4 Copy** zu kopieren.

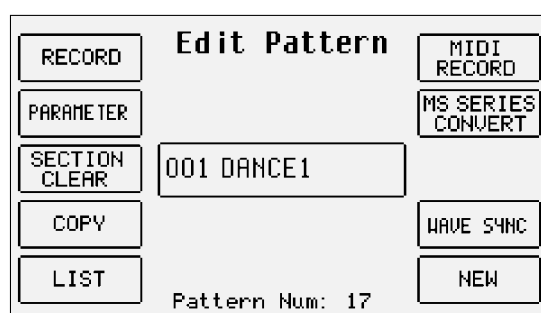
In diesem letzten Fall entspricht die Kreation eines Patterns auch der Kreation einer .PAT-Datei, deren Namen Sie mit entsprechender Kennnummer festlegen können, welche dazu dient, die Datei mit der Funktion Single RAM Style abzurufen.

Pattern Edit ist nicht für Styles auf Floppy Disk zu verwenden. Es ist erforderlich, diese vorab auf Festplatte zu kopieren.

Vom rein technischen Standpunkt aus nutzt **Pattern Edit** nur eine RAM-Speicherstelle, um einen Style zu modifizieren. Dies bedeutet, dass es nicht möglich ist, mehrere nacheinander zu ändernde Styles zu laden und vor allem, dass es notwendig ist, sämtliche vorgenommenen Änderungen jedes Mal zu sichern, denn andernfalls geht der Style in dieser Form bei Ausschalten des SD1 verloren. Die Verwaltung dieser RAM-Speicherstelle ist vollständig automatisiert und läuft für den Musiker verdeckt ab, so dass er sich nicht damit befassen muss.

DIE STARTSEITE DES EDIT PATTERN-MENÜS

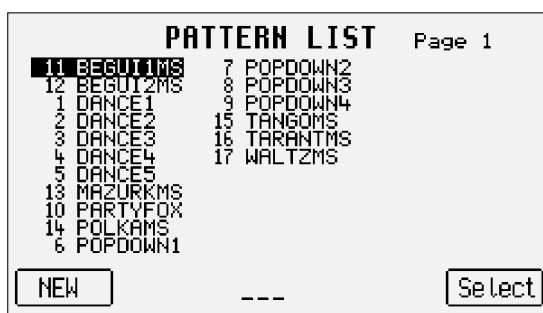
Um sich auf das Editing eines Styles Zugriff zu verschaffen, ist von der Hauptmenüseite aus **PATTERN EDIT** anzusteuern, die LED leuchtet auf. Um zur Hauptmenüseite zurückzukehren, ist der **EXIT**-Knopf zu betätigen. In einigen Fällen ist es erforderlich, die Funktionen **SONG PLAY** bzw. **SEQUENCER** zu deaktivieren, bevor es möglich ist, in Pattern Edit einzusteigen.



Eine weitere Voraussetzung, die erfüllt sein muss, ist, dass auf den Disk-Seiten Hard Disk angewählt wurde, da der Editor nur mit Dateien auf Festplatte arbeitet. Um auf Hard Disk zuzugreifen, ist:

- **DISK** zu drücken und
- mit den **PAGE +/-**-Knöpfen "Hard" neben dem aktuell gewählten Folder anzuzeigen.

Beim ersten Zugriff auf **Pattern Edit** wird bei aktiviertem **Master Folder** ein Verzeichnis aller auf Hard Disk vorhandenen Styles angezeigt, aus dem der zu ändernde mit **F10 Select** und **CURSOR +/-** zum Durchlaufen der Liste ausgewählt wird. Auf derselben Seite ist es in Alternative auch möglich, einen neuen Style mit **F5 New** zu kreieren. Nach Eingabe des Namens ist dieser mit **F10 Create** zu bestätigen. Dieselbe Funktion zur Schaffung eines neuen Patterns findet sich auf der Startseite von **Pattern Edit** und entspricht der Funktion **F10 New**.



In beiden Fällen steigen Sie ins Hauptmenü ein.

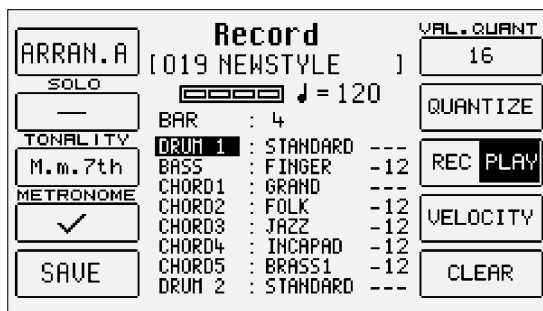
Die Startseite von **Pattern Edit** gestattet mittels hierfür vorgesehener Druckknöpfe den Abruf einer Reihe von Funktionen mit den entsprechenden Parametern. Der Name des gewählten oder neu kreierten Styles wird in der Mitte des Displays auf der ersten Seite angezeigt. Gleichzeitig erfolgt die Aktivierung der Anzeige von **SINGLE RAM STYLE**, die als Hinweis darauf gilt, dass mit einem RAM-Style gearbeitet wird.

Nachstehend finden Sie die Erklärung der Parameter der verschiedenen Menüs, die von der Startseite aus aufzurufen sind.

F1 RECORD

Von dieser Seite aus ist es möglich, die einzelnen Spuren einer **Section** aufzuzeichnen und wiederzugeben. Defaultbedingt wird Arrange A als zu ändernde **Section** eingestellt und die Wiedergabefunktion (**F8 Play**) aktiviert.

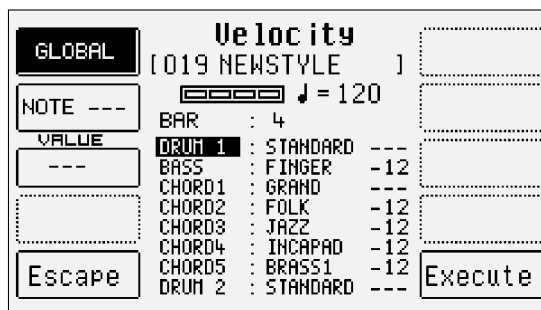
Um die angewählte **Section** abzuhören, ist es erforderlich, einen Akkord links vom Splitpunkt der Tastatur zu spielen. Wenn der Splitpunkt vor Einstieg in **Pattern Edit** am unteren Ende der Tastatur gesetzt war, wird es nicht möglich sein, den Akkord anzuschlagen. In diesem Fall müssen Sie **Pattern Edit** verlassen, einen neuen Splitpunkt einstellen und auch die Lautstärke der Lower-Bereiche auf Null setzen, indem gleichzeitig die **LOWER VOLUME +/-** -Knöpfe betätigt werden. Durch Rückkehr zu **Pattern Edit** und **F1 Record** können nun alle Spuren der **Section** in Funktion des gespielten Akkords abgehört werden.



Was die Aufzeichnung anbelangt, ist für jede **Section** die Tonalität zu bestimmen, in der aufgezeichnet werden soll. Hierbei ist unter Dur, Moll, Septime, große Septime, kleine Septime und zwei Kombinationen zu wählen, die es gestatten, die rhythmische und melodische Figur unverändert beizubehalten, jedoch die Tonalität zu ändern. Nach Wahl der Tonalität ist festzulegen, welche **Section** mit **F1** aufgezeichnet werden soll. Ebenso ist die entsprechende Spur zu bestimmen, die mit den **CURSOR +/-** -Knöpfen gewählt wird. Nach Bestimmung der Spur können die Oktave (einschließlich jener der Drum-Spur, um auch Klänge außerhalb des Range zu verwenden) und die zugewiesene Klangfarbe mit den **VALUE +/-** -Knöpfen geändert werden.

Wenn das Pattern neu kreiert wurde, ist es möglich, die Taktanzahl, aus denen es sich zusammensetzt, zu ändern, bevor eine **Section** aufgezeichnet wird, indem Sie mit den **CURSOR +/-** -Knöpfen **Bar** durchlaufen und die Taktzahl mit **VALUE +/-** gewählt wird. Wenn hingegen ein bereits bestehendes Pattern bzw. eine **Section** bearbeitet werden, ist es nicht möglich, die Taktzahl zu ändern. Die Fill Ins dauern immer einen Takt lang. Um das Wiedergabe- und Aufzeichnungstempo zu ändern, sind die Druckknöpfe **FAST** und **SLOW** zu betätigen.

Hier nachstehend finden Sie die Erklärung der einzelnen Parameter, die mit den Funktionsdruckknöpfen abzurufen sind.



ZUWEISUNG DER KLANGFARBEN AN DIE SPUREN

Für die Melodiespuren (Bass, Chord 1, 2, 3, 4, 5) können die Klangfarben aus der GM-Bank, der USER VOICE-Bank, in der die individuell kreierten gespeichert sind, und aus der RAM/FLASH-Bank aufgerufen werden, wo die eventuellen in RAM geladenen Samples für die Melodiespuren gesichert sind. Es sind nicht möglich, mit Drawbars geschaffene Klänge zu verwenden.

Eine Melodiespur mit den **CURSOR** +/- -Knöpfen anwählen.

Bei den Klangfarben in GM sind die **VOICES**-Knöpfe zur Anwahl der gewünschten Klanggruppe, die **PAGE** +/- - und Funktionsdruckknöpfe zur Anwahl des Klangs zu benutzen.

Bei den User Voices ist der **USER VOICE**-Knopf zu aktivieren und mit den **PAGE** +/- - und Funktionsdruckknöpfen der gewünschte Klang zu wählen.

Bei den in RAM geladenen Audiodateien ist der **RAM/FLASH**-Knopf zu aktivieren und mit den Funktionsdruckknöpfen der gewünschte Klang zu wählen.

Die Spuren Drum 1 und 2 sind dem ausschließlichen Einsatz der Drum Sets und nur Drum 2 auch den von Grooves abgeleiteten Live Drums sowie aufgenommenen oder importierten Loops (.WAV-Dateien) dediziert.

Auf der Spur Drum 1 können nur voreingestellte Drum Sets und User Drum Sets verwendet werden.

Die Spur Drum 1 mit den **CURSOR** +/- -Knöpfen anwählen.

DRUM SET aktivieren und über die **VOICE**, **PAGE** +/- - und Funktionsdruckknöpfe das neue Drum Set der Spur zuordnen.

Die Spur Drum 2 mit den **CURSOR** +/- -Knöpfen anwählen.

DRUM SET aktivieren. Die Seiten, aus denen gewählt wird, sind nicht sechs sondern elf. Nach der sechsten Drum Set-Gruppe werden die von den Grooves abgeleiteten Live Drums angezeigt, aus denen nun das gewünschte zu wählen ist.

Um Drum 2 einen aufgezeichneten Loop zuzuweisen, ist **RAM/FLASH** zu aktivieren und ein zuvor in den Speicher geladener Loop mit entsprechenden Eigenschaften (siehe Anhang) zu wählen.

BESCHREIBUNG DER PARAMETER

- F1 Section:** nach Betätigen von **F1** ist es möglich, über die **VALUE** +/- -Knöpfe die **Section** aufzurufen, die aufgezeichnet oder wiedergegeben werden soll. In Reihenfolge der Anzeige erscheinen Arrange A, B, C, D, Fill In 1, 2, 3, 4, Intro 1, 2, 3, Ending 1, 2, 3, To End. Bevor die Aufzeichnung gestartet wird, ist immer zu prüfen, dass die **Section**, die bearbeitet wird, tatsächlich die gewünschte ist.
- F2 Solo:** bei Ansteuerung dieser Funktion (✓) wird in Play nur die im Moment angewählte Spur wiedergegeben.
- F3 Tonality:** hiermit wird die Tonalität der **Section** in Aufnahme unter Dur, Moll, Septim und Kombinationen der drei gewählt. Auf diese Weise ist es möglich, ein Arrangement zu kreieren, das aufgrund der unterschiedlichen Kombinationen der Tonalitäten ganz anders ist. Um die Aufzeichnung zu vereinfachen, kann eine Section auch nur in Dur aufgenommen und es dem SD1 überlassen werden, die anderen Versionen in Moll und Septim auszuarbeiten. Hierzu ist für Tonality "**M.m.7th**" zu wählen und die Section mit einem Arrangement in C-Dur aufzunehmen.
- F4 Metronome:** bei Ansteuerung dieser Funktion (✓), verwendet das SD1 ein Stick-Klang, um das Tempo zu markieren.
- F5 Save:** sichert die Änderungen permanent auf Hard Disk.
- F6 Value Quantize:** bei Aufzeichnung kann es von Vorteil sein, die Noten in einen Temporaster zu übertragen, dessen Wert mit den **VALUE** +/- -Knöpfen abgeändert werden kann. Ist die Quantisierung nicht zugeschaltet, so wird dieser Zustand durch "**Real**" angezeigt, während die maximale Quantisierung beim Wert 2 gegeben ist. Der Buchstabe "**T**" zeigt Triolenwerte an.
- F7 Quantize:** während **F6 Value Quantize** bei Aufnahme aktiviert ist, gestattet diese Funktion, die Noten auch nach der Aufzeichnung zu quantisieren. Nach Wahl der Spur ist der Quantisierungswert mit **F6 Value Quantize** festzulegen und anschließend **F7 Quantize** zu drücken, damit die Quantisierung bei den aufgezeichneten Noten zum Tragen kommt.
- F8 Rec/Play:** gestattet die Umschaltung von Aufzeichnung (**Rec**) der **Section** auf Wiedergabe (**Play**). Um irgendeine **Section**

abzuhören, auch ohne sie zu ändern, ist diese mit **F1 Section** anzuwählen und dann mit **F7 Play** die Wiedergabe zu starten. Wird der Arranger über **START** aktiviert und ein Akkord gespielt, sofern der Splitpunkt es zulässt, so kann die betreffende **Section** auch mehrmals abgehört werden.

F9 Velocity:

gestattet die Änderung der Velocity-Werte einer oder aller Noten der im Moment angewählten Spur. Durch Ansteuern der Funktion wird eine neue Seite mit den folgenden Parametern geöffnet:

F1 Global: hiermit werden alle in einer Spur enthaltenen Noten geändert.

F2 Note: gestattet die Wahl der Note, deren Velocity-Wert nur durch Spielen auf der Tastatur geändert werden soll.

F3 Value: legt den Wert fest, um den die Velocity der mit **F2 Note** gewählten Note oder mit **F1 Global** aller gewählten Noten angehoben bzw. herabgesetzt werden soll. Der Wert wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegeben.

F10 Execute: führt die Änderung aus.

F5 Escape: macht die Änderung rückgängig, es sei denn, sie wurde bereits mit **F10 Execute** bestätigt und führt auf die vorhergehende Seite **F1 Record** zurück.

F10 Clear:

gestattet die für Drum und Melodiespuren (inkl. Bass) differenzierte Löschung des Inhalts einer Spur. Bei den Drum-Spuren ist es nämlich möglich, auch die zu löschende Note zu wählen. Nach Anwahl der gewünschten Drum-Spur, ist **F10 Clear** zu betätigen und niedergedrückt zu halten, bis ein neues Fenster mit den folgenden Parametern angezeigt wird:

F2 Tempo: nur für die Spur Drum 1 verfügbar; bei Anwahl dieser Funktion werden die eventuell aufgezeichneten Tempo-Daten gelöscht.

F3 Note: gestattet die Löschung einer einzigen Note. Indem **F10 Clear** der vorhergehenden Seite niedergedrückt und die zu löschende Note auf der Tastatur gespielt wird, erfolgt die Löschung unmittelbar, ohne den Vorgang bestätigen zu müssen.

F5 Global: durch Druck auf diesen Knopf wird der gesamte Inhalt der Drum-Spur gelöscht.

Bei Melodiespuren kann nur die gesamte Spur gelöscht werden. Nach Wahl der zu löschenden Spur und durch Niederhalten des Druckknopfs **F10 Clear** wird eine neue Seite geöffnet:

F5 Global: durch Druck auf diesen Knopf wird der gesamte Inhalt der Spur gelöscht, ohne den Vorgang bestätigen zu müssen.

Es sind schließlich folgende Punkte bei der Aufzeichnung zu berücksichtigen:

- Tempowechsel mit **SLOW** und **FAST** werden auf der Drum 1-Spur aufgezeichnet;
- wenn auf einer Spur aufgezeichnet wird, die bereits musikalische Daten enthält, werden diese nicht gelöscht. D.h. die nachfolgende Aufzeichnung fügt die gespielten Noten mit einem Overdubbing-Prozess hinzu.

Um zur Startseite von Pattern Edit zurückzukehren, ist **EXIT** zu drücken.

F2 PARAMETER

Vom **Edit Pattern**-Menü aus ist es möglich, diese Seite zu öffnen, wo einige allgemeine Parameter für das gesamte Pattern zu ändern sind. Es empfiehlt sich, diese Parameter einzustellen, bevor mit der Aufzeichnung einer Spur oder einer **Section** begonnen wird. Einige der Parameter sind nur bei soeben kreierten Patterns abzuändern, wo noch nichts aufgezeichnet wurde.

TEMPO		Parameter			
120		[019 NEWSTYLE]			
TIME SIGN.					
4 / 4					
AUTOCRASH		MODE		RETRIG.	
✓		BASS	Close	No	BAS OCTAV
CRASH LEV.		CHORD1	Close	No	C1
96		CHORD2	Close	No	BAS TYPE
		CHORD3	Close	No	4Strings
		CHORD4	Close	Yes	
		CHORD5	Parallel	Yes	
Escape		Save			

F1 Tempo:

Defaulteinstellung: 120 bpm. Der Wert kann mit den **SLOW** und **FAST**- oder **VALUE +/-**-Knöpfen abgeändert werden.

F2 Time Signature:

legt die Taktgliederung fest. Die Werte sind mit den **VALUE +/-** abzuändern und durch erneuten Druck von **F2 Time Signature** ist die Position auf Time Signature umzuschalten.

F3 Autocrash:

durch Ansteuerung dieser Funktion (✓), wird ein Crash am Ende eines jeden Fill ins, Breaks und Intros gespielt.

F4 Crash Level:

legt die Lautstärke des Autocrash fest, der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abgeändert werden kann.

F5 Escape:

Rückkehr zur Hauptmenüseite von **Edit Pattern**.

- F8 Bas Octav:** dient der Bestimmung der Oktave, in der der Grundton des Basses liegt. Der Wert kann durch wiederholtes Betätigen des Funktionsdruckknopfes **F8 Bass Octave** geändert werden.
- F9 Bass Type:** während ein viersaitiger Bass nicht unter die Note E0 hinuntergehen kann, kann ein fünfsaitiger Bass bis zur Note C0 spielen. D.h. wenn ein 4 Strings-Bass gewählt wird, liegt die tiefste Bassnote bei E0, bei einem 5 Strings-Bass ist die tiefste Note C0. Es ist auch auf den Wert von **F8 Bass Octave** Acht zu geben, der die Wahl des **Bass Type** unwirksam machen könnte. Um den **Bass Type** zu wählen, ist wiederholt der Funktionsdruckknopf **F9 Bass Type** zu drücken.
- F10 Save:** sichert alle geänderten Parameter.

In der Mitte des Displays sind alle Melodiespuren und die jeweiligen Harmonisierungs- und **Retrigger**modalitäten angezeigt. Um sich innerhalb der Parameter zu bewegen, sind die **CURSOR +/-**-Knöpfe zu verwenden, während zur Änderung der Einstellungen die **VALUE +/-**-Knöpfe zu benutzen sind. Der Harmonisierungsmodus, den wir auch im Menü Arrange Mode finden, gestattet es, zwischen zwei Harmonisierungen der Noten zu wählen: bei **Close** werden die Noten so nahe wie möglich beieinander belassen, auch wenn der gespielte Akkord weit auseinander liegt, bei **Parallel** hingegen werden die Noten verschoben, ohne dass die Intervalle hierbei geändert würden. Im allgemeinen erzielt man die musikalisch ansprechendsten Ergebnisse mit **Close**.

Wenn der **Retrigger** auf On gestellt ist, wird beim Akkordwechsel immer der Grundton für die Bassspur gespielt und die auf den Chord-Spuren programmierten Noten, die im ersten Takt enthalten sind, werden wiederholt.

WIE EINE SECTION AUFZUZEICHNEN IST

Bereits an diesem Punkt sind Sie in der Lage, in Echtzeit Ihr Pattern aufzunehmen. Nachstehend soll ein praktisches Beispiel die Vorgangsweise verdeutlichen.

Von der Hauptmenüseite aus ist, nachdem Sie geprüft haben, dass Disk auf Hard Disk gestellt ist, der **PATTERN EDIT**-Knopf zu drücken.

Um einen neuen Style von Null auf zu kreieren, ist mit **F5 Escape** das Verzeichnis zu verlassen, das beim Einsteigen in Pattern Edit gezeigt werden könnte, oder **F10 Select** zu betätigen.

Einen neuen Style mit der Funktion **F10 Create** vom Hauptmenü Pattern Edit aus kreieren. Das SD1 zeigt in der Folge automatisch die Seite zur Eingabe des Namens mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfen an. Nach Eingabe des Namens ist zwingend mit **F10 Create** zu quittieren, um den Vorgang fortzusetzen.

Um eine **Section** aufzuzeichnen, ist **F1 Record** zu drücken.

Die gewünschte Section anwählen, indem **F1** und die **VALUE +/-**-Knöpfe betätigt werden.

Gegebenenfalls den Tempowert mit den Druckknöpfen **SLOW** und **FAST** nach Belieben ändern.

Die Taktanzahl ändern, indem Sie sich mit **CURSOR +/-** neben **Bar** bewegen und den gewünschten Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingeben.

Um auch die Taktgliederung zu ändern, ist mit **EXIT** zur Startseite zurückzukehren und zum Menü **F2 Parameter** und von hier auf **F2 Time Signature** überzugehen.

Mit **F3 Tonality** die Tonalität des Akkords für die Spur wählen, die aufgezeichnet wird (Dur, Moll oder Septim). Unter normalen Bedingungen, wenn "M.m.7th" am Display angezeigt wird, zeichnet das Pattern einen einzigen auf alle Tonalitäten zu beziehenden Akkord auf. In diesem Fall muss der programmierte in C-Dur sein, wenn das Pattern dann alle anderen Akkorde richtig ausführen soll.

Vom Menü **F1 Record** aus ist die aufzuzeichnende Spur mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen zu wählen.

Es ist möglich, die Klangfarbe der gewählten Spur zu ändern, indem diese mit den **VOICE-**, **USER VOICES-**, **FLASH/RAM-** und entsprechenden Funktionsdruckknöpfen aufgerufen wird. Nach getroffener Wahl kehren Sie mit **EXIT** zum vorhergehenden Menü zurück.

Das Metronom mit **F4 Metronome** zuschalten, wenn gewünscht.

Mit **F8 Rec/Play** auf **Rec** umschalten.

Den **START**-Knopf drücken. Nach einem Einzahltakt (Precount) kann mit der Aufzeichnung begonnen werden.

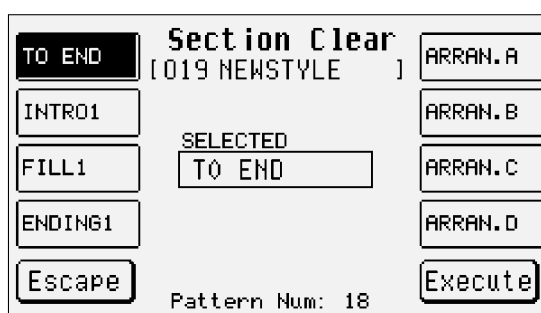
Am Ende der verfügbaren Takte schaltet die Aufzeichnung automatisch auf **Play** um.

Zur Wiedergabe des Aufgezeichneten ist **START** zu drücken und ein Akkord links auf der Tastatur zu spielen.

Die Wiedergabe der Spur geht so lange auf Loop, bis erneut **START** betätigt wird.

Die gesamte Aufzeichnung mit **F5 Save** sichern.

F3 SECTION CLEAR



Über die Startseite von **Edit Pattern** ist diese Seite zu öffnen, um den gesamten Inhalt einer einzelnen **Section** zu löschen. Es reicht hierfür, den der **Section** entsprechenden Funktionsdruckknopf zu aktivieren, nachdem eventuelle Variationen gewählt wurden, und **F10 Execute** zur Löschung zu drücken.

- F1 To End:** Anwahl von To End.
- F2 Intro:** Anwahl von Intro 1, 2, 3, indem wiederholt **F2 Intro** gedrückt wird
- F3 Fill In:** Anwahl von Fill In 1, 2, 3, 4, indem wiederholt **F3 Fill In** gedrückt wird.
- F4 Ending:** Anwahl von Ending 1, 2, 3, indem wiederholt **F4 Ending** gedrückt wird.
- F5 Escape:** Rückkehr zur Edit Pattern-Seite.
- F6 Arrange A:** Anwahl von Arrange A
- F7 Arrange B:** Anwahl von Arrange B
- F8 Arrange C:** Anwahl von Arrange C
- F9 Arrange D:** Anwahl von Arrange D
- F10 Execute:** Löschung der im Moment angewählten **Section**.

F4 COPY

Der Zugriff auf diese Seite erfolgt über **Pattern Edit**. Hier kann ein ganzes Pattern oder die **Section** eines solchen in das Pattern kopiert werden, das gerade in Editing ist. Wenn das Pattern, das geändert wird, bereits aufgezeichnete Spuren enthält, wird es erforderlich sein, dass die Spuren oder **Sections**, die als Quelle dienen, dieselbe Taktgliederung und dieselbe Länge in Takten aufweisen. Die Kopierfunktion gestattet nicht nur die Bestimmung der Quell-**Section** sondern auch der Spur innerhalb der **Section**, die kopiert werden soll. Die Seite **F4 Copy** ist wie folgt konfiguriert:

- F1 Source:** hiermit wird der Speicherbereich festgelegt, aus dem die zu kopierende Datei gewählt wird: Custom (in Flash RAM) oder Disk Style (auf Hard Disk), indem erneut **F1 Source** gedrückt wird. Unmittelbar darunter ist die Nummer des Quell-Styles angeführt. Um den zu kopierenden Style zu ändern, ist über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) die Nummer des gewünschten Styles einzugeben.
- F3 Section:** legt die **Section** fest, die kopiert werden soll, indem wiederholt **F3 Section** gedrückt wird. Umfasst sind hier Intro 1, 2, 3, Ending 1, 2, 3, Fill In 1, 2, 3, 4 (Break), To End. Arrange A, B, C, D. Bei Wahl von "Global" werden alle **Sections** eines Styles kopiert.
- F4 Tracks:** wenn **F3 Section** eine andere Einstellung als "Global" vorsieht, ist es möglich, auch die zu kopierende Spur unter Drums, Chord 1, 2, 3, 4, 5 und Drums 2 auszuwählen.
- F5 Escape:** Rückkehr zur **Pattern Edit**-Seite.
- F6 Destination:** Angabe des Ziel-Patterns, dieses kann nicht geändert werden, es sei denn, **F4 Copy** wird verlassen und ein neues Pattern zum Editing geladen.
- F8 Destination Section:** wenn eine **Section** gewählt wird, von der es mehrere Variationen gibt, ist es möglich, die Ziel-**Section** zu ändern, sofern diese mit der Quell-Section verwandt ist. So könnte zum Beispiel, wenn die Quell-Section Arrange A ist, als Ziel-Section nicht nur Arrange A, sondern auch B, C und D gewählt werden. Dasselbe gilt für Intros, Endings und Fill Ins. Um eine andere **Section** zu wählen, ist wiederholt der Knopf **F6 Destination Section** zu drücken.
- F9 Destination Track:** wenn eine Chord-Spur in **F4 Tracks** gewählt wurde, ist es möglich, diese in eine andere Chord-Spur zu kopieren, die eine andere als die Quell-Spur sein muss, wie dies bereits für **F6 Destination Section** beschrieben wurde. Um eine andere Chord-Spur zu wählen, ist wiederholt der Knopf **F7 Destination Track** zu drücken.
- F10 Save:** quittiert und sichert den mit o.g. Parametern eingestellten Kopiervorgang.

F5 LIST

Von der **Pattern Edit**-Startseite aus ist es möglich, einen Style auf Hard Disk zu wählen, der geändert werden soll. Die Kreation und Änderung der Pattern erfolgt nämlich nur mit Dateien auf Festplatte, um zu vermeiden, dass ungewollt der Inhalt des Flash RAM-Speichers beschädigt wird.

Um den in **Pattern Edit** zu ladenden Style auszuwählen, ist die Liste mit den **VALUE +/-**-Knöpfen zu durchlaufen und, nachdem der Style bestimmt wurde, ist **F10 Select** zu drücken. Automatisch kehren Sie nun zur Hauptmenüseite von **Pattern Edit** zurück. Um zur Startseite zurückzukehren, ohne einen Style zu wählen, ist **F5 Escape** zu betätigen.

F6 MIDI RECORD

Von der Edit Pattern - Ausgangsseite aus gewinnen Sie Zugang zu **Midi Record F6**.

Mit dieser Funktion können Sie das Pattern aus einer kompletten, per Computer oder Sequencer übertragenen Sequenz aufnehmen.

Zur Aufnahme eines Patterns vom Computer gehen Sie folgendermaßen vor:

- Midi In 2 des Instruments an Midi Out des Computers anschließen, Midi Out des Instruments an Midi In des Computers.
- Midi Clock In am Computer aktivieren (falls Thru aktiviert ist, dieses deaktivieren).
- Midi Clock Out am Instrument aktivieren.
- Am Computer die zu übertragende Sequenz vorbereiten.
- Der Kanal einer jeden Sequenzspur hat den Kanälen der verschiedenen Style-Sections zu entsprechen, die bereits in Midi RX des Instruments festgelegt wurden.
- Taste Edit Pattern drücken.
- Funktion MIDI RECORD mit F6 aufrufen.
- Im Bereich PARAMETER prüfen, ob das Time Signature des Patterns mit demjenigen der zu übertragenden Sequenz übereinstimmt.
- Den aufzunehmenden Teil wählen (Arrange A, B, C, D, Intro, Fill, etc.)
- Die Funktion Value Quantize auf den gewünschten Wert einstellen (bei sehr komplexen Sequenzen wird dazu geraten, den Wert REAL anzuwählen).
- Mit der Funktion BAR die Anzahl der aufzunehmenden Takte wählen.
- Mit F8 REC. wählen.
- Die Taste Start drücken. Die Aufnahme stoppt automatisch am Ende der gewählten Takte. Sämtliche Spuren werden mit einem einzigen Vorgang aufgenommen.
- Zum Abhören Start drücken und das Pattern normal abspielen. In dieser Phase können für die erfaßte Sequenz vor der Sicherung verschiedene Quantize-Werte festgelegt werden.
- Das Pattern sichern, indem F5 Save gedrückt wird.

Der größte Unterschied zur herkömmlichen Aufzeichnungsmethode besteht in der Möglichkeit, via MIDI in nur einem Vorgang alle Spuren aufnehmen zu können. In der Tat entspricht jeder MIDI-Spur ein bestimmter MIDI-Kanal. Werden nun beispielsweise vier Takte von Arrange A am externen Sequencer kreiert, indem alle Spuren des Bereichs genutzt werden, ist es möglich, den gesamten Inhalt der **Section** auf Wiedergabe vom Sequencer zu schalten. In jedem Fall ist es immer möglich, eine einzelne Spur vom externen Sequencer zu senden, indem die sequenzereigenen Funktionen wie Mute und Solo verwendet werden.

In den Sequenzen, die vom externen Sequencer gesteuert werden empfiehlt es sich, kein Program Change zu verwenden. Sie können nachfolgend geändert werden, indem für jede Spur auf der Seite **F1 Record** oder **F8 MIDI Record** die geeignetsten Klänge wie oben beschrieben gewählt werden. Auf diese Weise entstehen keine Fehler.

F9 WAVE SYNC

Die Möglichkeit, einen Loop mit einem Style zu synchronisieren, ist eine absolute Neuheit auf dem Gebiet der Keyboards, die es gestattet, einen ganzen Style nach Belieben des Musikers von Grund auf zu ändern. Das SD1 implementiert einen Pitch Shift-Algorithmus, der mit dem an den Tempowert gekoppelten Loop arbeitet. D.h. wenn das Tempo des Styles geändert wird, ändert sich um angenäherte Werte die Länge des aufge-

zeichneten Loops, der mit dem Rhythmus synchronisiert bleibt, ohne dass sich die Klangfarbe ändert. Die Anwendungen dieses neuen hybriden Styles sind das Musikalischste, was ein Keyboard bieten kann: auf der einen Seite die Klangtreue des SD1, auf der anderen der Groove eines aufgenommenen Schlagzeugers. Im Anhang finden Sie praktische Beispiele für diese Innovation. Was das Editing des Patterns betrifft, gestattet die Wave Sync-Seite festzulegen, mit welcher **Section** der aufgezeichnete Loop zu synchronisieren ist, indem Wave Sync für die einzelnen **Sections** mit den entsprechenden Funktionsdruckknöpfen aktiviert wird.

Die Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, damit ein aufgezeichneter Loop zum Einsatz gebracht werden kann, sind nicht viele, aber jede ist unabdingbar, um die Ankopplung durchzuführen.

Der Loop muss in einer monophonen .WAV-Datei enthalten sein.

Die .WAV-Datei muss einen Start- und einen End-Punkt für den Loop aufweisen, der aktiviert ist. Wenn die Audiodatei keinen Loop enthält, ist dieser in den **Sampler MSP** zu importieren, einzustellen und auf Hard Disk zu sichern.

Die Audiodatei muss in die FLASH/RAM-Bank geladen werden, bevor sie in Pattern Edit verwendet werden kann.

Die .WAV-Audiodatei kann als Klang Drum 2 zugewiesen werden. Drum 2 anwählen, FLASH/RAM aktivieren und aus der Liste der Audiodateien in Flash/RAM mit dem jeweiligen Funktionsdruckknopf den der Spur zuzuweisenden Loop ansteuern.

Der Loop bezieht sich nur auf die im Moment angezeigte **Section (F1)**. Um ihn auf mehreren **Sections** zu verwenden, ist es erforderlich, den Wahlvorgang des Loops für die Spur Drum 2 auch für alle anderen **Sections** zu wiederholen.

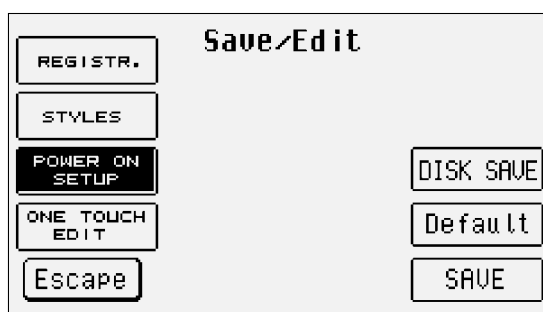
Für jedes Pattern kann nur ein Loop verwendet werden, unabhängig von der Zuweisung zur Section.

Um den Ladevorgang vor allem des Loops zu beschleunigen, empfiehlt es sich, einen RAM Style Block zu kreieren, der beim Einschalten des Geräts geladen wird. Auf diese Weise werden auch alle für die Styles notwendigen Loops in einem einzigen Vorgang mitgenommen und stehen in Single RAM Style unmittelbar zu Verfügung, ohne dass der Loop den **Sections** erneut zugeteilt werden muss.

F10 NEW

Von der **Pattern Edit**-Seite aus ist es möglich, auch wenn an einem Style gearbeitet wird, jederzeit einen neuen Style zu kreieren, der mit **F10 New** aufgezeichnet wird. Diesem Style ist mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfen ein neuer Name zu geben. Anschließend wird die Eingabe über **F10 Save** bestätigt. Um den Vorgang abubrechen und zur Edit Pattern-Seite zurückzukehren, ist **F5 Escape** zu drücken. Erinnern Sie sich daran, dass, wenn Sie einen Style ändern, bevor der neue Style kreiert wird, die vorgenommenen Änderungen gesichert werden müssen, denn andernfalls gehen diese verloren.

Power On Set Up



Einige der programmierbaren, für die Verwendung des SD1 wichtigsten Einstellungen können gespeichert und automatisch beim Einschalten des Geräts abgerufen werden, so dass hiermit keine Zeit für die Wiederherstellung verloren geht. Diese Parameter sind nicht auf einer Seite zusammengefasst, sondern sie befinden sich in verschiedenen Menüs wie **Arrange Mode**, **Arrange View**, **MIDI** und sind mit den Druckknöpfen auf dem Schaltpult ansteuerbar. In der nachstehenden Tabelle sind sämtliche Parameter angeführt, die gespeichert und beim Einschalten abgerufen werden können.

Style Custom/Factory (led)	Song Expression	Dynamic Curve
1 Touch (led)	Midi Menu	Equalizer
4 switch mode	Microphone Active / Inactive	Font 1-2 text lyric
Accordion Mode	Lower off on stop	Global transposer
Arabic mode	Music Volume	Global Tune
Autocrash	Anfänglicher User Folder	Harmony type
Bass Lock	Delay Lock	Lower 1 Hold
Bass to Lower	Micro Dry On Stop	Lower 2 Hold
Bass Octave	Setup Video mode, color zoom	Lower Lock
Bass Mono / Poly	Pianist Mode (standard, auto)	Pattern (led)
Fingered	Tempo Step	Pedalboard
Finger 2	Arranger lock	Pianist Sustain
Easy 1	Automatic switch off registr.	Portamento time
Easy 2	Global Bass retrigger	Reverb Level
Song Balance	Hold on stop	Reverb Lock
Registration	Live Drum	Separate Out Assignment
Switch On / Off	Interactive Arrange	Split point
Modulation Amount / Rate	Bass Boost	Sustain 2nd voice
Vocalist Active-Inactive-Internal - None	Out Levels (Menu Effects)	Swell to right
Bass to Pedal	Auswahlmodus der Klangfarben	Sync time
Bass hold	Styles Auswahlmodus nach Nummern oder Seiten	Enhancer
Bass Retrigger. Accordion	Gm Tx-Rx Kanäle	Master Volumes
Fixed Dynamic Value	Dynamic Arranger	

Während es für diese Funktion nur eine nicht sichtbare Speicherstelle gibt, die auch bei ausgeschaltetem Gerät beibehalten wird, ist es möglich, mehrere Power On Set Up-Einstellungen auf Disk zu speichern. Wenn die optimale Einstellung für die in der oben stehenden Tabelle angeführten Parameter gefunden ist, ist es möglich, diese wie folgt beschrieben zu speichern oder auf Disk zu sichern:

- **SAVE/ENTER** drücken, um den Vorgang anzusteuern.
- **F3 Power On Setup** wählen.

Es werden am Display die vier Funktionen angezeigt:

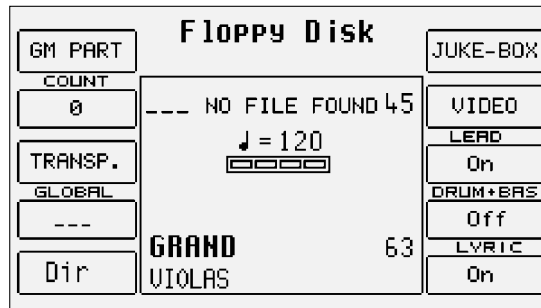
F5 Escape: bricht den Vorgang ab und kehrt zur Hauptmenüseite zurück

F8 Disk Save: sichert das Power On Set Up auf der Disk, die angewählt wurde, bevor die Sicherung in Flash RAM bestätigt wurde. Wenn der **Master Folder** aktiviert ist, wird eine Datei mit dem Namen Setup.PON erstellt, die im Folder 98 Userfile gesichert wird. Um eine weitere Power On Set Up-Datei zu sichern, ist es erforderlich, die vorhergehende mit der Funktion **Rename** im Menü Disk umzubenennen (siehe Kapitel Disk). Wenn der **Master Folder** nicht aktiviert ist, wird die Datei im zuletzt angewählten Folder gespeichert. Auch in diesem Fall ist es erforderlich, die zuletzt gesicherte Datei umzubenennen, bevor eine weitere Sicherung im selben Folder erfolgen kann.

F9 Default: stellt die Ausgangsbedingungen aller oben angeführten Parameter wieder her.

F10 Save: sichert die Einstellungen im Flash RAM-Speicher des SD1.

Song Play, Midifile und Karaoke



Nach Zugriff über den hierfür vorgesehenen Druckknopf am Schaltpult gestattet Song Play die Wiedergabe und Verwaltung von Midi-Dateien auf Festplatte und Diskette.

Das SD1 ist mit den folgenden Formaten kompatibel:

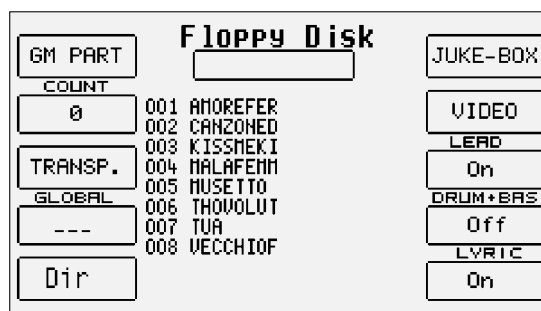
- Standard MIDI-Datei in Format 0 und 1
- Midi-Datei mit .MID-Zusatz
- Midi-Datei mit .KAR-Zusatz
- Midi-Datei mit Lyrics-Ereignissen und .KAR oder .MID-Zusatz
- General MIDI Level 1

Es ist zu bemerken, dass die Anzeige des in Silben gegliederten Textes auf dem Display nur erfolgt, wenn die Midi-Datei Lyrics-Ereignisse enthält. Allerdings gestattet das SD1 den Import von Textdateien (.TXT), die an eine Midi-Datei angebunden werden können, ohne dass eine eigene Software für Textintegration erforderlich wäre. Diese Möglichkeit ist im Kapitel "Textdatei" beschrieben.

Um die Suche einer Midi-Datei zu vereinfachen, nummeriert das SD1 die Midi-Dateien sowohl auf Hard Disk als auch auf Floppy automatisch. Der Abruf der Midi-Dateien basiert nämlich nicht auf Eingabe eines Namens oder Auswahl sondern auf Eingabe der zugewiesenen Nummer. Die Nummerierung ist nicht abänderbar und maßgeblich hierfür ist die zeitliche Reihenfolge der Speicherung der Midi-Dateien in einem bestimmten Folder. Die Nummerierung ändert den Namen und den Inhalt der Midi-Dateien nicht.

Das SD1 ist das Keyboard, das in der Lage ist, einen Audio-Loop, der zumeist ein Groove ist, mit einer Midi-Datei zu synchronisieren. Der Loop kann importiert oder direkt vom eingebauten Sampler generiert werden und, nachdem er für die Midi-Datei aufbereitet wurde, können das Tempo und die Transposition geändert werden, ohne dass der importierte Loop hierdurch entscheidend beeinflusst wäre. Dies bedeutet, dass im Tempo abgestimmte rhythmische Loopmuster oder Instrumental- bzw. Vokalmuster ohne unschöne Auswirkungen auf die Klangfarbe zum Einsatz gebracht werden können. Dem Einsatz von Audiodateien mit Midi-Dateien wird ein eigenes Kapitel gewidmet.

EINE MIDI-DATEI VON FLOPPY DISK LADEN



- Die Floppy Disk mit Midi-Datei mit .MID- oder .KAR-Zusatz einschieben.
- **SONG PLAY** über den hierfür vorgesehenen Druckknopf am Schaltpult aktivieren, die LED leuchtet auf.
- Floppy Disk mit den **PAGE +/-**-Knöpfen wählen.
- Das Verzeichnis der Dateien mit **F5 Dir** abrufen.
- Am Display werden die ersten 20 Midi-Dateien angezeigt; zur Anzeige der nachfolgenden sind die **VALUE +/-**-Knöpfe zu betätigen.
- Über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) die Nummer der zu ladenden Midi-Datei eingeben; die Anzeige kehrt automatisch zur Startseite von Song Play zurück.
- Ist der Ladevorgang beendet, werden der Name und die Nummer der Midi-Datei am Display angezeigt.
- Die Wiedergabe mit **START** aktivieren.
- Als Default wird auch die Anzeige des Textes zugeschaltet, die jedoch durch Druck auf **F10 Lyric** deaktiviert werden kann.
- Zum Laden einer weiteren Midi-Datei ist es nicht erforderlich, die Anzeige des Textes zu verlassen. Die Nummer der gewünschten ist viel-

mehr direkt über den Zifferntastenblock einzugeben. Wenn die vorhergehende Midi-Datei in Ausführung ist, erfolgt die Wiedergabe der neuen Datei, sobald der Ladevorgang beendet ist (nach fünf Sekunden etwa). Es ist auch möglich, das Verzeichnis über **F5 Dir** erneut abzurufen.

- Um die Wiedergabe zu stoppen, ist ebenso **START** zu drücken.

EINE MIDI-DATEI VON HARD DISK LADEN

Im Gegensatz zur Floppy Disk läuft das Laden von Hard Disk sehr schnell ab. Wenn die Midi-Datei, die in Ausführung ist, von einer Floppy Disk stammt, ist es vor dem Umschalten auf Hard Disk erforderlich, die Wiedergabe durch Betätigung von **START** zu stoppen und dann mit den **PAGE +/-**-Knöpfen auf Hard Disk zu gehen, ohne den Song Play-Modus zu verlassen.

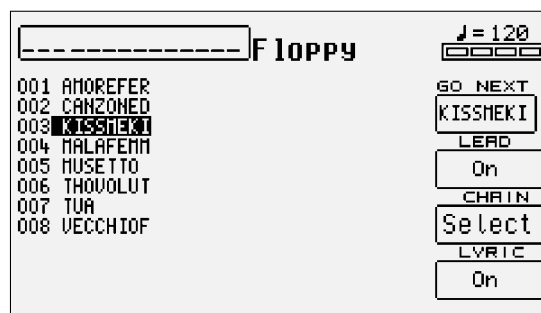
Wenn Hard Disk bereits zuvor ausgewählt wurde, bezieht sich die Aktivierung von Song Play automatisch auf einen bestimmten Folder auf Hard Disk. Wenn **Master Folder** aktiviert ist, ist der Bezugsfolder 91 Midifiles.

Wenn **Master Folder** deaktiviert ist, ist der Bezugsfolder der zuletzt angewählte Folder. Dies kann bei Live-Darbietungen genutzt werden, um von dem Folder 91 Midifiles auf jenen vom Musiker bevorzugten durch Deaktivierung von **MASTER FOLDER** und umgekehrt zu schalten. Hiermit stehen zwei Folder zum unmittelbaren Abruf zur Verfügung.

Die Schritte des Ladevorgangs entsprechen jenen oben für das Laden von Floppy Disk beschriebenen, wobei die erforderlichen Zeiten allerdings wesentlich kürzer sind.

KREATION EINER TEMPORÄREN MIDI-DATEIKETTE ZUR WIEDERGABE

Die Funktion **F6 Juke-Box** auf der **Song Play**-Seite gestattet die Kreation von Midi-Dateiketten, die aus dem Folder stammen, der gerade benutzt wird. Nach Betätigung des entsprechenden Druckknopfs wird eine Seite angezeigt, in der die im Folder enthaltenen Midi-Dateien angezeigt werden.



Die Auswahl der angemeldeten Midi-Dateien erfolgt mit den **VALUE +/-**-Knöpfen. Die gewählte Midi-Datei wird in Höhe des Feldes **F7 Go Next** angezeigt.

Durch Eingabe der Nummer der Midi-Datei wird diese sofort in den Speicher geladen, ohne den Status "angemeldet" zu übernehmen.

Wenn nun **F7 Go Next** gedrückt wird, während die vorhergehende Midi-Datei in Wiedergabe ist, wird diese sofort unterbrochen, um die neu gewählte Midi-Datei abzuspielen.

Am Ende der Midi-Datei in Wiedergabe wird die in **F7 Go Next** gewählte Midi-Datei automatisch wiedergegeben.

Wenn **Song Play** aktiv ist und **F7 Go Next** gedrückt wird, erfolgt die unmittelbare Wiedergabe der gewählten Midi-Datei.

Bei Unterbrechen der Wiedergabe der Midi-Datei lädt das SD1 die in **F7 Go Next** gewählte Midi-Datei in den Speicher.

Es ist möglich, improvisierte Ketten aus maximal 64 Midi-Dateien zu bilden, indem von den im Folder vorhandenen Midi-Dateien ausgegangen wird. Hierzu ist der Druckknopf * zu betätigen, der auf der Juke-Box-Seite die Funktion **F9 Chain** aufruft. Durch erneuten Druck auf den *-Knopf, wird die Funktion nicht mehr am Display angezeigt.

Die Kreation einer nicht permanenten Kette sieht vor, dass für jede aufzunehmende Midi-Datei, folgende Schritte auszuführen sind:

Die Midi-Datei, die verkettet werden soll, mit den **VALUE +/-**-Knöpfen auswählen.

Die Verkettung über **F9 Chain** aktivieren. Neben dem Namen der Midi-Datei wird das Symbol "" angezeigt und neben "Chain" erscheint eine Nummer, welche die Position der Midi-Datei in der Kette angibt.

Um eine Midi-Datei wieder aus der Kette zu nehmen, ist diese erneut anzuwählen und **F9 Chain** zu drücken. Das Symbol "" wird nun nicht mehr angezeigt, und das SD1 aktualisiert die Position aller anderen Midi-Dateien.

Um die gesamte Kette zu löschen, sind die **VALUE +/-**-Knöpfe gleichzeitig zu betätigen.

Nach Kreation der Kette und Druck auf **F7 Go Next** wird die erste Midi-Datei der Kette geladen. Die Wiedergabe über **START** aktivieren. Am Ende der Wiedergabe schaltet das SD1 auf die nächste Midi-Datei.

Durch Anhalten der Wiedergabe mit **START** lädt das SD1 automatisch die nächste Midi-Datei der Kette, die hiermit wiedergabebereit ist.

Wird bei einer Midi-Datei in Wiedergabe **F7 Go Next** gedrückt, wird die nachfolgende Midi-Datei abgerufen und sofort zum Abspielen gebracht. Zur **Song Play**-Seite kehren Sie über **EXIT** zurück und können mit **START** die nachfolgenden Midi-Dateien der Kette abrufen.

Die auf diese Weise kreierte Ketten können nicht gesichert werden und bei Wechseln des Folders oder der Disk gehen diese verloren, da das SD1 keinen Bezugspunkt mehr hat.

Es ist möglich, gleichzeitig das Verzeichnis und den Text anzuzeigen, wenn in der Funktion Video die Einstellung "Screen" vorgenommen wurde.

Um Midi-Dateiketten zu kreieren und diese auf Disk zu sichern, ist die Funktion **Chain Edit** im Menü **Utility** in **Disk** (siehe diesbezügliches Kapitel) zu aktivieren, da diese die Kreation einer Kette mit maximal 32 Midi-Dateien gestattet, welche als .CHN-Datei gesichert und mit **F5 Dir** in **Song Play** durch den Buchstaben "c" vor dem Namen gekennzeichnet wird.

DIE DER TASTATUR ZUGEORDNETEN KLÄNGE REGELN UND SPIELEN

Einer der Vorzüge des SD1 ist die Verfügbarkeit von auf der Tastatur zu spielenden Klängen, während eine Midi-Datei wiedergegeben wird. Es bleiben nämlich die beiden Keyboardbereiche aktiviert, d. h. Lower bzw. Bass und Right bzw. Manual Drum, die durch den auch bei Wiedergabe einer Midi-Datei programmierbaren Splitpunkt getrennt sind.

Die Klänge der Lower-Teile sind in **Arrange View** abänderbar, bevor **Song Play** aktiviert wird, während jener des Manual Bass direkt in der Spur der Midi-Datei verwaltet wird, welcher der Bass zugewiesen ist.

Der Right-Bereich kann folgende Klänge benutzen:

- Voices
- User Voices
- RAM Sound
- Drawbars,

die wie bereits erläutert anwählbar sind.

Außerdem sind auch die Programs aktiviert, so dass Sie über vier Klangfarben über die gesamte Tastatur verfügen können.

Um den Bassklang manuell zu spielen, indem jener der Spur der Midi-Datei deaktiviert wird, ist der **MANUAL BASS**-Knopf zu drücken.

Um das Drum Set auf der Tastatur zu spielen, ist der **MANUAL DRUM**-Knopf zu drücken. In diesem Fall wird die Schlagzeugspur nicht auf Mute geschaltet, da die Ausführung des Musikers über die programmierte gelegt werden kann.

Die Lautstärkenregelung der Bereiche Lower, Right, Manual Bass und Manual Drum erfolgt über die jeweiligen **VOLUME**-Knöpfe.

Die Lautstärke der Midi-Datei und aller der Tastatur zugeordneten Klänge hingegen wird über die **VALUE +/-**-Knöpfe (Balance) gesteuert. Werden diese gleichzeitig gedrückt, wird die Midi-Datei auf Mute gestellt. Die Nullsetzung der Lautstärke durch diesen Vorgang bezieht sich jedoch nur auf den SD1-residenten Generator, so dass keine Änderung der Lautstärke erzielt wird, wenn die Midi-Datei von einem externen über MIDI-Anschluss gesteuerten Modul wiedergegeben wird. Für letzteres ist es möglich, die allgemeine Lautstärke mit den **PAGE +/-**-Knöpfen zu regeln (**GM Remote Level**), allerdings nur, wenn die Midi-Datei in Wiedergabe ist. Andernfalls wird mit den **PAGE +/-**-Knöpfen die Disk gewählt.

Bei Wiedergabe einer Midi-Datei von einem externen Gerät über MIDI-Anschluss setzt die gleichzeitige Betätigung der **PAGE +/-**-Knöpfe die Lautstärke des externen Moduls, nicht aber des SD1-internen Generators auf Null.

MIDI-DATEIEN UND RAM SOUND

Mit dem SD1 ist es nun möglich, die einer Midi-Datei zuzuordnenden bzw. mit einer Midi-Datei wiederzugebenden Audiomuster voll auszuschöpfen. Es können Schlagzeug-Loops, Spezialeffekte, Chöre oder auch nur für eine bestimmte Midi-Datei perfektionierte Klänge zum Einsatz gebracht werden. Die Verwendung eines Samples in RAM ist im Anhang erläutert.

Was uns an diesem Punkt interessiert, ist, wie auf Disk Midi- und Audiodateien verwaltet werden, so dass beim Laden der Midi-Datei auch die zugeordneten Audiodateien geladen werden. Es sind folgende Situationen zu unterscheiden.

MIDI-DATEI MIT EINER AUDIODATEI

Sollte der Midi-Datei nur eine Audiodatei bei deaktiviertem **Master Folder** zugeordnet werden, sind die Midi- und Audiodatei lediglich in demselben Folder unter demselben Namen mit Originalzusatz zu speichern.

Bei aktiviertem **Master Folder** wird die Audiodatei unter demselben Namen der Midi-Datei im Folder 94 Sound gespeichert.

MIDI-DATEI MIT MEHREREN AUDIODATEIEN

Wenn eine Midi-Datei mehrere Audiodateien verwendet, müssen alle diese Audiodateien in einem Block gespeichert werden, d.h. in einem Sound Block mit .BLK-Zusatz, der denselben Namen wie die Midi-Datei trägt. Ein Sound Block kann Audiodateien in .WAV-, .MSP- und .INS-Format oder einen mit dem Rhythmus zu synchronisierenden Loop enthalten.

Bei deaktiviertem **Master Folder** reicht es, den Sound Block im selben Folder zu speichern.

Bei aktiviertem **Master Folder** wird der Sound Block im Folder 94 Sound gespeichert.

SUCHE EINER MIDI-DATEI

Sollten in einem Folder Hunderte von Midi-Dateien zusammengefasst werden, werden dieselben in alphabetischer Reihenfolge und mit der Nummer angezeigt, die ihnen nach Maßgabe des Zeitpunkts der Kopie bzw. Neuaufnahme in den Folder zugeteilt wird. Von **Song Play** aus ist es jederzeit möglich, eine dieser Midi-Dateien abzurufen, indem die betreffende Nummer über den Zifferntastenblock eingegeben wird. Dennoch kann es von Vorteil sein, in Midi-Datei anhand des Titels zu suchen.

Der Vorgang ist der folgende:

- Das Verzeichnis der Midi-Datei mit **F5 Dir** abrufen.
- Mit den Keyboardtasten die ersten Buchstaben eingeben, aus denen sich der Titel zusammensetzt. Diese werden in der hierfür vorgesehenen Box unter der angewählten Disk angezeigt.
- Am Display erfolgt die Anzeige der ersten 20 auf diese Weise gefundenen Midi-Dateien, die nachfolgenden sind mit den **VALUE +/-**-Knöpfen

- abzurufen.
- Werden dem Titel weitere Buchstaben hinzugefügt, wird die Suche genauer.
- Sollte beim Eingeben des Titels ein Fehler gemacht werden, ist erneut **F5** zu betätigen und der Vorgang muss wiederholt werden.
- Wenn nur eine Midi-Datei mit diesem (teilweisen oder vollständigen) Titel vorhanden ist, wird diese durch Druck auf **SAVE/ENTER** sofort geladen.
- Wenn die gesuchte Midi-Datei in der angezeigten Liste gefunden wird, kann diese durch Eingabe der Nummer über den Zifferntastenblock geladen werden.
- Nach Laden der Midi-Datei ist die Wiedergabe mit **START** zu aktivieren.

DIE SONG PLAY-FUNKTIONEN

Die mit der Aktivierung von **Song Play** aufgerufene Seite enthält diverse Funktionen zur Verwaltung der Midi-Datei. Hier nachstehend folgen die Details.

- F1 GM Part:** ruft eine Reihe von Seiten zur Änderung der Parameter der einzelnen Spuren auf. In der Folge finden Sie einen Absatz, der sämtliche diesbezügliche Erklärungen enthält.
- F2 Count:** hat eine doppelte Funktion: Anzeige der Taktnummer im Laufe der Wiedergabe der Midi-Datei und bei Druck auf den entsprechenden Knopf Öffnung der Seite **Effect**, wo die Effekte für die Midi-Datei einzustellen sind. Diese Seite ist im Kapitel **Effect** beschrieben. Um von der **Effect**-Seite zur **Song Play**-Seite zurückzukehren, ist **EXIT** zu drücken.
- F3 Transpose:** Zugriff auf die Seite, die den Transpositionsoptionen dediziert und über **EXIT** zu verlassen ist; folgende Parameter sind hier zu finden:
- Transposer:** in der Mitte des Displays, gibt den Transpositionswert in Halbtönen an, der mit den **CURSOR** +/- -Knöpfen (Transposer) eingegeben wird. Jener Wert kann auf die Midi-Datei, nur auf die Tastatur oder auf beide Anwendung finden.
- F1 Global:** wenn dieser Parameter auf On gestellt ist, wird der Transpositionswert auf die Midi-Datei und die Tastatur angewandt.
- F2 Keyboard:** wenn dieser Parameter auf On gestellt ist, wird der Transpositionswert nur auf die Tastatur angewandt, während die Midi-Datei unverändert bleibt.
- F3 Song:** wenn dieser Parameter auf On gestellt ist, wird der Transpositionswert nur auf die Midi-Datei angewandt und die der Tastatur zugewiesenen Klänge bleiben unverändert.
- F6 Intelligent Transposer:** transponiert die Spuren der Midi-Datei so, dass die einzelnen Klänge immer innerhalb ihres natürlichen Range gespielt und auf die Ausgangsoktave zurückgeführt werden. Die Wirkung hiervon ist weitaus musikalischer als die einfache Anwendung der Transposition. Diese Funktion ist defaultbedingt aktiviert.
- F7 Lead Channel:** durch Wahl des Parameters und Zuhilfenahme der **VALUE** +/- -Knöpfe kann der MIDI-Kanal, über den die Hauptmelodie geführt wird, geändert werden. Gewöhnlich läuft die Melodielinie, die mit **Lead Off** auf Mute geschaltet werden kann, über Kanal 4.
- F10 Save To Disk:** hiermit werden die Transpositionseinstellungen für die Spuren der Midi-Datei gesichert, indem eine neue Midi-Datei aufgezeichnet wird, welche die vorhergehende ersetzt. Der Vorgang läuft bei **Song Play** auf Stop ab. Wenn die Midi-Datei einen Audio-Loop enthält, ändert der Befehl **Save To Disk** die Tonhöhe des Loops, ohne dass dies Auswirkungen auf die Geschwindigkeit und die Synchronisierung mit dem Tempo hätte.

GLOBAL	Transposer	INTELLIG.
On		On
KEYBOARD	Transposer	LEAD CH.
Off	---	4
SONG		
Off		

- F4 Transposition Info:** zeigt die gewählte Transposition, d.h. Global, Keyboard oder Song an. Die Funktion ist hier rein informativ.
- F5 Dir:** zeigt das Verzeichnis der Midi-Dateien an, die im Folder oder auf Disk in Verwendung enthalten sind. Die Funktion wurde bereits im Zusammenhang mit dem Ladevorgang einer Midi-Datei beschrieben.
- F6 Jukebox:** die Kreation von Midi-Dateiketten wurde bereits oben erläutert. Hier finden sie die Erklärung der einzelnen Parameter:
- F7 Go Next:** zeigt die nächste zur Wiedergabe oder Ladung anstehende Midi-Datei an.
- F8 Lead:** wenn der Parameter auf On gestellt ist, wird die Melodiespur wiedergegeben. Eine erneute Betätigung des Knopfs deaktiviert die von Lead Channel angezeigte Spur der Midi-Datei.
- F9 Chain:** wird durch den *-Knopf aufgerufen und gestattet die Erstellung von Ketten.
- F10 Lyric:** wenn in der Midi-Datei Lyrics-Ereignisse vorhanden sind und die Funktion auf On gestellt ist, zeigt das Display den in Silben gegliederten Text an. In diesem Zustand bewirkt ein erneutes Betätigen des Druckknopfs **F10** die Deaktivierung.

- F7 Video:** gestattet die Steuerung der Video-Schnittstelle, die als Optional geliefert wird. Mehr Details hierzu finden Sie im Kapitel Video Out und Karaoke.
- F8 Lead:** gestattet es, die Spur der Melodielinie, die mit **Lead Channel** auf der Seite 3 **F3 Transposer** festgelegt wird, schnell zu- bzw. auszuschalten. Den Druckknopf betätigen, um zwischen On und Off umzuschalten. Wenn der MIDI-Kanal nicht mit dem der Melodie übereinstimmt, besteht das Risiko, eine andere Spur auszuschließen, wie des Basses oder eines anderen Instruments. Die Einstellung von **F8 Lead** gilt für alle Midi-Dateien.
- F9 Drum + Bass:** wenn dieser Parameter auf On gestellt ist, werden alle Spuren der Midi-Datei ausgenommen Drum und Bass deaktiviert.
- F10 Lyric:** die Wahl der Anzeige bezieht sich auf alle Midi-Dateien. Defaultbedingt ist die Einstellung auf Off; wird der Druckknopf **F10** erneut betätigt, werden Lyrics-Ereignisse der Midi-Datei am Display in Silben angezeigt. Sie verlassen die Seite der Textanzeige durch Druck auf **F10**.

DIE PARAMETER DER SPUREN EINER MIDI-DATEI ÄNDERN UND SICHERN

Das SD1 gestattet es, für jede einzelne Spur (Part) einer Midi-Datei die Parameter Lautstärke, Hall, Chorus und Pan zu ändern. Zudem können unerwünschte MIDI-Ereignisse gefiltert, die Spur transponiert, auf Mute geschaltet sowie der MIDI-Kanal in Empfang und der in Übertragung bestimmt werden. Um über den General MIDI-Standard Level 1 hinauszugehen, ist es auch möglich, die Spur in eine Spur umzuwandeln, die dem Einsatz eines Drum Sets oder des Vocalizers dediziert ist. Das Editing dieser Parameter ist erst dann vorzunehmen, nachdem die Midi-Datei ein paar Takte lang gespielt wurde, d.h. so lange, wie es erforderlich ist, um die einzelnen Parameter der Spur, die sich immer am Beginn der Midi-Datei finden, zu laden.

Das SD1 verfügt über zwei Editing-Systeme: das erste beruht auf der Anzeige einer Spur oder eines Parts nach der anderen bzw. dem anderen, das zweite zeigt die Einstellung eines einzelnen Parameters für alle sechzehn Parts.

Nachdem die Midi-Datei ein paar Takte lang gespielt wurde, ist **F1 GM Part** zu drücken, um in die Editing-Seiten einzusteigen.

Es ist nicht erforderlich, die Wiedergabe der Midi-Datei fortzusetzen, nachdem die Parameter in den Speicher geladen wurden. Allerdings ist es einfacher, das Ergebnis der Änderungen mitzuverfolgen, wenn die Parameter während des Abspielens der Midi-Datei modifiziert werden.

ÄNDERUNG EINES EINZELNEN PARTS

VOLUME	General Midi	KEY SHIFT
63		---
REVERB	Part 01	CH. TX/RX
63		1 1
CHORUS	001A GRAND	PART MODE
0		VOICE
PAN-POT	CHORUS	MUTE
0		---
FILTER	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	16 PARTS

Nach Laden der gewünschten Midi-Datei ist **SONG PLAY** zu aktivieren und von der Hauptmenüseite aus **F1 GM Part** zu drücken, um die Seite aufzurufen, die den Parametern einer einzelnen Spur der Midi-Datei gewidmet ist. In der Mitte des Displays wird der Part angezeigt, dessen abänderbare Parameter den Funktionsdruckknöpfen zugeordnet sind. Unmittelbar darunter werden der dem Part zugeordnete Klang und verwendete Effekt angezeigt. Im unteren Abschnitt des Displays werden die Aktivitäten der sechzehn Parts während der Ausführung der Midi-Datei überwacht. Dies kann von Hilfe sein, um den Part zu erkennen, der geändert werden soll.

Zum Durchlaufen der Parts werden die **PAGE +/-**-Knöpfe verwendet.

Die Parameter, die geändert werden können, müssen mit dem entsprechenden Funktionsdruckknopf angewählt werden, bevor ihr Wert geändert wird.

Klangfarbe: jede Spur kann eine Klangfarbe einsetzen, die aus der Voice-, User Voice- und RAM/Flash-Bank stammt. Um die zugewiesene Klangfarbe zu ändern, ist wie bereit bekannt mit den **VOICES-**, **RAM/FLASH-**, **USER VOICE-**, **PAGE +/-** - und Funktionsdruckknöpfen vorzugehen. Modulationseffekt: für jede Spur ist es möglich, einen Modulationseffekt zu wählen, der auf den Klang Anwendung findet. Gewählt wird unter Chorus, Distorsor und Delay mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen. Die Stärke des Effekts ist über **F3 Chorus/Distorsor/Delay** programmierbar.

F1 Volume: ändert die Lautstärke der gesamten Spur. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen.

F2 Reverb: ändert die der Spur zugewiesene Hallstärke. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen.

F3 Chorus/Distorsor/Delay: ändert die der Spur zugewiesene Modulationsstärke von Chorus, Distorsor und Delay, die mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen anzuwählen sind. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen. Das Display zeigt in Höhe von **F3** ebenso wie unter der Klangfarbe den gewählten Effekt an.

F4 Panpot:

ändert die Klangregelung auf Stereoebene. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-** -Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Klang in mittlere Stellung auf Stereoebene zurücksetzen.

F5 Filter

GM Part Filter			
01	02	03	04
NOTE Off	NOTE Off	NOTE Off	NOTE Off
05	06	07	08
NOTE Off	NOTE Off	NOTE Off	NOTE Off
09	10	11	12
NOTE Off	NOTE Off	NOTE Off	NOTE Off
13	14	15	16
NOTE Off	NOTE Off	NOTE Off	NOTE Off
			On/Off

ruft die Seite auf, die dem Ausschluss einiger MIDI-Ereignisse bei Wiedergabe der Spur dediziert ist. Es kann nämlich sein, dass Sie beispielsweise die Modulation oder einen anderen MIDI-Parameter nicht zur Anwendung bringen möchten, der einen direkten Einfluss auf den Klang hat. Die MIDI-Filter können darüber hinaus dazu dienen, ein externes MIDI-Modul besser zu steuern. Die Seite, die über **F5 Filter** aufgerufen wird, zeigt eine Tabelle mit vier Zeilen und vier Spalten bezüglich der sechzehn Parts. Um auf den MIDI-Filter eines einzelnen Parts zuzugreifen, sind die Funktionsdruckknöpfe **F1** und **F6** für die Parts 1, 2, 3 und 4 zu verwenden, die durch wiederholten Druck auf die genannten Bedienelemente angewählt werden; **F2** und **F7** dienen der Anwahl von Part 5, 6, 7 und 8; **F3** und **F8** der Anwahl von Part 9, 10, 11 und 12; **F4** und **F9** der Anwahl von Part 13, 14, 15 und 16. Nach Bestimmung des Parts, auf den der MIDI-Filter Anwendungen finden soll, ist mit den **VALUE +/-** -Knöpfen zu wählen, welche MIDI-Daten von der Wiedergabe ausgeschlossen werden, um anschließend den Filter über F10 On/Off zu aktivieren. Der Filter ist zugeschaltet, wenn neben dem zu filternden MIDI-Datum die Anzeige "On" erscheint. Die MIDI-Daten, die gefiltert werden können, sind:

Note: alle in der Spur enthaltenen Noten
 Control Change: alle in der Spur enthaltenen Control Changes
 Program Change: alle Program Changes
 After Touch: alle Aftertouch-Ereignisse
 Pitch Bend: alle Pitch Bend-Ereignisse
 Volume: nur Control Change 07 Volume
 Pan: nur Control Change 10 Pan
 Reverb: nur Control Change XX Reverb Send
 Chorus: nur Control Change XX Effect Send
 Modulation Wheel: nur Control Change 01 Modulation
 Expression: nur Control Change 11 Expression
 RPN: nur Control Change XX RPN
 NRPN: nur Control Change XX NRPN

Um die Seite **F5 Filter** zu verlassen, ist **EXIT** zu drücken, so dass Sie zur Startseite von **Song Play** zurückkehren.

F6 Key Shift:

ändert die Transposition um bis zu +/- 24 Halbtöne. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-** -Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen..

F7 Channel Tx Rx:

der wiederholte Druck auf **F7** schaltet von TX, MIDI-Übertragungskanal, auf RX, MIDI-Empfangskanal, um. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-** -Knöpfen nach Belieben festzulegen. Wenn kein Wert bestimmt wird, empfängt und sendet die Spur über den MIDI-Kanal, der der Partnummer entspricht.

F8 Part Mode:

ändert die Funktionsweise der Spur; die Einstellung erfolgt über die **VALUE +/-**-Knöpfe. Die Wahlmöglichkeiten sind:
 Voice: Spur für den Einsatz eines Klages
 Drumset: Spur für den Einsatz eines Drum Sets
 Drum2: Spur für den Einsatz eines Live Drums
 Vocalize: Spur zur Vocalizersteuerung

Aufgrund der getroffenen Wahl ist nun Drum Set, Live Drum, Voice oder Vocal Set abzurufen. Während bei Voice und Drum Set der Aufruf wie gewöhnlich erfolgt, sind bei Drum 2 und Vocal Set die Live Drums und Vocal Sets mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzurufen. Die Änderung der Funktionsweise einer Spur kann zur Inkompatibilität des Basisstücks mit den Modulen in General MIDI führen, bietet aber die besten Ergebnisse bei der Kreation von Midi-Dateien am SD1.

F9 Mute:

bei aktivierter Funktion (Symbol 4) wird die Spur von der Wiedergabe ausgeschlossen.

F10 16 Parts:

aktiviert die Anzeige eines einzelnen Parameters, dessen Wert für alle sechzehn Parts dargestellt wird.

ÄNDERUNG EINES PARAMETERS FÜR ALLE SECHZEHN PARTS

Wie oben erwähnt, ist es möglich, die Einstellung eines einzelnen Parameters für alle sechzehn Spuren dank der Funktion **F10 16 Parts** anzuzeigen. Um sich schnell auf einen Parameter Zugriff zu verschaffen, kann dieser in der Seite GM Part gewählt werden. Durch Druck auf **F1016 Parts** zeigt das Display den Status jenes Parameters für die sechzehn Spuren an – es wird eine auf die Parts bezogene Tabelle mit vier Zeilen und vier Spalten dargestellt. Um auf die einzelnen Parts zuzugreifen, sind die Funktionsdruckknöpfe **F1** und **F6** für die Parts 1, 2, 3 und 4 zu verwenden, die durch wiederholten Druck auf die genannten Bedienelemente angewählt werden; **F2** und **F7** dienen der Anwahl von Part 5, 6, 7 und 8; **F3** und **F8** der Anwahl von Part 9, 10, 11 und 12; **F4** und **F9** der Anwahl von Part 13, 14, 15 und 16. Nach Bestimmung des Parts kann der jeweilige Wert mit den **VALUE**+/-Knöpfen geändert werden, deren gleichzeitige Betätigung den Wert auf Null setzt.

Die auf diese Weise zu ändernden Parameter sind auf sieben Seiten angeordnet, die mit den **PAGE** +/- -Knöpfen aufgerufen werden und wie im vorhergehenden Absatz beschrieben Volume, Reverb, Effects, Pan, Shift, Channel Rx, und Channel Tx umfassen.

Die Funktion **F5 Mute (Solo)** gestattet es, die Wirkung von **F10 Mute** festzulegen. Wenn **F5** auf **Mute (Solo)** gestellt ist, wird durch **F10** nur die im Moment gewählte Spure von der Wiedergabe ausgeschlossen. Durch erneutes Betätigen von **F5** wird die Funktion auf **Solo (Mute)** umgestellt und **F10 Mute** schließt dann alle Spuren außer der angewählten von der Wiedergabe aus.

Mit **EXIT** kehren Sie zur Startseite von **Song Play** zurück, ohne dass es möglich ist, die vorgenommenen Änderungen zu sichern. Es ist daher **SAVE/ENTER** zu aktivieren, wenn die Änderungen gespeichert werden sollen.

SICHERN DER GEÄNDERTEN PARAMETER

Die Parameter, die in einer Midi-Datei gespeichert werden können, sind in der Tabelle XXX aufgeführt und umfassen auch die Lautstärkenbalance zwischen Midi-Datei und Tastatur, den Tempowert, die Einstellungen von Drum Mixer, den Klang für den Right-Bereich und die Einstellungen für die Vocalist-Spur. Die Sicherungsfunktion kann nur bei Midi-Datei auf Stop abgerufen werden und muss im Rahmen der Menüs **F1 GM Part** verwendet werden. Es ist daher wichtig, dass, bevor Sie zur Startseite von **Song Play** zurückkehren, jede Änderung innerhalb von **F1 GM Part** über die Funktion **SAVE/ENTER**, welche die betreffende Seite aktiviert, gesichert wird. Auf dieser Seite wird mit den Keyboardtasten und **CURSOR** +/- -Knöpfen ein neuer Name für die Midi-Datei eingegeben, die andernfalls überschrieben wird. Der Vorgang kann mit **F5 Escape** abgebrochen werden. Die vorhergehenden Einstellungen können mit **F9 Remove** gelöscht werden und mit **F10 Execute** kann die Sicherung quittiert werden. Die auf diese Weise geänderte Midi-Datei wird im selben Folder gespeichert, aus dem sie geladen wurde.

SAVE SONG SETUP PARAMETERS

- | | |
|------------------|------------------------------|
| - Program Change | - Transposer (Global/Song) |
| - Effects | - Pan |
| - Volume | - Note Shift |
| - Tempo | - Song Balance |
| - Drum Mixer | - Right Hand Voice |

GM Part Volume Page 1/7			
01	02	03	04
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63
05	06	07	08
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63
09	10	11	12
GRAND 63	STANDARD 63	GRAND 63	GRAND 63
13	14	15	16
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63
MUTE (solo)		Mute	

GM Part Reverb Page 2/7			
01	02	03	04
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63
05	06	07	08
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63
09	10	11	12
GRAND 63	STANDARD 63	GRAND 63	GRAND 63
13	14	15	16
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63
MUTE (solo)		Mute	

GM Part Effects Page 3/7			
01	02	03	04
Chorus 0	Chorus 0	Chorus 0	Chorus 0
05	06	07	08
Chorus 0	Chorus 0	Chorus 0	Chorus 0
09	10	11	12
Chorus 0	Distor. 0	Chorus 0	Chorus 0
13	14	15	16
Chorus 0	Chorus 0	Chorus 0	Chorus 0
MUTE (solo)		Mute	

GM Part Pan Page 4/7			
01	02	03	04
GRAND 0	GRAND 0	GRAND 0	GRAND 0
05	06	07	08
GRAND 0	GRAND 0	GRAND 0	GRAND 0
09	10	11	12
GRAND 0	STANDARD 0	GRAND 0	GRAND 0
13	14	15	16
GRAND 0	GRAND 0	GRAND 0	GRAND 0
MUTE (solo)		Mute	

GM Part Shift Page 5/7

01	02	03	04
GRAND	GRAND	GRAND	GRAND
05	06	07	08
GRAND	GRAND	GRAND	GRAND
09	10	11	12
GRAND	STANDARD	GRAND	GRAND
13	14	15	16
GRAND	GRAND	GRAND	GRAND

MUTE (solo) Mute

GM Part Chan tx Page 6/7

01	02	03	04
GRAND 1	GRAND 2	GRAND 3	GRAND 4
05	06	07	08
GRAND 5	GRAND 6	GRAND 7	GRAND 8
09	10	11	12
GRAND 9	STANDARD 10	GRAND 11	GRAND 12
13	14	15	16
GRAND 13	GRAND 14	GRAND 15	GRAND 16

MUTE (solo) Mute

GM Part Chan rx Page 7/7

01	02	03	04
GRAND 1	GRAND 2	GRAND 3	GRAND 4
05	06	07	08
GRAND 5	GRAND 6	GRAND 7	GRAND 8
09	10	11	12
GRAND 9	STANDARD 10	GRAND 11	GRAND 12
13	14	15	16
GRAND 13	GRAND 14	GRAND 15	GRAND 16

MUTE (solo) Mute

EINE PERMANENTE MIDI-DATEIKETTE AUF DISK KREIEREN

Es ist nicht möglich, eine mit Juke-Box kreierte Kette auf Disk zu sichern. Allerdings enthält das Disk-Menü eine Funktion, die zur Kreation und Sicherung von Ketten aus maximal 32 Midi-Dateien dient. Von der Hauptmenüseite aus ist zunächst **DISK** und dann F9 Utiliy zu aktivieren. Die Befehle zur Kreation einer Kette sind die folgenden:

F7 Chain Edit:

Floppy Disk LOCK FRMT

Selected: 3

1	1 AMOREFER	SAVE
2	2 CANZONE	CHAIN
3	3 MISSILE	LIST
4	4 MALAFEM	
5	5 MUSETO	
6	6 THOUOLUT	
7	7 TUA	
8	8 VECCHIOF	Select

INFO FORMAT Escape

gestattet die Kreation von Midi-Dateiketten, die sich aus maximal 32 in Sequenz wiederzugebenden Midi-Dateien zusammensetzen, d.h. ohne dass jede Datei einzeln aufgerufen werden muss. Funktioniert nur mit Midi-Dateien, die in demselben Folder enthalten sind, welcher wie für **F3 Transposer** beschrieben abzurufen ist. Durch Druck auf F7 Chain Edit zeigt das SD1 die im Folder enthaltenen Midi-Dateien an, die mit den Druckknöpfen **VALUE +/-** und **CURSOR +/-** angewählt werden. Die Optionen, die zur Verfügung stehen, sind die folgenden:

F5 Escape: bricht den Vorgang ab

F7 Save Chain: erstellt eine Datei mit - .CHN-Zusatz im selben Folder, der die Midi-Dateien der Kette enthält.

F8 Chain List: zeigt alle Midi-Dateiketten an, die im Folder bereits vorhanden sind.

F10 Select: wählt die in die Kette aufzunehmende Midi-Datei an.

Zur Kreation einer Midi-Dateikette sind folgende Schritte erforderlich:

- Den Folder, der die gewünschten Midi-Dateien enthält, über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) anwählen.
- **F7 Chain Edit** drücken.
- Die erste Midi-Datei der Kette mit den **VALUE +/-** und **CURSOR +/-**-Knöpfen suchen.
- Die Midi-Datei mit **F10 Select** zur Kette anmelden. Neben dem Namen wird eine Nummer angezeigt, die der Position in der Kette entspricht.
- Die nachfolgenden Midi-Dateien ebenso auswählen und weiter verketteten.
- Soll eine Midi-Datei wieder aus der Kette genommen werden, ist diese zu markieren und erneut **F10 Select** zu betätigen. Die Midi-Datei wird aus der Kette entfernt und die anderen Dateien werden neu nummeriert.

- Die Kette mit **F7 Save Chain** sichern; auf der abgerufenen Seite kann der Name mit den Keyboardtasten und **CURSOR**-Knöpfen eingegeben werden. Mit **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen.

EINE MIDI-DATEIKETTE VERWENDEN

Die auf diese Weise kreierte Kette wird in **Song Play** mit der Funktion **Load** aus dem **Disk**-Menü geladen oder direkt von der **Song Play**-Startseite abgerufen, indem über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) die Nummer der Chain-Datei eingegeben wird. Bei Schalten auf **Song Play** wird der Titel der ersten Midi-Datei angezeigt. Um die Kette abzuspielen, gibt es drei Möglichkeiten:

Die Midi-Dateien werden in der vorgesehenen Reihenfolge bis zum Ende wiedergegeben, ohne dass irgendein Knopf zu betätigen ist.

Ohne **Song Play** mit **START** zu aktivieren, sind die **VALUE +/-** -Knöpfe zur Anwahl der gewünschten Midi-Dateien der Kette zu verwenden.

Bei **Song Play** in Ausführung ist zum Aufruf einer anderen Midi-Datei der **COUNT/PAUSE/RESTART** -Knopf zu drücken und dann mit **VALUE +/-** die Datei zu wählen. Nach Bestimmung der gewünschten Midi-Datei ist erneut **COUNT/PAUSE/RESTART** zu betätigen, um wieder auf **Song Play** zu schalten.

Wenn in allen drei Fällen die Ausführung einer Midi-Datei mit dem **START**-Knopf unterbrochen wird, gehen die Daten in **Song Play** endgültig verloren und die Kette muss neu geladen werden. Dasselbe gilt für alle Juke-Box-Steuerungen, die deaktiviert sind, wenn eine Kette verwendet wird. Die Textanzeige bleibt verfügbar.

Video Out und Karaoke

Die als Optional zu liefernde Videokarte gestattet Ihnen, ein TV-Gerät oder einen Monitor anzuschließen, um Nachrichten bzw. in Silben gegliederte Texte anzuzeigen oder das Display des SD1 zu verdoppeln. Die Einstellmöglichkeiten für den Videoausgang sind vom Menü **Song Play** zu erreichen, das mit dem hierfür vorgesehenen Druckknopf aktiviert wird.

Von **Song Play** aus ist die Seite **Video** zu öffnen, indem auf der Startseite **Song Play** der Druckknopf **F7 Video** zu betätigen ist, über den wir uns auf die in der Folge beschriebenen Parameter Zugriff verschaffen.
Zur Rückkehr zu **Song Play** ist F5 Escape zu drücken.

VIDEO		MIRROR
BACKGND	White	Off
FOREGND	Black	ZOOM
UPP. CASE	Off	VIDEO
LYR. MODE	FullScreen	Clear
	Escape	Execute

Video Message

EINE NACHRICHT SCHREIBEN, DIE ÜBER DEN VIDEOAUSGANG GESENDET WIRD

In der Mitte des Displays erscheint eine Box (**Video Message**), in die eine Nachricht eingegeben werden kann, die über den Videoausgang gesendet und in der letzten Zeile des TV-Bildschirms bzw. Monitors angezeigt wird. Dieses Feature gestattet es, bei Live-Darbietungen mit dem Publikum in Kontakt zu treten und bestimmte Stücke einzelnen Zuhörern zu widmen.

Zum Schreiben der Nachrichten, die nicht mehr als 32 Zeichen umfassen dürfen, sind die Keyboardtasten und die **CURSOR** +/-Knöpfe zu verwenden.

Nach Eingabe des Textes ist dieser mit **F10 Execute** dem Videoausgang zuzuweisen.

Zum Löschen der Nachricht drücken Sie **F9 Clear**.

Die Nachricht wird am Videoschirm bei jedem Funktionsstatus angezeigt.

DIE FARBE FÜR DEN TEXTHINTERGRUND ÄNDERN

Das SD1 gestattet die Wahl zwischen zwei Hintergrundfarben für die Textanzeige: die Kombinationen sind blau/weiß oder weiß/schwarz.

Zum Ändern der Hintergrundfarbe ist **F1 Background** zu verwenden, indem der Druckknopf wiederholt betätigt wird.

Zum Ändern der Textfarbe ist **F2 Foreground** zu verwenden, indem der Druckknopf wiederholt betätigt wird.

Die beiden Einstellungen sind austauschbar und hängen auch von der Funktion **F6 Mirror** ab.

DIE TEXTZEICHEN ÄNDERN

Es ist möglich, (lediglich am Display) alle Kleinbuchstaben in Großbuchstaben umzuwandeln, indem der Funktionsdruckknopf **F3 Upper Chase** bei **Song Play** auf Stop betätigt wird.

DAS LAYOUT DER ANSICHT ÄNDERN

Die Funktion **F4 Lyric Mode** gestattet es festzulegen, wie die Ansicht am Bildschirm konfiguriert ist. Die Einstellungen werden durch wiederholtes Betätigen des entsprechenden Druckknopfs bei **Song Play** auf Stop abgerufen:

Full Screen: auf dem ganzen Bildschirm wird der Text der Midi-Datei angezeigt

1/2 Screen: in der unteren Hälfte des Bildschirms wird das Verzeichnis der Midi-Dateien, in der oberen Hälfte der Text der ausgewählten Midi-Datei angezeigt.

Wird Full Screen gewählt, ist es stets über **F4 Lyric Mode** möglich, festzulegen, wie die Silben des Textes hervorzuheben sind:

Underline: unterstreicht die Silben nach Maßgabe der Melodielinie.

Mark: es wird links von der zu singenden Zeile ein Marker angebracht.

Eine weitere Funktion zur Steuerung der Bildschirmkonfiguration ist **F6 Mirror**, die es gestattet den Zustand des Displays am SD1 zu reproduzieren, je nachdem, ob eine der folgenden Einstellungen gewählt wird:

On: Anzeige über den ganzen Bildschirm dessen, was am Display des SD1 angezeigt wird.

Off: auf dem Bildschirm wird ausschließlich der Text der Midi-Datei angezeigt, unabhängig vom Display des SD1.

Die Einstellung **Mirror Off** kann nützlich sein, um den Text vom Bildschirm zu lesen, wenn die Anzeige des Textes am SD1 mit **Lyric Off** deaktiviert wurde. **Song Play** muss hierbei auf Stop sein.

F7 Zoom gestattet die Vergrößerung der am Bildschirm angezeigten Zeichen. Zoom greift nicht, wenn **F6 Mirror** auf **On** gestellt ist.

DEN VIDEOAUSGANG WÄHLEN

Die als Optional zu liefernde Videoschnittstelle bietet mit der Funktion **F8 Video** die Wahlmöglichkeit zwischen folgenden Formaten:

PAL: europäisches TV-System

NTSC: amerikanisches TV-System

SVHS Pal: europäisches Super-VHS

SVHS NTSVC: amerikanisches Super-VHS

Monitor: VGA-Monitor für Computer

Off: Ausschluss der Videokarte

Zur Wahl eines dieser Formate ist wiederholt der Funktionsdruckknopf **F8 Video** zu betätigen.

Eine Midi-Datei aufzeichnen

Alles, was am SD1 ausgeführt wird - automatische Begleitung und Bedienungen vom Schalterpult mit eingeschlossen - kann als Midi-Datei direkt auf Diskette oder Festplatte aufgezeichnet werden. Die Aufzeichnungen können in der Folge mit dem SD1-residenten Sequenzer oder mit Sequenzer-Software für PC/Mac bearbeitet werden. Da die Spuren der Begleitung General MIDI Standard-Klänge einsetzen, ist es auch möglich, schnell mit anderen GM-Modulen kompatible Arrangements zu kreieren. Einige der SD1-Charakteristika können allerdings bei Wiedergabe mit GM-Modulen verloren gehen, insbesondere der Einsatz von Live Drums, die Reaktion auf die Modulation der mit dem General MIDI Standard nicht kompatiblen Klänge der rechten Hand der Tastatur, der Einsatz von Audiomustern und Drawbars. Während der Aufzeichnung ist es möglich, auch RAM Styles zu verwenden, wobei diese zuvor in RAM geladen werden müssen und nicht direkt von Disk abrufbar sind. Diese ist nämlich bereits mit der Aufzeichnung der Midi-Dateien belegt.

Die Aufzeichnung der Midi-Dateien mit **SONG RECORD** starten (die LED leuchtet auf). Die aufgerufene Seite gestattet die Eingabe des Namens der Midi-Datei mit den Keyboardtasten und den **CURSOR** +/-Knöpfen; der Vorgang wird mit **F5 Escape** abgebrochen, während die neue Midi-Datei mit **F10 Save** zu sichern ist.

Floppy Disk
Enter Song File Name:

NEW NAME
-

Escape <Letters with C2/F5 keys
 sector with CURSOR<> Save

Nach Bestätigung der Eingabe zeigt das Display die Funktion **F10 Start** an. Durch Druck auf den entsprechenden Knopf wird unter dem Tempo-Balken "**Recording**" angezeigt und die Midi-Datei wird bereits aufgezeichnet, auch bei deaktiviertem Arranger, d.h. alle vorab durchgeführten Einstellungen werden in den ersten Takt der Midi-Datei mit aufgenommen. Das Tempo beginnt erst bei zugeschaltetem Arranger zu laufen. Die Aufzeichnung wird nicht durch erneuten Druck auf **START** beendet, sondern indem **SONG RECORD** über den entsprechenden Druckknopf ausgeschaltet wird. Nach Deaktivierung von **Song Record** schaltet das SD1 automatisch auf Wiedergabebereitschaft um, so dass die in **Song Play** erfolgte Aufzeichnung abgehört werden kann.

.KAR-Midi-Datei und .TXT-Textdatei

Die Funktion Karaoke gestattet die Anzeige auf Display des Textes (Lyrics) einer Midi-Datei in Wiedergabe. Hierbei ist auch die Silbengliederung durch graphische Mittel möglich. Der Text in einer Midi-Datei wird als Meta-Ereignis behandelt und deshalb gibt es Midi-Dateien + Lyrics mit .MID und .KAR-Zusatz. Im Allgemeinen ist eine .KAR-Datei nichts anderes als eine gewöhnliche Midi-Datei in Format 1 und muss daher für die direkte Wiedergabe vom Sequenzer in eine Midi-Datei in Format 0 konvertiert werden.

Das SD1 ist neben dem Lesen von Midi-Dateien mit Lyrics in Format 0 und 1 auch in der Lage, eine .KAR-Midi-Datei automatisch in eine neue .MID-Midi-Datei in Format 0 mit Meta-Textereignissen zu konvertieren.

Eine Midi-Datei mit Text bietet den Vorteil, den Liedtext direkt vom Display ablesen zu können, wobei dieser meistens auch in Silben gegliedert und mit dem Tempo synchronisiert ist. Auf diese Weise werden Lesepulte, Bücher und Blätter vermieden, so dass der Musiker sich besser bewegen kann und sein Auftreten professioneller wirkt. Darüber hinaus gestattet die Anzeige des Liedtextes auf einem externen Monitor (über die als Optional zu liefernde Videokarte) eine stärkere Miteinbindung des Publikums, wenn dies gewünscht ist.

Das SD1 zeigt nicht nur den Text einer Midi-Datei an. Textdateien, die mit einem Word Processor für PC oder MAC erstellt werden und den Zusatz .TXT aufweisen, können auf Display angezeigt werden, auch während der Arranger im Einsatz ist oder für Midi-Dateien, die ursprünglich keine Lyrics enthalten. Für letztere stellt das SD1 eine Synchronisationsfunktion mit dem Tempo zur Verfügung.

Die .TXT-Dateien sind von einer Midi-Datei unabhängige Dateien, während die Lyrics-Ereignisse im MIDI Standard eingebunden sind. Beide können dieselbe Funktion haben, aber ihre Verwaltung ist unterschiedlich.

Die besten Ergebnisse sind mit den Midi-Dateien der Solton Bibliothek Song Word & Music zu erzielen, bei denen der Liedtext so behandelt wird, dass sich die Silben synchron zur Entwicklung der Melodielinie verfärben.

EINE .KAR-MIDIATEI VERWENDEN

Es gibt verschiedene Systeme, um eine .KAR-Midi-Datei in eine .MID-Midi-Datei zu konvertieren. Wir schlagen hier vor, die .KAR-Datei auf Hard Disk zu kopieren und anschließend zu konvertieren.

- Die Diskette mit der .KAR-Datei ins Diskettenlaufwerk einschieben.
- Das Menü **DISK** mit dem hierfür vorgesehenen Knopf aktivieren.
- Mit **PAGE +/-** auf Floppy Disk gehen und die Auswahl bestätigen, wie durch die Anzeige am Display ersichtlich ist.
- Mit den **CURSOR +/-** und **VALUE +/-**-Knöpfen die zu kopierende .KAR-Datei markieren.
- **MASTER FOLDER** über den entsprechenden Druckknopf aktivieren, so dass das SD1 die Datei in den Folder Midifile kopiert.
- Den Kopiervorgang mit **F4 Copy** ansteuern.
- Danach ist das Menü Disk über **EXIT** zu verlassen oder sofort auf Hard Disk durch einmaligen Druck auf **PAGE +** um- zuschalten; das SD1 wird den Inhalt des Folders 91 Midifile bei aktiviertem **Master Folder** anzeigen.
- Aus dem Folder die zu konvertierende .KAR-Datei wählen.
- **F2 Load** oder **F3 Convert** drücken; das SD1 konvertiert nun die Midi-Datei und am Ende des Vorgangs wird ein Fenster geöffnet, in dem der Name der Datei geändert und gesichert oder überschrieben werden kann.

Nach Laden der Midi-Datei mit Lyrics-Ereignissen kann diese mit **Song Play** wiedergegeben werden. Vom Menü **Song Play** aus kann die Anzeige des Textes mit **F10 Lyric Off** deaktiviert werden. Um eine Midi-Datei von Floppy auf Hard Disk bei deaktiviertem **Master Folder** zu kopieren, wird auf das Kapitel Disk verwiesen.

.TXT-TEXTDATEI

Textdateien in .TXT gestatten die Anzeige eines Liedtextes am Display des SD1 sowohl in **Song Play** als auch während des Einsatzes des Arrangers. Der Vorteil einer .TXT-Datei liegt darin, dass sie einfach auf PC/Mac zu erstellen, auf Hard Disk zu sichern und von Diskette zu laden ist. Mit den .TXT-Dateien können Sie Ihre eigene Bibliothek aus Liedtexten aufbauen, die unmittelbar von Festplatte abgerufen werden können, ohne Blätterwerk mit sich führen zu müssen. Die .TXT-Dateien können sowohl bei Arranger in Funktion als auch in **Song Play** geladen und angezeigt werden. In beiden Fällen ist es möglich, den Text momentan auszublenden, indem **EXIT** gedrückt wird. Durch erneutes Betätigen wird die Textanzeige reaktiviert. Für Mac-Benutzer ist es wichtig, sich daran zu erinnern, dass Akzente besser separat zu setzen sind und die Datei in Textformat ohne Zeilenunterbrechung und mit .TXT-Zusatz zu speichern ist. Der Name darf nicht mehr als 8 Zeichen umfassen.

EINE .TXT-DATEI MIT DEM ARRANGER VERWENDEN

001 PUB SONG	GRAND	63
8Beat	♩90	VIOLAS
--- □□□□		[THIS] 1
This is the Karaoke Function		
This is the Karaoke Function		
This is the Karaoke Function		
This is the Karaoke Function		
This is the Karaoke Function		

Unabhängig vom Arrangerstatua (gestartet oder auf Stop) ist es möglich, jederzeit .TXT-Dateien in RAM zu laden:

- **DISK** drücken
- Floppy Disk oder Hard Disk mit den **PAGE +/-**-Knöpfen wählen
- Bei Hard Disk ist der Folder zu suchen, der die .TXT-Dateien enthält. Bei aktiviertem **Master Folder** entspricht der gesuchte Folder dem Folder 97 Textfile. Es ist möglich, auch neue Folder bei deaktiviertem **Master Folder** zu erstellen, um die eigenen .TXT-Dateien zu organisieren. Der Vorgang ist im Kapitel Disk beschrieben.
- Ist die .TXT-Datei, die geladen werden soll, mit den **VALUE +/-**-Knöpfen markiert worden, ist das Laden in RAM über **F2 Load** anzusteuern.
- Der Text wird im unteren Abschnitt des Displays angezeigt; um die nachfolgenden Seiten anzuzeigen, sind die **PAGE +/-**-Knöpfe oder die als Optional gelieferten Pedalschalter FS13 oder FS6 zu verwenden.
- Werden die **PAGE +/-**-Knöpfe gleichzeitig gedrückt, wird die erste Textseite angezeigt, durch erneuten gleichzeitigen Druck wird die letzte Seite angezeigt, beim dritten Mal kehren Sie zur anfänglich gezeigten Seite zurück.
- Um die Anzeige zu deaktivieren, ist der **EXIT**-Knopf zu drücken, der bei erneuter Betätigung, die Textanzeige wieder einblendet.

Im Arranger-Modus kann die Textanzeige mit der auf **Off** gestellten Funktion **F7 Text** im Menü **F3 Utility** unterdrückt werden, welches von der Hauptmenüseite aus zu erreichen ist.

Um den Ladevorgang einer .TXT-Datei zu automatisieren, ist es möglich, eine Single Registration unter folgenden Voraussetzungen zu nutzen:

Die Single Registration muss denselben Namen wie zu ladende .TXT-Datei aufweisen.

Bei deaktiviertem **Master Folder** müssen die .TXT-Datei und jene der Single Registration im selben Folder enthalten sein.

Bei aktiviertem Master Folder muss die .TXT-Datei im Folder 97 Textfile und die Single Registration im Folder 93 Registration gespeichert sein.

Bei Aufzeichnung der Arranger-Einstellungen einschließlich Style in einer Single Reistraton bewirken Sie nämlich mit demselben Namen der zu ladenden .TXT-Datei im Moment des Abrufs der Single Registration auch die Ladung der .TXT-Datei. Selbstverständlich ist die Ladegeschwindigkeit höher, wenn die .TXT-Datei von der Festplatte eingelesen wird.

DIE .TXT-DATEIEN IN SONG PLAY VERWENDEN

Im Unterschied zum Arranger ist es nicht möglich, zuerst eine Midi-Datei und dann den anzuzeigenden .TXT-Text zu laden. Die einzige Möglichkeit, den Vorgang zu automatisieren, ist es, die Midi-Datei und die .TXT-Datei mit demselben Namen zu versehen, so dass beim Laden der Midi-Datei die .TXT-Datei automatisch erkannt und in RAM geladen wird. Auch in **Song Play** wird die Anzeige der .TXT-Datei über **EXIT** gesteuert. Es gelten dieselben Voraussetzungen wie oben:

Die Midi-Datei muss denselben Namen wie die zu ladende .TXT-Datei aufweisen.

Bei deaktiviertem **Master Folder** müssen die .TXT-Datei und die Midi-Datei in dem selben Folder enthalten sein.

Bei aktiviertem Master Folder muss die .TXT-Datei im Folder 97 Textfile und die Midi-Datei im Folder 93 Registration gespeichert sein.

Um die wie oben ausgeführt eingestellte Midi-Datei und .TXT-Datei automatisch zu laden, sind die im Kapitel **Song Play** beschriebenen Befehle zu verwenden. Zum Durchblättern der eventuell nachfolgenden Textseiten mit den **PAGE +/-**-Knöpfen, muss der Text angezeigt sein. Durch gleichzeitigen Druck derselben wird die erste Textseite angezeigt, durch erneuten gleichzeitigen Druck wird die letzte Seite angezeigt, beim dritten Mal kehren Sie zur anfänglich gezeigten Seite zurück.

Wenn die Textanzeige mit **EXIT** deaktiviert wurde, dienen die **PAGE +/-**-Knöpfe zur Umschaltung von Hard auf Floppy Disk und umgekehrt.

Es ist noch einmal hervorzuheben, dass eine Textdatei nicht dem Karaoke, d.h. Lyrics-Ereignissen, entspricht. Daher sind die an das Karaoke geknüpften Funktionen bei einer .TXT-Datei nicht zu verwenden.

DEN SEITENWECHSEL MIT EINER MIDI-DATEI SYNCHRONISIEREN

Das SD1 gestattet die Aufzeichnung des Seitenwechsels der in jedem Punkt der Midi-Datei angezeigten .TXT-Datei. Durch Schreiben eines Textes mit leeren Zeilen ist es möglich, sich an das Karaoke anzunähern, wenn auch mit graphisch begrenzten Mitteln. Der Synchronisiervorgang ist während der Wiedergabe der Midi-Datei immer aktiviert und es gibt keine Funktionen oder Befehle, um ihn aufzurufen.

- Die Midi-Datei und .TXT-Datei in **Song Play** laden.
- Die Wiedergabe der Midi-Datei mit **START** aktivieren.
- In dem Moment, in dem die nächste Seite aufgerufen werden soll, ist der **PAGE +/-**-Knopf zu drücken.
- Den Vorgang für die nachfolgenden Seiten wiederholen.
- Am Ende der Wiedergabe der Midi-Datei **SAVE/ENTER** drücken, um den synchronisierten Seitenwechsel aufzuzeichnen.
- Die Aufzeichnung mit **F10 Save** bestätigen oder den Vorgang mit **F5 Escape** abbrechen.
- Das SD1 sichert alle Takte bzw. Taktschläge, bei denen der Seitenwechsel erfolgt, und dies mithilfe von speziellen Codes innerhalb der .TXT-Datei, während die Midi-Datei keine Änderungen erfährt. Um zur originären .TXT-Datei zurückzukehren ist die Funktion **F4 Clear** zu verwenden, die besagte Codes aus der .TXT-Datei löscht.

Ein Mikrofon verwenden

Das SD1 gestattet den Einsatz von verschiedenen Mikrofonen. Dies aufgrund von zwei getrennten Eingängen, von denen einer (Eingang Mic 1) mit einem professionellen Vorverstärker und XLR-Symmetrieanschluss zur Minimierung von Interferenzen ausgerüstet ist. Nur der Eingang Mic 1 kann den internen Vocalizer nutzen und verfügt darüber hinaus über einen separaten Audioausgang, um die Stimme und das verarbeitete Signal einem externen Mixer zusenden zu können. Für eine korrekte Benutzung beider Mikrophone ist es erforderlich, die Empfindlichkeit im Eingang mit dem hierfür vorgesehenen Regler auf der Rückseite des Instruments einzustellen, um auf einen optimalen Signalpegel zu kommen. Zur Prüfung dieser Einstellung ist ganz einfach in das Mikrophon zu singen oder zu sprechen, während der Empfindlichkeitsregler betätigt wird. Gleichzeitig ist die Overload-LED am **ON LINE EFFECT**-Knopf zu beobachten. Die optimale Einstellung ist dann gegeben, wenn die LED nur selten aufleuchtet.

Im allgemeinen empfiehlt es sich, wie folgt vorzugehen: die Empfindlichkeit im Eingang mit dem Regler bei Tastaturlautstärke Null (andernfalls könnten Ihr Gehör bzw. die Lautsprecher und der Verstärker Schaden nehmen!) erhöhen, bis die LED stetig leuchtet; anschließend ist die Empfindlichkeit so weit herabzusetzen, dass die LED nur gelegentlich bei übermäßigem Schalldruck aufleuchtet. Wenn die Empfindlichkeit zu hoch ist und die LED immer leuchtet, führt dies zu unschönen Verzerrungen am Audiosignal des Mikrophons. Wenn die Empfindlichkeit jedoch zu niedrig ist, enthält das Signal Geräusche je nach qualitativer Beschaffenheit des Kabels und des Mikrophons. Aus diesem Grund ist es immer besser, etwas mehr für ein dynamisches Mikrophon und ein gutes Anschlusskabel auszugeben.

Der Einsatz eines Mikrophons bedingt eine Reihe von Vorkehrungen, die wir hier nachstehend zusammenfassen:

- Das Mikrophon ist bei Lautstärke Null des SD1, Empfindlichkeit Null und ausgeschalteter Verstärkung anzuschließen.
- Halten Sie das Mikrophon fern von den Lautsprechern, da es ansonsten einen Larsen-Effekt verursachen könnte, der Ihren PA schwer beeinträchtigen würde.
- In kleinen Räumen ist ein Mikrophon mit Hyperkardioiddiagramm vorzuziehen, um ebenso den gerade erwähnten Larsen-Effekt zu vermeiden.
- Befestigen Sie das Mikrophon an einer stabilen Halterung, um zu vermeiden, dass mechanische Geräusche die Stimme stören.
- Halten Sie das Mikrophonkabel fern von Netzkabeln und -leitungen.
- Wenn Sie alle Ihre Geräte anschließen, erinnern Sie sich daran, dass die Lautsprecher und der Verstärker immer die letzten sind, die eingeschaltet, und die ersten, die ausgeschaltet werden.

MICRO EDIT

Die Parameter des Mikrophons sind im Menü **F10 Micro Edit** zusammengefasst, das von der Hauptmenüseite am Display mit dem entsprechenden Funktionsdruckknopf abgerufen wird.

Die Micro-Parameter sind den jeweiligen Druckknöpfen zugeordnet.

LEVEL 1		Micro		1-ECHO-2	
63				0	0
LEVEL 2				1-REV-2	
63		001 PUB SONG	50	55	55
PAN 1				FIT. SHIFT	
--		8Beat		---	
		♩ = 90			
PAN 2				DRY	
--		GRAND	63	---	
MUSIC VOL				Inactiv	
63		60 DRUMS	60	63	63
		BASS	CHORD	ORCH.	LOW

F1 Level 1: legt die Lautstärke des Mikrophons am Eingang Mic 1 fest. Nach Anwahl des Parameters ist der Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen einzustellen, durch deren gleichzeitigen Druck er auf Null gesetzt wird.

F2 Level 2: legt die Lautstärke des Mikrophons am Eingang Mic 2 fest. Nach Anwahl des Parameters ist der Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen einzustellen, durch deren gleichzeitigen Druck er auf Null gesetzt wird.

F3 Pan 1: bestimmt die Position des Mikrophons am Eingang Mic 1 auf Stereoebene. Das Signal des Mikrophons ist in mittlerer Lage, wenn der Parameter zwei Querstriche zeigt (-). Dieser Wert wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen geändert, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, das Signal wieder in mittlere Position zurückführen.

F4 Pan 2: wie **F3 Pan 1** aber auf das Signal des Mikrophons am Eingang Mic 2 bezogen.

F5 Music Vol: stellt die Balance zwischen den Mikrophonsignalen und dem Klanggenerator des SD1 her. Der Wert wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen geändert, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Höchstwert einstellen. Sollten die beiden Mikrophone dem SD1 gegenüber nicht stark genug hervortreten, ist dieser Wert zu senken.

F6 Echo 1-2: den beiden Mikrophonsignalen kann ein Delay zugeordnet werden, dessen Stärke über diesen Wert geregelt wird. Um von

Eingang Mic 1 auf Mic 2 umzuschalten, ist **F6** zu drücken. Die Einstellung erfolgt über die **VALUE +/-** -Knöpfe, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen.

F7 Reverb 1-2: wie **F6 Echo 1-2** aber auf den Hall bezogen.

F8 Pitch Shift: wirkt nur auf das Signal des Mikrophons am Eingang Mic 1 und gestattet die Transposition der gesungenen Noten in Halbtonschritten. Wenn die Werte überhöht sind, ist der Klang der Stimme verzerrt. Der Effekt wird vom Vocalizer gesteuert, und die Einstellung erfolgt über die **VALUE +/-** -Knöpfe, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen.

F9 Dry: ist diese Funktion aktiviert (✓), kommt kein Halleffekt an den Mikrophoneingängen zum Tragen. Durch erneuten Druck auf **F9** wird Dry deaktiviert.

F10 Active/Inactive: aktiviert bzw. deaktiviert die Mikrophoneingänge. Wenn sie angeschlossen sind, aber nicht zum Einsatz kommen sollen, empfiehlt es sich, sie zu deaktivieren, um störende Geräusche zu unterbinden.

DIE EFFEKTE WÄHREND DES SPRECHENS WEGSCHALTEN

Eines der Probleme des Musikers ist es, die Effekte vom Mikrophonsignal wegschalten zu müssen, wenn er mit dem Publikum sprechen möchte. Das SD1 löst dieses Problem mit der Funktion **Dry On Stop**, welche die Effekte den Mikrophonsignalen nur dann zuschaltet, wenn der Arranger oder eine Midi-Datei in Ausführung sind. In dem Moment, in dem der Arranger und die Midi-Datei die Ausführung beenden, deaktiviert das SD1 die Effekte, um sie wieder zuzuschalten, sobald der Arranger oder die Midi-Datei wieder aktiv sind.

Diese Funktion ist wie folgt einzuschalten:

- Von der Hauptmenüseite aus **F3 Utility** anwählen.
- Mit **PAGE +** auf Seite 3 gehen.
- Wiederholt **F4 Micro** betätigen, um von **Normal** (Effekte immer zugeschaltet) auf **Dry On Stop** umzustellen (Effekte bei Song- oder Style-Stop ausgeschaltet).

Alle in diesem Kapitel beschriebenen Parameter können in einer Registration gesichert werden.

Vocalizer

Der Vocalizer bietet eine besondere Art von Effekten, deren Zweck darin besteht, das Tonsignal am Mikrophoneingang nach ganz bestimmten Regeln zu harmonisieren. Diese Funktion wurde spezifisch für die menschliche Stimme entwickelt und fügt der gesungenen Note zwei oder drei weitere Noten hinzu, wodurch ein Stimmduett oder -trio entsteht, das die Klangfarbe der am Mikrophoneingang vorhandenen Stimme verwendet. Das SD1 wendet den Vocalizer lediglich auf das am Micro 1 vorhandene symmetrische Signal mit XLR-Anschluss an und verwendet als Daten für die Harmonisierung die auf der Tastatur gespielten oder am MIDI In 2-Eingang vorhandenen Akkorde. Die Steuerung des Vocalizers kann auch über eine MIDI-Spur einer Midi-Datei vorgenommen werden, die vom SD1 Sequenzer wiedergegeben wird, oder über Informationen, die an MIDI In 1 anstehen. Da der Vocalizer mit der Steuerung der Bestandteile arbeitet, aus der sich die Klangfarbe zusammensetzt, kann hiermit zusätzlich zur Harmonisierung auch eine wesentliche Abänderung der Klangfarbe selbst vorgenommen werden, zum Beispiel, um eine männliche Klangfarbe in eine weibliche umzuändern. Der SD1 Vocalizer ist frei programmierbar und ermöglicht es, sämtliche Parameter in einen der zwölf RAM Vocal Sets einzuspeichern, zusätzlich zu den vier Vocal Sets in ROM. Zu den Besonderheiten des SD1 Vocalizers gehört auch die Möglichkeit, einigen Kontrollknöpfen des Arrangers, wie zum Beispiel Fill oder Arrange, einen anderen Algorithmus zuzuordnen, womit auch die Stimmenharmonisierung automatisiert wird. Die Zuordnungen zu Arrange A, B, C und D sind auch während der Wiedergabe eines Songs aktiv, und somit kann durch Betätigen einer dieser Druckknöpfe ein anderer Algorithmus aufgerufen werden.

DEN VOCALIZER AKTIVIEREN

Damit der Vocalizer verwendet werden kann, ist es notwendig, ein Mikrofon guter Qualität an den Toneingang Micro 1 anzuschließen und die Verstärkung mit dem Gain-Regler einzustellen. Das SD1 verfügt über spezielle Parameter zur Verwaltung der Empfindlichkeit, aber Sie können die Mikrofonlautstärke auch dadurch prüfen, dass Sie die Overload LED des **ON LINE EFFECT**-Knopfs beobachten. Eine optimale Einstellung liegt dann vor, wenn die LED nur äußerst selten aufleuchtet. Leuchtet die LED ständig, so bedeutet dies, dass der Audioeingang gesättigt ist und somit hässliche Verzerrungen im Tonsignal verursacht werden. Weitere Informationen bezüglich der Einstellungen der Audioeingänge sind in den Kapiteln Effekte und Mikrofon nachzulesen.

Der Vocalizer ist spielerisch einfach zu verwenden:

Den **VOCALIZER ON/OFF**-Druckknopf betätigen, die LED leuchtet auf.

Das SD1 zeigt zuerst eine Seite mit zehn Vocal Sets an, die den Funktionsdruckknöpfen zugewiesen sind und die sofort aufgerufen werden können. Durch Druck auf **PAGE +/-** wird die zweite Vocal Set - Seite angezeigt, die auch die von Ketron vorprogrammierten Vocal Sets enthält.

Das Vocal Set kann auch über das **On Line Effect**-Menü aufgerufen werden, das das Vocal Set anzeigt, welches auf der **Vocalizer On/Off** - Seite gewählt worden ist. Es besteht kein Unterschied zwischen der Auswahl eines Vocal Sets über das **Vocalizer** - Menü oder über das **On Line Effect**-Menü. Durch Druck auf den **VOCALIZER ON/OFF** - Knopf wird der Vocalizer sofort aktiviert und durch erneuten Druck auf den gleichen Knopf auf der Vocalizer-Seite wieder deaktiviert. Befinden wir uns auf der ersten Bildschirmseite, so ist zur Deaktivierung zuerst auf die Vocalizer-Seite überzugehen mit einem ersten Druck auf den **VOCALIZER ON/OFF** - Knopf und dann ist dieser Knopf erneut zu betätigen.

DIE FUNKTIONSWEISEN DES VOCALIZERS

Je nach der aus Automatic Chord 1, Automatic Chord 2, Keyboard Harmony, Fixed Interval und Vocal Effects gewählten Harmonisierungsweise stehen verschiedene Algorithmen zur Verfügung. Für jede dieser Harmonisierungsweisen stehen verschiedene Algorithmen zur Verfügung, die jeweils in der Mitte des Displays angezeigt werden. Automatic Chord 1 und Automatic Chord 2 erzeugen die zusätzlichen Noten unter Bezugnahme auf den gespielten Akkord und auf die Erkennung der am Mikrophoneingang gesungenen Note. Keyboard Harmony fügt die Noten je nach dem gespielten Akkord hinzu, jedoch unabhängig von der Erkennung der gesungenen Note. Die Besonderheit der Funktionsweise Keyboard Harmony besteht im MIDI-Algorithmus, der die der gesungenen Melodie hinzuzufügenden Noten einer MIDI-Spur einer Midi-Datei entnimmt. Diese Möglichkeit wird von verschiedenen auf dem Markt erhältlichen Midi-Dateien geboten, und das SD1 ist mit dem Großteil hiervon kompatibel. Fixed Interval verwandelt den Vocalizer in einen gewöhnlichen Pitch Shifter, d.h. dass die Stimmen nach festen Intervallen hinzugefügt werden, und nicht aufgrund der Akkorderkennung. Vocal Effects bietet Algorithmen mit Spezialeffekten, die die Eigenheiten der ursprünglichen Stimme komplett abändern.

DIE VOCALIZERPARAMETER

Durch Druck auf den **VOCALIZER EDIT**-Knopf gelangen wir auf die Seite der Vocal Set - Programmierung, mit sämtlichen diesbezüglichen Parametern. Diese Seite zeigt den gegenwärtig aktiven Vocal Set an, der nun editiert werden soll, und in der Mitte die Aufstellung der je nach dem gewählten Harmonisierungsmodus zur Verfügung stehenden Algorithmen. Seitlich und den Funktionsdruckknöpfen zugewiesen befindet sich eine Reihe von Parametern, die entweder direkt zugänglich sind oder weitere Parameter in der Mitte des Display aufrufen.



- F1 Direct:** hiermit wird die Stärke des Tonsignals vom Micro 1 - Eingang festgelegt, das zusammen mit dem Vocalizer Effekt wiedergegeben wird. Kann mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abgeändert werden.
- F2 Vocalize:** steuert die Stärke des vom Vocalizer verarbeiteten Signals, das an den Audio-Ausgang geschickt wird. Wird mit den **VALUE +/-** -Knöpfen eingestellt.
- F3 Modes:** durch wiederholten Druck auf den Funktionsdruckknopf **F3** wird der Harmonisierungsmodus geändert und, dementsprechend, die in der Mitte des Display angezeigten Algorithmen, die mit den **CURSOR +/-** - Knöpfen ausgewählt werden.
- F4 Octave:** transponiert die der Melodie hinzugefügten Stimme um zwei +/-Oktaven. Ist Automatic eingestellt, so bleibt die Stimme innerhalb der Oktave der gesungenen Note. Wird mit den **VALUE +/-** - Knöpfen eingestellt.
- F5 Hold:** erscheint lediglich dann, wenn als Harmonisierungsmodus Keyboard Harmony eingestellt ist. Ist diese Funktion aktiviert, können die vom Vocalizer erkannten Noten eingespeichert werden.

F6 Effects:

DIRECT		Vocalizer		EFFECTS	
55		Reverb Level	55		
VOCALIZE		Delay Level	0		
63		VIBRATO			FILTER
MODES		Depth	0		
Keyboard Harmony		Rate	24		VOCALIZE TO ARR.
OCTAVE		Delay	50		
Automatic		Modulation	Off		Vocalize Lead OFF
HOLD		Pitch Bend	Off		
Off		Limiter	On		Inactiv
		Singer	Man		

ermöglicht die Abänderung der Effekte-Einstellungen sowie die Anwendung des Vibrato, des Limiters, die Abänderung der Klangfarbe einer Stimme und das Aktivieren einiger Modulationen. Der Hall- und Delay-Effekt gehören zu den Standardeinstellungen, können also programmiert werden. Die Parameter werden mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen angewählt, und mit den **VALUE +/-**-Knöpfen wird der gewünschte Wert eingegeben. Um zur Startseite von Vocalizer Edit zurückzukehren, ist erneut der Funktionsdruckknopf **F6 Effects** zu betätigen. Hier nachstehend finden Sie eine detaillierte Beschreibung der Parameter.

Reverb Level: Hallstärke, die den vom Vocalizer erzeugten Stimmen zuzuordnen ist.

Delay Level: Delaystärke, die den vom Vocalizer erzeugten Stimmen zuzuordnen ist.

Vibrato Depth: Vibratostärke auf den vom Vocalizer erzeugten Stimmen.

Vibrato Rate: Geschwindigkeit des Vibratos.

Vibrato Delay: Einsatzverzögerung des Vibratos.

Modulation: wenn aktiviert (**On**), wird das Vibrato vom Modulation Wheel kontrolliert.

Pitch Bend: wenn aktiviert (**On**), ist es möglich, Pitch Bend-Effekte auf den mit dem entsprechenden Rad erzeugten Stimmen zu erzielen.

Limiter: ist ein spezieller Effekt, der es gestattet, die Signalstärke im Eingang unter Kontrolle zu halten, so dass der DSP nicht gesättigt wird. Es empfiehlt sich, diese Funktion immer zugeschaltet zu lassen, vor allem wenn ein Sänger eine kraftvolle, dynamische Stimme hat.

Singer: legt die Klangfarbe der vom Vocalizer erzeugten Stimmen fest; zu wählen ist hierbei zwischen männlicher und weiblicher Stimme.

F7 Filter:

DIRECT		Vocalizer			EFFECTS	
55			1	2	3	
VOCALIZE		Formant	32	32	32	
63		Frequency	38	38	38	
MODES		Resonance	0	0	0	
Keyboard Harmony		EQUALIZER		DIR. VOCA		VOCALIZE TO ARR.
OCTAVE		Low Band	32	32		
Automatic		Mid Band	32	32		Vocalize Lead OFF
HOLD		High Band	32	32		
Off		Volume 1	63			Inactiv
		Volume 2	63			
		Volume 3	63			

durch Druck auf den entsprechenden Funktionsknopf wird am Display eine Reihe von Parametern angezeigt, die sich auf die Steuerung der drei Vokalformanten für die drei generierten Stimmen sowie die Steuerung des 3-Band-Equalizers für die Direktstimme und die erzeugten Stimmen beziehen. Der Vocalizer arbeitet nämlich mit drei

Frequenzbändern der Formanten, damit sich die Klangfarbe bei Änderung der Tonhöhe nicht allzu sehr verändert. Die komplexe Theorie der Formanten basiert im wesentlichen auf der Annahme, dass die menschliche Stimme sich dadurch auszeichnet, dass sie feste Frequenzbereiche für bestimmte Tonhöhen hat, mit deren Änderung unterschiedliche Klangfarben zu erzielen sind. Die Parameter werden mit den **CURSOR +/-** -Knöpfen gewählt und die Werte mit den **VALUE +/-** -Knöpfen eingegeben. Um auf die Ausgangsseite von **Vocalizer Edit** zurückzukehren, ist erneut der Funktionsdruckknopf **F7 Filter** zu betätigen.

Hier nachstehend folgt eine detaillierte Beschreibung der Parameter

Formant 1, 2, 3: Lautstärke der Formante für die Stimmen 1, 2, 3.

Frequency 1, 2, 3: Frequenz der Formante für die Stimmen 1, 2, 3.

Resonance 1, 2, 3: Resonanz der einzelnen Formante für die Stimmen 1, 2, 3.

Low Band Direct, Vocalizer: Lautstärke des Niedrigfrequenzbandes des Equalizers für die direkte Stimme und jene vom Vocalizer generierten Stimmen.

Mid Band Direct, Vocalizer: Lautstärke des mittleren Frequenzbandes des Equalizers für die direkte Stimme und jene vom Vocalizer generierten Stimmen.

High Band Direct, Vocalizer: Lautstärke des Hochfrequenzbandes des Equalizers für die direkte Stimme und jene vom Vocalizer generierten Stimmen.

Volume 1, 2, 3: Lautstärke der vom Vocalizer hinzugefügten Stimmen.

F8 Vocalize To Arranger: den Druckknöpfen, mit denen der Arranger gesteuert wird, kann ein anderer Algorithmus zugewiesen werden, der unter denjenigen auszuwählen ist, die für die in **F3 Modes** gewählte Harmonisierungsweise zur Verfügung stehen. In der Mitte des Displays erscheinen Start, Stop, Arrange A, B, C, D, Fill 1, 2, 3 und Break, die mit den **CURSOR +/-** -Knöpfen angewählt werden können, um ihnen mit **VALUE +/-** einen der verfügbaren Algorithmen zuzuordnen. Um zurück zum **Vocalizer Edit** -Menü zu gelangen, wird erneut **F8 Vocalize To Arranger** gedrückt. Die Zuordnung der Algorithmen zu den Arrange A, B, C, D-Druckknöpfen ist auch während der Wiedergabe einer Midi-Datei oder eines Songs wirksam. Auf diese Weise kann in Sekundenschnelle der Stimme ein neuer Algorithmus verliehen werden. Um Fehler zu vermeiden, muss der Parameter **F10 Status** auf **Internal Active** eingestellt werden, damit der Vocalizer nicht von einer MIDI-Spur gesteuert werden kann. Abgesehen von der Zuordnung eines Algorithmus ist es auch möglich, den **Off**-Zustand zuzuweisen, was bedeutet, dass der Vocalizer für diesen Druckknopf deaktiviert wird. Wird weder ein Algorithmus noch der Off-Zustand gewählt, so zeigen zwei Querstriche an, dass für diesen Druckknopf die allgemeinen Vocalizer-Einstellungen gelten. Das Vocal Set 1, das bei Aktivierung des Vocalizers abgerufen wird, weist als Default-Einstellung den Arrangements A und C den Harmony Right-Modus zu, während den Arrangements B und D der Unison-Modus zugeordnet wird.

DIRECT		Vocalizer		EFFECTS
55				
VOCALIZE	Start	----		
63	Stop	----		FILTER
MODES	Arr. A 01b	Harmony Right		
Keyboard	Arr. B 01b	Unison		VOCALIZE TO ARR.
Harmony	Arr. C 01b	Harmony Right		
OCTAVE	Arr. D 01b	Unison		Vocalize Lead OFF
Automatic	Fill1	----		
HOLD	Fill2	----		
Off	Fill3	----		Inactiv
	Break	----		

F9 Vocalize Lead On: diese Funktion ist nur für die ersten zehn Algorithmen der Modi Automatic Chord 1 und Fixed Interval abzurufen; sie legt die Tonhöhe der dritten vom Vocalizer generierten Stimme im Einklang mit der gesungenen Stimme fest. Die Deaktivierung erfolgt durch erneutes Betätigen des Funktionsdruckknopfs **F9 Vocalize Lead On**.

F10 Status: durch wiederholten Druck auf **F10** wird der Zustand des Vocalizers von **Active** auf **Internal Active**, **None** bzw. **Inactive** geschaltet. **Active** zeigt an, dass der Vocalizer aktiv und dazu in der Lage ist, Daten über die Tastatur, über MIDI und über den Sequenzer zu empfangen. **Internal Active** ermöglicht es, den Vocalizer lediglich über die Tastatur und über die Zuordnung der Algorithmen zu den Steuerungs-Druckknöpfen des Arrangers und nicht über MIDI wie auch nicht über den Sequenzer zu steuern. **None** hingegen deaktiviert vollständig den SD1-Vocalizer, überträgt jedoch die Informationen zur Steuerung des Vocalizers an MIDI Out, um eine ähnliche externe Einheit steuern zu können. **Inactive** deaktiviert die Steuerung des Vocalizers über die Tastatur, nicht jedoch über MIDI.

HARMONISIERUNGSWEISEN UND BESCHREIBUNG DER ALGORITHMEN

Nachdem der Harmonisierungsmodus mit **F3 Modes** gewählt wurde, werden am Display die entsprechenden Algorithmen angezeigt, die mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen gewählt werden können. Hier nachstehend finden Sie eine kurze Beschreibung der einzelnen Algorithmen für jeden Modus.

AUTOMATIC CHORD 1

Die vom Vocalizer hinzugefügten Stimmen hängen vom Akkord ab, der links vom Splitpunkt der Tastatur unabhängig von der Umkehrung erkannt wird, und von der gesungenen Note, deren Tonhöhe und eventuelle Umkehrung nach Maßgabe des erkannten Akkords bestimmt werden.

Wenn die gesungene Note nicht Bestandteil des Akkords ist, wird diese vom Vocalizer nicht wiedergegeben, ist aber als direktes Audiosignal vorhanden. Der Vocalizer gibt in diesem Fall eine Stimme wieder, deren Ton jenem gesungenen am nächsten kommt und mit dem Akkord kompatibel ist. Wenn die gesungene Note zum Akkord gehört, erzeugt der Vocalizer die Harmonisierung in Abhängigkeit dieser Note, indem er verschiedene Umkehrungen vornimmt. Mit den diversen Algorithmen kann die Position des gesungenen Tons innerhalb des Akkords verändert werden – er kann in der Mitte, in der dritten oder fünften Stufe stehen. Durch Änderung der gesungenen Note können deshalb auch die Umkehrungen geändert werden.

- Trio Standard:** der gesungene Ton bleibt in der Mitte des Akkords. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Trio Up:** behält den gesungenen Ton als tiefsten des Akkords bei. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Trio Down:** behält den gesungenen Ton als höchsten des Akkords bei und generiert die beiden Stimmen darunter. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Trio Octa 1:** der gesungene Ton bleibt in der Mitte des Akkords, wobei der Grundton des Akkords der tiefste ist. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Trio Octa 2:** führt zur gesungenen Note eine obere Terz aus und verdoppelt den gesungenen Ton in der oberen Oktave. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Trio Octa 3:** führt zur gesungenen Note eine obere Terz und einen Einklang aus und verdoppelt den gesungenen Ton in der unteren Oktave. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Trio Octa 4:** führt zur gesungenen Note eine Quinte aus, wobei der Grundton der tiefste des Akkords bleibt. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Duet Open:** führt nur die obere Quinte zur gesungenen Note aus. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Duet Down:** führt die untere Terz zur gesungenen Note aus, die um eine Oktave nach unten transponiert wird (untere Dezime). Wenn die gesungene Note der Grundton des Akkords ist, erzeugt der Vocalizer die Terz als tiefsten Ton, der zur unteren Oktave in Bezug auf die gesungene Note gehört. Wenn die gesungene Note die dritte Stufe des Akkords ist, erzeugt der Vocalizer den Grundton als tiefsten Ton, der zur unteren Oktave gehört. Wenn die gesungene Note die fünfte Stufe des Akkords ist, erzeugt der Vocalizer die Terz als tiefsten Ton, der jedoch zur derselben Oktave wie der gesungene Ton gehört. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- Duet Up:** führt die obere Terz zur gesungenen Note aus. Wenn die Funktion Vocalize Lead aktiviert ist (On), wird der gesungene Ton verdoppelt.
- 3 Open 1:** führt die obere Terz, die untere Quinte und Oktave zur gesungenen Note aus.
- 3 Open 2:** führt die obere Terz, die untere Terz und Quinte zur gesungenen Note aus.

AUTOMATIC CHORD2

Bei diesem Modus verwendet der Vocalizer immer alle drei Stimmen, die zur Verfügung stehen, so dass die Funktion Vocalize Lead nicht aktiviert werden kann. Die vom Vocalizer generierten Stimmen hängen vom Akkord ab, der links vom Splitpunkt der Tastatur unabhängig von der Umkehrung erkannt wird, und von der gesungenen Note. Wenn die gesungene Note nicht Bestandteil des Akkords ist, wird diese vom Vocalizer nicht wiedergegeben, ist aber als direktes Audiosignal vorhanden.

Die Full-Algorithmen entsprechen der Wiedergabe des erkannten Akkords. Die Jazz-Algorithmen sind höher entwickelte Harmonisierungen, bei denen Akkorde mit Sexten und Septimen ausgebildet werden.

Die in Automatic Chord 2 verfügbaren Algorithmen sind:

- Full Trio 1:** führt einen Einklang und zwei Akkordnoten unter dem gesungenen Ton aus.
- Full Trio 2:** die Harmonie weist ein Intervall über dem gesungenen Ton auf.
- Full Trio 3:** alle Stimmen werden über dem gesungenen Ton erzeugt.
- Jazz Trio 1:** die Harmonisierung folgt einer komplexen Tabelle, bei der ein Durakkord als Sextakkord interpretiert wird. Analog zu Full Trio 1 bleiben die generierten Töne unter der gesungenen Note.
- Jazz Trio 2:** verwendet dieselbe Harmonisierungstabelle, aber analog zu Full Trio 2 weist die Harmonie ein Intervall über dem gesungenen Ton auf.
- Jazz Trio 3:** verwendet dieselbe Harmonisierungstabelle wie die vorhergehenden Jazz-Algorithmen, aber analog zu Full Trio 3 werden alle Stimmen über dem gesungenen Ton erzeugt.

KEYBOARD HARMONY

Bei diesem Modus hat die gesungene Note keinen Einfluss auf die Harmonisierung, welche ausschließlich vom gespielten Akkord abhängt. Die gesamte Tastatur des SD1 ist hierbei auf Akkord- und Umkehrerkennung eingestellt, woraus eine andere Harmonisierung folgt.

Die in Keyboard Harmony verfügbaren Algorithmen sind:

- Harmony Right:** der Akkord wird rechts vom Splitpunkt der Tastatur mit all seinen Umkehrungen und unabhängig von der gesungenen Note erkannt.
- Harmony Left:** der Akkord wird links vom Splitpunkt der Tastatur mit all seinen Umkehrungen und unabhängig von der gesungenen Note erkannt.
- Full 1:** analog zu Full Trio 1 in Automatic Chord 2 mit dem Unterschied, dass anstelle der gesungenen Note eine rechts vom Splitpunkt der Tastatur gespielte Note als Bezugspunkt herangezogen wird. Der Akkord hingegen wird links vom Splitpunkt der Tastatur erkannt, unabhängig von der Umkehrung des rechts gespielten Tons.

- Full 2:** Full 1 ähnlich, die erzeugte Stimme allerdings liegt oberhalb der rechts vom Splitpunkt der Tastatur gespielten Note.
- Full 3:** Full 2 ähnlich, alle erzeugten Stimmen liegen oberhalb der rechts vom Splitpunkt der Tastatur gespielten Note.
- Jazz 1:** verwendet die bei Jazz Trio 1 angewandte Harmonisierungstabelle in Automatic Chord 2 mit dem Unterschied, dass die Umkehrungen des links vom Splitpunkt gespielten Akkords von der rechts gespielten Note abhängig gemacht werden. Die generierten Stimmen liegen unterhalb des gespielten Tons, dem ein Einklang hinzugefügt wird.
- Jazz 2:** Jazz 1 ähnlich, wobei jedoch eine Stimme oberhalb des rechts vom Splitpunkt der Tastatur gespielten Tons erzeugt wird.
- Jazz 3:** Jazz 2 ähnlich, mit allen erzeugten Stimmen oberhalb des rechts vom Splitpunkt der Tastatur gespielten Tons.
- MIDI Mode:** ist ein spezieller Modus, der es gestattet, die vom Vocalizer generierten Stimmen mittels MIDI-Daten zu steuern, seien diese von der Spur einer Midi-Datei in Wiedergabe oder von einem MIDI In 2-Eingang kommend.

Im Falle einer Midi-Datei empfiehlt es sich, wenn die dem Vocalizer dedizierte Spur richtig programmiert wurde, die Funktion **F4 Octave** zu deaktivieren bzw. in erster Linie zu vermeiden, dass diese auf Automatic gesetzt wird. Um eine Spur einer Midi-Datei der Steuerung des Vocalizers zu widmen, ist in der gewünschten Spur der Control Change 16 auf 0 zu stellen. Wenn die Midi-Datei von einem externen Sequenzer wiedergegeben wird, empfiehlt es sich den Eingang MIDI In 1 zu verwenden, während bei Steuerung über ein MIDI-Akkordeon oder ein anderes Keyboard MIDI In 2 zu wählen ist. Wenn die Vocalizer-Spur über den internen Sequenzer laufen soll, müssen Sie das Menü GM öffnen, die Zielspur bestimmen und einige Taktschläge wiedergeben. Mit Part Mode wird der vorgewählte Part aktiviert, indem Vocalize angesteuert und der Vorgang mit **ENTER** quittiert wird.

FIXED INTERVAL

Der gesungenen Note werden eine oder zwei Stimmen nach einem fest vorgegebenen, vom erkannten Akkord unabhängigen Intervall hinzugefügt. Der Vocalizer arbeitet in diesem Modus wie ein gewöhnlicher Pitch Shifter. Die Funktion **F9 Vocalize Lead** ist aktivierbar und gestattet die Verdoppelung der gesungenen Note mit einer im Einklang generierten Stimme.

Die in Fixed Interval verfügbaren Intervalle sind:

- Unison:** generiert eine Stimme im Einklang mit der gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- Octave Up:** erzeugt eine Stimme in der oberen Oktave zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- Octave Down:** erzeugt eine Stimme in der unteren Oktave zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- Octave Up/Down:** erzeugt eine Stimme in der oberen und eine in der unteren Oktave zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- Lead+Octa. Down:** erzeugt eine Stimme in der unteren Oktave und eine im Einklang zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- Lead+Octa. Up:** erzeugt eine Stimme in der oberen Oktave und eine im Einklang zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- 5Th Down:** erzeugt eine Stimme in der unteren Quinte zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- 5th Up:** erzeugt eine Stimme in der oberen Quinte zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- Lead+5Th Down:** erzeugt eine Stimme in der unteren Quinte und eine im Einklang zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- Lead+5Th Up:** erzeugt eine Stimme in der oberen Quinte und eine im Einklang zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.
- 3Th Up:** erzeugt eine Stimme in der oberen großen Terz zur gesungenen Note. Wenn **F9 Vocalize** auf **On** gesetzt ist, wird der im Einklang gesungene Ton verdoppelt.

VOCAL EFFECTS

Die zwölf Algorithmen dieses Modus wurden entwickelt, um die Stimme auf unterhaltsame und ungewöhnliche Weise zu verändern. Bei Anwahl eines dieser Algorithmen wird das direkte Signal des Mikrophons auf Null gesetzt, damit der Effekt besser wahrnehmbar ist. Er kann mit **F1 Direct** und den **VALUE +/-**-Knöpfen rückgesetzt werden. Die Beschreibung dieser Algorithmen hat wenig Sinn - Sie müssen sie einfach hören! Die Parameter dieser Algorithmen können mit **F7 Filter** geändert und in einem Vocal Set gesichert werden.

EIN VOCAL SET IN RAM SICHERN

Nach Änderung der Parameter eines Vocal Sets ist es erforderlich, dieses in einer der zwölf verfügbaren Speicherstellen zu sichern, damit es nicht verloren geht, wenn Sie das **Vocalizer Edit**-Menü verlassen oder das SD1 ausschalten. Um den Sicherungsvorgang zu aktivieren, ist vor Verlassen des besagten Menüs **SAVE/ENTER** zu drücken. Die angezeigte Seite gestattet es, den Namen des Vocal Sets mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-**-Knöpfen einzugeben und die Zielspeicherstelle zu definieren, indem die jeweilige Nummer direkt über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) eingegeben wird. Den Vorgang mit **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen, so dass Sie auf die **Vocalizer Edit**-Seite zurückkehren, ohne die Änderungen zu sichern, obwohl sie noch aktiv sind. Ein weitere Option der Save-Seite ist die Funktion **F9 Default**, die das geänderte Vocal Set in den ursprünglichen Zustand zurück versetzt.

EIN VOCAL SET AUF FESTPLATTE ODER DISKETTE SPEICHERN

Die gesamte Gruppe der zwölf Vocal Sets kann auf Diskette oder Festplatte gespeichert werden. Das Speichern eines einzelnen Vocal Sets hingegen ist nicht möglich. Der Vorgang wird folgendermaßen durchgeführt:

- Das **DISK**-Menü mit dem entsprechenden Druckknopf öffnen, die LED leuchtet auf.
- Mit den **PAGE +/-**-Knöpfen entweder Hard oder Floppy als Zieldatenträger wählen.
- Falls für die Hard Disk ein Verzeichnis der dort vorhandenen Midi-Dateien gezeigt wird, drücken Sie **F5 Folder Choice** oder einen sonstigen der Funktionsdruckknöpfe unter Ausnahme von **F1 Midifile**. Das Display zeigt hierauf den Inhalt der gewählten Mappe an.
- Die Sicherungsfunktion mit **F3 Save** aktivieren.
- Wählen Sie die Art der zu speichernden Dateien, in diesem Fall **F7 Sound & Vocal**.
- Auf der danach erscheinenden Seite wählen Sie **F5 Voc**.
- Es erscheint eine neue Seite, auf der der Name der zu speichernden Datei einzugeben ist, und zwar unter Verwendung der Keyboardtasten und der **CURSOR +/-**-Knöpfe. Der Vorgang ist mit **F10 Exec** zu bestätigen. Möchten Sie den Vorgang abbrechen, drücken Sie auf **F5 Escape**.
- Nachdem der Vorgang zu Ende geführt worden ist, erscheint auf dem Display der Inhalt der Zielmappe, die bei aktiviertem **MASTER FOLDER** automatisch gewählt wird.
- Um zurück auf die Ausgangsseite zu gelangen, wird zweimal **EXIT** gedrückt.

EIN VOCAL SET VON FESTPLATTE ODER DISKETTE LADEN

Die Gesamtgruppe der zwölf Vocal Sets kann mit folgender Prozedur von der Festplatte bzw. Diskette zurück in den Speicher geladen werden:

- Das **DISK** - Menü mit dem speziellen Druckknopf öffnen, die LED leuchtet auf.
- Mit den **PAGE +/-**-Knöpfen Festplatte oder Diskette wählen, je nachdem, wo die Datei gespeichert ist.
- Eventuell den **MASTER FOLDER**-Druckknopf deaktivieren.
- Die Art der zu ladenden Datei mit **F5 File Choice** wählen. Neben den Funktionsdruckknöpfen erscheinen verschiedene Optionen.
- **F7 Sound & Vocal** als zu ladende Dateien wählen.
- Sind mehrere Dateien vorhanden, die gewünschte mit den **CURSOR +/-** Druckknöpfen wählen.
- Den Ladevorgang in den Speicher mit **F2 Load** bestätigen.
- Durch zweimaliges Betätigen von **EXIT** gelangen wir zurück auf die Ausgangsseite.

AUTOMATISCHER AUFRUF EINES VOCAL SETS BEI EINSCHALTEN DES SD1

Dank der Funktion Power On Setup, die im gleichnamigen Kapitel beschrieben ist, ist es möglich, beim Einschalten des SD1 das gewünschte Vocal Set zu laden. Hierfür ist wie folgt vorzugehen:

- Durch Druck auf den entsprechenden Knopf ins **On Line Effect**-Menü einsteigen.
- Mit **F9** und den **VALUE +/-**-Knöpfen das Vocal Set anwählen, das beim Einschalten des Instruments geladen werden soll.
- Über **EXIT** das **On Line Effect**-Menü verlassen, um zur Hauptmenüseite zurückzukehren.
- Die Sicherung mit dem Druckknopf **SAVE/ENTER** aktivieren.
- Den Speichervorgang der aktuellen Einstellung des Vocal Sets im Power On Setup-Datensatz quittieren, indem **F3** gedrückt wird.
- Am Display werden vier Optionen angezeigt:
F5 Escape bricht den Vorgang ab.
F8 Disk Save sichert die Power On Setup-Datei mit .PON-Zusatz auf Diskette oder Festplatte, die mit den **PAGE +/-**-Knöpfen anzuwählen sind. Bei aktiviertem **Master Folder** wird die Datei im Folder Userfile gesichert. Ist der **Master Folder** nicht zugeschaltet, wird die .PON-Datei in der zuletzt aufgerufenen Mappe gesichert.
F9 Default speichert das Vocal Set in der Form, in der es beim Einschalten des SD1 abgerufen wird.
F10 Save überschreibt den Power On Setup-Datensatz in Flash RAM

VOCAL SET UND REGISTRATION

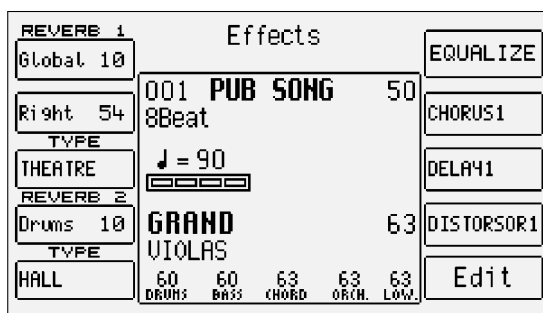
Jede Registration kann das zu verwendende Vocal Set speichern, so dass die für die Wahl der Parameter erforderlichen Zeiten auf ein Minimum reduziert werden. Allerdings könnte es sich als vorteilhaft erweisen, das den Registrations zugewiesene Vocal Set nicht zu laden, wenn eine individuelle Einstellung greifen soll, ohne dass alle Registrations geändert werden müssen. Der Abruf eines in den Registrations gesicherten Vocal Sets wird ausgeschlossen, indem Sie wie folgt vorgehen.

- Von der Hauptmenüseite aus **F3 Utility** drücken.
- Mit den **PAGE +/-**-Knöpfen auf die zweite Seite im Utility-Menü gehen.
- Mit **F3 Registration Mode** die Anzeige der einzelnen Parameter abrufen.
- In dieser Seite **F4 Effects** anwählen, um anzuzeigen, wie die einzelnen Parameter verwaltet werden.
- Mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen ist **Vocalize** anzuwählen und mit **F10 Select** der Ladevorgang des in einer Registration gespeicherten Vocal Sets zu deaktivieren. Den Wert auf **Off** setzen.
- Die Einstellungen mit **F7 Save** sichern.

Von nun an bedingt der Abruf einer Registration nicht mehr die automatische Anwahl des Vocal Sets. Um auf die Default-Einstellung rückzusetzen, ist der eben beschriebene Vorgang zu wiederholen, wobei der oben genannte Wert auf **On** zu stellen und anschließend mit **F7 Save** zu bestätigen ist.

Effekte

Die DSP des SD1 sind in der Lage Hall-, Chorus-, Delay- und Modulationseffekte zu erzeugen, die auf den Upper- und Lower-Teilen, den Begleitspuren und den von außen kommenden Audiosignalen greifen. Das SD1 ist auch mit einem Equalizer ausgerüstet, der den Endklang formt. Von diesem Menü aus ist es auch möglich, die Lautstärke der einzelnen Audioausgänge zu ändern.



Das SD1 setzt bis zu drei DSP ein, um den allgemeinen Hall und den Hall für die Upper-Parts, den Hall für die Spur Drum 1 und die drei Effektgruppen Chorus, Delay und Distorsor zu erzeugen, die sowohl parallel als auch in Serie geschaltet in den Programs und parallel geschaltet für die automatischen Begleitspuren und die Lower-Parts verwendet werden können.

Die Zuweisung der Delay-, Chorus- und Distorsion-Effekte erfolgt im **Arrange View**-Menü für die automatischen Begleitspuren und die Lower-Parts (ausgenommen die Spuren Drum 1 und Drum 2). Für den Right-Bereich erfolgt die Zuweisung der Effekte mit dem **On Line Effect**-Menü oder durch Einsatz der Programs.

Um von der Hauptmenüseite aus ins Menü der Effekte einzusteigen, ist **F3 Effect** zu drücken.

Das Effect-Menü ist wie folgt aufgebaut.

F1 Reverb 1: bezieht sich auf den Hall, der der gesamten Tastatur und dem gesamten Klanggenerator, unabhängig von den einzelnen Teilen, zugewiesen ist. Der mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abzuändernde Wert bestimmt die Hallstärke.

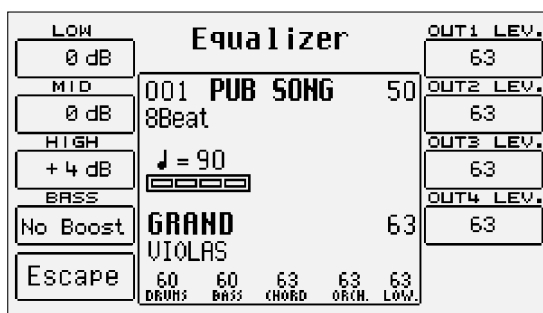
F2 Right: verwendet denselben Hall wie Reverb 1, gestattet es aber die Hallstärke spezifisch für den Right-Bereich der Tastatur festzulegen, der der Melodielinie zugedacht ist. Der Wert wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abgeändert.

F3 Reverb Type: gestattet die Definition des Hall-Algorithmus für Reverb 1 und Right, wobei unter Box 1, Box 2, Room 1, Room 2, Studio 1, Studio 2, Hall 1, Hall 2, Stage 1, Stage 2, Theatre, Cathedral, Arena, Valley, Planet und Galaxy zu wählen ist. Darüber hinaus ist es möglich, auch vier User Reverbs zu definieren, die von der Änderung der Algorithmen in ROM abgeleitet werden. Diese Änderung wird mit **F10 Edit** vom Effect Menü aus aktiviert. Zur Anwahl des Algorithmus sind die **VALUE +/-**-Knöpfe zu verwenden.

F4 Reverb 2: bezieht sich auf den Hall, der nur der Spur Drum 1 der Styles und nicht der Spur Drum 2 zugewiesen ist, über die die Live Drums laufen. Die Hallstärke wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen geändert.

F5 Reverb Type: legt den Algorithmus fest, der der Spur Drum 1 zugeordnet ist, wobei unter Room, Studio, Club, Hall, Theatre, Stage, Arena gewählt wird. Bei **Rev1 Type** verwendet die Spur Drum 1 denselben Algorithmus, der für Reverb 1 gilt. Zur Wahl des Algorithmustyps sind die **VALUE +/-**-Knöpfe zu bedienen.

F6 Equalize:



öffnet die Seite, die dem Dreiband-Equalizer und der Lautstärke der Audioausgänge dediziert ist. Die mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abänderbaren Parameter sind die folgenden:

F1 Low: definiert die Empfindlichkeit in Dezibel der niedrigen Frequenzen des Audiospektrums.

F2 Mid: definiert die Empfindlichkeit in Dezibel der mittleren Frequenzen des Audiospektrums.

F3 High: definiert die Empfindlichkeit in Dezibel der hohen Frequenzen des Audiospektrums.

F4 Bass Boost: gestattet es, die Empfindlichkeit der Bässe zu erhöhen bzw. herabzusetzen, um in der Verstärkung mit mehr ,oder weniger markierten Basslinien zu arbeiten. Der Parameter wird durch wiederholte Betätigung des Druckknopfs **F4** eingestellt.

F5 Escape: Rückkehr zum Effect-Menü.

F6 Out 1 Level: legt die Lautstärke des Audioausgangs 1 oder Left/Mono fest.

F7 Out 2 Level: legt die Lautstärke des Audioausgangs 2 oder Right fest.

F8 Out 3 Level: legt die Lautstärke des Audioausgangs 3 fest.

F9 Out 4 Level: legt die Lautstärke des Audioausgangs 4 fest.

F7 Chorus: gestattet die Wahl des Algorithmustyps unter Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, Chorus 5, Flanger, Short Delay, Feedback und vier User Choruses mit den **VALUE +/-**-Knöpfen. Nach Anwahl des Algorithmus verschaffen Sie sich Zugriff auf das Editing über **F10 Edit**.

F8 Delay: gestattet die Auswahl unter acht voreingestellten Delay-Typen und vier User Delays mit den **VALUE +/-**-Knöpfen. Nach Anwahl des Algorithmus verschaffen Sie sich Zugriff auf das Editing über **F10 Edit**.

F9 Distorsion: gestattet die Auswahl unter acht voreingestellten Distorsion-Typen und vier User Distorsions mit den **VALUE +/-**-Knöpfen. Nach Anwahl des Algorithmus verschaffen Sie sich Zugriff auf das Editing über **F10 Edit**.

F10 Edit: gestattet den Zugriff auf das Menü, das der Programmierung der wichtigsten Parameter eines Algorithmus zugeordnet ist.

DAS EDITING EINES EFFEKTS

Das SD1 beschränkt sich nicht nur auf die Wahl des Algorithmus, der den DSP zuzuweisen ist, sondern gestattet auch dessen Änderung und Sicherung in eigenen Speicherbereichen. Um einen Algorithmus zu ändern, ist es zunächst erforderlich, den Effekt unter Reverb 1, Chorus, Delay und Distorsion durch Druck auf den entsprechenden Knopf und den Algorithmustyp zu wählen. Über **F10 Edit** verschaffen Sie sich nun Zugriff auf das Editing-Menü.

Unabhängig von dem zu ändernden Algorithmus sind auf der Edit-Seite einige Funktionen immer ansteuerbar:

F4 Default: Default-Einstellungen der Parameter des Algorithmus.

F5 Escape: Rückkehr zum Effect-Menü

F8 Source: gibt den im Moment angewählten Algorithmus an, durch wiederholtes Betätigen des Druckknopfs **F8** ist es jedoch möglich, einen anderen Algorithmus zu wählen.

F9 Destination: legt den Zielspeicher für den geänderten Algorithmus fest. Anwahl durch wiederholte Betätigung des Druckknopfs **F9**.

F10 Save: bestätigt und sichert die geänderten Parameter in dem mit **F9 Destination** gewählten Speicher.

In der Mitte des Displays sind die einzelnen abzuändernden Parameter angezeigt, die mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen gewählt und deren Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen geändert wird.

Delay Edit	
Vol. Center	0
Vol. Left	100
Vol. Right	50
Delay Center	24
Delay Left	12
Delay Right	24
Feedback	35
Filter	64

Default

Escape

SOURCE

DELAY1

DESTINAT.

USER_DEL.1

SAVE

PARAMETER FÜR DEN HALL-ALGORITHMUS

Level: Signallautstärke
Filter: Anwendung eines LPF-Filters, der die höchsten Frequenzen abschneidet
Pre Delay: Länge der ersten Verzögerung
Decay: Abklingdauer des Halls
Delay: Länge der Signalverzögerung

PARAMETER FÜR DIE CHORUS-ALGORITHMEN

Level: Signallautstärke
Delay: Länge der Verzögerung
Feedback: Repetitionsgrad des Delay
Rate: Modulationsgeschwindigkeit
Depth: Modulationsstärke

PARAMETER FÜR DIE DELAY-ALGORITHMEN

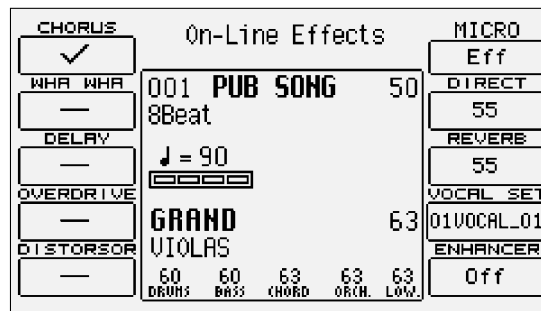
Volume Center: Lautstärke des mittleren Signals
Volume Left: Lautstärke des linken Signals
Volume Right: Lautstärke des rechten Signals
Delay Center: Verzögerungsdauer für die Repetition des mittleren Signals
Delay Left: wie oben, nur für das linke Signal
Delay Right: wie oben, nur für das rechte Signal
Feedback: Repetitionsgrad des Signals
Filter: LPF-Filter, um die höchsten Frequenzen abzuschneiden

PARAMETER FÜR DEN DISTORSOR-ALGORITHMUS

Level: Signallautstärke
Tone: Grad der Klangfarbenvariation
Resonance: Grad der Betonung der Frequenzen des verzerrten Klangs

On Line Effect und Rotor

Der **ON LINE EFFECT**-Knopf ruft ein Menü auf, das der Verwaltung der Effekte für die Voices der rechten Hand, d.h. der Melodielinie dient. Diese Parameter werden separat behandelt, um eine schnelle Steuerung der Zuschaltung der Effekte zu ermöglichen. Eine bessere Definition ist allerdings über die Programs zu erzielen, die im gleichnamigen Kapitel eingehend erläutert sind. Das Menü **On Line Effect**, das durch Betätigung des hierfür vorgesehenen Knopfs auf dem Schaltpult von der Hauptmenüseite aus abgerufen wird, umfasst auch Parameter zur Verwaltung des Mikrophoneingangs.



Die für den Right-Bereich zur Verfügung stehenden Parameter sind folgende:

- F1 Chorus:** durch wiederholtes Betätigen des Funktionsdruckknopfs wird der Chorus-Effekt für die rechte Hand zu- bzw. ausgeschaltet.
- F2 Wha-Wha:** es handelt sich um einen sehr eindrucksvollen Effekt für Gitarreriffs, der aber auch in anderen Situationen zu verwenden ist. Um ihn richtig zu steuern, ist der Anschluss an ein Volume-Pedal (Optional) erforderlich. Wenn der Wha-Wha durch Betätigung des Druckknopfs aktiviert wurde, steuert das Pedal das Schließen des Filters und nicht die allgemeine Lautstärke. Der Wha-Wha-Effekt kann auch vom Modulation Wheel über das **Utility**-Menü und die Funktion **F3 Modulation** gesteuert werden, wo die Funktion **F7 Wha-Wha** auf **On** zu setzen ist.
- F3 Delay:** aktiviert den Delay-Effekt für den Right-Bereich, indem der hierfür vorgesehene Funktionsdruckknopf wiederholt betätigt wird.
- F4 Overdrive:** dieser Effekt findet sich nicht unter den in Effect beschriebenen Algorithmen; er bedingt eine schrittweise Sättigung des Klangs, die vom Volume-Pedal (Optional) gesteuert wird. Es ist einer jener Effekte, die notwendig sind, um Jazz- und Rock-Orgeln so zu imitieren, dass der Originalklang angenähert werden kann. Der Overdrive schließt den Einsatz des Distorsor-Effektes aus.
- F5 Distorsor:** aktiviert den Distorsor-Effekt für den Right-Bereich, wobei der Einsatz von Overdrive ausgeschlossen wird.

Die zur Einstellung des Mikro-Eingangs verfügbaren Parameter sind die folgenden:

- F6 Micro:** aktiviert den Einsatz der Effekte für den Right-Bereich am Mikro-Eingang.
- F7 Direct:** gestattet die Änderung der Stärke des direkten Signals, das an den Audioausgang gesendet wird; der Wert wird mit **VALUE +/-**-Knöpfen eingestellt.
- F8 Reverb:** gibt die Hallstärke an, die dem Mikrophon-Eingang zugewiesen wird; der Wert wird mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingestellt.
- F9 Vocal Set:** gestattet die Anwahl eines Vocal Sets des Vocalizers, ohne in das Vocalizer-Menü einsteigen zu müssen.
- F10 Enhancer:** aktiviert die Verstärkung der hohen Frequenzen am Mikrophonsignal und am Audioausgang, um die Wahrnehmbarkeit zu verbessern.

ROTOR

Der entsprechende Druckknopf am Schaltpult gestattet es, den Rotor-Effekt zu aktivieren, der den klassischen Leslie ® nachahmt, welcher seit jeher in Verbindung mit den elektromagnetischen Hammond ®-Orgeln verwendet wird. Die Steuerung der Rotationsgeschwindigkeit der Lautsprecher, obliegt bei aktiviertem **ROTOR** (LED leuchtet) dem Modulation Wheel.

Registration

Dank dieser speziellen Datensätze ist es möglich, alle Einstellungen und Hauptparameter, die das SD1 steuern, unmittelbar abzurufen. Nach ihrer Programmierung gestatten die Registrations es, den Stylewechsel, die Voice-Änderungen, die Einstellung der Effekte und vor allem den automatischen Abruf der mit einem Style verknüpften Audiomuster bzw. eventuellen .TXT-Datei schnell abzuwickeln. Die Programmierung einer Registration sieht kein eigenes Menü vor, so dass es erforderlich ist, Parameter und Werte in den jeweiligen Menüs ihrer Zugehörigkeit zu ändern. Im allgemeinen empfiehlt es sich, von einer Default-Situation auszugehen und nur den Style, die Voices und die anderen Parameter einzustellen, ohne unbedingt alle Menüs durchlaufen zu müssen.

Die Registrations sind bei Live-Auftritten von großem Vorteil, ihre Programmierung jedoch erfordert Zeit und ist daher zu Hause bzw. im Studio zu besorgen.

Während des Programmiervorganges aber auch für Live-Auftritte ist zu überlegen, welcher Parameter in Form von Registrations gespeichert wird und welcher nicht. Es kann nämlich nützlich sein, einen oder mehrere Parameter unbesetzt zu lassen bzw. den Abruf des Zustandes eines Parameters mit den nachfolgenden Registrations zu deaktivieren.

Es ist möglich, jede einzelne in den Registrations gespeicherte Funktion über das Menü **Registration Mode** in **Utility** zu aktivieren.

Der Abruf einer Registration kann entweder von der Gruppe der 198 in Flash RAM gespeicherten Datensätze (Block Registrations) oder von Floppy bzw. Hard Disk erfolgen. In diesem Fall spricht man von Single Registrations. Die Parameter von Block Registrations und Single Registrations sind gleich, es gibt jedoch wesentliche Unterschiede in deren Verwaltung:

Die 198 Block Registrations werden in einer Datei gespeichert; die Single Registrations hingegen werden als Einzeldatei gespeichert.

Während es möglich ist, die auf Hard oder Floppy Disk vorhandenen Single Registrations in einem Verzeichnis anzuzeigen, ist dies für die Block Registrations nicht der Fall, da diese nur durch Eingabe ihrer Nummer über den Zifferntastenblock aufgerufen werden können.

Die Dauer des Ladevorgangs ist bei den Block Registrations kürzer als bei den Single Registrations.

Die Block Registrations verbleiben im Flash RAM-Speicher auch bei ausgeschaltetem Gerät.

EINE REGISTRATION AUS DER GRUPPE BLOCK REGISTRATIONS ABRUFEN UND SICHERN

Wie bereits besagt, enthält die Gruppe Block Registrations 198 Registrations in Flash RAM. Die Auswahl der einzelnen Registrations erfolgt durch Betätigung des **BLOCK REGISTR.**-Knopfs (LED leuchtet auf) und Eingabe der jeweiligen dreistelligen Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe). Der Name der abgerufenen Registration wird in Fettschrift neben der Nummer oben links am Display angezeigt.

Um in Block Registrations eine neue Registration zu sichern, ist nach Wahl des Styles, des Tempos, der Lautstärken und der Einstellung anderer Parameter bei aktiviertem **BLOCK REGISTR.**-Knopf wie folgt vorzugehen:

- **EXIT** drücken, um zur Hauptmenüseite zurückzukehren.
- **SAVE/ENTER** betätigen.
- **F1 Registration** wählen.
- Gegebenenfalls den Namen der Registration mit den Keyboardtasten und den **CURSOR**-Knöpfen eingeben.
- Die Nummer des Zielspeicherplatzes mit den Funktionsdruckknöpfen **F2** und **F3** wählen.
- Mit **F10 Save** den Speichervorgang bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen.

Um auf Disk die gesamte Gruppe der Block Registrations in einer einzigen Datei mit .REG-Zusatz zu sichern, ist wie folgt vorzugehen:

- **MASTER FOLDER** aktivieren, wenn die Datei im Folder 98 Userfile gespeichert werden soll, oder bei deaktiviertem **MASTER FOLDER** den Ziel-Folder bestimmen (siehe Kapitel Disk).
- **DISK** drücken, um ins Disk-Menü einzusteigen.
- **F3 Save** betätigen, um den Sicherungsvorgang zu aktivieren.
- **F3 Block Registration** wählen.
- Auf der Seite, die geöffnet wird, ist der Name der Datei mit den Keyboardtasten und den **CURSOR** +/-Knöpfen einzugeben.
- Den Vorgang mit **F10 Exec.** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen.

Um eine .REG Block Registration-Datei in den Flash RAM des SD1 zu laden, ist wie folgt vorzugehen:

Wenn die .REG-Datei bei aktiviertem **Master Folder** erstellt wurde, vergewissern Sie sich, dass der entsprechende Druckknopf betätigt wurde. Wenn die .REG-Datei sich in einem benutzerdefinierten Folder befindet, ist die **Master Folder**-Funktion zu deaktivieren und der Folder zu suchen.

DISK drücken, um ins Menü einzusteigen.

Bei aktiviertem **Master Folder** **F5 Folder Choice** und **F8 Userfile** drücken. Mit den **VALUE** +/-Knöpfen die Datei wählen, die geladen werden soll und anschließend den Vorgang mit **F2 Load** quittieren.

Bei deaktiviertem **Master Folder** den Quell-Folder über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) abrufen, **F5 File Choice** betätigen und in der Folge **F3 Block Registration** anwählen. Die gewünschte Datei mit den **VALUE** +/-Knöpfen markieren und den Vorgang mit **F2 Load** bestätigen.

EINE SINGLE REGISTRATION ABRUFEN UND SICHERN

Der Abruf einer Single Registration erfolgt durch Druck auf den **SINGLE REGISTR.**-Knopf (die LED leuchtet auf). Der Quell-Folder der Single Registration kann der Folder 93 sein, wenn der **Master Folder** aktiviert wurde, oder jeder andere vom Benutzer bei deaktiviertem **Master Folder** erstellte Folder. Bei den ersten Malen empfiehlt es sich, die Single Registrations bei aktiviertem **Master Folder** zu verwalten, da Sie sich auf diese Weise nicht mit der Wahl des Quell-Folders befassen müssen.

Die Single Registrations können auch auf Floppy Disk bei deaktiviertem **Master Folder** verwaltet werden, indem mit **PAGE +/-** die Quell- bzw. Zieldisk angewählt werden.

Ein Folder oder eine Floppy Disk können bis zu maximal 999 Single Registrations enthalten, für deren automatische Nummerierung die zeitliche Reihenfolge der Erstellung der Dateien maßgeblich ist, während für die Anzeige der Dateien immer die alphabetische Reihenfolge ausschlaggebend ist.

In beiden Fällen ist es immer möglich, das Verzeichnis der im Folder vorhandenen Single Registrations durch Druck auf **DISK** anzuzeigen. Von dieser Seite aus ist es möglich, die fortlaufende Nummer der Single Registration während der Erstellung der Datei zu ersehen bzw. die zu ladende Single Registration mit den **VALUE +/-**-Knöpfen, **F10 Select** und **F2 Load** abzurufen. Es ist nicht möglich, die Single Registration mit dem Zifferntastenblock in **Disk**-Umgebung abzurufen, d.h. es sind entweder die in Disk-Umgebung erforderlichen Schritte zu setzen oder Sie kehren über **EXIT** zur Hauptmenüseite zurück und bei aktiviertem **SINGLE REGISTR.**-Knopf geben Sie die Nummer der gewünschten Registration ein.

Um eine Single Registration auf Disk (mit .SRG-Zusatz) zu sichern, ist vorab zu wählen, ob die **Master Folder**-Funktion über den entsprechenden Druckknopf zuzuschalten ist oder nicht und daher der Ziel-Folder zu bestimmen ist. In diesem letzten Fall kann auch die Floppy Disk als Zieldisk gewählt werden (siehe Kapitel Disk).

- Nachdem die gewünschten Parameter eingestellt wurden, ist **SINGLE REGISTR.** zu aktivieren.
- **SAVE/ENTER** drücken.
- **F1 Registr.** wählen.
- Den Namen der Single Registration mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfen eingeben.
- Den Vorgang mit **F10 Save** quittieren oder mit **F5 Escape** abbrechen.

DEN LADEVORGANG VON TEXTDATEIEN UND MIDI-DATEIEN MIT DEN REGISTRATIONS AUTOMATISIEREN

Diese Funktion ist eine der leistungsstärksten und nützlichsten des SD1 und gestattet es, den Ladevorgang der für einen Auftritt notwendigen Dateien zu beschleunigen. Diesbezüglich gibt es keinen Unterschied zwischen einer Registration aus Block Registration und einer Single Registration.

Um den Ladevorgang einer Textdatei mit .TXT-Zusatz oder einer Midi-Datei mit .MID-Zusatz zu automatisieren, muss der Name der Registration mit der .TXT- oder .MID-Datei übereinstimmen. Die Midi-Datei steht zur Verfügung nach Betätigung **SONG PLAY** und **START**. Es wird in diesem Zusammenhang daran erinnert, dass der Abruf eines Styles, der mit einem synchronisierten Audiomuster arbeitet, den automatischen Ladevorgang dieses Audiomusters ansteuert. Ebenso bewirkt der Abruf einer Midi-Datei mit Audiomuster den automatischen Ladevorgang des Audiomusters. Am kritischsten sind die Ladevorgänge von Audiomustern, die bei Live-Darbietungen zu lange dauern könnten. Es wird daher empfohlen, immer den effektiven Zeitbedarf des Ladens in RAM zu prüfen. Die Registrations gestatten es nicht, automatisch Audiomuster zu laden, die den Lower- oder Upper-Bereichen zuzuordnen sind.

FESTLEGEN, WELCHE PARAMETER VON DER REGISTRATION GESTEUERT WERDEN

ARRANGE Page 1/3	Registr. Mode	TABS Page 1/2
DRUM MIXER	GLOBAL	Save
UTILITY Page 2/2	Midi Off	Default
EFFECTS	Arranger Mode On	SWITCHOFF
Escape	Drum Mixer On	Off
	Utility On	Select
	Effect On	
	2nd Voice On	
	Glob. Transp. On	
	Split Point On	
	Left Level On	
	Tempo On	

Es kann nützlich sein, dass die Registrations einen oder mehrere von ihnen gesteuerte Parameter nicht speichern bzw. abrufen. Zum Beispiel kann hiermit unterbunden werden, dass nur die Vocal Sets oder die Zuweisungen der Effekte aufgerufen werden. Jeder einzelne Parameter kann von der Registration abgekoppelt werden. Diese Einstellungen sind wie folgt vorzunehmen:

- Von der Hauptmenüseite aus **F3 Utility** drücken.
- Mit den **PAGE +/-**-Knöpfen auf die zweite Seite des **Utility**-Menüs gehen, die durch die Display-Anzeige "2/3" gekennzeichnet ist.
- **F3 Registr. Mode** wählen, um sich Zugriff auf die einzelnen Parameter zu verschaffen.

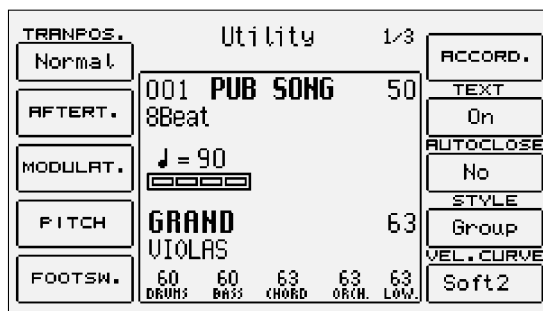
Die geöffnete Seite zeigt in der Mitte die nach Zugehörigkeitsfeldern zusammengefassten Parameter, welche mit den Funktionsdruckknöpfen aufgerufen werden. Für **F1 Arrange**, **F3 Utility** und **F6 Tabs** sind mehrere Seiten vorgesehen, die durch erneutes Betätigen des entsprechenden Funktionsdruckknopfs geöffnet werden. Die Parameter in der Mitte des Displays werden mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen angewählt, während

ihr Aktivierungszustand wird mit **F10 Select** geändert wird. Beim ersten Zugriff auf das Menü **F3 Registr. Mode** werden die Global-Parameter gezeigt, die nur in diesem Moment geändert werden können. Um die nachfolgenden Seiten abzurufen, ist **F1** zu drücken. Nachstehend folgt die Beschreibung.

- Global:** gestattet die Deaktivierung der Steuerung aller mit MIDI verbundenen Parameter, d.h. Arrange Mode, Drum Mixer, Utility, Effect, 2nd Voice, Global Transpose, Split Point, Left Level und Tempo.
- F1 Arrange 1/3:** gestattet die Deaktivierung der Steuerung der Parameter, die im Menü Arrange View programmiert werden.
- F1 Arrange 2/3:** deaktiviert die Steuerung der Parameter, die im Menü Arrange Mode auf Seite 1/2 programmiert werden.
- F1 Arrange 3/3:** deaktiviert die Steuerung der Parameter, die im Menü Arrange Mode auf Seite 2/2 programmiert werden.
- F2 Drum Mixer:** gestattet die Deaktivierung der Steuerung der Parameter, die im Menü Drum Mixer programmiert werden.
- F3 Utility 1/2:** gestattet die Deaktivierung der Parameter, die im Menü Utility auf Seite 1/3 programmiert werden.
- F3 Utility 2/2:** gestattet die Deaktivierung der Steuerung der Parameter, die im Menü Utility auf den Seiten 2/3 und 3/3 programmiert werden.
- F4 Effects:** gestattet die Deaktivierung der Steuerung der Parameter des Effect-Menüs.
- F5 Escape:** Rückkehr zur vorhergehenden Seite des Utility-Menüs.
- F6 Tabs 1/2:** Unterdrückung des Aktivierungszustandes der jeweiligen Druckknöpfe am Schaltpult.
- F6 Tabs 2/2:** wie oben.
- F7 Save:** sichert die Einstellungen in **Registr. Mode** im Flash RAM-Speicher. Diese Einstellungen werden auch bei ausgeschaltetem Gerät beibehalten und beim nächsten Einschaltvorgang wieder abgerufen.
- F8 Default:** Rücksetzung des Steuerungszustand aller Parameter auf Default-Einstellung.
- F9 Switch Off:** bei Zuschaltung (**On**) wird der **BLOCK REGISTRAT.**-Knopf nach einigen Sekunden deaktiviert, so dass anstelle einer Registration ein Style mit dem Zifferntastenblock abgerufen werden kann.
- F10 Select:** nach Wahl des Parameters gestattet **F10 Select** die Änderung des Aktivierungszustandes.

Utility

Die Utility-Menüs gestatten die Verwaltung der Steuergeräte, der MIDI-Akkordeons, der Pedalschaltung, der Reaktionskurve auf die Tastendynamik, der Audioausgänge und einiger Parameter, die den allgemeinen Status des SD1 beeinflussen.

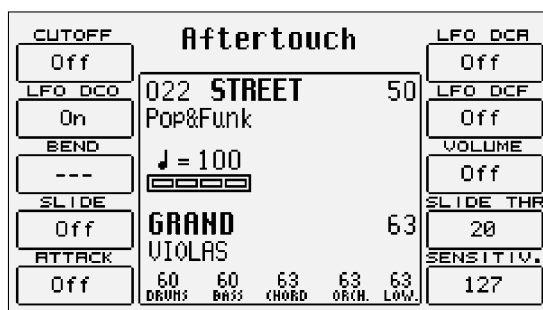


Durch Druck auf **F3 Utility** von der Hauptmenüseite aus erreichen Sie die erste Seite, die als 1/3 oben rechts am Display ausgewiesen ist. Um die anderen beiden Seiten des Menüs zu öffnen, sind die **PAGE +/-**-Knöpfe zu verwenden. Die einzelnen Parametergruppen, denen weitere Menüs entsprechen, werden durch Betätigung der jeweiligen Funktionsdruckknöpfe aktiviert.

UTILITY, SEITE 1/3

F1 Transpos: wird der Funktionsdruckknopf **F1** wiederholt betätigt, ändert sich der Transpositionsmodus von **Normal** auf **Delayed** und umgekehrt. Bei **Normal** findet die Transposition sofort nach deren Änderung Anwendung, bei **Delayed** findet die Transposition Anwendung beim ersten nachfolgenden Akkordwechsel auf dem vom Splitpunkt links gelegenen Tastaturabschnitt.

F2 Aftertouch:



ruft ein neues Menü ab, das der Einstellung des Aftertouch dediziert ist. Die verfügbaren Parameter hier sind die folgenden:

F1 Cutoff: bei **On**-Stellung bewirkt die erneute Betätigung des Funktionsdruckknopfs **F1**, dass der Aftertouch die Öffnung des Filters steuert, die den Klang heller werden lässt.

F2 LFO DCO: bei **On**-Stellung steuert der Aftertouch das Vibrato.

F3 Bend: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegebene Wert gibt die Stimmungsänderung in Halbtonschritten an. Durch Eingabe eines Wertes von -1 erzielen Sie eine höhere Ausdruckskraft bei Saxophonklängen beispielsweise.

F4 Slide: ist ein Effekt, der an die Velocity der Tastatur gekoppelt ist und in einem schnellen Abgleich der Tonhöhe beim Einsatz des Klanges besteht, so wie dies gewöhnlich beim Einsatz fast aller Blasinstrumente der Fall ist. Der Slide wird Ihnen helfen, den Phrasierungen von Saxophon, Posaune, Klarinette und Gitarre mehr Realismus und Wirksamkeit zu verleihen.

F5 Attack: bei **On**-Stellung werden die vom Aftertouch gesteuerten Modulationen mit leichter Verzögerung aktiviert. Wenn zum Beispiel der Aftertouch verwendet wird, um ein Vibrato zu erzeugen, tritt dieses bei Attack auf **On** erst nach einigen Sekunden in Funktion, so dass die Natürlichkeit des Effekts gesteigert wird.

F6 LFO DCA: bei **On**-Stellung steuert der Aftertouch den Tremolo-Effekt.

F7 LFO DCF: bei **On**-Stellung steuert der Aftertouch die Modulation des LFO beim Cutoff des Filters.

F8 Volume: bei **On**-Stellung steuert der Aftertouch die Lautstärke der Klänge des Right-Bereichs.

F9 Slide Thr: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegebene Wert legt die Velocity-Schwelle fest, über die hinaus der Slide-Effekt anspricht. Je niedriger der Wert ist, desto weniger Tastendynamik ist erforderlich, um den Slide zu aktivieren.

F10 Sensitiv.: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegebene Wert legt die Reaktionsempfindlichkeit des Aftertouch fest. Die Änderung dieses Wertes wirkt sich auf alle vom Aftertouch gesteuerten Parameter aus.

F3 Modulation:

LFO PITCH		Modulation		WHA-WHA	
On	022 STREET	50	TO SWELL	Off	
LFO DCF	Pop&Funk		MOD. RATE	Off	
Off	♩ = 100		MOD. AMOU	50	
LFO DCA	GRAND	63		63	
Off	VIOLAS				
CUTOFF	60 DRUMS	60	63	63	63
Off	BASS	CHORD	ORCH.	LOW	
Escape					

ruft ein neues Menü ab, das der Einstellung des Modulation Wheels dediziert ist. Die hier verfügbaren Parameter sind die folgenden:

F1 LFO Pitch: bei **On**-Stellung steuert das Modulation Wheel die Zuschaltung der Modulation des LFO auf die Tonhöhe bei Erzeugen eines zyklischen Vibratos. Dieser Parameter kann nur dann auf **Off** gesetzt werden, wenn zumindest eine der Modulationen DCF, DCA, Cutoff oder WhaWha aktiviert ist, so dass das Modulation Wheel immer einen Parameter steuert.

F2 LFO DCF: bei **On**-Stellung steuert das Modulation Wheel die Zuschaltung der Modulation des LFO bei Cutoff des Filters.

F3 LFO DCA: bei **On**-Stellung steuert das Modulation Wheel die Zuschaltung der Modulation des LFO auf die Amplitude, um ein zyklisches Tremolo zu erzeugen.

F4 Cutoff: bei **On**-Stellung steuert das Modulation Wheel direkt den Cutoff des Filters, was nützlich ist, um die Fülle an Oberwellen eines Klangs zu regeln. Diese Funktion kann nicht aktiviert werden, wenn bereits **F6 Wha-Wha** zugeschaltet wurde.

F5 Escape: Rückkehr zur Startseite von **Utility**.

F6 Wha-Wha: bei **On**-Stellung steuert das Modulation Wheel den Wha-Wha-Effekt, der für E-Gitarren charakteristisch ist. Diese Funktion kann nicht zugeschaltet werden, wenn bereits **F4 Cutoff** zugeschaltet ist.

F7 To Swell: bei **On**-Stellung werden alle vom Modulation Wheel gesteuerten Parameter auf das Volume-Pedal übertragen.

F8 Mod. Rate: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegebene Wert legt die Geschwindigkeit der LFO fest, die mit dem Modulation Wheel verwendet werden.

F9 Mod. Amou: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegebene Wert legt die Modulationstiefe fest, die mit dem Modulation Wheel für die LFO erzielt werden kann.

F4 Pitch:

TUNE		PITCH		BEND VALU	
440 Hz	021 GET DOWN	54	BEND LFO	2	
VIBRATO	Pop&Funk		BEND DCF	0	
On	♩ = 105		BEND DCA	64	
PORTAMENT	GRAND	63		64	
35	VIOLAS				
LEGATO	60 DRUMS	60	63	63	63
Off	BASS	CHORD	ORCH.	LOW	
Escape					

ruft ein neues Menü ab, das der Regelung der Tonhöhe dediziert ist. Die hier verfügbaren Parameter sind die folgenden:

F1 Tune: der in Hertz ausgedrückte Werte, der in +/- 100 Cent-Schritten mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzuändern ist, legt die Feinstimmung des gesamten Klanggenerators des SD1 fest. Durch gleichzeitige Betätigung der beiden **VALUE +/-**-Knöpfe kehren Sie zur Standardtonhöhe von 440 Hz zurück.

F2 Vibrato: deaktiviert bei **Off**-Stellung das Vibrato auf den Klängen, die es verwenden. Auf das aufgezeichnete Vibrato einiger Klänge hat die Einstellung dieses Parameters keine Auswirkung.

F3 Portament: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingestellter Wert steuert die Geschwindigkeit des Portamento.

F4 Legato: bei **On**-Stellung ist das Portamento zwischen zwei Noten monophon und greift nur dann, wenn die beiden Noten mit Ligatur ausgeführt werden. Bei **Off**-Stellung ist das Portamento polyphon und wird auch dann erzeugt, wenn die beiden Noten im Staccato-Modus ausgeführt werden. Das Legato ist sehr interessant, um die Phrasierung von einigen traditionellen Soloinstrumenten wie Violine, Trompete und Posaune nachzuempfinden.

F5 Escape: Rückkehr zur Startseite von **Utility**.

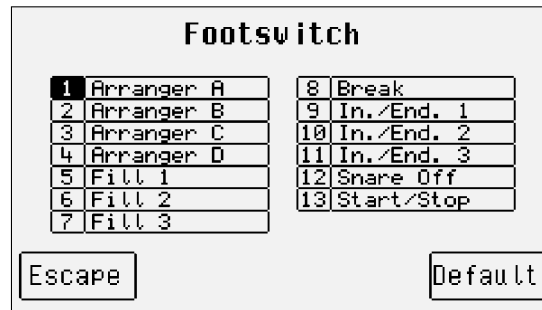
F6 Bend Valu: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegebene Wert legt die Exkursionshalbtöne von Pitch Bend Wheel fest.

F7 Bend LFO: weist dem Pitch Bend Wheel die Steuerung des mit LFO erzeugten Vibratos zu, dessen Intensität von dem mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abänderbaren Wert festgelegt wird.

F8 Bend DCF: weist dem Pitch Bend Wheel die Steuerung des Cutoffs des Filters zu, dessen Intensität von dem mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abänderbaren Wert festgelegt wird.

F9 Bend DCA: weist dem Pitch Bend Wheel die Steuerung der Klangamplitude des Filters zu, deren Intensität von dem mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abänderbaren Wert festgelegt wird.

F5 Footswitch:



das SD1 kann zwei als Optional gelieferte Pedalsteuerungen zum Einsatz bringen (FS13 mit 13 Schaltungen und FS6 mit sechs Schaltungen), mit denen verschiedenste Funktionen wie bereits bei der Baureihe X bedient werden können. **F5 Footswitch** ruft eine Seite auf, in der die den Schaltern zugewiesenen Funktionen angezeigt werden. Mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen wird der Pedalschalter angewählt, mit den **VALUE +/-**-Knöpfen wird die zugewiesene Funktion unter den folgenden bestimmt:

Sustain	Start/Stop	dim	Chords Lock	Arabic_2	Transposer +
Soft	Count In	Glide	Fall Off	Arabic_3	2nd Voice
Sostenuto	Key Start	Kick Off	Shake	Arabic_4	Hold
Arranger A	Key Stop	Snare Off	Overdrive	Arabic_5	Arabic_7
Arranger B	Tap Tempo	Hi-Hat Off	Delay	Arabic_6	Arabic_8
Arranger C	To End	Cymbal Off	Wha-Wha	Micro Dry	Arabic_9
Arranger D	Registr. Up	Tom/Fx Off	Chorus	Fade Out	Arabic_10
In./End. 1	Registr. Down	Tamb. Off	Reverb	Crash	Arabic_11
In./End. 2	Tempo +	Latin1 Off	Distorsor	Voice Down	Arabic_12
In./End. 3	Tempo -	Latin2 Off	Text Page-	Voice Up	Arabic_13
Fill 1	minor	Latin3 Off	Text Page+	Harmony	Left Drum
Fill 2	7th	Clap/Fx Off	Vocalizer	Program	Interact.Arr
Fill 3	m7th	Drum Lock	Jump	Swell	6th
Break	5+	Bass Lock	Arabic_1	Transposer -	7th+

Das Footswitch-Menü sieht auch die Funktionen **F5 Escape** zur Rückkehr zur Startseite von **Utility** und **F10 Default** zur Rücksetzung auf die Default-Einstellungen vor.

Am Ende des Änderungsvorgangs sind die Einstellungen mit **SAVE/ENTER** zu sichern und über **F10 Save** in Flash/RAM zu speichern, der Abbruch des Vorgangs erfolgt über **F5 Escape** und die Rückkehr zum Menü Footswitch mit **F4 Undo**.

F6 Accord.: ruft eine neue Seite mit den Parametern auf, die dem Einsatz eines MIDI-Akkordeons zugeordnet sind. Hinsichtlich weiterer Details wird auf das Kapitel MIDI-Akkordeon verwiesen.

F7 Text: gestattet die Aus- und Einblendung von .TXT-Dateien.

F8 Autoclose: bei **Yes**-Stellung wird die Seite zur Anwahl von Voice und Style automatisch geschlossen, um zur vorhergehend angezeigten Seite zurückzukehren.

F9 Styles: legt den Wahlmodus der Styles fest. Wenn der Parameter auf **Group** gesetzt ist, erfolgt die Auswahl im Rahmen der den Druckknöpfen entsprechenden Styles-Gruppen. Wenn der Parameter auf **Numeric** gesetzt ist, erfolgt der Abruf des Styles durch Eingabe der dreistelligen Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) wie bei der Serie X. Es ist möglich, die erste der drei Ziffern (die Hunderterposition) zu speichern, indem gleichzeitig zur Nummer der *-Knopf betätigt wird. Auf diese Weise wird die blockierte Ziffer klein angezeigt und die Auswahl erfolgt zweistellig innerhalb des festgesetzten Hundertermaßes. Um die Ziffer wieder freizugeben, ist die entsprechende Zifferntaste und gleichzeitig der *-Knopf erneut zu betätigen. Sollen zum Beispiel die Styles 215 und 279 gewählt werden, ist die der 2 entsprechende Zifferntaste gleichzeitig mit dem *-Knopf zu betätigen. Am Display wird nun die Nummer 2 klein angezeigt. Mit dem Zifferntastenblock sind die fehlenden beiden Ziffern der kompletten Nummer, also 1 und 5, einzugeben. Am Display wird nun 215 angezeigt. Wird in der Folge 79 eingegeben, zeigt das Display 279 an. Durch erneuten gleichzeitigen Druck von 2 und * wird die 2 freigegeben, und es können auf dieselbe Art und Weise Nummern aus anderen Hunderterblöcken gewählt werden.

F10 Vel. Curve: durch die wiederholte Betätigung des Funktionsdruckknopfs **F10** kann eine der sechs voreingestellten Reaktionskurven auf

die Tastendynamik oder eine der fünf **User** programmierten gewählt werden. Die Kurve **Fixed** erzeugt den identischen Velocity-Wert unabhängig von der Tastendynamik; die Einstellung erfolgt mit den **VALUE +/-**-Knöpfen. Um sich auf die Programmierung der **User**-Kurven Zugriff zu verschaffen, ist es erforderlich, eine mit **F10** auszuwählen und anschließend gleichzeitig die Knöpfe **VALUE +** und **VALUE -** zu drücken. Die so aufgerufene Seite zeigt in der Mitte des Displays die Reaktionskurve in Form eines kartesischen Koordinatensystems, bei dem auf der x-Achse der von der Tastatur erkannte Geschwindigkeitswert (**Key In**) eingetragen ist und auf der y-Achse der Ausgangswert (**Key Out**) nach Maßgabe der errechneten Kurve. Alle Änderungen an der Kurve werden in Echtzeit angezeigt. Die verfügbaren Parameter sind:

F1 Key In: gibt den von den Keyboardtasten erkannten Geschwindigkeitswert an, der auch mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingestellt werden kann.

F2 Key Out: gibt den Ausgangswert der Geschwindigkeit nach Maßgabe der Reaktionskurve an; rein informativer Parameter.

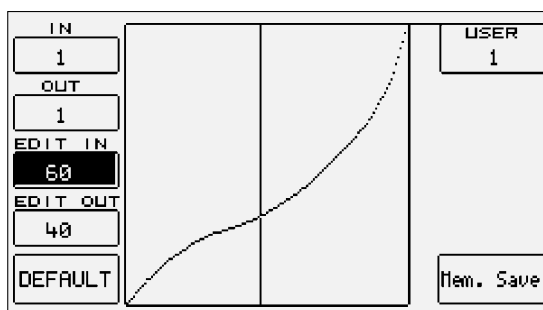
F3 Edit In: die Dynamikkurve ist in zwölf Segmente gegliedert, wovon jedes zehn Velocity-Werte enthält. Die Wahl eines Segments mit den **VALUE +/-**-Knöpfen gestattet hierfür die Reaktion mit **Edit Out** zu ändern.

F4 Edit Out: der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzuändernde Wert legt die Erhöhung bzw. Herabsetzung fest, die auf die zehn Velocity-Werte innerhalb eines Segments proportional angewandt wird.

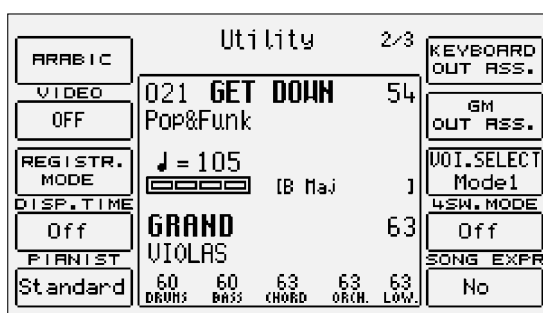
F5 Default: Rücksetzung auf die Default-Kurve.

F6 Curve: ruft eine der fünf **User**-Kurven ab.

F10 Mem. Save: speichert in Flash RAM die geänderte **User**-Kurve.

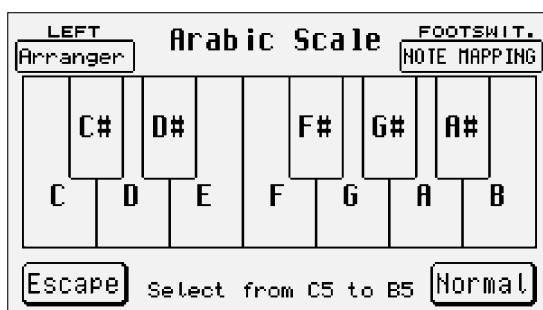


UTILITY, SEITE 2/3



Von der Startseite des Utility-Menüs aus öffnen Sie die zweite Seite mit **PAGE +**. Die verfügbaren Parameter sind die folgenden:

F1 Arabic:



ruft eine neue Seite ab, um geeignete Stimmungen für jene Länder zu schaffen, in denen nur die arabische Tonleiter verwendet wird, welche dann auch bei der Transposition beibehalten wird. In der Mitte des Displays wird eine Tonleiter

angezeigt, deren Noten mit den Keyboardtasten zwischen C5 und B5 gewählt werden. Nach Anwahl einer Note erscheint in einem Feld der Wert -50 Cent (ein Viertelton), der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen geändert werden kann. Durch erneutes Betätigen derselben Taste wird die Änderung rückgängig gemacht und die Stimmung kehrt in die ursprüngliche Lage zurück. Die verfügbaren Parameter sind die folgenden:

F1 Left: legt fest, ob die Intervalle der arabischen Tonleiter auch auf den Arranger- oder Lower-Bereichen greifen. Wenn der Parameter auf **No** gesetzt ist, ist die arabische Tonleiter auf dem gesamten linken Bereich nicht ausgeschlossen.

F5 Escape: Rückkehr zur Startseite von **Utility**.

F6 Footswitch: wenn der Parameter auf **Note Mapping** gesetzt ist, wird die arabische Tonleiter auch auf die mit dem Pedal gespielten Noten angewandt. Wenn der Parameter auf **Arabic Set** gesetzt ist, werden den Schaltern der Pedalsteuerungen die dreizehn in Echtzeit abzurufenden arabischen Tonleitern zugewiesen.

F10 Normal: Rücksetzung auf Standardstimmung.

Am Ende des Änderungsvorgangs ist es erforderlich, die Tonleiter an einer der dreizehn verfügbaren Speicherstellen zu sichern. Durch Betätigen von **SAVE/ENTER** verschaffen Sie sich Zugriff auf das Verzeichnis der mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen anwählbaren Speicherstellen. **F10 Save** sichert die Tonleiter an der im Moment gewählten Speicherstelle; über **F5 Escape** kehren Sie zur vorhergehenden Seite zurück. Die dreizehn gespeicherten Arabic-Tonleitern können während Live-Darbietungen mit den Pedalschaltern FS 6 und FS 13 (Optional) ganz einfach abgerufen werden.

F2 Video:

Anwahl des Videosignaltyps im Ausgang mit den **VALUE +/-**-Knöpfen: **PAL** (europäisches TV-System), **NTSC** (amerikanisches TV-System), **SVHS Pal** (Super-VHS Europa), **SVHS NTSC** (Super-VHS Amerika), **Monitor** (VGA-Monitor für Computer), **OFF** (Ausschluss der Videokarte).

F3 Registr. Mode:

gestattet den Zugriff auf eine Reihe von Parametern der Registrations. Nähere Details finden Sie im Kapitel Registrations.

F4 Disp. Time:

der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegebene Wert legt die Zeit in Sekunden fest, während der die angezeigte Seite geöffnet bleibt, bevor das SD1 auf die Hauptmenüseite zurückschaltet. Ist der Parameter auf **Off** gesetzt, bleibt die geöffnete Seite unbegrenzt aktiviert.

F5 Pianist:

gestattet die Wahl des Pianist-Modus: bei **Automatic** wird der Akkord erkannt, wenn mindestens zwei Tasten angeschlagen werden; bei **Normal** wird der Akkord durch Aktivierung des Sustain-Pedals blockiert. Weitere diesbezügliche Informationen finden Sie im Kapitel Arranger.

F6 Keyboard Out Ass:

Keyb. Out Assign				Default
L&R Standard	DRUM		PARTS	
L&R Out 3	Kick	L&R	Right	L&R
L&R Out 4	Snare	L&R	Bass	L&R
L&R Out 3&4	Hi-Hat	L&R	Chord1	L&R
Separate 1 2 3 4	Cymbal	L&R	Chord2	L&R
	Tom/Clap	L&R	Chord3	L&R
	Tamb.	L&R	Chord4	L&R
	Latin1	L&R	Chord5	L&R
	Latin2	L&R	Lower1	L&R
	Latin3	L&R	Lower2	L&R
	Drum2	L&R		

ruft die Seite auf, mit der die vier Audioausgänge eingestellt werden. In der Mitte des Displays sind die rhythmischen Bereiche und Melodieteile angezeigt, die an die Audioausgänge gesandt werden können. Der Einsatz eines zusätzlichen Ausganges deaktiviert den internen, den Effekten dedizierten DSP, nicht aber den Hall. Wenn demnach ein Verzerrungseffekt auf einem Klang gewünscht wird, ist es nicht möglich, gleichzeitig auch einen Hilfsausgang zu verwenden. Im Falle des Einsatzes der vier Audioausgänge deaktiviert das SD1 alle DSP, d.h. die Klänge werden weder von Hall noch von Effekten verarbeitet.

Zur Anwahl einer dieser Bereiche oder Teile sind die **CURSOR +/-**-Knöpfe zu bedienen, und anschließend ist der Audioausgang mit den **VALUE +/-**-Knöpfen anhand der Verwaltungsmodalitäten der den Funktionsdruckknöpfe **F1/F5** zugewiesenen Ausgänge zu ändern:

F1 L&R Standard: alle Bereiche und Teile werden den Hauptausgängen L und R zugeführt.

F2 L&R Out 3: neben den beiden Hauptausgängen ist auch der Audioausgang 3 verfügbar, der nicht von den internen Effekten bearbeitet wird. Der Hall bleibt für die Ausgänge L&R aktiviert.

F3 L&R Out 4: wie oben, nur dass der Audioausgang 4 zugezogen wird.

F4 L&R Out 3 & 4: es stehen die zwei Hauptstereoausgänge und die beiden voneinander unabhängigen Audioausgänge zur Verfügung.

F5 Separate 1, 2, 3, 4: vier monophone Audioausgänge, die frei zuordenbar sind.

F6 Default: stellt die Ausgangssituation für jede Out Assign Kombination wieder her.

F7 GM Out Ass.:

GM Out Assign				Default
L&R Standard	DRUM	GM PARTS		
L&R Out 3	Kick	P.1		P.11
L&R Out 4	Snare	P.2		P.12
L&R Out 3&4	Hi-Hat	P.3		P.13
Separate 1 2 3 4	Cymbal	P.4		P.14
	Tom/Clap	P.5		P.15
	Tamb.	P.6		P.16
	Latin1	P.7		
	Latin2	P.8		
	Latin3	P.9		

ruft die Seite auf, mit der die separaten Ausgänge den sechzehn MIDI-Parts in General MIDI und den Schlagzeugbereichen zugewiesen werden. Die Einstellung der Parameter erfolgt wie bei **F6 Keyboard Out Assign**, worauf verwiesen wird.

F8 Voi. Select:

gestattet die Wahl der Abrufmodalitäten der Voices. Bei **Mode 1** wird automatisch immer die zuletzt innerhalb einer Gruppe angewählte Voice aufgerufen. Um diese zu ändern, ist eine andere innerhalb derselben Gruppe zu bestimmen. Bei **Mode 2** ist die Voice erst aktiv, nachdem sie mit den Funktionsdruckknöpfen innerhalb einer Gruppe gewählt wurde, so dass die in Funktion stehende Voice nicht schon beim Abruf einer Gruppe ersetzt wird.

F9 4 Sw Mode:

diese Funktion dient für den Fall, dass ein Solton MIDI-Pedal und das Spezialpedal für Gitarristen mit vier Schaltern zum Wechsel der Tonart angeschlossen werden sollten. Wenn der Parameter auf **On** gesetzt ist, bleibt jeder Wechsel der Tonart im Speicher, auch wenn der jeweilige Schalter nicht betätigt wird. Bei **Off**-Stellung bleibt der Tonartwechsel nur während der Betätigung der Schalters aktiv, um dann zur Durtonart zurückzukehren.

F10 Song Expr:

ist der Parameter auf **Yes** gesetzt, steuert das Volume-Pedal die allgemeine Lautstärke des Songs.

UTILITY, SEITE 3/3

Utility				3/3
2ND SUST.	Off	021 GET DOWN		54
2ND SPLIT	Off	Pop&Funk		
ARAB. MODE	Off	♩ = 105		
MICRO	NORMAL	GRAND		63
LOW. HOLD	Off	VIOLAS		
		60 DRUMS	60 BASS	63 CHORD
				63 ORCH.
				63 LOW.
		PASSWORD		
		CHORUS LCK		Off
		VOCAL CH.		Unlocked
		SONG PLAY		Normal
		DELAY LCK		Off

Mit dem Druckknopf **PAGE +** erreichen Sie folgende Parameter:

F1 2ND Sust.:

aktiviert und deaktiviert den Sustain der Second Voice.

F2 2ND Split:

aktiviert einen zweiten Splitpunkt, der nur dem Einsatz der Second Voice zugeordnet ist. Der Wert wird direkt über die Keyboardtasten oder mit den **VALUE +/-**-Knöpfen eingegeben.

F3 Arab. Mode:

aktiviert den Einsatz der arabischen Tonleiter.

F4 Micro:

wenn der Parameter auf **Dry On Stop** gesetzt ist, werden bei Stoppschaltung des Arrangers durch Betätigung des **START**-Knopfs (Stop) die Effekte am Mikrophonsignal deaktiviert.

F5 Low. Hold:

aktiviert und deaktiviert die Speicherung des Akkords (Hold) der beiden dem Lower-Bereich zugewiesenen Voices bei nicht besetztem Arranger.

F6 Password:

Einstellung des Passwortes, das für bestimmte Folder auf Hard Disk (siehe Kapitel Disk) zum Schutz der Daten beim Schreiben und Lesen erforderlich ist. Die Zuordnung des Passwortes zu dem im Moment aktiven Folder der Hard Disk, d.h. dem zuletzt verwendeten Folder, erfolgt über **F1 Modify**. Wenn dem Folder noch kein Passwort zugeteilt wurde, ist mit den Keyboardtasten der neue Name in die Zeile **New** einzutragen. Der Name darf nicht mehr als sechs Buchstaben umfassen. Mit **F10 Confirm** bestätigen. Wenn ein altes Passwort vorhanden ist und dieses geändert werden soll, ist zunächst der alte Name in die Zeile **Old** einzutragen und dann in die Zeile **New** der neue, um anschließend mit **F10 Confirm** zu bestätigen. Mit **F5 Escape** kehren Sie zur Hauptmenüseite zurück, während **F6 Flash Ins** der eventuellen Aktualisierung von Ketron Styles dient.

- F7 Chorus Lck:** bei **On**-Stellung bleibt der Chorus der gewählten Voice blockiert, auch wenn die Voice geändert und Midi-Dateien ausgeführt werden.
- F8 Vocal Ch:** gestattet es, unabhängig von der Quell-Midi-Datei den zur Steuerung der Vocalizers gewählten MIDI-Kanal zu sperren (**Locked**). Auf diese Weise wird vermieden, immer denselben MIDI-Kanal für unterschiedliche Midi-Dateien einstellen zu müssen.
- F9 Song Play:** wählt die Zugriffsdauer auf eine Midi-Datei auf Hard Disk zwischen **Normal**, d.h. die Wiedergabe erfolgt vom ersten Schlag des ersten Taktes an, und **Fast**, wobei die Wiedergabe direkt zu Beginn der Midi-Datei übersprungen wird und die Takte, die keine Noten enthalten, unberücksichtigt bleiben. Auf diese Weise ist es möglich, mehrere Midi-Dateien ohne Unterbrechung wiederzugeben.
- F10 Delay Lck:** gestattet es, den im Moment aktivierten Delay-Typ zu blockieren wie bei **F7 Chorus Lck**.

MIDI-Akkordeon

Das SD1 kann von einem über MIDI angeschlossenen Akkordeon gesteuert werden, da die Zuweisung der MIDI-Kanäle an die einzelnen Tastaturabschnitte, die Transposition des Basses, die Velocity und auch der Einsatz der Schlagzeugklänge hiermit kontrollierbar sind. Diese Steuerungsmöglichkeiten hängen direkt von der MIDI-Implementierung des Akkordeons ab, so dass manche der nachstehend beschriebenen Funktionen bei sehr einfachen MIDI-Akkordeons nicht verfügbar sind.

ANSCHLUSS EINES MIDI-AKKORDEONS

Mit einem MIDI-Kabel ist der Ausgang MIDI Out des MIDI-Akkordeons an den Eingang MIDI In 2 (Keyboard) des SD1 anzuschließen und der Accordion-Modus am SD1 zu aktivieren.

ZUSCHALTEN VON ACCORDION UND EINSTELLUNG DER PARAMETER

Accordion			
INTERNAT			BAS SUST.
LEFT VELO			12
Fixed: 46	Bass	Kick3 105	BAS TO CH
RIGHT VEL		Ride1 60	Off
Fixed: 70	Chords	Snare1 50	BAS OCTAV
LEFT DRUM		Stick1 60	--
Off			LOWER OCT
AUTOCHORD			-1 -1
On			Inactiv

Die Parameter für das MIDI-Akkordeon sind von der Hauptmenüseite aus zu erreichen, indem **F3 Utility** gedrückt wird, oder von der ersten Seite des **Utility**-Menüs, indem **F6 Accord** gedrückt wird. Es wird eine neue Seite mit dedizierten Parametern geöffnet. Wenn das Akkordeon angeschlossen ist, wird der Accordion-Modus über **F10** aktiviert, d.h. von ausgeschaltetem (**Inactive**) in eingeschalteten Zustand (**Active**) versetzt. Um den Accordion-Modus zu deaktivieren, ist erneut der Druckknopf **F10** zu betätigen. Der Accordion-Modus ruft eine Reihe von MIDI-Einstellungen ab, die nach Belieben geändert werden können.

Die Parameter im Accordion-Menü von Utility sind die folgenden:

- F1 Chord Mode:** gestattet die Wahl zwischen zwei Akkorderkennungsmodalitäten. **International** ist das System, das am stärksten verbreitet ist, **Belgique** ist nur für die Erkennung von Akkorden der belgischen Art einzusetzen. Zum Umschalten von einer Einstellung auf die andere, ist **F1** zu betätigen.
- F2 Left Velo:** wählt die Velocity-Kurve für mit den Akkorden per Hand gespielten Noten. Durch wiederholtes Betätigen des Druckknopfs **F2** wird die Reaktionskurve bestimmt. Im Falle der Einstellung auf **Fixed** kann mit den **VALUE +/-**-Knöpfen der auf die gespielten Noten anzuwendende feststehende Velocity-Wert eingegeben werden.
- F3 Right Vel:** wie bei **F2 Left Velo**, allerdings bezieht sich diese Funktion auf die mit der rechten Hand gespielten Noten, d.h. die Melodielinie.
- F4 Left Drum:** gestattet es bei **On**-Stellung, zwei Schlagzeugklänge des Drum-Bereichs des SD1 mit den Bässen des Akkordeons zu spielen und zwei weitere Klänge mit den Akkorden des Akkordeons. Die beiden Schlagzeugklänge sind mit den jeweiligen Velocity-Werten für Akkorde und Bässe zu wählen. Mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen gehen Sie auf den Klang und mit den **VALUE +/-**-Knöpfen wird er angewählt. Um den jeweiligen Velocity-Wert zu ändern, verwenden Sie ebenso die **CURSOR +/-** - und **VALUE +/-**-Knöpfe. Wenn ein Klang vollständig ausgeschlossen werden soll, ist der Velocity-Wert auf Null zu setzen. Es empfiehlt sich, die Funktion Left Drum zu benutzen, wenn der Arranger nicht aktiv ist.
- F5 Autochord:** schließt die Erkennung der Akkorde aus, so dass es dem Musiker überlassen ist, Bass und Akkorde freihändig ohne jeden Automatismus zu spielen.
- F6 Bas Sust:** der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzuändernde Wert gibt die Länge des Sustain am manuellen Bass an, wenn der Druckknopf **MANUAL BASS** aktiviert ist (LED leuchtet).
- F7 Bas To Ch:** gestattet es bei **On**-Stellung, auch die Bassnote in die Akkorderkennung mit aufzunehmen, um mit dem **BASS TO LOW-EST**-Knopf Akkorde mit Bassvariationen zu kreieren.
- F8 Bas Octav:** der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen abzuändernde Wert gibt die Oktave des manuellen Bassklangs an, wenn **MANUAL BASS** aktiviert ist.

F9 Lower Oct: für jeden Lower 1 und Lower 2 zugewiesenen Klang ist es möglich, die Oktave mit den **VALUE +/-** -Knöpfen zu ändern, wobei **F9** dazu dient, von einem auf den anderen Parameter umzuschalten.

F10 Accordion Mode: aktiviert bzw. deaktiviert die Verwendung der Parameter für das MIDI-Akkordeon.

DIE PARAMETER FÜR DAS MIDI-AKKORDEON SICHERN

Dank der Funktion Power On Setup ist es möglich, alle Einstellungen der beschriebenen Parameter zu speichern, die dann automatisch bei Einschalten des SD1 abgerufen werden.

Um den Vorgang zu aktivieren, ist **SAVE/ENTER** zu drücken und **F3 Power On Setup** anzusteuern. Mit **F10 Save** sichern Sie die Einstellungen im Flash RAM-Speicher. Nähere Hinweise zu Power On Setup werden im gleichnamigen Kapitel geliefert.

DIE MIDI-PARAMETER FÜR DAS AKKORDEON

In dem Moment, in dem der Accordion-Modus mit **F10 Active** aktiviert wurde, ruft das SD1 das MIDI-Setup **Accordion 1** auf, das der Zuweisung der MIDI-Kanäle den Tastaturbereichen im Empfang dient. Das MIDI-Setup **Accordion 1** ist jenes, das gewöhnlich für die meisten MIDI-Akkordeons verwendet wird. Die Änderung der Zuweisungen der MIDI-Kanäle im Empfang ist in dem von der Hauptmenüseite aus erreichbaren Menü **F6 MIDI** durch Druck auf **F2 Channel Receive** verfügbar. Bei aktiviertem Accordion-Modus ist das in **F10** definierte MIDI Setup **Accordion 1**.

Channel rx					
Right	--	User/Ran/Drw	1	Drum2	9
Left	--	2nd Voice	2	Drum1	10
Global	--	Lower1	3	Chord4	11
Registr.	--	Lower2	4	Chord5	12
Vocalize	--	Bass	5	Voice1	13
		Chord1	6	Voice2	14
		Chord2	7	Voice3	15
		Chord3	8	Voice4	16
CHANNEL TRANSMIT					
Escape		MIDI SETUP General1			

Um die Einstellungen der einzelnen Bereiche zu ändern, gehen Sie mit den **CURSOR +/-** -Knöpfen auf den gewünschten Bereich und geben mit den **VALUE +/-** -Knöpfen den MIDI-Kanal ein. Die Bereiche, die den Akkordeonspieler am meisten interessieren, sind:

Right Channel: Einstellung des MIDI-Kanals in Empfang für den mit der rechten Hand gespielten Bereich, d.h. den Melodieteil.

Left Channel: Einstellung des MIDI-Kanals in Empfang für den mit der linken Hand gespielten Bereich, d.h. den SD1-Bereich, der der Erkennung der Akkorde für den Arranger dient.

Bass Channel: Einstellung des MIDI-Kanals in Empfang für den Bereich des manuellen Basses.

Drum Channel: Einstellung des MIDI-Kanals in Empfang für die Schlagzeugklänge, wenn der Left Drum-Modus aktiviert ist.

Zur Sicherung der Einstellungen ist **SAVE/ENTER** und anschließend **F10 Save** zu drücken. Nähere Details finden Sie im Kapitel MIDI.

ANLEITUNG ZUM SCHNELLEN ANSCHLUSS EINES MIDI-AKKORDEONS

Das MIDI-Kabel an den MIDI Out-Ausgang des Akkordeons und an den MIDI In 2-Eingang des SD1 anschließen.

Von der Hauptmenüseite **F3 Utility** aufrufen, **F6 Accordion** und **F10** in dieser Reihenfolge drücken, um den Parameter auf **Active** zu setzen. Wenn die Akkordeonbereiche (Rechts, Bass und Akkorde) nicht einwandfrei klingen, betätigen Sie **EXIT**, **F6 MIDI** und **F2 Channel Receive**, um mit den **CURSOR +/-** - und **VALUE +/-** -Knöpfen die Entsprechung zwischen MIDI-Kanal der Akkordeonbereiche und der SD1-Bereiche neu einzustellen. Nach erfolgter Änderung **SAVE/ENTER** drücken und mit **F10 Save** im Setup **Accordion 1** sichern, das automatisch jedes Mal aufgerufen wird, wenn der Accordion-Modus aktiviert wird.

Das Ketron SD1 verfügt über zwei MIDI-Setups für Akkordeons. **Accordion 1** ist dem Einsatz des Akkordeons bei zugeschaltetem Arranger des SD1 gewidmet, **Accordion 2** steuert alle 16 MIDI-Parts des SD1.

Die Einstellungen in Accordion im Utility-Menü können in einer Registration gespeichert werden.

Zur Aktivierung des manuellen Basses ist der **MANUAL BASS**-Knopf zu drücken (die LED leuchtet auf).

Wenn Probleme mit einem MIDI-Akkordeon auftreten, so hängen diese zum Großteil von den Einstellungen der MIDI-Kanäle in Übertragung an das MIDI-Akkordeon ab. Wenn mehrere MIDI-Instrumente an das Akkordeon angeschlossen sind, empfiehlt es sich, das MIDI-Setup des SD1 zu ändern anstatt das Akkordeon neu zu programmieren.

MIDI

MIDI ist ein Kommunikationsprotokoll, mit dem Befehle, Nachrichten und Ereignisse übertragen und empfangen werden können, die dann von einem kompatiblen Musikinstrument in Noten, Ereignisse und Befehle übersetzt werden. Dieses Protokoll gestattet es also, einen Computer mit geeigneten Programmen an das SD1 anzuschließen, andere Klangmodule oder Keyboards direkt vom SD1 aus zu steuern sowie MIDI-Akkordeons, -Saxophone oder -Gitarren anzukoppeln. Es gibt verschiedene Bücher zum Thema und eine Suche in Internet oder einer Fachbibliothek wird Ihnen dabei behilflich sein, besser zu verstehen, wie es funktioniert. Im World Wide Web finden sich denn zahlreiche Sites, die sich mit MIDI befassen. Auf jeden Fall ist das MIDI-Protokoll nicht mit den Midi-Dateien zu verwechseln (die häufig unrichtigerweise MIDI genannt werden): das erste ist nämlich der Ausgangspunkt für die zweiten.

Das SD1 stellt dank der Polyphonie 32 unabhängige MIDI-Parts zur Verfügung. Sechzehn hiervon sind dem Live-Einsatz der Tastatur zugedacht, wobei die Teile für den Arranger und die für die Melodielinie voneinander getrennt sind. Die anderen sechzehn hingegen sind über den Eingang MIDI In 1 zu erreichen, der den Klanggenerator des SD1 nutzt, als ob er ein unabhängiges Modul in General MIDI-Standard wäre. Dieselben sechzehn GM-Parts werden zur Wiedergabe der Midi-Dateien in **Song Play** und im Sequenzer verwendet.

Die Parameter des SD1 gestatten die Steuerung aller MIDI-Parts und Kanäle der 32 verfügbaren.

Es wird empfohlen, MIDI-Kabel zu verwenden, die nicht länger als 15 Meter sind, um Übertragungsfehler zu vermeiden.

Das SD1 unterscheidet die Programmierung der General MIDI-Parts und jener, die den einzelnen SD1-Bereichen dediziert sind. Die General MIDI-Einstellungen werden von der Hauptmenüseite mit **F1 GM** abgerufen, die MIDI-Einstellungen der Keyboards werden von der Hauptmenüseite mit **F6 MIDI** abgerufen.

DAS SD1 ALS GENERAL MIDI-MODUL VERWENDEN

Um die sechzehn von der Tastatur unabhängigen MIDI-Kanäle zu erreichen, ist eine Midi-Datei in **Song Play** oder in den Sequenzer zu laden bzw. der Eingang MIDI In 1 (GM) zu verwenden. Für **Song Play** besteht ein eigenes Menü (**F1 GM Part**), das es gestattet, die Parameter jedes einzelnen Parts zu ändern, wie bereits im Kapitel **Song Play** beschrieben wurde, auf das wir hier verweisen. Für den Eingang MIDI In 1 (GM) wird die Änderung der Parameter für jeden einzelnen MIDI-Part von der Hauptmenüseite aus mit **F1 GM** aktiviert. Die **F1 GM** geänderten Parameter können nicht gesichert werden, im Gegensatz zu den in **Song Play** geänderten Parametern.

VOLUME	General Midi	KEY SHIFT
63		---
REVERB	Part 01	CH. TX/RX
63		1 1
CHORUS	001A GRAND	PART MODE
0		VOICE
PAN-POT	CHORUS	MUTE
0		---
FILTER	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	16 PARTS

ÄNDERUNG EINES EINZELNEN PARTS

Von der Hauptmenüseite aus **F1 GM** drücken, um die Seite aufzurufen, die den Parametern eines einzelnen GM Parts gewidmet ist. In der Mitte des Displays wird der Part angezeigt, dessen abänderbare Parameter den Funktionsdruckknöpfen zugeordnet sind. Unmittelbar darunter werden der dem Part zugeordnete Klang und verwendete Effekt angezeigt. Im unteren Abschnitt des Displays werden die Aktivitäten der sechzehn Parts am MIDI IN 1 - Eingang (GM) überwacht. Dies kann von Hilfe sein, um den Part zu erkennen, der geändert werden soll.

Zum Durchlaufen der Parts werden die **PAGE +/-**-Knöpfe verwendet.

Die Parameter, die geändert werden können, müssen mit dem entsprechenden Funktionsdruckknopf angewählt werden, bevor ihr Wert geändert wird.

Klangfarbe: jede Spur kann eine Klangfarbe einsetzen, die aus der Voice-, User Voice- und RAM/Flash-Bank stammt. Um die zugewiesene Klangfarbe zu ändern, ist wie bereit bekannt mit den **VOICES-**, **RAM/FLASH-**, **USER VOICE-**, **PAGE +/-** und Funktionsdruckknöpfen vorzugehen. Modulationseffekt: für jede Spur ist es möglich, einen Modulationseffekt zu wählen, der auf den Klang Anwendung findet. Gewählt wird unter Chorus, Distorsor und Delay mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen. Die Stärke des Effekts ist über **F3 Chorus/Distorsor/Delay** programmierbar.

F1 Volume: ändert die Lautstärke der gesamten Spur. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen.

F2 Reverb: ändert die der Spur zugewiesene Hallstärke. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen.

F3 Chorus/Distorsor/Delay: ändert die der Spur zugewiesene Modulationsstärke von Chorus, Distorsor und Delay, die mit den **CURSOR +/-**-Knöpfen anzuwählen sind. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-**-Knöpfen nach Belieben festzulegen, die,

wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen. Das Display zeigt in Höhe von **F3** ebenso wie unter der Klangfarbe den gewählten Effekt an.

F4 Panpot:

ändert die Klangregelung auf Stereoebene. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-** -Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Klang in mittlere Stellung auf Stereoebene zurücksetzen.

F5 Filter:

GM Part Filter							
01		02		03		04	
NOTE	Off	NOTE	Off	NOTE	Off	NOTE	Off
05		06		07		08	
NOTE	Off	NOTE	Off	NOTE	Off	NOTE	Off
09		10		11		12	
NOTE	Off	NOTE	Off	NOTE	Off	NOTE	Off
13		14		15		16	
NOTE	Off	NOTE	Off	NOTE	Off	NOTE	Off
							On/Off

ruft die Seite auf, die dem Ausschluss einiger MIDI-Ereignisse bei Wiedergabe der Spur dediziert ist. Es kann nämlich sein, dass Sie beispielsweise die Modulation oder einen anderen MIDI-Parameter nicht zur Anwendung bringen möchten, der einen direkten Einfluss auf den Klang hat. Die MIDI-Filter können darüber hinaus dazu dienen, ein externes MIDI-Modul besser zu steuern. Die Seite, die über **F5 Filter** aufgerufen wird, zeigt eine Tabelle mit vier Zeilen und vier Spalten bezüglich der sechzehn Parts. Um auf den MIDI-Filter eines einzelnen Parts zuzugreifen, sind die Funktionsdruckknöpfe **F1** und **F6** für die Parts 1, 2, 3 und 4 zu verwenden, die durch wiederholten Druck auf die genannten Bedienelemente angewählt werden; **F2** und **F7** dienen der Anwahl von Part 5, 6, 7 und 8; **F3** und **F8** der Anwahl von Part 9, 10, 11 und 12; **F4** und **F9** der Anwahl von Part 13, 14, 15 und 16. Nach Bestimmung des Parts, auf den der MIDI-Filter Anwendungen finden soll, ist mit den **VALUE +/-** -Knöpfen zu wählen, welche MIDI-Daten von der Wiedergabe ausgeschlossen werden, um anschließend den Filter über **F10 On/Off** zu aktivieren. Der Filter ist zugeschaltet, wenn neben dem zu filternden MIDI-Datum die Anzeige "On" erscheint. Die MIDI-Daten, die gefiltert werden können, sind:

Note: alle in der Spur enthaltenen Noten

Control Change: alle in der Spur enthaltenen Control Changes

Program Change: alle Program Changes

After Touch: alle Aftertouch-Ereignisse

Pitch Bend: alle Pitch Bend-Ereignisse

Volume: nur Control Change 07 Volume

Pan: nur Control Change 10 Pan

Reverb: nur Control Change XX Reverb Send

Chorus: nur Control Change XX Effect Send

Modulation Wheel: nur Control Change 01 Modulation

Expression: nur Control Change 11 Expression

RPN: nur Control Change XX RPN

NRPN: nur Control Change XX NRPN

Um die Seite **F5 Filter** zu verlassen, ist **EXIT** zu drücken, so dass Sie zur Startseite von **Song Play** zurückkehren.

F6 Key Shift:

ändert die Transposition um bis zu +/- 24 Halbtöne. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-** -Knöpfen nach Belieben festzulegen, die, wenn sie gleichzeitig betätigt werden, den Wert auf Null setzen.

F7 Channel Tx Rx:

der wiederholte Druck auf **F7** schaltet von TX, MIDI-Übertragungskanal, auf RX, MIDI-Empfangskanal, um. Es ist möglich, den Wert mit den **VALUE +/-** -Knöpfen nach Belieben festzulegen. Wenn kein Wert bestimmt wird, empfängt und sendet die Spur über den MIDI-Kanal, der der Partnummer entspricht.

F8 Part Mode:

ändert die Funktionsweise der Spur; die Einstellung erfolgt über die **VALUE +/-** -Knöpfe. Die Wahlmöglichkeiten sind:

Voice: Spur für den Einsatz eines Klanges

Drumset: Spur für den Einsatz eines Drumsets

Drum2: Spur für den Einsatz eines Live Drumsets

Vocalize: Spur zur Vocalizersteuerung

Aufgrund der getroffenen Wahl ist nun Drumset, Live Drum, Voice oder Vocal Set abzurufen. Während bei Voice und Drumset der Aufruf wie gewöhnlich erfolgt, sind bei Drum 2 und Vocal Set die Live Drums und Vocal Sets mit den **VALUE +/-** -Knöpfen abzurufen. Die Änderung der Funktionsweise einer Spur kann zur Inkompatibilität des Basisstücks mit den Modulen in General MIDI führen, bietet aber die besten Ergebnisse bei der Kreation von Midi-Dateien am SD1..

F9 Mute:

bei aktivierter Funktion (Symbol √) wird die Spur von der Wiedergabe ausgeschlossen.

F10 16 Parts:

aktiviert die Anzeige eines einzelnen Parameters, dessen Wert für alle sechzehn Parts dargestellt wird.

ÄNDERUNG EINES PARAMETERS FÜR ALLE SECHZEHN GM PARTS

GM Part Volume				Page 1/7
01	02	03	04	
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	
05	06	07	08	
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	
09	10	11	12	
GRAND 63	STANDARD 63	GRAND 63	GRAND 63	
13	14	15	16	
GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	GRAND 63	
MUTE (solo)				Mute

Wie oben erwähnt, ist es möglich die Einstellung eines einzelnen Parameters für alle sechzehn Spuren dank der eben beschriebenen Funktion **F10 16 Parts** anzuzeigen. Um sich schnell auf einen Parameter Zugriff zu verschaffen, kann dieser in der Seite **GM Part** gewählt werden. Durch Druck auf **F10 Parts** zeigt das Display den Status jenes Parameters für die sechzehn Spuren an - es wird eine auf die Parts bezogene Tabelle mit vier Zeilen und vier Spalten dargestellt. Um auf die einzelnen Parts zuzugreifen, sind die Funktionsdruckknöpfe **F1** und **F6** für die Parts 1, 2, 3 und 4 zu verwenden, die durch wiederholten Druck auf die genannten Bedienelemente angewählt werden; **F2** und **F7** dienen der Anwahl von Part 5, 6, 7 und 8; **F3** und **F8** der Anwahl von Part 9, 10, 11 und 12; **F4** und **F9** der Anwahl von Part 13, 14, 15 und 16. Nach Bestimmung des Parts kann der jeweilige Wert mit den **VALUE+/-**-Knöpfen geändert werden, deren gleichzeitige Betätigung den Wert auf Null setzt.

Die auf diese Weise zu ändernden Parameter sind auf sieben Seiten angeordnet, die mit den **PAGE +/-**-Knöpfen aufgerufen werden und wie im vorhergehenden Absatz beschrieben Volume, Reverb, Effects, Pan, Shift, Channel Rx, und Channel Tx umfassen.

Die Funktion **F5 Mute (Solo)** gestattet es, die Wirkung von **F10 Mute** festzulegen. Wenn **F5** auf **Mute (Solo)** gestellt ist, wird durch **F10** nur die im Moment gewählte Spure von der Wiedergabe ausgeschlossen. Durch erneutes Betätigen von **F5** wird die Funktion auf **Solo (Mute)** umgestellt und **F10 Mute** schließt dann alle Spuren außer der angewählten von der Wiedergabe aus.

DIE MIDI-PARAMETER DER SD1-BEREICHE

Von der Hauptmenüseite wird **F6 MIDI** betätigt, um die den SD1-Bereichen dedizierten Menüs abzurufen. Für jede einzelne Funktion werden die hiervon betroffenen Bereiche mit dem jeweiligen Wert angezeigt. Um die Bereiche zu durchlaufen, sind die **CURSOR +/-**-Knöpfe zu verwenden. Zur Änderung der Werte hingegen bedienen Sie sich der **VALUE +/-**-Knöpfe.

DIE MIDI-SETUPS

Um die Programmierung zu vereinfachen, verwendet das SD1 Datensätze, die als MIDI-Setups bezeichnet werden und die dazu dienen, die Einstellungen der den einzelnen Bereichen zugeordneten und in Channel Transmit und Channel Receive programmierten MIDI-Kanäle in Empfang und Übertragung zu sichern. Die Änderungen dieser Menüs sind mit **SAVE/ENTER** zu speichern. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- F4 Undo:** führt auf die Seite der Einstellungen des MIDI-Kanals zurück, wobei die Ausgangssituation wieder hergestellt wird.
- F5 Escape:** führt auf die Seite der Einstellungen des MIDI-Kanals ohne zu sichern zurück.
- F9 Default:** reaktiviert die Default-Einstellungen.
- F10 Save:** quittiert die Sicherung der Einstellungen im aktuellen MIDI-Setup.

Es ist möglich, mit der Funktion **Power On Setup** das bevorzugte MIDI-Setup beim Einschalten des Geräts abzurufen. Nachdem das gewünschte MIDI-Setup gewählt wurde, kehren Sie zur Startseite des MIDI-Menüs mit **F5 Escape** zurück und drücken den Knopf **SAVE/ENTER**. In der Folge betätigen Sie **F3 Power On Setup** und bestätigen mit **F10 Save**. Nähere Details finden Sie im Kapitel Power On Setup.

DIE PARAMETER DES MIDI-MENÜS

Midi			
CHANNEL TRANSMIT			FILTER RX
CHANNEL RECEIVE	021 GET DOWN	54	P. CHANGE TX
TRANSP. TRANSMIT	Pop&Funk		P. CHANGE RX
TRANSP. RECEIVE	J = 105		CLOCK SOFTTHRU
FILTER TX	60 60 63 63 63		UTILITY
	DRUMS	BASS	CHORD
			ORCH.
			LOW

F1 Channel Transmit:

Channel tx					
Right	--	User/Ram/Drw	1	Drum2	9
Left	--	2nd Voice	2	Drum1	10
Global	--	Lower1	3	Chord4	11
Registr.	--	Lower2	4	Chord5	12
Vocalize	--	Bass	5	Voice1	13
		Chord1	6	Voice2	14
		Chord2	7	Voice3	15
		Chord3	8	Voice4	16
CHANNEL RECEIVE					
Escape			MIDI SETUP General		

gestattet es, jedem Bereich einen an MIDI Out übertragenden MIDI-Kanal zuzuordnen. Darüber hinaus sind folgende Funktionen verfügbar:

F4: schaltet von Channel Transmit auf Channel Receive und umgekehrt um.

F5 Escape: führt zur Startseite des MIDI-Menüs zurück.

F10 MIDI Setup: ruft die bereits für den Einsatz des SD1 über MIDI vorgegebenen oder gespeicherten Einstellungen ab. Das im Moment angewählte MIDI-Setup ist auch das Ziel-Setup im Falle der Speicherung der Einstellungen mit dem **SAVE/ENTER**-Knopf.

F2 Channel Receive:

gestattet es, jedem Bereich einen über MIDI In 2 (Keyboard) empfangenden MIDI-Kanal zuzuordnen; die Parameter sind dieselben wie in **F1 Channel Transmit**.

F3 Transpose Transmit:

der für jeden Bereich festgelegte Wert identifiziert die Transpositionsoktaven, die auf die an MIDI Out gesendeten Noten Anwendung finden

F4 Transpose Receive:

der für jeden Bereich festgelegte Wert identifiziert die Transpositionsoktaven, die auf die von MIDI In 2 (Keyboard) empfangenen Noten Anwendung finden.

F5 Filter Tx:

die MIDI-Filter in Übertragung, deren Einstellungen für alle Bereiche gültig sind, gestatten die Aktivierung bzw. Deaktivierung der Übertragung von einigen MIDI-Meldungen wie dem Pitch Bend, einigen Control Changes und Systemmeldungen. Welcher Typ von Meldung zu filtern ist, wird mit den **CURSOR** +/-Knöpfen bestimmt, und die Aktivierung erfolgt über **F10 Select**. Der Filter ist aktiviert, wenn das Symbol "*" neben der MIDI-Meldung angezeigt wird.

F6 Filter RX:

wie bei **F5 Filter Tx**, allerdings auf die MIDI-Meldungen im Eingang über MIDI In 2 (Keyboard) bezogen.

F7 Program Change Tx:

für jeden Bereich kann festgelegt werden, ob an MIDI Out auch die Meldung des Program Change in Bezug auf die aktuelle Voice gesendet wird. Die Übertragung wird mit **F10 Select** aktiviert. Der Bereich **2nd/Prog** bezieht sich auf die Second Voice und den wie eine einzelne Voice behandelten Program-Datensatz; die Bereiche Voice 1, 2, 3, 4 beziehen sich auf die einzelnen Voices eines Programs.

F8 Program Change Rx:

wie bei **F7 Program Change TX**, allerdings auf die Program Changes im Eingang über MIDI In 2 (Keyboard) bezogen.

F9 Clock SoftThru:

Das SD1 ist in der Lage, den MIDI Clock zu empfangen bzw. zu übertragen, der für die Synchronisierung des Arrangers, **Song Play** und des Sequenzers erforderlich ist. Von diesen Einstellungen hängt das Verhalten des Druckknopfs **START** ab. Die vorhandenen Parameter werden mir den **CURSOR** +/-Knöpfen angewählt und mit **F10 Select** bestätigt. Folgende Parameter stehen zur Verfügung:

Clock Out: bei Aktivierung sendet das SD1 den MIDI Clock an MIDI Out und kann hiermit die Wiedergabe von externen Sequenzern steuern.

Clock In: bei Aktivierung hängen die Wiedergabesteuerungen des SD1 von den über MIDI In empfangenden MIDI Clock-Befehlen und nicht von den Druckknöpfen am Schaltpult ab.

Soft Thru 1: bei Aktivierung wird der über MIDI In 1 GM empfangene MIDI Clock weiter an MIDI Out gesendet.

Soft Thru 2: bei Aktivierung wird der über MIDI In 2 Keyboard empfangene MIDI Clock weiter an MIDI Out gesendet.

F10 Utility:

Midi Utility			
MIDI IN1 GM	021 GET DOWN 54		COMPUTER NO
IN2/COMP. Keyboard	Pop&Funk		LOCAL On
MIDI OUT GM+Keyb.	♩ = 105		
COMP. OUT GM+Keyb.	60 60 63 63 63		
Escape	GRAND VIOLAS		
	60 DRUMS	60 BASS	63 CHORD
			63 ORCH. LOW.

ist das einzige Menü, das von der Startseite des MIDI-Menüs aufgerufen werden muss; es gestattet den Zugriff auf einige Einstellungen, die den MIDI-Ports zugedacht sind. Die Parameter, deren Werte durch wiederholtes Betätigen des entsprechenden Funktionsdruckknopfs abgerufen werden, sind:

F1 MIDI In 1: gestattet die Änderung der ursprünglichen Einstellung des MIDI-Ports von GM auf Keyboard.

F2 MIDI In2/Computer: wie bei **F1 MIDI In 1**. Die Einstellung legt auch den MIDI-Eingangstyp fest, der von der Computerschnittstelle verwendet wird.

F3 MIDI Out: bestimmt, welche MIDI-Kanalgruppe an MIDI Out gesendet wird.

F4 Computer Out: bestimmt, welche MIDI-Kanalgruppe an die Computerschnittstelle gesendet wird.

F5 Escape: Rückkehr zur Startseite des MIDI-Menüs.

F6 Computer: wählt den Computertyp aus, der an das SD1 angeschlossen werden soll.

F7 Local On/Off: eine MIDI-Einstellung, bei der, wenn auf **Off** gesetzt, alle SD1-Bereiche nicht mehr vom Keyboard aus gesteuert werden, sondern nur über den Eingang MIDI In.

ÜBER MIDI PROGRAMS, ONE TOUCH-DATENSÄTZE UND REGISTRATIONS ABRUFEN

Program: den entsprechenden Program Change an den dem Right-Bereich zugewiesenen MIDI-Kanal senden. Zum Zweck des Empfangs ist vor Sendung des Program Changes zu prüfen, dass der Druckknopf **PROGRAM** aktiviert wurde (LED leuchtet auf).

One Touch: den entsprechenden Program Change an den dem Right-Bereich zugewiesenen MIDI-Kanal senden. Zum Zweck des Empfangs ist vor Sendung des Program Changes zu prüfen, dass der Druckknopf **1 TOUCH** aktiviert wurde (LED leuchtet auf).

Registration: den entsprechenden Program Change an den dem Right-Bereich zugewiesenen MIDI-Kanal senden. Der Zustand des Druckknopfs **REGISTRATION** ist unerheblich.

BANK SELECT UND PROGRAM CHANGE

Wir führen hier das vollständige Verzeichnis der Werte von Bank Select (CC 0) und Program Change bezüglich Voice Preset, User Voice, Drum Set, Flash RAM an. Das SD1 verwendet als Bank Select nur Control Change 00.

Ein MIDI-Pedal verwenden

Channel rx					
Right	--	User/Ram/Drw	1	Drum2	9
Left	--	2nd Voice	2	Drum1	10
Global	--	Lower1	3	Chord4	11
Registr.	--	Lower2	4	Chord5	12
Vocalize	--	Bass	5	Voice1	13
		Chord1	6	Voice2	14
		Chord2	7	Voice3	15
		Chord3	8	Voice4	16
CHANNEL		MIDI SETUP			
TRANSMIT		General1			
Escape					

Das SD1 gestattet den Anschluss eines MIDI-Pedals zur Steuerung der manuellen Basslinie und der Einstellung der Akkorde. Es ist hierfür erforderlich, den MIDI-Empfangskanal des Bassteils mit dem Übertragungskanal des Pedals wie folgt abzustimmen:

- Das MIDI-Pedal an MIDI In 2 (Keyboard) anschließen.
- Von der Hauptmenüseite aus **F6 MIDI** drücken.
- **F2 Channel Receive** anwählen.
- Mit den **CURSOR** +/-Knöpfen auf den Parameter **Bass** gehen und mit den **VALUE** +/-Knöpfen den MIDI-Empfangskanal nach Maßgabe des Übertragungskanals des Pedals ändern.
- **MANUAL BASS** aktivieren, um das Pedal im Orgel-Modus zu verwenden, wobei der Bassklang an den im Moment abgerufenen Style gekoppelt ist.

Das Pedal kann auch verwendet werden, um Akkorde zu spielen, allerdings können mit dem Pedal allein nur Dur-Akkorde gespielt werden. Um die Tonart der Akkorde zu ändern, sind die Switches der als Optional zu liefernden Pedalsteuerungen FS13 und FS6 zu verwenden. Oder Sie bringen ein Pedal für Gitarristen mit vier Switches (Mod. 9AC101) zum Einsatz, das über einen speziellen Modus zur Eingabe der Tonartänderung verfügt. Um dieses zu aktivieren, ist wie folgt vorzugehen:

- Von der Hauptmenüseite aus **F3 Utility** anwählen.
- Mit den **PAGE** +/-Knöpfen auf die Seite 2/3 gehen.
- **F9 4Sw. Mode** auf **On** setzen.

Die geänderten MIDI-Parameter können in einem MIDI-Setup gesichert werden, während der Status von **4Sw. Mode** in einer Registration gesichert werden kann.

Demo & Hit

Während der Live-Darbietungen kann es von Vorteil sein, ein Stückverzeichnis zur Verfügung zu haben, das auf einfachen Knopfdruck abrufbar ist. Demo & Hit ist eine Funktion, die mit der **Master Folder**-Funktion in Verbindung steht und direkt auf einen speziellen Hard Disk-Folder bezogen ist, in dem jede von Diskette oder Festplatte stammende Midi-Datei gespeichert wird, wobei auf den 99 Seiten jeweils 10 Midi-Dateien zusammengefasst sind. Die Demo & Hit-Funktion erstellt keine Verknüpfung und auch keine Paralleldatei zur ursprünglichen, sondern kopiert die Datei als solche von der Quellplatte bzw. dem Quellfolder. Die kopierten Midi-Dateien werden über die entsprechenden Druckknöpfe am Display abgerufen.

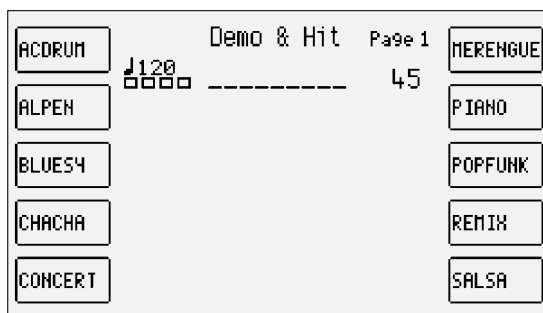
EINE MIDI-DATEI VON DISKETTE IN DEN DEMO & HIT-FOLDER IMPORTIEREN

- Die **MASTER FOLDER**-Funktion aktivieren.
- Nach Einschieben der Diskette **DISK** ansteuern und mit **PAGE +/-** auf Floppy gehen.
- Die zu kopierende Datei mit den Druckknöpfen **VALUE +/-** und **CURSOR +/-**, wenn mehrere Seiten vorhanden sind, auswählen und die Wahl mit **F10 Select** bestätigen.
- Neben den Namen der gewählten Midi-Dateien erscheint das Symbol "►".
- **F4 Copy** drücken.
- Von der abgerufenen Seite aus ist es möglich, den Namen der Midi-Datei mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-**-Druckknöpfen zu ändern. Bevor der Kopiervorgang mit **F10 Execute** gestartet wird, ist der Zielfolder in "**Songs To Demo & Hit**" zu ändern, indem der Funktionsdruckknopf **F3** betätigt wird!

EINE MIDI-DATEI VON EINEM HARD DISK-FOLDER IN DEN DEMO & HIT-FOLDER IMPORTIEREN

- Durch Betätigen des entsprechenden Druckknopfs in das **DISK**-Menü einsteigen.
- Mit **F8 Folder** wird das vollständige Verzeichnis der im Moment auf Hard Disk vorhandenen Folder abgerufen.
- Den Folder anwählen, der die zu exportierende Midi-Datei enthält, indem die Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Druckknöpfe) eingegeben wird oder das Verzeichnis mit den **VALUE +/-**-Druckknöpfen durchlaufen wird. Wenn die **Master Folder**-Funktion während des Kopiervorgangs der Datei von Diskette auf Festplatte aktiviert war, sind die Midi-Dateien im Folder 91.
- Wurde der Folder gewählt, ist **F7 Copy** zu drücken.
- Am Display wird der Inhalt des Folders angezeigt; um die zu transferierenden Midi-Dateien anzuwählen, sind die Druckknöpfe **VALUE +/-** und **CURSOR +/-** sowie zur Bestätigung der Wahl **F10 Select** zu betätigen.
- Nach Auswahl der Midi-Dateien ist **F8 Target Folder** zu drücken, um den Zielfolder zu definieren. Mit den Druckknöpfen **VALUE +/-** den Folder Demo & Hit auswählen.
- **F10 Exec.** betätigen, um den Kopiervorgang der Midi-Dateien anzusteuern. Von der abgerufenen Seite aus ist es möglich, den Namen der Midi-Datei mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-**-Druckknöpfen abzuändern und die Kopie einer einzelnen Midi-Datei mit **F10 Execute** zu bestätigen oder mit **F9 Copy All** alle Midi-Dateien zu kopieren, ohne deren Namen zu ändern.

DEMO & HIT VERWENDEN



Nachdem alle erforderlichen Midi-Dateien kopiert worden sind, wird die Funktion Demo & Hit durch gleichzeitiges Betätigen der Druckknöpfe **PIANIST** und **STYLE SETTING** aktiviert (die LEDs der beiden Druckknöpfe leuchten nicht auf). Am Display erscheinen die Namen der kopierten Midi-Dateien in chronologischer Reihenfolge; auf mehreren Seiten verteilt sind sie mit den Druckknöpfen **PAGE +/-** zu durchlaufen und mit den entsprechenden Funktionsdruckknöpfen gekoppelt. Wird einer dieser Druckknöpfe betätigt, wird die jeweilige Midi-Datei unmittelbar zur Ausführung gebracht, ohne dass **START** gedrückt wurde. Wird ein weiterer dieser Funktionsdruckknöpfe betätigt, wird die hiermit gekoppelte Midi-Datei zur Ausführung gebracht und die vorgehende unterbrochen.

DIE MIDI-DATEIEN IN DEMO & HIT ORGANISIEREN

Es ist möglich, die Position einer Midi-Datei auf den Demo & Hit-Seiten zu löschen oder zu ändern.

Die eventuell in Ausführung befindliche Midi-Datei anhalten, indem **START** gedrückt wird.

Den Druckknopf * (**FOLK**) betätigen; am Display erscheint das komplette Verzeichnis der Midi-Dateien, die mit **VALUE +/-** und **CURSOR +/-** zu durchlaufen sind.

Die zu ändernde Demo & Hit-Seite mit den **PAGE +/-** -Druckknöpfen oder durch Eingabe der Seitenzahl über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Druckknöpfe) anwählen. Die Seitenzahl erscheint oben rechts am Display.

Mit den Funktionsdruckknöpfen **F1-F10** die Speicherstelle der Midi-Datei, die geändert werden soll, definieren. Es kann auch ein leerer Speicherplatz gewählt werden.

Die Midi-Datei, die ersetzt werden soll, aus dem Verzeichnis am Display auswählen.

* (**FOLK**) drücken, um dem Speicherplatz die gewählte Midi-Datei zuzuweisen.

Um einen Speicherplatz zu löschen, sind gleichzeitig die Druckknöpfe **VALUE +/-** zu betätigen.

Die Änderungen mit **SAVE/ENTER** sichern. Die abgerufene Seite gestattet es, die vorhergehenden Bedingungen wieder herzustellen, indem **F4 Undo** gedrückt wird. Um den Speichervorgang rückgängig zu machen, ist **F5 Escape** zu drücken. Um die Einstellungen auf Hard Disk zu sichern, ist **F8 Disk Save** zu betätigen. Um zur Anordnung der Midi-Dateien nach ihrer Nummerierung zurückzukehren, ist **F9 Default** zu drücken und um die Änderungen im Flash-Speicher zu sichern, ist **F10 Save** zu betätigen.

DISK

Das SD1 integriert eine serienmäßige 6-GB-Festplatte mit einem Laufwerk für 720 Kb (DD)- oder 1,4 MB (HD)-Disketten. Für die Disketten verwendet das SD1 eine DOS-Formatierung, so dass es möglich ist, dieselben Disketten zu verwenden, um Dateien von PC oder Mac zu importieren bzw. hierhin zu exportieren. Der Direktanschluss an einen PC auf der Rückseite der Schaltplatte gestattet die Verwaltung des Hard Disk-Inhalts von einem PC aus und dies dank einer hochentwickelten Anwendung von Ketron.

FUNKTIONEN UND DATEIVERWALTUNG DER HARD DISK

Wie bei jeder anderen Festplatte eines Computers haben Sie beim SD1 die Möglichkeit, Mappen (Folder) zu erstellen und kompatible Dateien zu kopieren, umzubenennen und zu löschen. Grundsätzlich arbeitet das SD1 mit Dateiverzeichnissen, allerdings gibt es auch die Master Folder-Funktion, mit der verschiedene Vorgänge vereinfacht werden. Die Hard Disk kann bis zu maximal 99 Folder (oder Mappen) enthalten, wovon jeder eine Kapazität von 999 Dateien aller Art besitzt. Dateien und Folder werden in alphabetischer Reihenfolge angezeigt, und es wird ihnen eine fortlaufende Nummer nach Maßgabe des Zeitpunktes ihrer Erstellung zugeteilt. Diese Nummer dient in bestimmten Fällen zum direkten Abruf der Datei bzw. des Folders durch Eingabe derselben über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe)..

DIE MASTER FOLDER-FUNKTION

Das SD1 gestattet es, die Such- und Speichervorgänge dank des Master Folder-Konzepts zu vereinfachen. Es handelt sich praktisch um einige von Ketron erstellte Folder, die als Bezugspunkt dienen, wenn der Druckknopf **MASTER FOLDER** aktiviert wurde. Auf diese Weise ist es möglich, automatisch Dateien zu sichern oder zu laden, die im entsprechenden Folder sind, ohne sich damit auseinandersetzen zu müssen, beim Speichern oder Laden die geeignete Mappe zu wählen. Für jede Betriebsumgebung weiß das SD1 immer, welche Mappe die richtige für den Dateityp ist, der gerade in Bearbeitung steht. Die von Ketron zu diesem Zweck erstellten Mappen sind wie folgt gegliedert und nummeriert:

Name der Mappe	Dateityp	DOS-Zusatz
MIDIFILE (Folder 91)	Standard Midi-Datei	.MID
PROGRAM (Folder 92)	Program	.PRG
	Single Program	.SPG
REGISTRATION (Folder 93)	Single Registration	.REG
	Block Registration	.SRG
SOUND (Folder 94)	Sound Bank	.SND
	Einzelne Samples	.WAV
	Multisamples	.MSP
	Instruments	.INS
STYLE (Folder 95)	Pattern	.PAT
	Custom Style	.STY
	Block Style	.BLK
DEMO & HIT (Folder 96)	Standard MIDI-Datei	.MID
TEXTFILE (Folder 97)	Textdatei	.TXT

Eine weitere Mappe (**USER** Folder 98) ist innerhalb des **Master Folders** für alle jene Dateien vorgesehen, die aus der Änderung der internen SD1-Parameter hervorgehen. Im Folder **USER FILE** (Folder 98) sind einige Dateien zusammengefasst. Im Unterschied zu dem jedoch, was wir bisher gesehen haben, entspricht die Gliederung keinen tatsächlichen Mappen, sondern ist eine SD1-interne Besonderheit, welche die Suche vereinfacht.

Klasse	Dateityp	DOS-Zusatz
GLOBAL	Globale Einstellungsparameter des Menüs Power Up Setup	.PON
U. VOICE	Bank mit 128 benutzerdefinierten User Voices	.USV
U. DRUMS	Speicherbank für User Drum Kits	.USD
VOCAL SET	Vocalizer-Parameter	.VOC
REGISTRAT.	Bank mit 198 benutzerdefinierten Registrations oder Single Registrations	.REG
		.SRG
PROGRAM	Bank mit 128 benutzerdefinierten Programs	.PRG

Beim Kauf des SD1 enthält die Festplatte Folder, die leer sein können und eben als Bezug für die Master Folder-Funktion dienen: diese Mappen sind schreibgeschützt und können nicht gelöscht werden.

DIE VERWENDUNG DER MASTER FOLDER-FUNKTION

Sie werden sich fragen, wann es sich empfiehlt, den **Master Folder** zu aktivieren und wann nicht. Zunächst ist zu sagen, dass, wenn Sie keine Erfahrung mit der Verwendung und der Organisation einer Festplatte haben, der Master Folder Zeit sparen hilft und die Suchvorgänge wesentlich vereinfacht. Im allgemeinen sind mindestens drei Möglichkeiten gegeben, die Dateien auf Festplatte zu ordnen:

- individuelle Mappen für jeden Dateityp erstellen (ähnlich dem **Master Folder**);
- Mappen für einen Arbeitsbereich erstellen und alle Dateien einfügen, die für die hiermit verbundenen Jobs nützlich sein können, unabhängig von ihrer Herkunft;
- Gruppen von Mappen erstellen, die nur einen Dateityp enthalten und auf einen Arbeitsbereich bezogen sind.

Wenn auf der einen Seite diese Strategien von gleichem Wert sind, könnten sie auf der anderen Seite doch Verwirrung stiften, wenn Sie eine bestimmte Datei suchen. Dieser Einwand betrifft vor allem die letzten beiden Arbeitsmethoden. Aus diesem Grund haben Sie gedacht, dass das **Master Folder**-Konzept (d.h. eine Mappe für jede homogene Dateigruppe) für den Musiker von Vorteil ist, der keine Zeit damit verlieren möchte, zu sichern und anschließend eine Datei zu kreieren. Sie können natürlich vorgehen, wie es Ihnen beliebt, aber berücksichtigen Sie, dass Sie bei aktiviertem **Master Folder** nicht daran denken müssen, den Ziel-Folder für die Datei in Bearbeitung bestimmen müssen: dies wird vom SD1 besorgt! Außerdem ändert sich bei aktiviertem **Master Folder** das **DISK**-Menü, das ebenso einfacher zu verwalten ist.

Beim Laden einer Datei gestattet die Aktivierung des **Master Folders** den in einer bestimmten Betriebsumgebung erforderlichen Folder in Echtzeit abzurufen. Wenn wir uns beispielsweise in **Song Play** befinden, führt der Zugriff auf **Disk** zum unmittelbaren Abruf des Folders Midifile. Und das ist noch nicht alles: wenn wir nämlich für ein Stück eine Midi-Datei, eine User Voice-Bank, eine Audiodatei, eine .TXT-Datei und einen Style laden wollen, müssten wir auch bei aktiviertem **Master Folder** alle Dateien suchen und einzeln laden. Das SD1 jedoch bietet eine Besonderheit: die Registrations und Midi-Dateien können automatisch die notwendigen Dateien abrufen und laden, seien diese Text- oder Audiodateien. Die für diese Automatisierung erforderlichen Vorgänge sind in den jeweiligen Kapiteln bezüglich Registrations, Song Play, Midi-Dateien, Textdateien, Audiodateien und RAM/FLASH beschrieben.

ALLGEMEINE REGELN

- Zugriff auf alle Funktionen bezüglich Hard Disk und Floppy Disk durch Druck auf **DISK**
- Die Master Folder-Funktion ist dann zugeschaltet, wenn die LED des Druckknopfs **MASTER FOLDER** leuchtet
- Wollen Sie mit Hard Disk arbeiten, ist der Druckknopf **HARD (PAGE -)** zu betätigen
- Wollen Sie mit Floppy Disk arbeiten, ist der Druckknopf **FLOPPY (PAGE +)** zu betätigen.
- Um das Disk-Menü zu verlassen, ist der Druckknopf **DISK** oder **EXIT** zu betätigen.

Bei geöffneter **Disk**-Seite werden in der Mitte des Displays je nach angewählter Funktion die Dateien oder Folder angezeigt. Neben der verwendeten Disk (Hard oder Floppy) steht in eckiger Klammer die Nummer und der Name des im Moment gewählten Folders. Unmittelbar darunter wird auch die Anzahl der enthaltenen Elemente angezeigt, seien diese Dateien oder Folder. Ebenso wird anhand der oben angeführten Tabelle die Typologie derselben Elemente angegeben.

WIE DIE DATEIEN ZU VERWALTEN SIND

Die Verwaltung der Dateien in einem Folder läuft nach den folgenden Regeln ab:

- In der Mitte des Displays sind Dateien in alphabetischer Reihenfolge angezeigt. Um das Verzeichnis der Dateien zu durchlaufen, sind die **VALUE + VALUE** - Knöpfe zu verwenden.
- Zur Anwahl einer Datei, damit diese in den Speicher geladen, kopiert, gelöscht oder umbenannt wird, ist der **F10 Select** Funktionsdruckknopf zu betätigen.
- Um die nachfolgenden Seiten (sofern vorhanden, was durch Pfeile signalisiert wird) zu öffnen, sind die **CURSOR + CURSOR** - Knöpfe zu verwenden.
- Um eine Datei nach Anwahl mit **F10 Select** zu laden, ist der Funktionsdruckknopf **F2 Load** zu betätigen.
- Um eine Datei von Hard Disk auf Floppy Disk und umgekehrt zu kopieren, ist der Funktionsdruckknopf **F4 Copy** zu betätigen.
- Um eine angewählte Datei endgültig zu löschen, ist der Funktionsdruckknopf **F6 Delete** zu betätigen.
- Um eine angewählte Datei umzubenennen, ist der Funktionsdruckknopf **F7 Rename** zu betätigen.

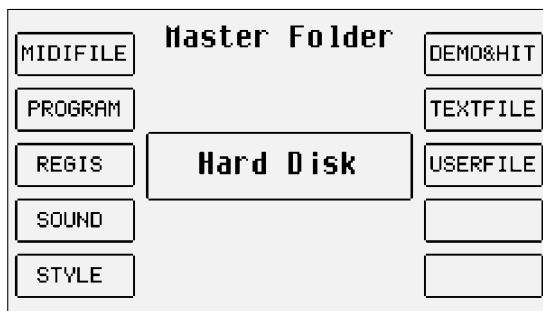
WIE DIE FOLDER ABZURUFEN SIND

Das SD1 verhält sich in Abhängigkeit der Zuschaltung des **Master Folders**. Bei aktiviertem Master Folder können nur die damit verknüpften Folder gewählt werden, indem direkt die Nummer des jeweiligen Folders über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) eingegeben wird oder der gewünschte Folder mit der Funktion **F5 Folder Choice** angewählt wird. Bei deaktiviertem **Master Folder** ist es nicht möglich, auf die vom **Master Folder** verwendeten Folder zuzugreifen, und die Wahl der Folder erfolgt nur durch Eingabe der entsprechenden Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe).

DIE DISK-FUNKTIONEN FÜR DIE HARD DISK

Das SD1 verfügt über einige Funktionen, um die Ladevorgänge zu vereinfachen: es kann den gesamten Inhalt eines einzelnen Folders anzeigen; nur einen Dateityp am Display anzeigen, wenn verschiedene Dateitypen in demselben Folder enthalten sind; eine oder mehrere zu ladende Dateien wählen. Und dies neben den üblichen Funktionen wie Load, Copy und Rename. Das SD1 kann nicht den gesamten Inhalt der Hard Disk anzeigen, indem Dateien und Folder in Gruppen zusammengefasst werden, sondern es kann nur ein Folder nach dem anderen angezeigt werden. Einige Funktionen hängen von der Zuschaltung der Master Folder-Funktion ab. Nachstehend sind die angezeigten Funktionen erläutert:

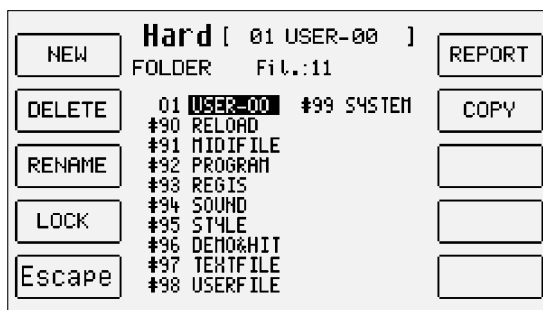
F1 Dir (bei aktiviertem **Master Folder**):



ruft die eventuelle Gliederung des im Moment in Verwendung stehenden Folders ab, um die Dateisuche anhand der folgenden Ordnung zu vereinfachen:

- 91 Midifile: **F1 Global:** zeigt den gesamten Folder-Inhalt an.
F2 Midifile: zeigt nur die Midi-Dateien mit .MID-Zusatz an.
F3 Chain: zeigt die Chain-Dateien für die Verkettung der Midi-Dateien an.
- 92 Program: **F1 Global:** zeigt den gesamten Folder-Inhalt an.
F2 Single Program: zeigt nur die Single Program-Dateien an.
- 93 Registration: **F1 Global:** zeigt den gesamten Folder-Inhalt an.
F2 Single Registration: zeigt nur die Single Registration-Dateien an.
- 94 Sound: **F1 Global:** zeigt den gesamten Folder-Inhalt an.
F2 Instrument: zeigt nur die Instrument-Dateien an.
F3 Wave: zeigt nur die .WAV-Dateien an.
F4 MSP: zeigt nur die Multisample-Dateien an.
F5 Block: zeigt nur die Sound Block-Dateien an.
- 95 Style: **F1 Global:** zeigt den gesamten Folder-Inhalt an.
F2 Pattern: zeigt nur die Pattern-Dateien an.
F3 Block: zeigt nur die Dateien der Block Styles-Gruppen an.
F4 Styles: zeigt nur die Dateien der Custom Style-Parameter an.
- 96 Demo & Hit: **F1 Global:** zeigt den gesamten Folder-Inhalt an.
F2 Midifile: zeigt nur die Midi-Dateien an.
- 97 Text: **F1 Global:** zeigt den gesamten Folder-Inhalt an.
F2 Text: zeigt nur die .TXT-Dateien an.
- 98 Userfile: **F1 Global:** zeigt den gesamten Folder-Inhalt an.
F2 User Voice: zeigt nur die User Voice-Dateien an.
F3 User Drum: zeigt nur die User Drum Set-Dateien an.
F4 Vocalset: zeigt nur die Vocal Set-Dateien an.
F5 Registration: zeigt nur die Block Registration-Dateien an.
F6 Program: zeigt nur die Block Program-Dateien an.

F1 Dir (bei deaktiviertem **Master Folder**):



ruft am Display den gesamten Inhalt des in Verwendung stehenden Folders unabhängig von den Dateitypen ab. Wenn Global angezeigt wird, heißt das, dass alle Dateien erfasst sind.

F2 Load: gestattet es, in den geeigneten Speicher die im Moment aufgerufene Datei zu laden, sofern keine Datei mit **F10 Select**

angewählt wurde. Wenn hingegen bereits eine oder mehrere Dateien mit **F10 Select** angewählt wurden, werden nur die durch das Symbol > gekennzeichneten geladen. Eine weitere Möglichkeit für Folder mit wenigen Dateien besteht in der Auswahl des gesamten Inhalts durch gleichzeitigen Druck auf **VALUE +/-**.

F3 Save: ruft eine Seite ab, in der der Dateityp gewählt werden kann, welcher auf Disk gespeichert werden soll. Einige dieser Optionen sind allerdings nicht immer aktiv. Es ist darüber hinaus vorzuziehen, die Dateien in dem Moment zu sichern, in dem sie programmiert werden, und dies mittels Save-Funktionen, um Wahlfehler zu vermeiden. Die Sicherung aller dieser Dateien erfolgt immer in dem im Moment angewählten Folder. Die Optionen sind:

F1 Global: führt auf die vorhergehende Seite zurück.

F2 Program: aktiviert eine Seite mit den folgenden Wahlmöglichkeiten:

F1 Program: ruft alle gespeicherten Programs auf und bietet die Möglichkeit, die Dateien mit den Keyboardtasten umzubenennen. Der Vorgang wird mit **F10 Exec** quittiert oder über **F5 Escape** abgebrochen.

F2 Single Program: nicht aktiv.

F3 Block Registration: steuert die Sicherung aller Registrations in einer einzigen Datei in Flash RAM an. Die aufgerufene Seite gestattet es, der Datei mit den Keyboardtasten einen Namen zu geben, den Vorgang mit **F10 Exec** zu quittieren oder über **F5 Escape** abzubrechen.

F4 Pattern: nicht aktiv.

F5 Midifile: nicht aktiv.

F6 Custom Styles: sichert in einer einzigen Datei ausschließlich die Einstellungen der Parameter der Custom Styles in Flash RAM und nicht die einzelnen Spuren mit MIDI-Ereignissen. Die aufgerufene Seite gestattet es, der Datei mit den Keyboardtasten einen Namen zu geben, den Vorgang mit **F10 Exec** zu quittieren oder mit **F5 Escape** abzubrechen.

F7 Sound Block: gestattet es, die in RAM geladenen Audiodateien und Vocalizer-Setups mit den folgenden Optionen zu speichern:

F1 Sound: nicht aktiv.

F2 Wave: sichert die Datei in .WAV-Format im RAM-Speicher des Samplers und ruft eine Seite auf, die es gestattet, die geladene Audiodatei mit den Keyboardtasten umzubenennen, den Vorgang mit **F10 Exec** zu quittieren oder über **F5 Escape** abzubrechen.

F3 MSP: sichert das in den RAM-Speicher des Samplers geladene Multisample und ruft eine Seite auf, die es gestattet, die geladene Audiodatei mit den Keyboardtasten umzubenennen, den Vorgang mit **F10 Exec** zu quittieren oder über **F5 Escape** abzubrechen.

F4 Instruments: nicht aktiv.

F5 Vocalize: sichert die Vocalizer-Setups in einer einzigen Datei und ruft eine Seite auf, die es gestattet, die geladene Audiodatei mit den Keyboardtasten umzubenennen, den Vorgang mit **F10 Exec** zu quittieren oder über **F5 Escape** abzubrechen.

F8 Text: nicht aktiv.

F9 User Voice: sichert in einer einzigen Datei die gesamte User Voice-Bank und ruft eine Seite auf, die es gestattet, die geladene Audiodatei mit den Keyboardtasten umzubenennen, den Vorgang mit **F10 Exec** zu quittieren oder über **F5 Escape** abzubrechen.

F10 User Drum: sichert die User Drum Sets und ruft eine Seite auf, die es gestattet, die geladene Audiodatei mit den Keyboardtasten umzubenennen, den Vorgang mit **F10 Exec** zu quittieren oder über **F5 Escape** abzubrechen.

F3 Save, (Folder 91 Midifile, Master Folder aktiv): wenn sich im Folder Midi-Dateien befinden sollten und die **Master Folder**-Funktion zugeschaltet ist, wird die Funktion **F3 Save** zur Funktion **F3 Convert**, mit der eine Midi-Datei mit .KAR-Zusatz automatisch in eine Midi-Datei mit .MID-Zusatz konvertiert wird.

F4 Copy: gestattet es, eine oder mehrere Dateien von Floppy Disk auf Hard Disk umgekehrt zu kopieren. Die Kopierfunktion arbeitet in Abhängigkeit der Zuschaltung des **Master Folders**. Wenn dieser aktiviert ist, werden die Dateien automatisch in den vorbestimmten Folder kopiert. Wenn dieser deaktiviert ist, ist der Ziel-Folder unter jenen festzulegen, die nicht dem **Master Folder** verknüpft sind. Im nachstehenden Absatz sind die Kopiervorgänge beschrieben. Die Kopie von einem Folder in den anderen ist im Absatz **F8 Folder** erläutert.

KOPIE VON FLOPPY AUF HARD DISK

Der Kopiervorgang von Floppy auf Hard Disk bedingt vorab die Wahl der Ziel-Folders. Wenn der **Master Folder** aktiviert ist, werden die kopierten Dateien in den von Ketron vordefinierten Foldern angeordnet. Wenn der **Master Folder** nicht aktiviert ist, ist es erforderlich, den Ziel-Folder zu bestimmen, wobei wie folgt vorzugehen ist:

- Das **DISK**-Menü mit dem hierfür vorgesehenen Druckknopf aktivieren.
- Hard Disk mit den **PAGE +/-**-Knöpfen wählen.
- Über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) den Ziel-Folder eingeben. Wenn die Nummer des Folders nicht bekannt ist, ist **F8 Folder** zu betätigen, um das Verzeichnis abzurufen. Von dieser Seite aus ist es auch möglich, einen Folder mit **F1 New** zu kreieren. Der angewählte Folder wird in der ersten Zeile des Displays angezeigt.

Nach Wahl des Folders ist es möglich, zur Floppy Disk zurückzukehren und mit den **PAGE +/-**-Knöpfen die nachfolgenden Schritte anzusteuern.

Die zu kopierenden Dateien werden mit folgenden Knöpfen ausgewählt:

- Mit **VALUE +/-** bewegen Sie sich unter den visualisierten Dateien von einer zur anderen.
- Mit **CURSOR +/-** gehen Sie auf die nächste Dateiengruppe über, falls vorhanden.
- Mit **F10 Select** bestätigen Sie die zu kopierende Datei, neben der ein Pfeil erscheint, um die Auswahl zu bestätigen.

Durch gleichzeitigen Druck auf die **VALUE +/-** Knöpfe werden alle auf der Diskette oder im aktiven Folder vorhandenen Dateien gewählt. Falls viele Dateien, jedoch mit unterschiedlichen Endungen vorhanden sind, kann sich die Funktion **F5 File Choice** als nützlich erweisen. Mit dieser Funktion wird eine Seite geöffnet, auf der mit den entsprechenden Knöpfen die Dateiart unter den vorhandenen ausgewählt wird. Beachten Sie, dass zum Laden eines Styles Pattern und nicht Custom Styles gewählt werden muss. Nach Anwahl der zu kopierenden Dateien starten Sie den Vorgang mit **F3 Copy**. Die nun erscheinende Seite gibt die Ursprungsdatei an (**Copy...**) sowie das Ziel des Kopiervorgangs (**From... To...**), zusammen mit mehreren Optionen.

Am Display wird in der Mitte der Name der zuerst gewählten Datei angegeben, der mit den Keyboard-Tasten und den **CURSOR +/-** Knöpfen geändert werden kann.

Es ist möglich, jede einzelne Datei zu kopieren, indem jedes Mal der Kopiervorgang mit **F10 Execute** bestätigt wird. Wurde der Name nicht abgeändert, so hat die kopierte Datei jeweils den gleichen Namen wie die Ausgangsdatei. Nach Beendigung des Kopiervorgangs erscheint die nächste der gewählten Dateien.

Wurden mehrere Dateien gewählt, so kann der Kopiervorgang der aktuellen Datei mit **F8 Skip** übersprungen werden.

Mit **F9 Copy All** können alle gewählten Dateien in einem einzigen Vorgang kopiert werden, die hiermit den gleichen Namen beibehalten.

Diese Seite kann jederzeit mit **F9 Escape** verlassen werden, und zwar auch dann, wenn lediglich einige der gewählten Dateien kopiert worden sind. Werden Midifiles kopiert, so wird bei aktivem **Master Folder** durch wiederholtes Betätigen des Funktions-Druckknopfs **F3** zwischen den Mappen Midifile und Demo & Hit als Zielmappe gewählt.

KOPIE VON HARD DISK AUF FLOPPY

Nach Einschieben ins Diskettenlaufwerk einer Floppy Disk mit ausreichend freiem Speicherplatz, ist der Folder zu bestimmen, aus dem die Dateien von der Hard Disk wie folgt zu kopieren sind.

Das **Disk**-Menü mit dem hierfür vorgesehenen Druckknopf aktivieren.

Wenn der **Master Folder** zugeschaltet ist, können nur die mit dem **Master Folder** verknüpften Folder, die über **F5 Folder Choice** angezeigt werden, gewählt werden.

Wenn der **Master Folder** nicht zugeschaltet ist, kann jeder Folder der mit dem **Master Folder** verknüpften gewählt werden.

Um einen Folder anzuwählen, ist die entsprechende Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) einzugeben.

Sollte die Nummer des Folders nicht bekannt sein, ist die Funktion **F8 Folder** zu benutzen, mit der alle auf Hard Disk vorhandenen Folder angezeigt werden. Die Nummer des gewünschten Folders über den Zifferntastenblock eingeben und mit **F5 Escape** auf die vorhergehende Seite zurückkehren. Bei deaktiviertem **Master Folder** kann nur ein Dateityp unter den mit **F5 File Choice** angezeigten mit den entsprechenden Funktionsdruckknöpfen gewählt werden. Die zu kopierenden Dateien werden mit folgenden Knöpfen ausgewählt:

- Mit **VALUE +/-** bewegen Sie sich unter den visualisierten Dateien von einer zur anderen.
- Mit **CURSOR +/-** gehen Sie auf die nächste Dateiengruppe über, falls vorhanden.
- Mit **F10 Select** bestätigen Sie die zu kopierende Datei, neben der ein Pfeil erscheint, um die Auswahl zu bestätigen.

Durch gleichzeitigen Druck auf die **VALUE +/-** Knöpfe werden alle im Folder vorhandenen Dateien gewählt.

Nach Anwahl der zu kopierenden Dateien starten Sie den Vorgang mit **F4 Copy**. Die nun erscheinende Seite gibt die Ursprungsdatei an (**Copy...**) sowie das Ziel des Kopiervorgangs (**From... To...**), zusammen mit mehreren Optionen.

Am Display wird in der Mitte der Name der zuerst gewählten Datei angegeben, der mit den Keyboard-Tasten und den **CURSOR +/-** Knöpfen geändert werden kann.

Es ist möglich, jede einzelne Datei zu kopieren, indem jedes Mal der Kopiervorgang mit **F10 Execute** bestätigt wird. Wurde der Name nicht abgeändert, so hat die kopierte Datei jeweils den gleichen Namen wie die Ausgangsdatei. Nach Beendigung des Kopiervorgangs erscheint die nächste der gewählten Dateien.

Wurden mehrere Dateien gewählt, so kann der Kopiervorgang der aktuellen Datei mit **F8 Skip** übersprungen werden.

Mit **F9 Copy All** können alle gewählten Dateien in einem einzigen Vorgang kopiert werden, die hiermit den gleichen Namen beibehalten. Diese Seite kann jederzeit mit **F9 Escape** verlassen werden, und zwar auch dann, wenn lediglich einige der gewählten Dateien kopiert worden sind.

F5 Folder Choice (bei aktiviertem **Master Folder**): gestattet es, einen der mit dem Master Folder verknüpften Folder zu öffnen:

- F1 Midifile**: öffnet den Folder 91 Midifile
- F2 Program**: öffnet den Folder 92 Program
- F3 Registration**: öffnet den Folder 93 Registration
- F4 Sound**: öffnet den Folder 94 Sound
- F5 Style**: öffnet den Folder 95 Style
- F6 Demo & Hit**: öffnet den Folder 96 Demo & Hit
- F7 Textfile**: öffnet den Folder 97 Textfile
- F8 Userfile**: öffnet den Folder 98 Userfile

F5 Files Choice (bei deaktiviertem **Master Folder**): gestattet die Anwahl der Dateien nach Gruppenzugehörigkeit innerhalb des im Moment in

Verwendung stehenden Folders. Die Optionen sind dieselben wie die in **F3 Save** erläuterten.

- F6 Delete:** löscht eine oder mehrere Dateien, die mit **F10 Select** gewählt wurden. Bevor der Vorgang zu Ende geführt wird, zeigt das SD1 eine Warnmeldung an, auf die folgt zu reagieren ist:
F5 Escape: Abbruch des Vorgangs oder
F10 Exec: Quittierung des Löschvorgangs.
- F7 Rename:** gestattet die Umbenennung der angewählten oder einfach markierten Datei durch Zuhilfenahme der Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfe. Auch sind aktiv:
F5 Escape: Abbruch des Vorgangs.
F10 Exec: Quittierung des Vorgangs.
- F8 Folder:** gestattet die Verwaltung und Organisation der einzelnen, durch Eingabe ihrer Nummer (über Zifferntastenblock oder **STYLES**-Knöpfe) abgerufenen Folder, indem die Seite mit den folgenden Optionen geöffnet wird:
F1 New: gestattet es, einen neuen Folder zu erstellen, der durch eine fortlaufende Nummer gekennzeichnet wird; es ist möglich, den Namen mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfen einzugeben. Der Vorgang ist mit **F10 Exec** zu quittieren bzw. über **F5 Escape** abzubrechen.
F2 Delete: löscht den Folder, der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen oder durch Eingabe der Nummer abgerufen wurde, und mit ihm alle hierin enthaltenen Dateien. Bei Ansteuern des Löschvorgangs wird eine Warnmeldung mit den folgenden Optionen angezeigt: **F5 Escape** zum Abbrechen oder **F10 Exec** zur Quittierung. Nach Betätigung von **F10 Exec** wird erneut eine Meldung angezeigt, um mit **F10 Exec** zu bestätigen oder mit **F5 Escape** abzubrechen. Es ist möglich, die mit dem **Master Folder** verknüpften Folder zu löschen.
F3 Rename: gestattet die Umbenennung des Folders, der mit den **VALUE +/-**-Knöpfen oder durch Eingabe der Nummer abgerufen wurde, indem der Name mit den Keyboardtasten und **CURSOR +/-**-Knöpfen eingegeben wird. Der Vorgang ist mit **F10 Exec** zu bestätigen bzw. über **F5 Escape** abzubrechen.
F4 Lock: schützt den Folder vor eventuellen Delete- und Rename-Vorgängen. Um die Sperrung zu aktivieren, ist der Folder mit den **VALUE +/-**-Knöpfen oder durch Eingabe der Nummer anzuwählen, um anschließend **F4 Lock** zu drücken. Neben dem Folder wird das Symbol "angezeigt. Es können mehrere Folder gesperrt werden. Um den Schutz zu deaktivieren, ist der jeweilige Folder anzuwählen, und erneut **F4 Lock** zu drücken.

EINGABE DES PASSWORTS FÜR DIE GESCHÜTZTEN FOLDER

Die Folder auf Hard Disk, die mit der Funktion **F4 Lock** in der Seite **F8 Folder** des **Disk**-Menüs geschützt wurden, können mit einer weiteren Sicherung versehen werden, indem ein Passwort eingeführt wird, das bei Deaktivierung der Sperre auf Aufforderung einzugeben ist. Die Änderung des Passworts erfolgt wie nachstehend beschrieben:

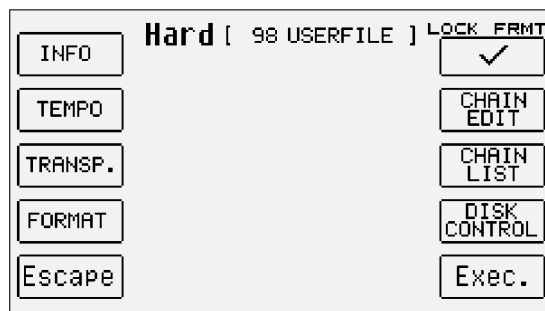
- Von der Hauptmenüseite aus **F3 Utility** aktivieren.
- Die **PAGE +/-**-Knöpfe betätigen, um auf Seite 3/3 zu gelangen.
- **F6 Password** drücken, um das dedizierte Menü zu öffnen.

Die möglichen Optionen sind folgende:

- F1 Modify:** ändert das Passwort. Beim Kauf des Geräts ist kein Passwort gegeben, d.h. Änderung entspricht Neuerstellung. Der Änderungsbefehl erfordert die Eingabe des alten Passworts mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-**-Knöpfen sowie eine erste Bestätigung mit **F10 Confirm**. Hiermit ist es möglich, das neue einzugeben und mit **F10 Confirm** zu quittieren. **F5 Escape** führt auf die Hauptmenüseite zurück. Die Funktion **F6 Flash** ist den künftigen Aktualisierungen vorbehalten; diese darf auf keinen Fall deaktiviert werden, wenn nicht unter Aufsicht eines Fachmanns.
- F5 Escape:** Rückkehr zur vorhergehenden Seite im **Disk**-Menü.
- F6 Report:** erstellt eine .TXT-Datei auf Floppy Disk, die den gesamten Inhalt des im Moment angewählten Folders aufzeigt, wobei die Elemente nach Zusatz und Anfangsbuchstaben geordnet sind. Diese Datei kann sowohl von Mac als auch von PC gelesen werden und sich als nützlich erweisen, um über ein Dateiverzeichnis zu verfügen, vor allem wenn es viele Dateien sind.
- F7 Copy:** gestattet die Kopie von Dateien, die mit **VALUE +/-**, **CURSOR +/-** und **F10 Select** gewählt werden, und dies aus dem im Moment angeklickten Folder bzw. einem Folder nach Wahl auf Hard Disk. Die möglichen Optionen sind:
F5 Escape: Rückkehr zur vorhergehenden Seite im **Disk**-Menü.
F8 Target Folder: Anzeige in der Mitte des Displays des Verzeichnisses der Folder, aus denen mit den **VALUE +/-**-Knöpfen zu wählen ist.
F10 Exec: bestätigt die Kopie der gewählten Dateien in den mit **F8 Target Folder** bestimmten Folder.
Der Vorgang umfasst folgende Schritte:
 - Auswahl des Folders, der die zu kopierenden Dateien enthält.
 - **F7 Copy** drücken.
 - Mit **VALUE +/-**, **CURSOR +/-** und **F10 Select** eine oder mehrere zu kopierende Dateien anwählen.
 - **F8 Target Folder** drücken und aus dem angezeigten Verzeichnis den Ziel-Folder mit den **VALUE +/-**-Knöpfen bestimmen.

- Der Vorgang mit **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen.
- Durch Betätigung von **F10 Exec** wird eine neue Seite geöffnet, in der es möglich, die Datei, die kopiert wird,
- mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-**-Knöpfen umzubenennen. Die möglichen Optionen sind:
F5 Escape: bricht den Vorgang ab und führt zum **Disk**-Menü zurück.
F8 Skip: überspringt die Kopie der laufenden Datei.
F9 Copy All: kopiert alle Dateien, ohne sie umzubenennen.
F10 Execute: quittiert die Kopie der einzelnen Datei.

F9 Utility:



gestattet die Kontrolle einiger Parameter wie Tempo und Transposition einer Midi-Datei, die Formatierung der Hard Disk, die Erstellung von Midi-Dateiketten und die Funktion der Hard Disk. Die möglichen Optionen sind:

F1 Info: zeigt die Größe der Hard Disk, den verfügbaren Speicherplatz auch als Prozentangabe, die Anzahl der vorhandenen Folder und Dateien an.

F2 Tempo: gestattet die Änderung des Tempowertes einer Midi-Datei, die im laufend angewählten Folder enthalten ist. Bei deaktiviertem **Master Folder** ist es erforderlich, die Nummer des Folders einzugeben, der die Midi-Dateien enthält. Bei aktiviertem **Master Folder** ist über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) der Wert 91 (Midifile Folder) einzugeben. Nach Anzeige der Midi-Dateien ist die gewünschte mit den **VALUE +/-** und **CURSOR +/-**-Knöpfen zu wählen und die Eingabe mit **F10 Exec** zu bestätigen. Es wird hierauf ein Fenster geöffnet, wo die Tempoänderung in 1-Schritten mit den **VALUE +/-**-Knöpfen einzugeben ist. Erneut **F10 Exec** drücken, so dass ein weiteres Fenster abgerufen wird, in dem es möglich ist, den Namen der Midi-Datei zu ändern. Den Änderungsvorgang mit **F10 Exec** quittieren oder mit **F5 Escape** abbrechen.

F3 Transposer: gestattet es, den negativen oder positiven Transpositionswert für die angewählte Midi-Datei festzulegen. Bei deaktiviertem **Master Folder** ist es erforderlich, die Nummer des Folders einzugeben, der die Midi-Dateien enthält. Bei aktiviertem **Master Folder** ist über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) der Wert 91 (Midifile Folder) einzugeben. Nach Anzeige der Midi-Dateien ist die gewünschte mit den **VALUE +/-** und **CURSOR +/-**-Knöpfen zu wählen und die Eingabe mit **F10 Exec** zu bestätigen. Das Fenster, das geöffnet wird, gibt die Wahlmöglichkeit zwischen Transposition der Midi-Datei (**Song**) und Transposition der gesamten Tastatur (**Global**). Um die Modalität zu wählen, ist der Funktionsdruckknopf **F9** zyklisch zu betätigen. Am Ende des Vorgangs ist **F10 Exec** zur Quittierung zu drücken oder **F5 Escape**, um den Vorgang abbrechen. Nach der Bestätigung ist es möglich, den Transpositionswert für die Midi-Datei mit den **VALUE +/-**-Knöpfen einzugeben. Es ist erneut mit **F10 Exec** zu bestätigen, woraufhin das Fenster zur Umbenennung der Datei geöffnet wird. Den Transpositionsvorgang mit **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen.

F4 Format: gestattet die Formatierung der Hard Disk, die nur dann vorgenommen werden kann, wenn die Default-Sperre aufgehoben wird: **F6 Lock Format** drücken, mit **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** abbrechen. Nachdem die Sperre aufgehoben wurde, ist die Hard Disk zu formatieren, indem **F4 Format** gedrückt wird. Sie werden zwei Mal zur Quittierung des Vorgangs mit **F10 Exec** aufgefordert. Mit **F5 Escape** hingegen wird der Vorgang abgebrochen. Die Formatierungssperre wird jedes Mal beim Einschalten des SD1 erneut aktiviert, um unwiederbringliche Fehler zu vermeiden. Die Formatierung löscht den gesamten Inhalt der Hard Disk.

F5 Escape: Rückkehr zur vorhergehenden Seite im **Disk**-Menü.

F6 Lock Format: Sperre der Funktion **F4 Format**.

F7 Chain Edit: gestattet es, aus maximal 32 Dateien bestehende Midi-Dateiketten zu bilden. Die Dateien werden nacheinander wiedergegeben mit dem Vorteil, dass sie nicht einzeln abgerufen werden müssen. Diese Funktion ist nur auf Midi-Dateien anzuwenden, die im selben Folder enthalten sind, der bereits für **F3 Transposer** beschrieben abzurufen ist. Nach Betätigung von **F7 Chain Edit** zeigt das SD1 die im Folder enthaltenen Midi-Dateien an, die mit den **VALUE +/-**- und **CURSOR +/-**-Knöpfen aufgerufen werden können. Die verfügbaren Optionen sind:

F5 Escape: Abbruch des Vorgangs.

F7 Save Chain: Erstellung einer Datei mit .CHN-Zusatz innerhalb desselben Folders, der die Midi-Dateien der Kette enthält.

F8 Chain List: zeigt alle Midi-Dateiketten an, die bereits im laufend gewählten Folder enthalten sind.

F10 Select: wählt die Midi-Dateien an, die in die Kette aufzunehmen sind.

Die zur Erstellung einer Midi-Dateikette erforderlichen Schritte sind die folgenden:

- Den Folder anwählen, der die Midi-Dateien enthält.
- **F7 Chain Edit** drücken.
- Die Midi-Datei der Kette mit den **VALUE +/-** und **CURSOR +/-**-Knöpfen bestimmen.

- Die Midi-Datei mit **F10 Select** auswählen, so dass neben dem Namen eine Nummer erscheint, welche die Position innerhalb der Kette angibt.
- Ebenso für die anderen Midi-Dateien vorgehen.
- Sollte eine Datei aufgrund eines Fehlers mit die Kette aufgenommen werden, so ist die betreffende Datei mit **F10 Select** erneut auszuwählen. Die Datei wird hiermit aus der Kette entfernt, und die Nummerierung der anderen Dateien angepasst.
- Sicherung der Kette mit **F7 Save Chain**, in der aufgerufenen Seite kann der Name mit den Keyboardtasten und den **CUR-SOR**-Knöpfen eingegeben werden. Mit **F10 Exec** bestätigen oder mit **F5 Escape** den Vorgang abbrechen.

EINE MIDI-DATEIKETTE VERWENDEN

Die auf diese Weise erstellte Kette wird in **Song Play** mit der Funktion **Load** vom **Disk**-Menü aus geladen oder direkt von der Startseite von **Song Play** abgerufen, indem über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) die Nummer der Kette eingegeben wird. Schalten Sie auf **Song Play**, wird der Titel der ersten Midi-Datei angezeigt. Um die Kette abzuspielen, gibt es drei Möglichkeiten:

- Die Midi-Dateien werden nacheinander automatisch vom SD1 geladen und wiedergegeben, ohne dass irgendeine Taste betätigt werden muss.
- Ohne **Song Play** mit dem **START**-Knopf zu aktivieren, sind die **VALUE +/-**-Knöpfe zur Anwahl der gewünschten Midi-Dateien in der Kette zu betätigen.
- Bei **Song Play** in Ausführung ist, um eine andere Midi-Datei abzurufen, zunächst **COUNT/PAUSE/RESTART** zu drücken und dann mit den **VALUE +/-**-Knöpfen die Datei zu bestimmen. Erneut **COUNT/PAUSE/RESTART** drücken, um **Song Play** mit der neuen Midi-Datei zu reaktivieren.

Wenn in jedem Fall die Ausführung einer Midi-Datei mit dem **START**-Knopf unterbrochen wird, verliert **Song Play** endgültig die Daten der Kette, und sie muss neu geladen werden. Dasselbe gilt für alle Juke-Box-Steuerungen, die beim Verwenden einer Kette deaktiviert sind. Verfügbar allerdings bleibt die Textanzeige.

F9 Disk Control: ruft eine Reihe von Funktionen zur Steuerung der Hard Disk ab. Die Optionen sind:

F1 Surface Control: kontrolliert die Oberfläche der Hard Disk und erfordert einige Minuten. Wenn die Meldung **Fatal Error** angezeigt wird, müssen Sie sich an den Ketron Kundendienst wenden, da die Hard Disk schwer beschädigt ist. Wenn die Oberflächenkontrolle keine Störungen ergibt, kehrt das Display am Ende des Vorgangs zum **Disk Utility**-Menü zurück.

F2 ScanDisk: Prüfung auf Unbeschadetheit der Folder und Dateien; am Ende des Vorgangs ist immer **F10 Escape** zu betätigen, um auf die vorhergehende Seite zurückzukehren. Wenn Fehler diagnostiziert werden, schaltet das SD1 automatisch auf **Repair**.

F3 Repair: Behebung von Fehlern in beschädigten Dateien. Am Ende des Vorgangs ist **F10 Escape** zu drücken.

F5 Escape: Rückkehr zur vorhergehenden Menüseite.

F6 Disk Copy: mittels eines speziellen Kabels ist es möglich eine zweite Hard Disk für Backups anzuschließen. Zwecks näherer Details wenden Sie sich bitte an Ketron.

F7 Standby: gestattet es, durch wiederholtes Betätigen des Druckknopfs **F7** die Zeit in Minuten einzustellen, nach Ablauf derer die Hard Disk auf Bereitschaftsmodus umschaltet, wenn sie nicht verwendet wird. Die Hard Disk ist sofort wieder verfügbar, wenn eine Funktion angesteuert wird, die den Einsatz der Festplatte erfordert.

DIE DISK-FUNKTIONEN FÜR FLOPPY DISK

Wenn eine Diskette verwendet wird, stellt das SD1 folgende Funktionen zur Verfügung:

F1 Dir: zeigt am Display alle Dateien an, die auf der Floppy Disk vorhanden sind.

F2 Load: nachdem eine Datei mit den **VALUE +/-**-Knöpfen und **F10 Select** ausgewählt wurde, ist es möglich, diese in den RAM-Speicher zu laden. Die Dateien mit .PAT-Zusatz hingegen werden auf Hard Disk in den laufenden Folder kopiert, wenn der **Master Folder** deaktiviert ist, oder in den Folder Midifile, wenn der **Master Folder** aktiviert ist.

F3 Save: ruft die Seite auf, in welcher der Dateityp zu wählen ist, der auf Diskette gesichert werden soll. Die Optionen sind dieselben wie die für **F3 Save** im Absatz "Die Disk-Funktionen für Hard Disk" beschrieben wurden. Nicht alle Optionen sind aktiviert.

F4 Copy: gestattet es, die mit den **VALUE +/-**-Knöpfen und **F10 Select** gewählte Datei in den in Verwendung stehenden Folder oder in den Bezugsfolder bei aktiviertem **Master Folder** zu kopieren. Midi-Dateien können mit dem Funktionsdruckknopf **F3** in den Folder Midifile oder in den Demo & Hit-Folder kopiert werden. Der Kopiervorgang sieht auch die Umbenennung, **Skip**-Befehle für einzelne Dateien und **Copy All** für alle Dateien vor. Die Funktion ist identisch mit der Funktion **F4 Copy** der Hard Disk.

F5 File Choice: wenn auf der Diskette mehrere Dateien mit verschiedenen Zusätzen vorhanden sind, können nur bestimmte abgerufen werden, indem der gesuchte Dateityp eingegeben wird. Die Optionen sind dieselben wie bei der Hard Disk.

F6 Delete: löscht eine oder mehrere mit den **VALUE +/-**-Knöpfen und **F10 Select** ausgewählte Dateien.

F7 Rename: gestattet es, eine mit den **VALUE +/-**-Knöpfen ausgewählte Datei umzubenennen.

F9 Utility: ruft eine Seite mit den folgenden Optionen ab:

F1 Info: zeigt den freien Speicherplatz auf der Diskette und die Anzahl der vorhandenen Dateien an.

F4 Format: aktiviert die Formatierung in MS DOS der eingeschobenen Diskette. Hierzu ist es erforderlich, die Sperre aufzuheben, indem **F6 Lock Format** betätigt wird und auf Aufforderung mit **F10 Exec** quittiert wird oder der Vorgang über **F5 Escape** abgebrochen wird.

F5 Escape: Rückkehr zur vorhergehenden Menüseite.

F6 Lock Format: bei Aktivierung ist es unmöglich, eine Diskette am SD1 zu formatieren.

F7 Chain Edit: gestattet die Erstellung von Midi-Dateiketten, die nicht mehr als 32 Midi-Dateien umfassen können. Die Schritte sind dieselben wie die für die Funktion **F7 Chain Edit** der **Utility**-Seite im **Disk**-Menü für Hard Disk beschrieben wurden, auf welches verwiesen wird.

F8 Chain List: zeigt nur die Midi-Dateiketten an, die auf Diskette vorhanden sind.

F10 Exec. nur bei Anzeige der Midi-Dateiketten abrufbar; gestattet die Anzeige der Midi-Dateien, aus denen sich die Ketten zusammensetzen.

F10 Select: bestätigt die Anwahl einer Datei, indem das Symbol "◆" dem Dateinamen vorangestellt wird.

Aktualisierung und Rücksetzung des SD1

AKTUALISIERUNG DES BETRIEBSSYSTEMS

Dank des Einsatzes eines Flash RAM-Speichers für das Betriebssystem kann das SD1 laufend aktualisiert werden, ohne dass es erforderlich ist, den Kundendienst beizuziehen. Die von Ketron gelieferten Originaldateien des Betriebssystems (www.ketron.it) sind auf eine 1,4 MB-Diskette zu kopieren, die aus Kompatibilitätsgründen am besten mit dem SD1 formatiert wird. Für Mac-Benutzer ist der Vorgang identisch, auch im Falle eines USB-Diskettenlaufwerks.

Nach Kopie der Dateien auf die Diskette wie eben beschrieben, ist das SD1 auszuschalten und die Diskette ins Laufwerk zu schieben. Das SD1 einschalten und sofort den Funktionsdruckknopf F6 betätigen. Das SD1 erkennt alle Betriebssystemdateien und aktualisiert den dedizierten Flash RAM-Speicher. Am Ende des Vorgangs wird das SD1 wie gewöhnlich gestartet. Bei den nachfolgenden Einschaltvorgängen ist es nicht mehr notwendig, die Diskette mit dem aktualisierten Betriebssystem vorlaufen zu lassen.

RÜCKSETZUNG AUF DIE DEFAULT-EINSTELLUNGEN DES SD1

Die Hard Disk enthält alle Dateien zur Rücksetzung des SD1 in den Ausgangszustand. Durch Laden einer dieser Dateien werden die eventuell vorgenommenen Änderungen automatisch gelöscht. Um sich auf die Wiederherstellungsdateien Zugriff zu verschaffen, ist der **MASTER FOLDER** zu deaktivieren und über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Knöpfe) die Nummer 90 einzugeben. Der Folder 90 Reload gehört nicht zum **Master Folder** und wird von Ketron nur zur Rücksetzung der Daten geliefert. Die hierin enthaltenen Dateien können nicht gelöscht werden. Um eine bestimmte Gruppe von Datensätzen wiederherzustellen, ist die entsprechende Datei mit den **VALUE +/-**-Knöpfen und **F10 Select** anzuwählen und über **F2 Load** zu laden. Nachstehend führen wir an, welche Datensätze von den Dateien im Folder 90 wiederhergestellt werden:

SD1ALL00.RLD: Backup des gesamten Instruments, dient der erneuten Initialisierung des Keyboards.
 SD1STY0.RLD: alle Original-Flash-Styles.
 1TOUCH.TOU: 1 Touch-Datensätze.
 FIRM0000.SND: Parameter der residenten Voices.
 SD1PRG00.PRG : Programs.
 SD1REG00.REG: Registrations
 SD1STYL.STY: Parameter aller Flash- und Rom-Styles.
 SD1TAB00.RLD: komplettes Reloading von Programs, Registrations, User Voices, User Drums, 1 Touch, Vocal Sets.
 SD1USD00.USD: User Drums
 SD1VOC00.VOC: Vocal Sets
 SD1VOI00.USV: User Voices

Im Folder 90 sind einige spezielle Dateien enthalten, die der Wiederherstellung der Wavetables dienen und für den Endbenutzer nicht von Interesse sind, so dass deren Verwendung hier nicht erklärt ist. Im Folder 98 sind Kopien der Wiederherstellungsdateien für Programs, Registrations, User Voices, User Drum Sets und Vocal Sets enthalten.

BONUS

Der an den Master Folder geknüpfte Folder 95 Style enthält einige zusätzliche Styles, die zur Verfügung stehen, um in den Flash RAM-Speicher geladen zu werden. Es handelt sich um:

Dance1
 Dance2
 Dance3
 Dance4
 Dance5
 PopDown1
 PopDown2
 PopDown3
 PopDown4
 Beguine1Ms
 Beguine2Ms
 TangoMs
 PolkaMs
 WaltzMs
 MazurkaMs
 TarantellaMs
 PartyFox

Die Dance und PopDown-Styles verwenden neue Loops, die auf Hard Disk im Folder 94 Sound resident sind und automatisch bei Abruf der entsprechenden Styles in den RAM-Speicher geladen werden.

Sequencer

Der im Gerät eingebaute Sequencer gestattet es Ihnen, schnell und problemlos Midi-Sequenzen zu erstellen oder zu bearbeiten, denn er verfügt über leistungsstarke Funktionen, die nur in hochwertigen Computerprogrammen zu finden sind. Wenn Sie die Taste SEQUENCER drücken, erhalten Sie Zugang zur Hauptseite. Hinweis: Alle Vorgänge, die Sie mit dem Sequencer durchführen, müssen stets auf der Festplatte gesichert werden (siehe LOAD/SAVE), bevor Sie das Menü verlassen oder das Keyboard ausschalten. Anderenfalls gehen die aufgenommenen Daten unwiderrückbar verloren. Wenn Sie die Funktion Sequencer einschalten, dann wird die erste der 16 verfügbaren Spuren markiert. Alle Spuren, einschließlich des MASTER TRACKS (Tempospur), sind leer. Von der Hauptseite aus erhalten Sie Zugang zu den verschiedenen Funktionen.

NAME:

POSITION	NAME	TEMPO	SIGN	SYNCSTART
1 1 1	SEQUENCE	120	4/4	On
RECORD Overdub	Stat:Free:100%	Chan.		DELETE
QUANTIZE	01 TRACK_01	ALL		COPY
FUNCTION	02 TRACK_02	ALL		MUTE
EDIT	03 TRACK_03	ALL		SOLO
	04 TRACK_04	ALL		
	05 TRACK_05	ALL		
	06 TRACK_06	ALL		
	07 TRACK_07	ALL		
	08 TRACK_08	ALL		

Wenn Sie mit den Tasten Cursor<> Zugang zu diesem Feld nehmen, können Sie der Sequenz einen anderen Namen geben (die aktuelle Voreinstellung lautet "SEQUENCE"). Drücken Sie die Taste Save/Name, worauf ein Bearbeitungsfenster mit dem derzeit verwendeten Namen der Sequenz erscheint. Jedes Zeichen wird durch ein Blinkzeichen hervorgehoben und kann anhand der Tastatur abgeändert werden. Jeder Taste ist ein Buchstabe oder eine Ziffer zugeordnet, welche dem Zeichen, das auf der Taste aufgedruckt ist, entspricht. Nachdem Sie ein Zeichen eingetippt haben, geht der Cursor automatisch um eine Stelle weiter (Sie können maximal 8 Zeichen eingeben). Als Alternative zur Tastatur können Sie auch die Werttasten +/- verwenden. In diesem Fall bewegt sich der Cursor nicht automatisch weiter. Wenn die Werttasten - und + gleichzeitig gedrückt werden, dann werden alle Zeichen ab der Position des Cursors automatisch gelöscht. Mit den Tasten Cursor<> können Sie den Cursor von einem Zeichen zum anderen bewegen. Bestätigen Sie den neuen Namen durch Drücken der Taste F10(Execute), wenn Sie hingegen den Bearbeitungsvorgang beenden wollen, drücken Sie F5(Escape).

TEMPO:

Hierbei handelt es sich um die Geschwindigkeit (ausgedrückt in Vierteln pro Minute), mit der die Sequenz ausgeführt wird, nachdem sie aufgenommen worden ist. Der voreingestellte Tempo-Wert entspricht dem Style, der zuletzt ausgewählt worden ist. Das Tempo wird gewechselt, indem Sie mit den Tasten Cursor<> Zugang zum Feld TEMPO nehmen und den Wert dann mit den Werttasten +/- ändern. Wenn Sie die Aufnahme starten, wird das Tempo im MASTER TRACK gespeichert. Während der Aufnahme können Sie anhand der Tasten Fast/Slow eventuelle Tempoänderungen im MASTER TRACK speichern. Auch nach erfolgter Aufnahme kann das Tempo noch eingegeben, geändert oder gelöscht werden, und zwar anhand der Funktionen des Menüs MASTER TRACK, welche im Nachfolgenden besprochen werden.

TIME SIGNATURE:

Hierbei handelt es sich um die musikalische Unterteilung der Takte. Der voreingestellte Wert ist der 4/4-Takt, das heißt, jede Einheit ist in vier Viertel eingeteilt. Sie können die Werte im TIME SIGNATURE ändern, indem Sie anhand der Cursortasten <> Zugang zum Feld SIGN nehmen und die Nenner- oder Zählerwerte mit den Werttasten +/- ändern. Wenn Sie die Aufnahme starten, so wird diese SIGNATURE im MASTER TRACK gespeichert. Wie bei den Tempi kann man auch hier die SIGNATURE im Menü MASTER TRACK eingeben, ändern und löschen.

POSITION:

Mit diesem Befehl wird die gegenwärtige Position der Sequenz angezeigt. Die Position ist in drei Zonen unterteilt, zu denen man anhand der Tasten Cursor<> oder durch Drücken der Taste F1 Zugang erhält. Der erste Wert stellt den Takt dar, der zweite die Viertel, der dritte die Steps, welche ein Viertel bilden. Jedes Viertel besteht aus 48 Steps. Markieren Sie die Position, wonach Sie die voreingestellten Werte [1 1 1] anhand der Werttasten +/- ändern können. Wenn Sie gleichzeitig die Werttasten - und + drücken, kehren Sie zum voreingestellten Wert zurück.

TRACCE:

Der Sequencer weist 16 Spuren plus einen MASTER TRACK (Tempospur) auf. Die Namen der Spuren stehen in der Mitte der Seite, gleich nach einer fortlaufenden Nummer. Der Standardname der Spur lautet "TRACK_n". Die Namen der einzelnen Spuren können im Menü OPTIONS, welches später besprochen wird, geändert werden. Die Aufnahme erfolgt auf der ausgewählten Spur; es ist daher vor jeder Aufnahme nötig, die Spur, auf der Sie die Aufnahme vornehmen wollen, zu markieren. Die Spuren werden mit den Tasten Blättertasten Page<> ausgewählt. Auf dem Display erscheint nur die Spurengruppe von 01 bis 08 oder von 09 bis 16. Wenn Sie daher die Spuren durchgehen und mit der Blättertaste Page<> von 08 auf 09 überspringen oder anhand der Taste Page<> von 09 auf 08, erscheint auf dem Display die neue Spurengruppe. Eine Spur kann auch mittels der Pfeiltasten Cursor<> ausgewählt werden, wobei man jedoch über das Feld [Chan.]gehen muss, welches den Midi-Kanälen zum Abhören vorbehalten ist. Auf alle Fälle gilt, auch wenn die Markierung in den Midi-Kanälen erscheint, so ist die ausgewählte Spur stets diejenige, die links der Markierung steht.

- CHAN:** Auf der rechten Seite eines jeden Spurnamens steht der Midi-Kanal zum Abhören. Mit dem Cursor <> erhalten Sie Zugang zum Feld der Kanäle, während Sie mit den Werttasten +/- den Abhörkanal ändern können. Die Standardeinstellung sieht [All] vor, was bedeutet, dass die Midi-Events beim Abhören auf den Kanälen gespielt werden, auf denen sie ursprünglich aufgenommen wurden. Wenn Sie hingegen einen Wert von 1 bis 16 auswählen, dann werden alle Midi-Events, die in der entsprechenden Spur aufgenommen worden sind, auf dem gewählten Kanal gespielt. Sie können zum Beispiel Events, die dem selben Midi-Kanal angehören, auf verschiedenen Spuren spielen (z.B. indem Sie das Keyboard auf der rechten Seite spielen), und für jede aufgenommene Spur im Nachhinein einen unterschiedlichen Abhör-Midi-Kanal bestimmen.
- STAT:** Die [Stat]- Spalte gibt den Status jeder Spur an. Anfangs ist die Spalte leer, das bedeutet, dass nichts aufgenommen worden ist. Im Laufe der Aufnahme erscheint ein Pfeil (">"), welcher darauf hinweist, dass jedes Event in der ausgewählten Spur aufgenommen wird. Wenn die Stop-Taste gedrückt wird und mindestens ein Event aufgenommen worden ist, erscheint ein 'i' (Spur angefangen). Erst wenn die Spur komplett gelöscht wird, verschwindet der Status 'i', der ausdrückt, dass eine Aufnahme begonnen wurde. Wenn eine Spur auf Mute (Stumm) gestellt wird, so erscheint folgender Status: '*' (obwohl die Spur Daten enthält, werden diese nicht gespielt). Wenn eine Spur auf Solo eingestellt ist, so erscheint in der Statusspalte ein 's' (es wird nur die Solo-Spur gespielt).
- FREE:** Hier können Sie ablesen, wieviel Prozent Speicherplatz noch verfügbar sind (siehe Funktion DEFRAg, um den Speicherplatz gegebenenfalls zu optimieren).
- SYNCSTART:** Diese Funktion kann durch die Taste F6 ein- und ausgeschaltet werden. Wenn SYNCSTART ausgeschaltet ist [Off], so startet der Vorschub der Sequenz (Clock) unmittelbar nach dem Beginn der Aufnahme, ab der ausgewählten POSITION. Wenn das erste Midi-Event in die Phase PRECOUNT (siehe Funktion OPTIONS) fällt, so wird dies die POSITION auf die ausgewählten Werte forcieren. Wenn SYNCSTART eingeschaltet ist (On), so startet der Vorschub erst mit dem Beginn des ersten Events. Die Funktion PRECOUNT ist in dem Fall ausgeschaltet. Die Aufnahme mit SYNCSTART On ist sehr nützlich, wenn man einen internen Style auf dem Sequenzer aufnehmen will. In diesem Fall startet die Aufnahme erst, wenn der Style eingeschaltet wird (START-Taste, Fills-Tasten, Key Start usw.).
- RECORD:** Die Aufnahme wird mit der Taste F2 ein- und ausgeschaltet. Es stehen Ihnen zwei Aufnahmemodalitäten zur Verfügung, Overdub und Replace, welche Sie im Menü OPTIONS auswählen können.

Overdub: In diesem Fall werden bei jeder Aufnahme (Passage) die aufgenommenen Events mit den Events der vorhergehenden Daten gemischt.

Replace: Die neuen Daten, die aufgenommen werden, nehmen den Platz der bereits vorhandenen Daten ein und ersetzen sie.

WIE WIRD EINE SEQUENZ AUFGENOMMEN?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, eine Sequenz auf einem leeren Sequenzer aufzunehmen (keine begonnene Spur vorhanden). Wie Sequenzen von einer Diskette geladen werden (Midi-Dateien) und die Funktionen, anhand derer Sie die bereits aufgenommenen Sequenzen bearbeiten können, werden in den entsprechenden Absätzen detailliert besprochen. Bevor wir Aufnahmeprozess erklären, geben wir Ihnen hier einige einleitende Informationen zu den Midi-Events und ihrer Handhabung, ohne dabei ins Detail zu gehen (wenn Sie sich damit bereits auskennen, können Sie den nachfolgenden Absatz überspringen).

MIDI-EVENTS: Dieser Sequenzer ist imstande, Events im Midi-Format aufzunehmen und abzuspielen. Jedes Midi-Event besteht aus einem kleinen Datenpaket. Die einzelnen Daten werden normalerweise Byte genannt und enthalten verschlüsselte „musikalische“ Informationen. So ist zum Beispiel jede Note, die an den Sequenzer geleitet wird, in einem 3-Byte-schweren Paket verschlüsselt, ebenso sind die Parameter wie Klangfarbe, Lautstärke, Pan-Pot, Nachhallmenge, Ausdruck, Sustain usw. verschlüsselt. Normalerweise besteht jedes Midi-Event aus 2 oder 3 Bytes, wobei das erste Byte die Eventart darstellt und STATUS genannt wird, während die anderen Bytes Daten sind und je nach STATUS eine unterschiedliche Bedeutung haben.

STATUS	Daten	1.	2.
NOTE (NOTE ON/OFF)	2 bytes	Note, Geschwindigkeit	
STEUERBEFEHL (CONTROL CHANGE)	2 bytes	Typ, Wert	
PROGRAMM (PROGRAM CHANGE)	1 byte	Programm(Klangfarbe)	
ÄNDERUNG D. TONHÖHE (PITCH BEND)	2 bytes	Pitch-Wert	
FINGERDRUCK N. TASTENANSCHLAG (AFTERTOUCH)	1 byte	Tastendruckwert	

Eine besondere Bedeutung kommt den SYSTEMNACHRICHTEN oder den EXKLUSIVNACHRICHTEN (SYSTEM MESSAGES oder EXCLUSIVE MESSAGES) zu, das sind markenbezogene Meldungen, welche aus einer größeren und variablen Anzahl an Daten bestehen. Sie enthalten die Informationen (Effektart, Text-Events, Klangparameter usw.) in einem Format, das genau dem Gerät entspricht. Die Systemnachrichten werden im Absatz MASTER TRACK detailliert beschrieben.

MIDI-KANAL: Jedem Noten-, Kontroll-, Programm-, Pitch-Bend-, Aftertouch-Event ist eine Information über den Midi-Kanal zugeordnet, an den das Event gesandt werden soll. Es sind 16 Midi-Kanäle vorhanden und dank der

Kanalisierung ist es möglich, 16 verschiedene Instrumente unabhängig voneinander zu spielen. Beispiel: Sie möchten dem Gerät folgendes mitteilen: "Das Klavier spielt auf dem Kanal 1". Dies bedeutet, dass der Programmwechsler (Program Change) mit der Klangfarbe eines Klaviers an den Kanal 1 gesandt werden soll. Alle Noten, die an den Kanal 1 gesandt werden, nehmen daher die Klangfarbe des Klaviers und die Steuerbefehle (Lautstärke, Nachhall usw.) an, die auf diesem Kanal eingestellt worden sind. Die Systemnachrichten (zum Beispiel die Exklusivnachrichten) verfügen über keine Midi-Kanal-Koppelung und im Sequenzer werden sie nur im MASTER TRACK gespeichert. Bei den Noten-Events (NOTE) enthält das erste der beiden Datenbytes die Note, die gespielt wurde, das zweite enthält die Informationen zur Anschlagstärke (Velocity oder Geschwindigkeit), mit der die Taste gedrückt wurde, die die Note erzeugt hat. Auf Grund dieses Geschwindigkeitswertes reagiert das Gerät musikalisch, je nach Klangfarbe, jeweils anders; viele Klangfarben spielen z.B. eine Note leiser oder lauter, je nach der Anschlagstärke der Note. Bei den Steuer-Events CONTROL stellt das erste Byte den Steuerbefehl dar (so steht 7 z.B. für die Lautstärke, 10 für den Pan-Pot), während das zweite Byte normalerweise die Mengenwerte des Steuerbefehls ausdrückt. Hier finden Sie einige Steuerbefehle und die entsprechenden Verschlüsselungen (wenn Sie eine detailliertere Aufstellung wollen, vgl. Sie Midi-Implementation in den Bedienungsanleitungen):

Klangspeicherbank	0
Modulationsrad	1
Portamento(Glide)-Zeit	5
Lautstärke	7
Pan-Pot	10
Ausdruck-Pedale	11
Sustain-Pedal on/off	64
Portamento on/off	65
Nachhall	91
Effekt-Menge	93
NRPN LSB	98
NRPN MSB	99
RPN LSB	100
RPN MSB	101
DATA ENTRY RPN/NRPN	6

RPN (Registered Parameter Numbers), NRPN (Non-Registered Parameter Numbers): hierbei handelt es sich um spezielle Steuerbefehle (Controllers), die dazu dienen, die Klangparameter zu ändern, wie z.B. Anschlag, Loslassen der Taste, Filter, Nachklang einer Klangfarbe. Einige NRPN werden dazu benutzt, um Lautstärke, Pan, Nachhall, Chorus, und den Pitch eines jeden einzelnen Schlaginstrumentes zu ändern (z.B. Resonanzkasten, Trommelwirbel usw. bei den Drumsets).

Insgesamt ist ein Steuerbefehl dieser Art in drei Events unterteilt.

RPN/NRPN MSB (Most significant byte - hochwertigstes Byte).

RPN/NRPN LSB (Least significant byte - niedrigstwertiges Byte).

RPN/NRPN DATA ENTRY (Daten) (siehe Midi-Implementation in den Bedienungsanleitungen, um weitere Details zu erhalten). Jedem Event, das vom Sequenzer aufgenommen wird, ist auch die entsprechende zeitliche Position zugeordnet, in der das Event „eingefangen“ worden ist (siehe Menü EDIT); diese Information besteht aus Takt, Viertel, Steps pro Viertel. Die Noten drücken außerdem ihre eigene Dauer aus, welche sich aus der Zeitspanne ergibt, die zwischen der Note On (gedrückte Taste) und der Note Off (losgelassene Taste) vergeht

Aufnahme: Nachdem die Aufnahme mittels der Taste F2 gestartet worden ist, wird jedes Midi-Event unabhängig vom Kanal, aus dem dieses Event kommt, auf der ausgewählten Spur aufgenommen. So können auf einer einzigen Spur Events aus einem jeden beliebigen Kanal aufgenommen werden (bitte verwechseln Sie daher nicht die Spur mit dem Midi-Kanal). Wenn zum Beispiel ein Style auf der Spur 01 aufgenommen wird, so erklingen beim Abhören alle Teile dieses Styles auf der Spur 01, denn jedem Teil des Styles ist ein Midi-Kanal zugeordnet (siehe Funktion MIDI FILTER). Wenn Sie nur einen oder einige Teile eines Styles auswählen wollen, so müssen Sie den Eingangs-Midi-Kanal der Teile „schließen“, die nicht aufgenommen werden sollen (siehe Funktion MIDI FILTER). Wenn ein interner Style aufgenommen wird oder der Midi-Anschluss In 2 (Keyb) verwendet wird, so werden die Kanäle benutzt, die im Menü MIDI Channel Tx eingestellt sind (siehe Bedienungsanleitungen). Wenn hingegen von Midi 1 (GM) aus aufgenommen wird, so werden die Kanäle verwendet, die im Menü General Midi Chan Rx eingestellt sind (siehe Bedienungsanleitungen).

Zusammenfassend gilt für die Aufnahme einer Spur:

- Schließen Sie anhand des Menüs MIDI FILTER die Empfangs-Kanäle, auf denen nichts aufgenommen werden soll.
- Wählen Sie anhand der Taste Page<> oder der Tasten Cursor<> die Spur aus, die Sie bespielen wollen.
- Stellen Sie den Kanal der Spur, die Sie bespielen wollen, auf All, so dass Sie abhören können, was Sie aufgenommen haben.
- Wählen Sie den Aufnahme-Modus aus (Overdub/Replace), wie weiter oben beschrieben.
- Stellen Sie SYNCSTART ein oder aus (On/Off), wie oben beschrieben.
- Legen Sie den Anfangspunkt der Aufnahme fest.

- Drücken Sie F2, um die Aufnahme zu starten.
- Nun können Sie die Aufnahme ausführen; jedes Midi-Event wird aufgenommen werden.
- Wenn Sie erneut F2 drücken, bleibt die Aufnahme stehen.

Wie wird die aufgenommene Spur abgehört:

Während der Aufnahme können Sie jederzeit abhören, was Sie vorher aufgenommen haben. Wenn Sie hingegen nur hören wollen, dann müssen Sie die Taste Seq.play (Save/Enter) drücken. Sie hören die Aufnahme ab der eingestellten POSITION. Hinweis: Die POSITION kann schnell auf [1 1 1] gebracht werden, indem Sie gleichzeitig die Werttasten - und + drücken, was auch möglich ist, wenn Sie das Feld nicht markiert haben. Wenn Sie hingegen die Spur auf einem anderen Midi-Kanal als dem der Aufnahme anhören wollen, dann müssen Sie in der Spalte rechts von der aufgenommenen Spur auf [Chan.] gehen. Achten Sie jedoch bitte darauf, dass alle Kanäle mit den gleichen - oft unerwünschten - Effekten gespielt werden, wenn Sie einen Wert eingeben, der nicht All entspricht oder falls mehrere Midi-Kanäle aufgenommen worden sind.

MUTE:

Dieser Befehl schaltet die markierte Spur aus. Wenn Sie eine Spur ausgewählt haben und die Taste F9(MUTE) drücken, dann wird sie ausgeschaltet (kein Event wird mehr gespielt); durch ein erneutes Drücken von F9 wird die Spur wieder eingeschaltet.

SOLO:

Dieser Befehl schaltet alle Spuren außer der Solo-Spur aus. Wählen Sie eine Spur aus und drücken F10(SOLO): auf diese Weise wird sie in Solo versetzt; wenn Sie erneut F10 drücken, wird der Solo-Modus wieder weggenommen. HINWEIS: Es kann nicht mehr als eine Spur gleichzeitig in den Solo-Modus versetzt werden.

QUANTISIERUNG DER SEQUENZ

Eine Sequenz quantisieren heißt, die aufgenommenen Events so zu ändern, dass sie genau in den vorgegebenen musikalischen Raster gerückt werden, wodurch alle kleinen Ungenauigkeiten bei der Ausführung korrigiert werden.

QUANTIZE:

Zum Menü QUANTIZE erhalten Sie anhand der Taste F3 Zugang. Eine ausgewählte Spur kann entweder sofort ganz quantisiert werden, oder Sie können auch nur einen Teil davon quantisieren. In der Seitenmitte erscheint der Name der Spur, die zur Quantisierung ausgewählt worden ist sowie der Startpunkt, welcher der Position FROM entspricht (von hier aus startet die Quantisierung) und die Zielposition: hier endet die Quantisierung. Mit den Tasten Cursor<> können Sie den Ausgangspunkt auswählen und mit den Werttasten +/- können Sie seine Position ändern. Die Ausgangspunkte bestehen aus den üblichen drei Ziffern, die Takt, Viertel und Step angeben.

Um eine Spur zu quantisieren, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie zuerst anhand der Tasten F1(NOTE), F2(CONTROL), F3(PROGRAM CHANGE) oder F4(ALL) die Eventart aus, die Sie quantisieren wollen. Wenn Sie F4(ALL) drücken, so werden alle Events quantisiert, das heißt, es werden automatisch auch die Events NOTE, CONTROL und PROGRAM CHANGE markiert. Wenn Sie F1 oder F2 oder F3 drücken und ALL markiert war, dann wird diese Markierung automatisch gelöscht. Die Standardeinstellung sieht die Quantisierung nur für die Noten vor (was am gängigsten ist).
- Wenn Sie wiederholt die Taste F6 drücken, können Sie den gewünschten Quantisierungswert auswählen. Es stehen Ihnen folgende Werte zur Verfügung:

real	keine Quantisierung
64T	1/96 des Taktes (zur Terz erhoben)
64	1/64 des Taktes
32T	1/48 des Taktes (zur Terz erhoben)
32	1/32 des Taktes
16T	1/24 des Taktes (zur Terz erhoben)
16	1/16 des Taktes
8T	1/12 des Taktes (zur Terz erhoben)
8	1/8 des Taktes
4T	1/6 des Taktes
4	1/4 des Taktes
2	1/2 Takt
1	1 Takt

- Mittels der Tasten F7(LAST RECORD), F8(PART) und F9(ALL TRACK) wird der Teil der Spur ausgewählt, an dem Sie die Quantisierung vornehmen wollen.
Last Record: Es wird die letzte Aufnahme quantisiert; als Ausgangspunkt wird automatisch der Beginn der letzten Aufnahme angesehen.
Part: Jeder beliebige Teil der Spur. Diese Funktion wird automatisch markiert, sobald ein Ausgangspunkt verändert wird.
All Track: Die gesamte Spur. Mit der Taste F9 erscheint automatisch der Spurbeginn als Anfangspunkt und das Spurende als Endpunkt. Unter dem Beginn versteht man die Position des ersten Events, unter dem Ende die Position des letzten Events.
- Mit F10(Execute) wird der Vorgang durchgeführt. Wenn das Ergebnis des Vorgangs nicht befriedigend sein sollte, so kann der Prozess mit einem anderen Quantisierungswert wiederholt werden.

BEARBEITUNG VON EINZELNEN EVENTS (FUNKTION EDIT):

EDIT:

Diese Funktion gestattet es Ihnen, jedes Event, das auf der ausgewählten Spur aufgenommen worden ist, zu bearbeiten. Sie erhalten durch F5 Zugang zur ersten Seite des Menüs EDIT. Das Menü ist in zwei Seiten unterteilt. Auf beiden Seiten erscheinen auf der Bildschirmmitte die Midi-Events mit ihrer Tempo-Position. Schauen wir uns im Detail die Felder mit den entsprechenden Events an, die in der Bildschirmmitte erscheinen.

1 1 1			EDIT (1 of 2)			MODIFY		
	Posit.	Length	2nd	1st	Event	Chn		
View	1 1 1			0	Bank	Cntrl	3	
ALL	1 1 1			90	Progr	3		
	1 1 1			0	Vol.	Cntrl	3	
	1 1 1			64	Rev.	Cntrl	3	
INSERT	1 1 1			64	Cho.	Cntrl	3	
	1 1 1			64	Pan	Cntrl	3	
	1 1 1	1 0 19		28	F#_2	Note	3	
DELETE	1 1 1			0	Bank	Cntrl	4	
	1 1 1			5	Progr	4		
	1 1 1			0	Vol.	Cntrl	4	
	1 1 1			64	Rev.	Cntrl	4	
Escape	1 1 1			64	Cho.	Cntrl	4	
	1 1 1			64	Pan	Cntrl	4	

Position: In der Spalte Position erscheint die Tempo-Position des Events in Takt, Viertel, Steps. Jedes Viertel ist in 48 Steps unterteilt.

Length: Drückt die Dauer allein der Notenevents aus, der Platz anstelle der anderen Events bleibt weiß. z.B. Length 1 2 0 ist eine Note der Dauer 1 Takt + 2 Viertel; Length 0 3 24 bedeutet, dass eine Note eine Dauer von 3/4 plus 24 Steps hat.

1st: Die Bedeutung dieses Parameters ändert sich je nach dem dargestellten Midi-Event. Das Werte reichen in diesem Feld von 0-127. Bei NOTE steht 1st für die gespielte Note: z.B. C_4, G_3. Bei CONTROL steht das Kürzel für den Steuerbefehl und zwar gemäß der nachstehenden Tabelle, wo die gängigsten Steuerbefehle angegeben sind (wenn Sie detailliertere Angaben möchten, vgl. Sie Midi-Implementation in den Bedienungsanleitungen).

1st	=	0	Bank (Auswahl der Klangbank; erscheint auf dem Display unter dem Namen "Bank").
		1	Modulation (Modulationsrad; erscheint auf dem Display unter der Bezeichnung "Modul").
		5	Portamento Time (Portamento-Zeit).
		6	Data Entry (enthält die Daten der Steuerbefehle RPN und NRPN; erscheint auf dem Display unter der Bezeichnung "DtaEn").
		7	Volume (Lautstärke; erscheint auf dem Display als "Vol.").
		10	Pan-Pot (erscheint auf dem Display als "Pan").
		11	Expression (Ausdrucks pedal; erscheint auf dem Display als "Expr.").
		64	Sustain (erscheint auf dem Display als "Sust.").
		65	Portamento on/off (erscheint auf dem Display als "Port.").
		66	Sostenuto-Pedal on/off (erscheint auf dem Display als "Sost.").
		67	Soft-Pedal on/off (erscheint auf dem Display als "Soft").
		84	Wha-Wha on/off.
		85	Wha-Wha amount (Wha-Wha-Menge).
		91	Reverber amount (Nachhallmenge; erscheint auf dem Display als "Rev.").
		93	Effects amount (Effektmenge; erscheint auf dem Display als "Cho.").
		98	Byte LSB (mindestwertiges Byte) NRPN (wird als "NrpnL" angezeigt).
		99	Byte MSB (höchstwertiges Byte) NRPN (wird als "NrpnM" angezeigt).
		100	Byte LSB RPN (wird als "RpnL" angezeigt).
		101	Byte MSB RPN (wird als "RpnM" angezeigt).
		121	Reset all controllers (hierdurch werden die wichtigsten Steuerbefehle auf die Standardeinstellung zurückversetzt; auf dem Bildschirm erscheint "RstCn").
		123	All notes Off (Es werden alle gespielten Noten ausgeschaltet; auf dem Bildschirm erscheint "Allof").

Gemeinsam mit der Funktion PROGRAM stellt das Symbol 1st die Klangfarbe dar (siehe Liste der Stimmen in den Bedienungsanleitungen).

Bank	=	0 (erste Soundbank)
Program	=	0 Piano
		1 Rock Piano
		2 Upright
		3 Honky Tonk
		" "
		16 Leslies
		17 Jazz Organ
		" "

Bank	=	1 (zweite Soundbank)
Program	=	0 Concert
		1 Digipiano
		2 House Piano
		3 Stage Piano
		" "
		16 Rotor B3
		17 Pop Organ
		" "

Bank	=	2 (Benutzer-Stimmen-Bank)
Program	=	0 es erklingt die User Voice 1
		1 es erklingt die User Voice 2
		" "

Bank = 3 (Card-Bank) es werden die Klangfarben der Flash Card gespielt

Bank = 4 (Groove-Bank) es werden die Klangfarben der Grooves gespielt

Bank = 5 (Drawbars-Bank) es werden die Klangfarben der Drawbars gespielt

Bank = 6 (Ram-Bank) es werden die Klangfarben der RAM gespielt

Bank = 7 (Msp-Bank) es werden die MSP (Sampelmuster) gespielt

Beim PITCH BEND (oder WHEEL) steht sowohl 1st als auch 2nd für die entsprechenden Pitch-Werte des Bend-Rades.

2nd: Auch die Bedeutung des Kürzels 2nd ändert sich je nach der Eventart, die es vertritt.

Die Wertepalette reicht auch in diesem Feld von 0-127. Im Falle von Noten-Events stellt dieser Parameter die Anschlagstärke (Velocity) dar, mit der die Note gespielt wird. Im Fall von Kontroll-Events vertritt 2nd den Wert desselben; z.B. den Wert der Lautstärke (7), des Nachhalls (91), des Chorus(93), des Ausdrucks (11) usw. Beim Pan-Pot(10) beträgt der Wert 64, wobei sich das Pan in der Mitte befindet, während bei niedrigen Werten das Pan nach links versetzt ist; bei höheren Werten liegt es hingegen rechts. Beim Sustain(64), Portamento(65), Wha-Wha(84), Soft(67) und Sostenuto(66) entspricht der Wert 0 = Off, während der Wert 127 On entspricht.

Event: Es wird die Eventart (Note, Control, Program, Pitch Bend, Aftertouch) angezeigt. Die systemgebundenen Exklusivnachrichten werden nicht angezeigt, denn sie sind nur im MASTER TRACK aufgenommen.

Channel: Hierbei handelt es sich um den Midi-Kanal, auf dem das Event aufgenommen worden ist.

SCHAUEN WIR UNS NUN DIE FUNKTIONEN AN, DIE UNS DIE BEARBEITUNGSSEITEN EDIT BIETEN.

EDIT (ERSTE SEITE).

EDIT Position: Anhand der Taste F1 und der Werttasten +/- können Sie die Position der Sequenz ändern und das Display wird entsprechend aktualisiert. Um von einem Event zum anderen überzugehen, benutzen Sie die Lauftasten Cursor<>. Wenn im Menü OPTIONS die Funktion STEP TRACE auf On steht, dann können Sie alle gespielten Noten abhören, wenn Sie sich mit der Cursorstaste hin und her bewegen. Die Funktion ist nützlich, um einen bestimmten Teil der Sequenz ausfindig zu machen.

EDIT View: Ermöglicht es, lediglich einige Event-Arten auszuwählen. Wird F2 wiederholt gedrückt, so wird nacheinander folgendes ausgewählt: ALL -> NOTE -> CONTROL -> PROGRAM CHANGE. Das Display wird entsprechend aktualisiert.

EDIT Modify: Mit dieser Funktion können Sie das ausgewählte Event ändern. Durch Drücken der Taste F6 erhalten Sie Zugang zu einem

Bearbeitungsfenster; anhand der Tasten Cursor<> können Sie sich zwischen den verschiedenen Event-Feldern hin- und herbewegen, um die gewünschten Änderungen vorzunehmen; mit den Werttasten +/- können Sie den Wert im markierten Feld ändern. Um den Vorgang zu bestätigen, drücken Sie F10 (Execute), um ihn zu beenden, F5 (Escape). Wenn Sie zum Beispiel eine Klangfarbe ändern wollen, wählen Sie das Event aus, das durch Progr im Feld Event erscheint; dann drücken Sie F6 (MODIFY), mit der Lauftaste > gehen Sie auf das entsprechende Kästchen im Feld 1st; mit der Werttaste +/- wählen Sie die neue Klangfarbe aus und abschließend drücken Sie F10(Execute). Wenn Sie hingegen z.B. eine Note versetzen wollen, braucht nur das Feld Position geändert und die gewünschte Position eingegeben werden.

EDIT Insert: Diese Funktion gestattet es Ihnen, ein einzelnes Event in einer jeden beliebigen Position einzufügen. Drücken Sie die Taste F3(INSERT), wodurch Sie Zugang zum Bearbeitungsfenster erhalten. Als Standardeinstellung finden Sie das Feld Event vor. Anhand der Werttaste +/- wählen Sie den Eventtyp aus, den Sie einfügen wollen. Mit der Cursor taste<> können Sie sich zwischen den verschiedenen Event-Feldern hin- und herbewegen und die Parameter ändern. Mit F10 führen Sie den Vorgang aus, mit F5 beenden Sie ihn.

EDIT Delete: Diese Funktion löscht ein einzelnes Event: mit F4(DELETE) öffnen Sie das Fenster (kann nicht bearbeitet werden) mit dem ausgewählten Event. Wenn Sie den Vorgang mit F10 bestätigen, so wird das Event gelöscht. Mit F5 beenden Sie den Vorgang und das Event wird nicht gelöscht.

EDIT (ZWEITE SEITE):

Um Zugang zur zweiten Bearbeitungsseite zu erhalten, drücken Sie die Taste Page>. Auf der zweiten Seite stehen Ihnen zwei wichtige Funktionen zur Verfügung: **FADER** und **LOGICAL**.

EDIT FADER: Diese Funktion gestattet es Ihnen, kontinuierliche Steuerbefehle (Controllers) einzufügen, um der Sequenz mehr Ausdruck zu verleihen. Die Funktion ist sehr nützlich, wenn Sie zum Beispiel: ein Crescendo gestalten wollen oder ein Orchesterinstrument „verwischen“ wollen; oder wenn Sie das Pan-Pot gleichmäßig nach links - in die Mitte - nach rechts verschieben wollen, und dabei eine Bewegung simulieren wollen. Und schließlich auch, wenn Sie graduell den Filter eines Instruments ändern wollen (Cut-Off), um zum Beispiel den Wha-Wha-Effekt zu erzielen.

Um diese Funktion besser zu verstehen, schauen wir uns ein Beispiel an: Sie wollen ein Lautstärken-Crescendo von 1 auf 96 erzeugen und dann ein Decrescendo (Abklingen) von 96 auf 20. Nehmen wir an, dass das Crescendo im Intervall vom Takt 31 bis zum Takt 33 erfolgen soll; das Decrescendo hingegen vom Takt 33 bis 36.

Mit der Taste Cursor<> nehmen Sie Zugang zu den verschiedenen Feldern der Funktion.

a) Im Kästchen EVENT wählen Sie anhand der Werttasten +/- "VOLUME" aus.

b) In den drei Kästchen Position (1st POSIT, 2nd POSIT, 3rd POSIT) nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

1st Position [31 1 1]. Position, wo das Crescendo startet.

2nd Position [33 1 1]. Position, wo das Decrescendo startet (in dieser Position erreicht die Lautstärke ihren höchsten Wert).

3rd Position [36 1 1]. Position, wo das Abflauen beendet wird.

c) In den ersten drei Werte-Feldern (1st VALUE, 2nd VALUE, 3rd VALUE) nehmen Sie folgende Einstellung vor:

1st VALUE: 1. Dies ist der Ausgangswert der Lautstärke zu Beginn des Crescendos.

2nd VALUE: 96. Dies ist der Endwert des Crescendos; von hier aus beginnt dann das Decrescendo.

3rd VALUE: 20. Dies ist der Wert, bei dem das Decrescendo endet.

1 1 1			EDIT (2 of 2)		MODIFY	
	Posit.	Length	2nd 1st	Event	Chn	
View	1 1 1		0 Bank	Cntrl	3	
ALL	1 1 1		90 Progr	3		
	1 1 1		0 Vol.	Cntrl	3	
	1 1 1		64 Rev.	Cntrl	3	
FADER	1 1 1		64 Cho.	Cntrl	3	
	1 1 1		64 Pan	Cntrl	3	
	1 1 1	1 3 17	24 D_3	Note	3	
LOGICAL	1 1 1		0 Bank	Cntrl	4	
	1 1 1		5 Progr	4		
	1 1 1		0 Vol.	Cntrl	4	
	1 1 1		64 Rev.	Cntrl	4	
Escape	1 1 1		64 Cho.	Cntrl	4	
	1 1 1		64 Pan	Cntrl	4	

Hinweis: Wenn nur ein Crescendo oder ein Decrescendo ausgeführt werden soll, so schalten Sie das dritte Feld (**3rd VALUE**) durch gleichzeitiges Drücken der Werttasten - und + aus (Off).

Die Pfeile zwischen den Feldern VALUE zeigen an, ob ein Crescendo oder ein Decrescendo ausgeführt wird. Im Feld STEP bestimmen Sie, in wie vielen Steps das Crescendo oder Decrescendo der Lautstärke jeweils erfolgen soll. Der Wert wird mittels der Werttasten +/- geändert. Im Feld REPEAT bestimmen Sie, wie oft der gesamte FADER-Zyklus wiederholt werden soll. Wenn Sie z.B. anhand der Werttasten +/- den Wert 2 eingeben, so erfolgt das Crescendo und Decrescendo zweimal nacheinander.

a) Drücken Sie F10(Execute), um den Vorgang zu bestätigen.

b) Drücken Sie F5(Escape), um zur Bearbeitungsseite EDIT zurückzukehren.

EDIT Logical: Durch die Taste F4 erhalten Sie Zugang zur Funktion LOGICAL. Hierbei handelt es sich um eine ziemlich komplexe, doch sehr leistungsstarke Funktion. Sie ermöglicht es Ihnen, ganze Event-Gruppen der gegenwärtigen Spur komplett zu bearbeiten. Im

Nachfolgenden wollen wir die verschiedenen Felder beschreiben, aus denen diese Seite besteht (alle anhand der Taste Cursor<gt zugänglich).

COND: Dies ist der Zustand (Condition) des Bearbeitungs-Intervalles (im Display links oben). Hierbei wird ausgewählt, auf welchen Takte-Abschnitt sich die Bearbeitung auswirken soll. Wenn sie anhand der Werttasten +/- **All** auswählen, dann gelten die Änderungen für die gesamte Spur. Wenn Sie **Equal** auswählen, dann wirken sich die Änderungen nur auf die Events aus, deren Position im RANGE OP (Bearbeitungs-Intervall) angezeigt wird. Die Position kann geändert werden, indem Sie anhand der Tasten Cursor<gt das gewünschte Feld auswählen und die Bearbeitung durch die Werttasten +/- vornehmen. Wenn Sie **Internal** auswählen, dann werden nur die Events betroffen, deren Position sich innerhalb der Werte befindet, die im RANGE OP angezeigt wird. Die Events, die sich außerhalb dieses Intervalls befinden, werden nicht verändert. Es werden daher alle Events ab der Position bearbeitet, die im Feld RANGE OP oben angegeben ist, bis zur Position, die im selben Feld unten erscheint. Wenn hingegen **External** markiert ist, dann sind nur die Events betroffen, die sich außerhalb des Bearbeitungsabschnitts befinden, während die Events, die innerhalb des RANGE OP sind, nicht angetastet werden.

STATUS: Feld, in dem die Eventarten ausgewählt werden, die bearbeitet werden sollen. Sie haben folgende Auswahlmöglichkeiten: ALL(alle), NOTE, PROGRAM, CONTROL, PITCH WHEEL(BEND), AFTERTOUCH.

COND: Zustand der Eventfelder.

1st

All: mit dieser Funktion werden alle Events bearbeitet, unabhängig von ihrem Wert (siehe oben). Wenn Sie zum Beispiel STATUS NOTE auswählen, werden alle Noten geändert, bei STATUS PROGRAM werden alle Klangfarben bearbeitet.

Equal: mit dieser Funktion wird nur eine einzige Eventart angesprochen, welche im Feld FROM angezeigt wird und auch dort bearbeitet werden kann. Wenn Sie z.B. NOTE auswählen, dann wird nur die Note geändert, die im Feld FROM angezeigt wird, wenn Sie CONTROL wählen, dann betrifft die Änderung nur den Steuerbefehl mit dem Wert, der im Feld FROM angezeigt wird. Wenn z.B. der Wert 7 erscheint, dann betrifft die Änderung die Lautstärke, wenn der Wert 1 angezeigt wird, dann betrifft sie die Modulation.

Internal: mit dieser Funktion werden nur die Events geändert, deren Werte sich innerhalb des Edit-Intervalls befinden, welcher durch FROM und TO festgelegt ist. Wenn der Status NOTE anzeigt, dann werden nur die Noten geändert, die sich im Intervall befinden.

External: Hierbei werden nur Event geändert, die sich außerhalb des Intervalls befinden, welcher durch FROM und TO abgegrenzt ist. Wenn der Status NOTE anzeigt, dann werden nur die Noten geändert, die sich außerhalb des Intervalls befinden.

2nd: Es gelten die selben Überlegungen wie für das Feld 1st, nur dass die Zustände **All**, **Equal**, **Internal**, **External** den zweiten Wert des Events (zweites Byte) betreffen. Wenn wir von Noten sprechen, so bedeutet 2nd z.B. die Anschlagstärke, im Falle von CONTROL stellt 2nd normalerweise die Menge desselben dar, z.B. die Nachhallmenge, falls 1st = 91. Wenn Sie z.B. Internal gewählt haben, dann können Sie Noten auswählen, deren Dynamik einem bestimmten Wert entspricht (welcher im entsprechenden FROM-TO-Feld angezeigt wird).

Chann: Zustand des Midi-Kanal-Felds. Wenn als Zustand All, Equal, Internal, External erscheint, so werden die Events bearbeitet, die durch 1st und 2nd dargestellt sind und bei denen auch im entsprechenden Feld der Midi-Kanal eingestellt ist.

Len: Dauer der Note. Diese Funktion ist nur dann gültig und zugänglich, wenn unter STATUS der Begriff NOTE ausgewählt worden ist. Wenn hingegen ALL ausgewählt wurde, dann betrifft die Funktion trotzdem nur die Noten.

LOGICAL Vorgänge: Nachdem Sie die Zustände (COND) der Intervalle, so wie oben beschrieben, ausgewählt haben, können Sie die Vorgänge festlegen, die Sie durchführen möchten.

EINGRIFFE, DIE DIE EVENTS BETREFFEN (FELD RESULT):

Alle Events, die den Bedingungen entsprechen, die im Bearbeitungsintervall festgelegt worden sind und die festgelegten Werte aufweisen, können auf folgende Weise verändert werden:

STAT: Statusänderung. Der Status wird in jenen verwandelt, der im linken Feld angezeigt wird, daher kann z.B. ein Notenevent zu einem Kontrollevent werden. Wenn der Status nicht geändert wird, dann erfolgt auch keine Änderung der Events, d.h. die Noten bleiben Noten usw. Es empfiehlt sich, den Result-Status nicht zu ändern, es sei denn, Sie wollen ganz besondere Klangeffekte erzielen.

1 (1st): Wenn Sie dieses Feld auswählen, können Sie Rechensymbole eingeben, wie z.B. Summe, Subtraktion, Gleichheit. Bei STATUS und NOTE können Sie z.B. die Noten um eine Oktav nach oben versetzen, indem Sie das Zeichen [+] (Summe) einsetzen und im Wertefeld 12 eingeben (der Wert, der zu den Noten hinzugefügt wird). Wenn hingegen None markiert ist, dann wird im ersten Byte des Events keine Änderung vorgenommen.

2 (2nd): Wenn Sie dieses Feld auswählen, dann können Sie Rechensymbole eingeben, wie z.B. Summe, Subtraktion, Gleichheit. Bei STATUS und NOTE können Sie z.B. die Geschwindigkeit der Noten um 10 Punkte verringern, indem Sie [-] (Subtraktion) und den Wert

10 einsetzen. Wenn hingegen None markiert ist, dann wird im zweiten Byte des Events keine Änderung vorgenommen.

CH (Channel): Der Midi-Kanal kann z.B. durch Eingabe des Wertes 16 geändert werden. Alle Events, die den eingestellten Voraussetzungen entsprechen, werden über den Midi-Kanal 16 laufen. Wenn None markiert ist, dann wird keine Kanal-Änderung beim Event durchgeführt. Im Gegensatz zu den anderen Funktionen können Sie bei dieser nicht zwischen den drei Möglichkeiten -/+/= wählen. Das Zeichen = ist nämlich fest. Sie haben nur die Möglichkeit, den Midi-Kanal auszuwählen.

LEN (Länge): Diese Funktion gilt nur für die Noten-Events. So kann zum Beispiel die Dauer einer Note um ein Viertel "verlängert" werden, indem Sie [=] und [0 1 0] eingeben. Weiters können Sie den Noten eine feste Länge von 2/4 geben, indem Sie [=] und [0 2 0] eingeben. Wenn Sie None auswählen, dann erfolgt keine Änderung der Notenlänge.

QUANTIZE: Wählen Sie anhand von F6 den Quantisierungswert aus und drücken Sie dann F10(Execute), um die Events zu quantisieren.

EXTRACT: Drücken Sie F7 zum Auswählen der Events und dann F10 zum Starten des Vorgangs: auf diese Weise werden die Events von der aktuellen Spur in die erste freie Spur versetzt.

COPY: Wählen Sie anhand von F8 die Funktion aus und geben Sie die Zielposition ins Feld COPY POSITION ein. Drücken Sie F10 und die Events werden ab der festgelegten Position in die COPY POSITION kopiert.

DELETE:

Wählen Sie anhand der Taste F9 die Funktion aus, dann drücken Sie F10 und die Events werden gelöscht. Die Vorgänge Quantize, Extract, Copy, Delete erfolgen gemäß den im oberen Teil des Bildschirms eingestellten Voraussetzungen und ziehen den Teil Result nicht in Betracht. Die Funktion Copy zieht, wie schon gesagt, auch das Parameter in Betracht, das im unteren Bildschirmteil eingegeben wird ("Copy Posit").

Beispiel: Nehmen wir an, wir wollen die Noten einer Spur folgender Eigenschaften bearbeiten:

- Die Noten befinden sich im Intervall zwischen Takt 32 und 64.
- Es handelt sich nicht um C_2-Werte.
- Sie haben eine Geschwindigkeit, die zwischen 32 und 48 liegt.
- Sie befinden sich auf dem Midi-Kanal 14.
- Sie haben eine Länge von 1/4.

Um die Noten mit den genannten Eigenschaften auszuwählen, müssen Sie folgende Schritte unternehmen:

- Bewegen Sie sich auf COND (oben links) und wählen Sie Internal aus.
- Gehen Sie nun auf RANGE OP und geben Sie im oberen Feldteil [32 1 1] ein und im unteren [65 1 1].
- Im Feld STATUS wählen Sie NOTE aus.
- Im Feld COND 1st wählen Sie External aus und dann stellen Sie im Teil FROM C_2 ein und im Teil TO ebenfalls C_2.
- Im Feld COND 2nd wählen Sie Internal aus und ins Feld FROM geben Sie 32 ein; ins Feld TO hingegen 48.
- Im Feld CHANN wählen Sie Equal aus und ins Feld FROM geben Sie 14 ein.
- Im Feld LEN wählen Sie Equal aus und ins Feld FROM geben Sie [0 1 0] ein.

Nun sind alle Abgrenzungen (COND) eingegeben worden, die Sie für Ihre Noten wünschen.

Sie können nun die verschiedenen Bearbeitungsprozesse so wie oben beschrieben vornehmen.

COPY/MOVE:

Die Funktion COPY/MOVE ermöglicht es Ihnen, Teile einer Spur oder auch die ganze Spur zu kopieren (COPY) oder in eine andere Position zu bewegen (MOVE), und zwar sowohl innerhalb der selben Spur als auch auf einer anderen Spur. Drücken Sie die Taste F8, um Zugang zu dieser Funktion zu erhalten. In der Mitte der Seite COPY/MOVE erscheinen zwei Fenster. Das obere Fenster betrifft die Ausgangsspur, das untere die Zielspur. Zu den verschiedenen Bearbeitungsfeldern erhalten Sie durch die Tasten Cursor<> Zugang; die Werte können anhand der Werttasten +/- abgeändert werden. Im Fenster der Ausgangsspur geben Sie die Ausgangsspur und den Spurabschnitt ein, den Sie FROM(von) -> TO(nach) kopieren/bewegen wollen. Im Fenster mit der Zielspur werden die Spur und der Ausgangspunkt eingegeben, wo die Ausgangsspur durch den Vorgang Kopieren oder Bewegen eingefügt werden soll. Wenn Sie das Menü öffnen, dann finden Sie als voreingestellte Auswahl der Ausgangsspur die gesamte aktuelle Spur und das Feld ALL ist markiert, was bedeutet, dass alle Arten von Midi-Events kopiert oder bewegt werden. Es können aber auch nur bestimmte Events mit den Funktionstasten ausgewählt werden: F1(NOTE), F2(CONTROL), F3(PROGRAM CHANGE), F4(PITCH BEND). Mit der Taste F9 bestimmen Sie, ob Sie die Events kopieren oder bewegen wollen. Mit F10 wird der Vorgang ausgeführt, mit F5 beenden Sie ihn.

Beispiele.

Nehmen wir an, Sie haben auf einer Spur einige Schlagzeug-Takte aufgenommen. Sie wollen diese Takte wiederholen, um eine ganze Sequenz zu erhalten. Dies können Sie durch mehrfachen Einsatz der Funktion COPY erzielen. Nehmen wir weiters an, Sie haben eine Spur hinsichtlich der anderen Spuren um einen Takt versetzt aufgenommen. Wenn Sie nun die Spur auf sich selbst um einen Takt hinunter bewegen (MOVE), dann kann die Spur wieder „geradlinig“ werden. Sie können auch nur Noten, die sich nicht weit von einander entfernt befinden, kopieren und so einen Echoeffekt erzeugen.

DELETE: Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, die Events auf einer Spur komplett oder teilweise zu löschen. Mit der Taste F7 erhalten Sie Zugang zu dieser Funktion. In der Bildschirmmitte erscheint ein Fenster, in dem Sie den Spurabschnitt eingeben können, den Sie löschen wollen: FROM(von) -> TO(bis). Die Standardeinstellung in diesem Menü sieht die gesamte Spur vor. Sie sehen das Feld ALL markiert, was bedeutet, dass alle Arten von Midi-Events gelöscht werden. Anhand der nachfolgenden Tasten können Sie nur bestimmte Events löschen: F1(NOTE), F2(CONTROL), F3(PROGRAM CHANGE), F4(PITCH BEND). Mit F7 wählen Sie LAST RECORD aus, wenn Sie nur die letzte Passage der Aufnahme löschen wollen.

DELETE LINK: Mit der Taste F8 erhalten Sie den Löschmodus LINK markieren/Markierung löschen. Wenn die Funktion eingeschaltet ist, dann können Sie die Events, die sich an den Enden des Löschantervalls befinden, zusammenziehen, so dass durch die Löschung des Intervalls kein Loch übrigbleibt. Durch Drücken der Taste F10 wird der Löschvorgang ausgeführt, doch werden Sie vorher durch eine Meldung um Bestätigung gebeten ("Are you Sure? = Sind Sie sicher?"). Mit der Taste F5 können Sie den Vorgang beenden, ohne etwas gelöscht zu haben.

DEFRAG: Wenn viele Löschungen gemacht werden, dann wird der Speicherplatz nicht vollkommen befreit, daher kann bald die Speichereinheit unzureichend werden, obwohl die Sequenz nur kurz ist. Durch die Taste F9 (DEFRAG) können Sie den Speicher neu „formatieren“ und so den Platz, der durch die Löschungen verloren gegangen ist, wieder frei machen.

FUNCTION: Wenn die Funktion FUNCTION durch die Taste F4 eingeschaltet wird, werden einige Zusatz-Funktionen im Sequenzer verfügbar, wie OPTIONS, MIDI FILTER, MASTER TRACK LOAD/SAVE, DEMIX, MIXDOWN, VELOCITY, TRANSPOSER.

OPTIONS:

Zu diesem Menü erhalten Sie durch die Taste F2 Zugang, nachdem Sie mit F4 ins Menü FUNCTION eingestiegen sind. Mit der Taste F5 (Escape) verlassen Sie das Menü wieder.

METRONOME: Anhand der Taste F1 wird der Taktmesser in der Aufnahmephase ein- und ausgeschaltet.

MODE RECORD: Mit der Taste F1 können Sie einen der beiden Aufnahmemodes Overdub oder Replace auswählen (siehe RECORD).

RECORD PRECOUNT: Durch wiederholtes Drücken von F3 können Sie die Takte auswählen, die zwischen dem Moment liegen, zu dem Sie die Aufnahme einschalten bis zum effektiven Beginn der Aufnahme. Sie können zwischen 0 und 5 Precount-Takte (Bar) eingeben. Das Precount wird im Feld POSITION mit einem Negativzeichen (-) angezeigt. Das Precount wird mit dem ersten Event unterbrochen. Beim Modus SYNCSTART wird es automatisch ausgeschaltet, weil es hier nicht nötig ist.

CHASE EVENTS: Wenn diese Funktion eingeschaltet ist (Taste F4), so werden die Steuerbefehle CONTROL CHANGE und PROGRAM CHANGE der Sequenz in jedem Fall nach vorne verschoben, egal von welcher Position aus die Sequenz startet, und auch wenn die Controllers früher aufgenommen worden sind. Wenn die Sequenz z.B. bei der Nummer 20 star-

tet und die Steuerbefehle bei Takt 1 stehen, so schickt der Sequenzer unmittelbar alle Steuerbefehle, die vom Anfang der Sequenz an vorhanden sind, bis zur Nummer 20 vor. Durch diese Funktion werden die Noten immer so gespielt wie sie eingestellt worden sind, unabhängig vom Start der Sequenz.

RESET STOP: Wenn diese Funktion auf On steht (Taste F6), dann werden bei jedem Stop die noch nicht gesicherten Noten gelöscht und das Pitch Bend wird wieder eingestellt.

STEP TRACE: Wenn diese Funktion eingeschaltet ist (Taste F8), können Sie sich mit den Tasten Cursor<> im Menü EDIT hin- und herbewegen und die aufgenommenen Noten abhören, während sie an Ihnen vorbeiziehen. Diese Funktion ist nützlich, um einen bestimmten Teil der Sequenz zu finden.

TRACK NAME: Mit den Tasten Cursor<> können Sie alle Spurnamen durchgehen, die in der Bildschirmmitte angezeigt werden. Wenn Sie den Namen einer Spur, den Sie vorher anhand der entsprechenden Nummer ausgewählt haben, ändern wollen, drücken Sie die Taste F7. Auf diese Weise erhalten Sie Zugang zum bereits bekannten Bearbeitungsfenster der Namen. Die Schritte, die Sie unternehmen müssen, um einen Namen zu ändern und einen neuen einzugeben, sind dieselben, wie im Absatz NAME beschrieben. Wenn Sie den Namen sichern wollen, drücken Sie F10 (Execute), wenn Sie den Vorgang beenden wollen, ohne den neuen Namen zu sichern, drücken Sie F5 (Escape).

MIDI FILTER: Bevor wir die verschiedenen Funktionen dieses Menüs im Detail beschreiben, wollen wir Ihnen einige Informationen zu den musikalischen Teilen und zu den Kanälen geben, auf denen die Teile gespielt werden. Der Sequenzer kann auf jeder Spur bis zu 16 musikalische Teile verwalten. Jedem Teil ist ein Midi-Kanal zugeordnet. Wenn eine Sequenz aufgenommen wird und dabei die Styles des Instruments verwendet werden, so werden die Teile des Gerätes auf den Kanälen aufgenommen, die im Menü MIDI Channel Tx eingestellt sind. Bei der Standardeinstellung des MIDI SETUP, welche "General" anzeigt, wird folgende Einstellung Teil -> Kanal empfohlen:

Teil(Part)	Kanal(Channel)
Preset (right)	1
2nd Voice (right)	2
Lower1 (left)	3
Lower2 (left)	4
Bass (left)	5
Chord1 (left)	6
Chord2 (left)	7
Chord3 (left)	8
Groove (left)	9
Drum (left)	10
Chord4 (left)	11
Chord5 (left)	12
Program voice1 (right)	13
Program voice2 (right)	14
Program voice3 (right)	15
Program voice4 (right)	16

Wenn Sie das Keyboard auf der linken Splitseite spielen, werden die Teile left eingeschaltet, während beim Spielen der rechten Seite die Teile right eingeschaltet werden. Links erklingen zum Beispiel im Modus Stop nur die beiden Lows; wenn Sie hingegen Start drücken und einen Akkord einstellen, werden die Schlagzeuge gemeinsam mit anderen Teilen des Styles erklingen. Rechts klingt der voreingestellte Teil, doch wenn Sie ein Programm eingeben, dann werden die Programmteile oder die 2nd Voice gespielt, wenn die entsprechende Taste eingeschaltet wird. Wenn ein Kanal ausgeschaltet wird (Off), dann wird er nicht vom Sequenzer bespielt. Durch den MIDI FILTER können die Events und die Eingangs- und Ausgangskanäle gefiltert werden (die Standardeinstellung sieht kein Filtern von Events oder Kanälen vor). Um die Events so zu filtern, dass sie nicht aufgenommen werden, muss das Event zuvor im entsprechenden Feld in der Spalte IN (Eingang) anhand der Tasten Cursor<> oder der Tasten Page<> ausgewählt werden. Es können folgende Elemente gefiltert werden: Note, Control Change, Program Change, Pitch Bend, Aftertouch, Exclusive Messages. Wenn Sie den Filter anhand der Taste F10 einschalten wollen, muss das entsprechende Feld ausgewählt werden. Bei den Kanälen ist die Vorgangsweise dieselbe. Wenn Sie ein Event oder einen Kanal aufnehmen, aber nicht abspielen oder aus dem Midi-Out austreten lassen wollen, dann müssen Sie auf die Spalte OUT einen Filter setzen.

Ein Kapitel für sich sind die Felder IN und OUT der Clock. In diesem Fall bedeutet das leere Feld, dass die Clock ausgeschaltet ist. Wenn Sie die Clock IN einschalten, dann arbeitet die interne Clock des Sequenzers nicht. Sie muss über Midi oder durch Einschalten des internen Styles (Start, Fills usw.) von außen kommen. Wenn die Clock auf OUT gestellt wird, treten nicht nur die Midi-Events, sondern auch die Midi-Clock beim Ausgang Midi-Out aus. Wenn im Sequenzer die Funktion Clock IN und im MIDI die Funktion Clock Out eingeschaltet ist (siehe Menü MIDI CLOCK SOFTTHRU) und Sie den Style durch die Taste Start einschalten, dann startet die Clock Out des Styles auch die Aufnahme. Umgekehrt gilt, falls die Clock Out im MIDI FILTER und die Clock In des Menüs MIDI CLOCK SOFTTHRU eingeschaltet sind, dann startet mit dem Beginn der Aufnahme automatisch auch der interne Style.

DEMIX: Diese Funktion gestattet es Ihnen, von einer Spur jeden einzelnen Kanal, den Sie aufgenommen haben, zu entnehmen und ihn auf andere Spuren zu übertragen, so dass am Ende jede Spur einen einzigen Kanal besitzt, der ihr zugeordnet ist. Um eine Spur aus dem Hauptmenü zu „entmischen“ (Demix), wählen Sie die Spur anhand der Taste Cursor<> oder der Taste Page<> aus, dann

drücken Sie F4(FUNCTION) und daraufhin F7(DEMIX).

Beispiel: Nehmen wir an, Sie haben einen internen Style auf der Spur 01 aufgenommen und Sie wollen nun die Richtung der Bässe ändern. Mit der Funktion Demix werden die Events auf dem entsprechenden Kanal vom Bass-Teil in eine separate Spur gebracht (z.B. Spur 5, denn die Standardspur für die Bässe ist die Nr. 5). Nun wird die Spur 05 ausgewählt, welche nur Informationen zum Bass enthält. In der Spalte Chan. ist die Nummer des „entmixten“ Kanals hervorgehoben. Die Spur kann auch gelöscht und neu bespielt werden, sie kann bearbeitet werden usw., wobei man sicher sein kann, dass die Vorgänge einzig und allein den Teil der Bässe betreffen.

MIXDOWN: Anhand dieser Funktion können Sie den Inhalt einer oder mehrerer Spuren in eine bestimmte Spur „umfüllen“. Die Midikanäle, in denen sich die Events ursprünglich befanden, bleiben davon unberührt. Um die Spuren auszuwählen, die gemischt werden sollen, tätigen Sie zuerst die Auswahl mit den Tasten Cursor<> oder Page<>, dann drücken Sie die Taste F8 (MIXDOWN), um dem System mitzuteilen, dass die Spur gemischt werden soll. Hinweis: Es können nur die bereits begonnenen Spuren ausgewählt werden (Status 'i'). Sobald Sie MIXDOWN drücken, erscheint in der Statusspalte ein 'M'. Nachdem Sie alle Spuren, die Sie mischen wollen, ausgewählt haben, drücken Sie F10 (Execute). Im Fenster, das in der Bildschirmmitte erscheint, können Sie anhand der Werttasten +/- die Zielspur auswählen. Sobald Sie F10(Execute) drücken, werden alle markierten Spuren in die Zielspur „umgefüllt“. Die Ausgangsspur gehen dadurch unwiderbringlich verloren.

VELOCITY/TRANSPOSER: Sie gestattet Ihnen folgende Vorgänge:

- a) Die Noten können (in Halbtöne) transponiert werden, wodurch Sie zum Beispiel die Tonalität einer Sequenz ändern oder ein Instrument in seinen natürlichen Intervall zurückversetzen können.
- b) Die Anschlagstärke, das heißt die allgemeine Lautstärke einer jeden einzelnen Note, kann geändert werden, wodurch Sie ein besseres Ausführungsergebnis erzielen.

Wenn Sie erst die Taste F4(FUNCTION) und dann die Taste F9 (VELOCITY/TRANSP.) drücken, erhalten Sie Zugang zum Menü. Auf dem Bildschirm erscheint die gegenwärtig ausgewählte Spur, auf der die Änderung vorgenommen wird sowie die Positionszeichen FROM(von) -> TO(bis), die den Takteintervall abgrenzen, an dem der Vorgang ausgeführt wird. Am unteren Bildschirmrand sind zwei Felder: VELOCITY und TRANSPOSER. Mit den Tasten Cursor<> stellen Sie die Positionszeichen und den Steuerbefehl VELOCITY oder TRANSPOSER ein. Diese beiden Controllers sind auch mit der Taste F5 zugänglich. Mit den Werttasten +/- können Sie die Werte abändern. Beispiel:

Tätigen wir folgende Einstellungen	FROM:	1 1 1
	TO:	4 1 1
	VELOCITY:	-23
	TRANSPOSER:	+12

Die ersten 3 Takte der gegenwärtigen Spur werden um eine Oktav angehoben, während die Anschlagstärke um 23 verringert wird (jede Note wird um diesen Wert leiser).

MASTER TRACK: Der MASTER TRACK ist die Spur, auf der die Steuerbefehle Takt, Signature und alle Exklusivnachrichten zur Kontrolle der Parameter (wie z.B. Effekte, Texte usw.) aufgenommen werden. Vom Hauptmenü aus öffnen Sie dieses Fenster durch Drücken der Taste F4 (FUNCTION) und noch einmal F4 (MASTER TRACK).

Position: zeigt die Position der Events an (Takte, Viertel, Steps).

Event	
Tempo:	Ausführungsdauer
Signature:	Musikalische Unterteilung
ExcMsg:	markenbezogene Exklusivnachrichten
Solton:	Exklusivnachrichten der Marke Solton
Part:	Name des musikalischen Teils
Lirics:	Weise (Zeichenfolgen)

WIE WERDEN EXKLUSIVNACHRICHTEN BEARBEITET

Eine Exklusivnachricht besteht aus einem Datenpaket (Bytes), deren Werte von 0-127 gehen. Im Sequenzer bestehen die Daten aus hexadezimalen Werten, welche zwischen 00h-7fh liegen. Die detaillierte Liste der Solton-Exklusivnachrichten können Sie im Anhang der Bedienungsanleitungen einsehen. Wenn Sie eine Exklusivnachricht einfügen möchten, drücken Sie F6 (EXCL.MSG). Damit erhalten Sie Zugang zu einem Fenster mit 24 Feldern, in welche Sie bis zu 24 Bytes eingeben können (die Solton-Messages bestehen aus einer geringeren Anzahl). Links oben wird die Position der Nachricht angezeigt, die anhand der Werttasten +/- geändert werden kann. In jedes Feld können Sie ein Datenteil (Byte) der Nachricht eingeben, indem Sie mittels der Taste Cursor<> die Auswahl vornehmen und mit den Werttasten +/- die Änderung vornehmen. Wenn Sie gleichzeitig die Werttasten + und - drücken, wird der Inhalt des markierten Feldes gelöscht.

HINWEIS: Die Felder müssen nacheinander ausgefüllt werden, d.h. es dürfen keine Felder übersprungen werden.

Die Solton-Exklusivnachrichten sind gerätegebunden und sind als solche erkennbar, wenn das erste Daten-Byte (ID) 26h(38) ist. Die allgemeine

Form einer Solton-Exklusivnachricht, die dazu dient, die Parameter des Gerätes zu ändern, lautet wie folgt:

F0h, 26h, 7Bh, Parameter_Kode Wert_1, Wert_2, .. ,Wert_n, F7

Die Werte F0h und F7h werden automatisch vom Sequenzer angezeigt.

Schauen wir uns einige konkrete Beispiele an:

Wenn Sie ins erste Feld 26h eingeben und ins zweite 7bh, dann steht im dritten Feld der Schlüssel des Parameters, auf den sich die Nachricht bezieht.

Drittes Feld:	00h	Nachhall-Art
	01h	Chorus-Art
	02h	Nachhall-Niveau
	06h	Delay-Art
	11h	Verzerrungs-Art
	"	"

Die komplette Liste der Parameter-Schlüssel finden Sie im Anhang zu den Bedienungsanleitungen.

Ab dem vierten Feld müssen Sie einen oder mehrere Werte eingeben, je nach den Parametern, die Sie im dritten Feld ausgewählt haben.

Wenn Sie z.B. 26H 7BH 00H 00H eingeben, so wird das Gerät die Nachhall-Art 00h = box1 einstellen.

Wenn Sie hingegen 26H 7BH 00H 07H eingeben, dann wird der Nachhall Nr. 07h(Hall2) eingestellt.

Wenn Sie 26H 7BH 06H 02H eingeben, dann erscheint auf dem Display die Nummer 02h(Delay3).

Wenn Sie 26H,7BH,0BH,00h als erste vier Bytes eingeben, dann stellt das fünfte Byte den Abschnitt und das sechste den Effekt dar, den der Klang in diesem Abschnitt annimmt.

Beispiel (Zuordnung von Effekten).

Allgemein gilt: F0H, 26H, 7BH, 0BH, 00H, Teil, Effekt, F7H

Wenn Sie in die Felder 26H 7BH 0BH 00H 00H 02h eingeben, dann wirkt sich der Verzerrer (Distorsor) auf den Teil 0 aus (siehe nachfolgende Tabelle)

Teil	0	Preset (right)
	1	2nd Voice (right)
	2	Lower1 (left)
	3	Lower2 (left)
	4	Bass (left)
	5	Chord1 (left)
	6	Chord2 (left)
	7	Chord3 (left)
	8	Groove (left)
	9	Drum (left)
	10	Chord5 (left)
	11	Program voice1 (right)
	13	Program voice2 (right)
	14	Program voice3 (right)
	15	Program voice4 (right)

Effekt	00h	kein Effekt
	01h	Leslie
	02h	Distorsor
	03h	Chorus
	04h	Delay
	05h	Delay+Chorus
	06h	Distorsor+Chorus
	07h	Distorsor+Delay
	08h	Distorsor+Delay+Chorus

Wenn Sie die Nachricht speichern möchten, drücken Sie F10, wenn Sie den Vorgang beenden wollen, F5. HINWEIS. Die Nachricht wird stets zum Master Track hinzugefügt, das heißt, wenn Sie möchten, dass sie eine andere ersetzt, dann muss die alte Eingabe gelöscht werden.

Mastertrack DELETE EVENT: Anhand der Taste F4 wird das ausgewählte Event unmittelbar vom Master Track gelöscht (ohne Aufforderung zur Bestätigung).

Mastertrack INS/MOD TEMPO: Hierdurch können Sie Tempo-Events einfügen/ändern. Mit F2 öffnen Sie ein Bearbeitungsfenster. Anhand der Tasten Cursor<> erhalten Sie Zugang zu den Feldern Position und Value, mit der Werttaste +/- werden die Änderungen vorgenommen. Drücken Sie F10, um den Vorgang durchzuführen, F5, um ihn zu beenden.

- Mastertrack INS/MOD SIGNATURE:** Mit dieser Funktion können Sie Signature-Events eingeben/ändern. Mit der Taste F3 öffnen Sie das Bearbeitungsfenster. Anhand der Taste Cursor<> nehmen Sie Zugang zu den Feldern Position und Value, mit der Werttaste -/+ können Sie die Änderungen durchführen. Drücken Sie F10, um den Vorgang durchzuführen, F5, um ihn zu beenden.
- Mastertrack LYRIC:** Wenn Sie die Taste F8 drücken, erscheint die Seite LYRIC, wo Sie Text-Events in die Sequenz einfügen können. Die Text-Events, die in vielen MIDIFILES zu finden sind, enthalten die Weise eines Liedes; wenn Sie sie Silbe für Silbe in die Sequenz eingeben, erhalten Sie beim Abhören im Modus PLAY SONG einen KARAOKÉ-Effekt.
- LYRIC INSERT/MODIFY:** Diese Funktion gestattet es Ihnen, Text-Events einzugeben/zu ändern. Wenn Sie F2 drücken, erscheint ein Bearbeitungsfenster, in dem Sie die Position auswählen können. Daraufhin bewegen Sie sich mit dem Cursor rechts der Position, wodurch ein weiteres Fenster geöffnet wird, in dem Sie die Zeichen bearbeiten können. Das Zeichen, das über dem Cursor steht, kann unter Zuhilfenahme der Tastatur oder mit den Werttasten -/+ eingefügt werden. Einige Tasten sind mit besonderen Funktionen ausgestattet. Die Taste B_1 gestattet es Ihnen, die Buchstaben, die den Tasten zugeordnet worden sind, von Kleinbuchstaben in Großbuchstaben umzuwandeln. Die Taste G_5 entspricht dem Carriage Return (Absatz) und wird auf dem Display durch einen Pfeil auf der rechten Seite angezeigt. Die Taste F#_5 wählt einige internationale Buchstaben aus. Mit der Taste F_5 können Sie ab der Cursorposition bis zum Ende des Satzes alles löschen (dies geschieht auch durch gleichzeitiges Drücken der beiden Werttasten + und -). Mit dem Cursor<> können Sie sich zwischen den Buchstaben hin- und herbewegen. Nachdem Sie einen Satz geschrieben haben, kann er durch Drücken der Taste F10 als Text-Event gespeichert werden; wenn Sie F5 drücken, kehren Sie zum Feld Position zurück. Durch ein erneutes Drücken der Taste F5 wird der Vorgang beendet.
- LYRIC AUTOMATIC:** Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, automatisch Text-Events einzufügen, indem die Noten eines bestimmten Kanals der gegenwärtigen Spur in Text-Events umgewandelt werden. Sie können den Kanal auswählen, auf dem sich eine melodische Linie befindet, die den Gesang begleitet. Später kann dann jeder Text bearbeitet werden, wenn man neue Silben einfügen möchte. In anderen Worten: Nachdem Sie im Hauptmenü die Spur ausgewählt haben, die Sie bearbeiten möchten, starten Sie die Funktion MASTER TRACK. Daraufhin drücken Sie F8 (LYRIC). Nun drücken Sie F6, um anhand der Werttasten -/+ den Kanal auszuwählen, auf dem sich die melodische Linie der Spur befindet. F3(AUTOMATIC). Dann wählen Sie durch Einstellen der Positionszeichen FROM(da) und To(bis) den gewünschten Abschnitt aus. Drücken Sie F10, um den Vorgang zu bestätigen. Auf diese Weise werden die Noten des ausgewählten Spurabschnitts als Text-Events in den MASTER TRACK kopiert. Nun sind leere Text-Events geschaffen worden, die Sie bearbeiten können (siehe Absatz INSERT/MODIFY).
- LYRIC DELETE EVENT:** Diese Funktion löscht - durch Drücken der Taste F4(DELETE EVENT) - das Text-Event, das Sie zuvor mit der Taste Cursor<> ausgewählt haben.
- NAME PART:** Diese Funktion gestattet es Ihnen, jedem Teil der Sequenz einen Namen zu geben. Nachdem Sie den Namen der Sequenz eingegeben haben, erscheint dieser im Feld POSITION der Hauptseite des Sequenzers. Beispiel: Sie können bei x.1.1 den Namen "Strofe1", bei y.1.1 "Strofe2" und bei z.1.1 "Refrain" eingeben, um automatisch zu erkennen, wo Sie sich befinden. Wenn Sie einen Abschnitt mit einem Namen versehen wollen, drücken Sie F9. Es erscheint daraufhin ein Fenster, in dem Sie die Anfangsposition des Teils und den Namen des Abschnitts bestimmen können. Mit der Cursortaste<> bewegen Sie sich von einem Wert der Position zum anderen, mit den Werttasten -/+ ändern Sie die Werte. Nachdem Sie die Position ausgewählt haben, gehen Sie mit dem Cursor auf den voreingestellten Namen "Part". Daraufhin wird automatisch ein weiteres Fenster geöffnet, wo Sie dem Teil einen neuen Namen geben können. Die Silben werden mit den Werttasten -/+ oder mit der Tastatur ausgewählt. Wenn Sie die Werttasten -/+ benutzen, so können Sie sich unter Zuhilfenahme der Tasten Cursor<> von einer Silbe zur nächsten bewegen. Drücken Sie F10, um den Vorgang zu bestätigen, F5, um ihn zu beenden.
- VIEW:** Diese Funktion dient dazu, die Eventart auszuwählen, die im Menü MASTER TRACK angezeigt werden soll. Um die Events auszuwählen, drücken Sie wiederholt F6(VIEW).
- ALL:** alle Events werden angezeigt
- LYRIC:** nur die Text-Events werden angezeigt.
- PART :** nur die Events Name Part (benannte Teile) werden angezeigt.
- TEMPO:** Tempo und Signature werden angezeigt
- EXCL :** die Exklusivnachrichten werden angezeigt.
- OPTIONS:** Zu diesem Menü erhalten Sie durch die Taste F2 Zugang, nachdem Sie zuvor mit F4 den Modus FUNCTION eingeschaltet haben. Mit der Taste F5 (Escape) verlassen Sie das Fenster wieder.

- METRONOME:** Mit der Funktionstaste F1 wird der Taktmesser ein- und ausgeschaltet.
- MODE RECORD:** Mit F1 können Sie einen der zwei Aufnahmemodes auswählen: Overdub oder Replace (siehe RECORD).
- RECORD PRECOUNT:** Durch wiederholtes Drücken der Taste F3 bestimmen Sie, wieviele Takte zwischen dem Moment, in dem Sie den Befehl zur Aufnahme geben und dem, in dem die Aufnahme effektiv startet, vergehen sollen. Es stehen Ihnen von 0 bis 5 Precount-Takte (Bar) zur Verfügung. Das Precount wird im Feld POSITION mit einem Negativzeichen angezeigt (-). Das Precount wird in dem Moment unterbrochen, in dem es auf das erste Event trifft. Wenn Sie den Modus SYNCSTART aktivieren, wird das Precount automatisch ausgeschaltet, da es nicht nötig ist.
- CHASE EVENTS:** Wenn diese Funktion (durch F4) eingeschaltet wird, dann werden die Funktionen CONTROL CHANGE und PROGRAM CHANGE der Sequenz in jedem Fall vorgeschoben, egal in welcher Position sie sich befinden, auch wenn sie in einer vorherigen Position aufgenommen worden sein sollten. Wenn z.B. die Sequenz bei Nummer 20 startet, und die Controllers sich im Takt 1 befinden, so wird der Sequenzer unmittelbar alle Steuerbefehle, die sich in der Sequenz befinden, von ihrer Ausgangsposition zum Takt 20 verschieben. Diese Funktion dient dazu, dass die Noten stets so klingen, wie sie eingestellt worden sind, egal wo die Sequenz beginnt.
- RESET STOP:** Wenn diese Funktion eingeschaltet ist (Taste F6), dann werden bei jedem Stop alle noch nicht gesicherten Noten gelöscht und das Pitch Bend wird wieder hergestellt.
- STEP TRACE:** Wenn die Funktion STEP TRACE eingeschaltet ist (Taste F8), können Sie die aufgenommenen Noten abhören, während sie an Ihnen vorbeilaufen, indem Sie sich mit den Tasten Cursor<> im Menü EDIT bewegen. Diese Funktion ist nützlich, um einen bestimmten Teil der Sequenz auszumachen.
- TRACK NAME:** Mit den Tasten Cursor<> können Sie alle Namen der in der Bildschirmmitte angezeigten Spuren durchgehen. Wenn Sie den Namen einer markierten Spur ändern wollen, drücken Sie die Taste F7. Auf diese Weise erhalten Sie Zugang zum bereits bekannten Bearbeitungsfenster der Namen. Die Schritte, die Sie unternehmen müssen, um einen Namen zu ändern und einen neuen einzugeben, sind dieselben, wie im Absatz NAME beschrieben. Wenn Sie den Namen sichern wollen, drücken Sie F10 (Execute), wenn Sie den Vorgang beenden wollen, ohne den neuen Namen zu sichern, drücken Sie F5 (Escape).
- LOAD/SAVE:** Eine Sequenz kann importiert werden (Laufwerk), wenn sie im Format Midifile geschrieben ist. Das Gerät ist imstande, das Format Midifile zu lesen (siehe Absatz SONG PLAY der Bedienungsanleitungen). Die Midi-Datei (Extension MID) wird beim Laden (LOAD) automatisch in ein Format umgewandelt, das der Sequenzer lesen kann und sie wird auch so gespeichert. Auf diese Weise kann sie bearbeitet werden und es können Änderungen vorgenommen werden, Sie können Daten hinzufügen oder löschen, wobei Sie die Funktionen des Sequenzers benutzen. Nachdem Sie die Sequenz, die Sie durch LOAD importiert oder neu aufgenommen haben, bearbeitet haben, können Sie sie im Format Midifile speichern. Hierzu wird die Funktion SAVE (Sichern) benutzt. Nachdem die Datei auf der Festplatte gespeichert worden ist, kann die Sequenz abgehört werden (über das Menü SONG PLAY). Schauen wir uns im Detail an, wie das erfolgt:
- LOAD:** Zu dieser Funktion erhalten Sie vom Hauptmenü aus Zugang, indem Sie die Taste F4 (FUNCTION) und daraufhin F6(LOAD/SAVE) drücken. Dadurch erscheint eine Bildschirmseite, die sich wie folgt zusammensetzt: In der Bildschirmmitte erscheint das Verzeichnis (Liste) der Midi-Dateien. Falls die Festplatte (HARD DISK) ausgewählt sein sollte, so bezieht sich die Liste auf die Midi-Dateien, die im ausgewählten Unterverzeichnis vorhanden sind; der Name desselben wird am oberen Rand des Displays angezeigt. Wenn dort zum Beispiel HARD[03 Newfold] steht, so sehen Sie die Dateien des Unterverzeichnisses Nr.3, dessen Namen Newfold lautet. Wenn hingegen Floppy Disk (Diskettenlaufwerk) erscheint, so beziehen sich die "Files" auf das Hauptverzeichnis des Diskettenlaufwerkes. Wenn Sie das Verzeichnis wechseln wollen, so benutzen Sie die Nummertasten 0-9, um von der Hard Disk auf Floppy überzugehen und umgekehrt. Nehmen Sie die Auswahl durch die Tasten Page<> vor. Wenn Sie die Diskette im Laufwerk gegen eine andere austauschen, müssen Sie die Taste F4 (Dir) drücken, um den Bildschirm zu aktualisieren, denn in diesem Fall erfolgt die Neuzeichnung des Bildschirms nicht automatisch. Tätigen Sie die Auswahl der Midi-Datei, die Sie zu laden gedenken, anhand der Tasten Cursor<> (Seitenwechsel, 20 Dateien pro Seite) und anhand der Werttasten +/-; letztere gestatten es Ihnen, sich von einer Datei zur anderen zu bewegen. Die Lademodalitäten sind im Feld MODE beschrieben und können mit F3 abgeändert werden. Es stehen Ihnen folgende Lademöglichkeiten zur Verfügung:
- REPLACE (Ersetzen):** Die Midi-Datei nimmt den Platz der Sequenz ein, die sich unter Umständen in der Speichereinheit befindet (welche gelöscht wird). In diesem Fall drücken Sie F1 (Load) und die ausgewählte Midi-Datei wird in die Speichereinheit geladen, wobei alles gelöscht wird, was zuvor dort enthalten war.
- MERGE:** Die Midi-Datei wird mit der Sequenz, die sich bereits in der Speichereinheit befindet, gemischt. In dem Moment, in dem der Modus MERGE eingestellt wird, erscheint in der Bildschirmmitte ein Fenster, anhand dessen Sie die Position auswählen können (mit den Tasten Cursor<> und den Werttasten +/-), in der die Midi-Datei an die bereits vorhandene Sequenz "angehängt" wird. Mit dieser Funktion können mehrere Midi-Dateien aneinander angehängt oder miteinander verbunden werden, indem man die richtige Position aussucht. Wenn Sie möchten, dass die Midi-Dateien ordnungsgemäß klingen, empfiehlt es sich, die Funktion Merge bei Midi-Dateien zu benutzen, die im Format 0 gesichert worden sind (das heißt, die aus einer einzigen Spur bestehen). Sobald die Midi-Dateien gespeichert worden sind, benutzen Sie die Funktion Demix, um jedem Kanal eine Spur zuzuordnen. Nachdem die Position eingestellt worden ist, können Sie die ausgewählte Midi-Datei anhand der Taste F10 laden. Nach der

Ausführung des Ladevorgangs kehrt der Sequenzer automatisch zum Hauptmenü zurück. Die Spuren, die die Midi-Datei gefüllt hat, tragen den Status "i" und wenn die Midi-Datei im Format Multispur ist, so wird automatisch für jede Spur der Ausführkanal ausgewählt (Spalte Chan). Im MASTER TRACK hingegen werden das Tempo und die Signature der gegenwärtigen Midi-Datei aufgenommen, und falls solche vorhanden sind, auch etwaige Text-Events oder Exklusivnachrichten.

SAVE: Eine aufgenommene oder geladene Sequenz kann anhand der Funktion SAVE im Format Midi-Datei auf Festplatte oder Diskette gesichert werden. Der Vorgang SAVE ist analog zum Prozess LOAD, mit der Ausnahme, dass Sie nicht F1, sondern F6(SAVE) drücken müssen. Nachdem Sie der Sequenz, die Sie sichern wollen, einen Namen gegeben haben, bestätigen Sie mit der Taste F10(Execute)den Vorgang. Mit der Taste F5(Escape) hingegen beenden Sie das Menü, ohne irgendwelche Eingriffe getätigt zu haben. Es empfiehlt sich, die Sequenz nicht erst am Ende der Arbeit zu sichern, sondern jedesmal, bevor Sie irgendwelche riskante Schritte wie z.B. Delete, Mixdown, Copy/Move durchführen. Auf diese Weise können Sie im Falle, dass der Vorgang nicht die gewünschten Ergebnisse bringt, mit dem Befehl LOAD wieder die ursprüngliche Sequenz laden. Nach dem Sichern mit der Taste F5 kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Tutorial

Nachfolgend finden Sie eine Anleitung, die Sie schrittweise bei der Konversion von Styles der Reihe MS führt, sowie bei der Verwendung von Tonmustern in den Midi-Dateien und bei der Synchronisation zwischen Loop und Style.

DIE STYLES DER REIHE MS UND X KONVERTIEREN

Um einen Style der Reihe MS zu verwenden, ist dieser zunächst von Diskette auf Festplatte zu kopieren und dann mit Edit Pattern zu konvertieren.

KOPIE VON DISKETTE AUF FESTPLATTE

- Nachdem die Diskette ins Laufwerk eingeschoben wurde, ist auf der Hauptmenüseite **DISK** zu wählen.
- Um den Vorgang zu vereinfachen, vergewissern Sie sich, dass die **MASTER FOLDER** - Funktion aktiviert ist (LED leuchtet); sollte dies nicht der Fall sein, ist der entsprechende Druckknopf einmal zu betätigen.
- Mit **PAGE +** auf Floppy Disk gehen.
- Den zu kopierenden Style mit den Druckknöpfen **VALUE +/-**, **CURSOR +/-** und **F10 Select** anwählen.
- Es ist möglich, alle auf der Diskette gespeicherten Dateien zu importieren, indem gleichzeitig die Druckknöpfe **VALUE +/-** betätigt werden.
- Den Kopiervorgang mit **F4 Copy** bestätigen, die angewählten Styles werden in den Folder 95 Style kopiert.

KONVERSION EINES STYLES DER REIHE MS

- Das **DISK-Menü** über den Druckknopf **EXIT** verlassen.
- **PATTERN EDIT** drücken; es erscheint nun ein Verzeichnis der im Folder 95 Style vorhandenen Styles.
- Mit **CURSOR +/-** den zu konvertierenden Style anwählen und **F10 Select** drücken; das SD1 kehrt nun automatisch zur Startseite von Pattern Edit zurück.
- **F7 MS Series Converter** betätigen, um den Style zu konvertieren.
- Eventuelle Klangänderungen können mit dem Menü **F1 Record** bearbeitet werden.

KONVERSION EINES STYLES DER REIHE X

Beim Einsatz eines Styles der Reihe X sind keine besonderen Anweisungen zu befolgen, da das SD1 in der Lage ist, diese zu lesen, ohne konvertieren zu müssen. Es kann allerdings in einigen Fällen vorkommen, dass die Lautstärken einzelner Voices anzupassen sind. Diese Parameter finden sich im Arrange View-Menü, das von der Hauptmenüseite aus mit dem Funktionsdruckknopf **F5** zu öffnen ist.

EINE AUDIodatei IN EINE MIDI-DATEI EINFÜGEN

Einer Midi-Datei können bis zu acht .WAV-Dateien mit oder ohne Loop zugewiesen werden. Das SD1 bringt einen Pitch Shift - Algorithmus in Echtzeit zur Anwendung, um zu vermeiden, dass es innerhalb eines bestimmten Tempo- und Transpositionsbereichs zu allzu starken Klangänderungen kommt. Die in den RAM-Speicher geladenen Audiodateien werden so verwaltet, als ob es sich um Program Changes in der Midi-Datei handeln würde. Die Midi-Datei muss in der Zielspur des Audiomusters die Noten enthalten, die als Einsatzpunkt der Audiodatei dienen. Im Fall eines Audio-Loops dient die Note als Trigger des Musters. Bei Audiodateien ohne Loop (One Shot) sind die Noten zu positionieren, sowohl um den Trigger zu aktivieren als auch um die Höhe des Tons zu definieren, auf den sich der Pitch Shift - Algorithmus bezieht. Um die Komposition der Midi-Datei zu vereinfachen, ist es vorzuziehen, direkt am PC oder Mac mit einer integrierten Sequenzer-Software (Audio + MIDI) zu arbeiten, wobei dieselben Muster zu verwenden sind, die dann in das SD1 importiert werden. Auf diese Weise kann die Midi-Datei mit den Mustern abgehört werden, noch bevor sie auf das Instrument übertragen werden.

Es ist jedoch möglich, die Noten auch vom Sequenzer des SD1 aus zu positionieren und die den Spuren zuzuweisenden Audiomuster auszuwählen, nachdem sie in die RAM/FLASH-Bank geladen wurden.

EINE AUDIodatei VON DISKETTE AUF FESTPLATTE IMPORTIEREN

Eine Diskette mit 1,4 MB auf PC oder Mac in MS-DOS formatieren. Um das Einlesen von der Diskette zu beschleunigen, empfiehlt es sich, die Diskette direkt am SD1 zu formatieren, wie im Kapitel **Disk** beschrieben.

Von PC oder Mac die .WAV-Audiodatei auf Diskette kopieren. Mac Benutzer müssen dem Dateinamen den .WAV-Zusatz hinzufügen. Das SD1 akzeptiert Namen mit bis zu 8 Zeichen, Zusatz ausgenommen.

- Um die Audiodatei auf Festplatte zu importieren, ist es erforderlich, dass die Funktion **MASTER FOLDER** aktiviert ist (Druckknopf betätigen, LED leuchtet auf).
- Über den entsprechenden Druckknopf am Schaltpult das Disk-Menü öffnen.
- Mit **PAGE +/-** Floppy als Quelle festlegen.
- Die Datei mit **VALUE +/-** und **CURSOR +/-** (wenn mehrere Seiten vorhanden sind) auswählen und mit **F10 Select** bestätigen. Neben dem Dateinamen steht das Symbol "◆".
- Den Import der Datei auf Festplatte mit **F4 Copy** ansteuern; bei aktiviertem **Master Folder** liest das SD1 die Datei direkt in die Mappe 94 Sound ein. Die von F4 Copy abgerufene Seite gestattet es, den Dateinamen mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-** -Druckknöpfen abzuändern. Um die Kopie der einzelnen Datei zu bestätigen, ist **F10 Execute** zu drücken.

AUFBEREITUNG DES AUDIO-LOOPS

Damit der Audio-Loop verwendet werden kann, muss er vorab mit dem im SD1 residenten Sampler aufbereitet werden.

- Um die Audiodatei in den Sampler zu laden, ist auf der Hauptmenüseite **SAMPLER MSP** anzuwählen (die LED des Druckknopfs leuchtet auf).
- Bei aktivierter **MASTER FOLDER-Funktion F1 Load** betätigen, um sich auf das Audiodateiverzeichnis im 94 Sound Folder Zugriff zu verschaffen.
- Die gewünschte Audiodatei mit den **VALUE +/-** -Druckknöpfen auswählen und mittels **F2 Load** in den Speicher laden. Am Ende des Vorgangs kehrt das SD1 automatisch zur Sampler-Startseite zurück.
- Den **Sync**-Modus ansteuern, indem der Druckknopf **F7 Pitch** aussetzend betätigt wird.
- Mit **F8 Bar** die Anzahl der Takte eingeben, aus denen sich der Audio-Loop zusammensetzt: das SD1 bietet auf der Grundlage der Analyse der Audiodatei einige Vorschläge, wenn **F8 Bar** wiederholt betätigt wird, und ändert den Tempowert je nach Wunsch.
- Die Einstellungen mit **SAVE/ENTER** sichern: die abgerufene Seite gestattet es, die Datei mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-** -Druckknöpfen neu zu benennen. Den Vorgang über **F10 Exec.** bestätigen. Wenn derselbe Name beibehalten wird, fragt das SD1, ob die vorhandene Datei mit **F10 Overw.** überschrieben werden soll.

DEN AUDIO-LOOP IN DEN RAM-SPEICHER LADEN

Wenn die Audiodatei mit dem Sampler aufbereitet worden ist, ist diese bereits in den RAM-Speicher geladen; der Druckknopf RAM/FLASH zeigt die Selektion der Muster bei leuchtender LED an.

Im gegenteiligen Fall ist es erforderlich, bei aktivierter **MASTER FOLDER-Funktion** im **DISK-Menü F5 Folder Choice** und dann **F4 Sound** zu betätigen. Aus dem angezeigten Verzeichnis ist die in den RAM-Speicher zu importierende Audiodatei mit den **VALUE +/-** und **CURSOR +/-** -Druckknöpfen auszuwählen, mit **F10 Select** zu bestätigen und mit **F2 Load** zu laden. Zur Hauptmenüseite über **EXIT** zurückkehren.

EINE MIDI-DATEI VON DISKETTE IN SONG PLAY LADEN

- Die Diskette, auf der die Midi-Datei mit den dem Loop zuzuordnenden Noten gespeichert ist, einschieben.
- Über den entsprechenden Druckknopf am Schaltpult **SONG PLAY** ansteuern, die LED leuchtet auf.
- Mit **PAGE +/-** Floppy Disk anwählen.
- Das Dateiverzeichnis über **F5 Dir** abrufen.
- Am Display erscheinen die ersten 20 Midi-Dateien, mit den **VALUE +/-** -Druckknöpfen sind die nachfolgenden zu durchlaufen.
- Am Zifferntastenblock (**STYLES**-Druckknöpfe) ist die Nummer der zu ladenden Midi-Datei einzugeben. Die Anzeige kehrt automatisch zur **Song Play**-Startseite zurück.
- Ist der Ladevorgang beendet, erscheinen der Name und die Nummer der Midi-Datei am Display.

EINE MIDI-DATEI VON FESTPLATTE IN SONG PLAY LADEN

- Mit **PAGE +/-** auf Hard Disk gehen, ohne den **Song Play**-Modus verlassen zu müssen.
- Wenn Hard Disk bereits zuvor angewählt wurde, bezieht sich die Ansteuerung von **Song Play** auf einen Hard Disk Folder.
- Ist die **Master Folder-Funktion** aktiviert, ist der Bezugswert 91 Midifile.
- Das Dateiverzeichnis über **F5 Dir** abrufen.
- Am Display erscheinen die ersten 20 Midi-Dateien, mit den **VALUE +/-** -Druckknöpfen sind die nachfolgenden zu durchlaufen.
- Am Zifferntastenblock (**STYLES**-Druckknöpfe) ist die Nummer der zu ladenden Midi-Datei einzugeben. Die Anzeige kehrt automatisch zur **Song Play**-Startseite zurück.

EINEN AUDIO-LOOP EINEM MIDI-PART ZUORDNEN

Nachdem die Midi-Datei geladen wurde, ist von der **Song Play**-Startseite aus **F1 GM Part** zu betätigen. Um die einzelnen Parts zu durchlaufen, sind die **PAGE +/-** -Druckknöpfe zu verwenden.

Den Part anwählen, der der Spur entspricht, welche zur Steuerung des Musters kreiert wurde, und die Klangfarbe ändern, indem aus der RAM/FLASH -Bank der gewünschte Audio-Loop ausgewählt wird. Die Synchronisierung erfolgt automatisch bei Start.

Die auf diese Weise abgeänderte Midi-Datei muss mit **SAVE/ENTER** gesichert werden. Diese Funktion gestattet es, die Midi-Datei mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-** -Druckknöpfen neu zu benennen. Den Vorgang über **F10 Execute** bestätigen.

DIE AUDIODATEIEN UND DIE MIDI-DATEI ABRUFEN

Um die Midi-Datei mit den aufeinanderfolgend richtigen Audio-Loops wiederzugeben, ist es erforderlich einen Sound Block zu kreieren, der sämtliche Audio-Loops mit demselben Namen der Midi-Datei enthält. Auf diese Weise werden bei Abruf der Midi-Datei auch alle erforderlichen Audio-Loops geladen. Es ist zu empfehlen, die Muster schon bei Start des SD1 mit einem Sound Block zu laden, da während des Ladevorgang Keyboard und Klänge nicht benutzbar sind.

ANDERE STEUERFUNKTIONEN DER AUDIO-LOOPS

Es ist möglich, den Loop des Musters mittels Druckknopf # zuzuschalten bzw. auszuschalten, auch während des Abspielens der Midi-Datei. Wenn in der RAM/FLASH - Bank andere Audiomuster mit bereits vom Sampler zur Synchronisierung bearbeiteten Loops geladen sind, können diese aufeinanderfolgend in Echtzeit abgerufen werden, ohne dass die Zuordnung einer Klangfarbe zu einem Part geändert werden muss, und

dies durch Betätigung der Druckknöpfe **INTRO 1**, **INTRO 2**, **INTRO3**, **FILL 1**, **FILL 2**, **FILL 3**, **BREAK** und **TO END** während die Midi-Datei gespielt wird. Es können maximal acht Audiodateien abgerufen werden, um damit Remix in Echtzeit wie im Dance-Modus zu realisieren.

Die Ansteuerung des Loops kann mit MIDI-Befehlen des Typs Note On/Off auf demselben MIDI-Kanal erfolgen, über den die Audiodatei läuft. Um diese Steuerung zu ermöglichen, ist in die Midi-Datei der folgende Sys-Ex-String in hexadezimalen Werten einzugeben: F0, 26, 7B, 7C, 00, F7.

Diese Funktion ist dann von besonderer Bedeutung, wenn Audiomuster vom Typ One Shot wie Chöre, Gitarrenriffs oder Spezialeffekte verwendet werden sollen. Falls der Program Change-Wert bekannt ist, können mit dem SD1-Sequencer oder auch mit einem herkömmlichen Sequencer diese Audioereignisse in die Midi-Datei genau eingefügt werden, wobei der Vorteil besteht, dass die Lesegeschwindigkeit unverändert beibehalten bleibt, auch wenn Tempo und Transposition geändert werden.

AUDIOMUSTER OHNE LOOP VERWENDEN

In diesem Fall definieren die Noten auf der dem Muster dedizierten Spur sowohl den Einsatzpunkt des Musters als auch seine Tonhöhe. Ist die Midi-Datei in das SD1 importiert worden, gehen Sie dazu über, das Muster der Spur zuzuordnen wie beim Audio-Loop, um die auf diese Weise geänderte Midi-Datei zu sichern. Das Muster wird von der Midi-Datei nur erkannt, wenn es in denselben RAM/FLASH-Quellspeicher positioniert wird. Daher sind die verwendeten Muster in einem Sound Block mit demselben Namen der Midi-Datei zu sichern, auch um den Ladevorgang zu automatisieren.

FORTGESCHRITTENE PROGRAMMIERUNG

Die Midi-Datei ruft die Audiomuster mittels Program Change-Befehlen in Bezug auf die RAM/FLASH-Bank ab. Wenn die Muster im Vergleich zu den Ausgangsbedingungen anders angeordnet sind, ist der Wiedergabe nicht richtig. Abgesehen vom Einsatz der Sound Blocks kann dieses Risiko damit umgangen werden, dass der Audiodateiname zu Beginn der Midi-Datei mit einer Sys-Ex-Zeichenfolge eingegeben wird (siehe Tabelle). Auf diese Weise sucht das SD1 das Muster in der RAM/FLASH-Bank, ohne auf die Program Changes zuzugreifen, unabhängig von der Speicherstelle im RAM.

EINEN GESAMPLETEN AUDIO-LOOP MIT DEM STYLE SYNCHRONISIEREN

Das SD1 verarbeitet für den Sync-Modus nur monophone .WAV-Tonmuster. Der aufgezeichnete, von einer Audiodatei abgeleitete Loop muss qualitativ gut beschaffen sein und Start- bzw. Endpunkt definiert haben. Noch besser ist es, wenn die Loop-Punkte bereits eingegeben sind. Grundsätzlich kann der Loop jedoch auch vom Sampler des SD1 aus geschnitten und eingestellt werden.

EIN AUDIOMUSTER VON DISKETTE AUF FESTPLATTE IMPORTIEREN

- Eine Diskette mit 1,4 MB auf PC oder Mac in MS-DOS formatieren. Um das Einlesen von der Diskette zu beschleunigen, empfiehlt es sich, die Diskette direkt am SD1 zu formatieren, wie im Kapitel **Disk** beschrieben.
- Von PC oder Mac die .WAV-Audiodatei auf Diskette kopieren. Mac Benutzer müssen dem Dateinamen den .WAV-Zusatz hinzufügen. Das SD1 akzeptiert Namen mit bis zu 8 Zeichen, Zusatz ausgenommen.
- Um die Audiodatei auf Festplatte zur Verwendung mit den Styles zu importieren, ist es erforderlich, dass die Funktion **MASTER FOLDER** aktiviert ist (Druckknopf betätigen, LED leuchtet auf).
- Über den entsprechenden Druckknopf am Schaltpult das Disk-Menü öffnen.
- Mit **PAGE +/-** Floppy als Quelle festlegen.
- Die Datei mit **VALUE +/-** und **CURSOR +/-** (wenn mehrere Seiten vorhanden sind) auswählen und mit **F10 Select** bestätigen. Neben dem Dateinamen steht das Symbol "◆".
- Den Import der Datei auf Festplatte mit **F4 Copy** ansteuern; bei aktiviertem **Master Folder** liest das SD1 die Datei direkt in die Mappe 94 Sound ein. Die von **F4 Copy** abgerufene Seite gestattet es, den Dateinamen mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-**-Druckknöpfen abzuändern. Um die Kopie der einzelnen Datei zu bestätigen, ist **F10 Execute** zu drücken.

AUFBEREITUNG DES AUDIOMUSTERS

Damit der Audio-Loop verwendet werden kann, muss er vorab mit dem im SD1 residenten Sampler aufbereitet werden.

- Um die Audiodatei in den Sampler zu laden, ist auf der Hauptmenüseite **SAMPLER MSP** anzuwählen (die LED des Druckknopfs leuchtet auf).
- Bei aktivierter **MASTER FOLDER**-Funktion **F1 Load** betätigen, um sich auf das Audiodateiverzeichnis im 94 Sound Folder Zugriff zu verschaffen.
- Die gewünschte Audiodatei mit den **VALUE +/-**-Druckknöpfen auswählen und mittels **F2 Load** in den Speicher laden. Am Ende des Vorgangs kehrt das SD1 automatisch zur Sampler-Startseite zurück.
- Den **Sync**-Modus ansteuern, indem der Druckknopf **F7 Pitch** aussetzend betätigt wird.
- Mit **F8 Bar** die Anzahl der Takte eingeben, aus denen sich der Audio-Loop zusammensetzt: das SD1 bietet auf der Grundlage der Analyse der Audiodatei einige Vorschläge, wenn **F8 Bar** wiederholt betätigt wird, und ändert den Tempowert je nach Wunsch.
- Die Einstellungen mit **SAVE/ENTER** sichern: die abgerufene Seite gestattet es, die Datei mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-**-Druckknöpfen neu zu benennen. Den Vorgang über **F10 Exec.** bestätigen. Wenn derselbe Name beibehalten wird, fragt das SD1, ob die vorhandene Datei mit **F10 Overw.** überschrieben werden soll.

DEN AUDIO-LOOP IN DEN RAM-SPEICHER LADEN

Wenn die Audiodatei mit dem Sampler aufbereitet worden ist, ist diese bereits in den RAM-Speicher geladen; der Druckknopf RAM/FLASH ruft nämlich die Selektion der Muster bei leuchtender LED ab.

Im gegenteiligen Fall ist es erforderlich, bei aktivierter **MASTER FOLDER**-Funktion im **DISK**-Menü **F5 Folder Choice** und dann **F4 Sound** zu betätigen. Aus dem erscheinenden Verzeichnis ist die in den RAM-Speicher zu importierende Audiodatei mit den **VALUE +/-** und **CURSOR +/-** -Druckknöpfen auszuwählen, mit **F10 Select** zu bestätigen und mit **F2 Load** zu laden. Zur Hauptmenüseite über **EXIT** zurückkehren.

DEN ZU ÄNDERNDEN STYLE KOPIEREN

- Es ist erforderlich, den zu ändernden Style nach **Pattern Edit** zu kopieren. In der Hauptmenüseite **PATTERN EDIT** drücken (die LED leuchtet auf) und einen neuen Style mit **F10 New** kreieren. Den Namen des Styles mit den Keyboardtasten und den **CURSOR +/-** -Druckknöpfen eingeben und den Vorgang mit **F10 Create** bestätigen.
- **F4 Copy** drücken.
- Von der abgerufenen Seite aus geben Sie nun in **F1 Source** mit den **VALUE +/-** -Druckknöpfen oder direkt über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Druckknöpfe) den zu ändernden Style ein.
- Hierbei ist als Parameter von **F3 Global** beizubehalten, der festlegt, welcher Teil des Styles zu kopieren ist, und **All Part** als Parameter von **F4**, der die zu kopierenden Spuren definiert. Ebenso sind **Global** und **All Part** für **F8** und **F9** einzustellen. Den Kopiervorgang mit **F10 Execute** ansteuern. Am Ende des Vorgangs kehren Sie zur Startseite von Pattern Edit zurück, indem Sie **F5 Escape** drücken.

DER DRUM 2-SPUR DEN AUDIO-LOOP ZUORDNEN

Die im Style residente Spur Drum 2 ist die einzige, die für den Einsatz von Live Drums und aufgezeichneten Audio-Loops prädestiniert ist, so dass dieser der gewünschte Loop zuzuweisen ist.

- Auf der Startseite von **Pattern Edit** **F1 Record** drücken.
- Mit den **CURSOR +/-** -Druckknöpfen bewegen Sie sich auf Drum 2.
- Den Audio-Loop der Spur zuweisen, indem die RAM/FLASH-Bank mit dem hierfür vorgesehenen Druckknopf abgerufen (die LED leuchtet auf) und mit den Funktionsdruckknöpfen der in den RAM-Speicher geladene Audio-Loop ausgewählt wird. **EXIT** drücken, um auf die **Record**-Seite zurückzukehren.
- Wiederholen Sie denselben Vorgang für die anderen Abschnitte des Styles, die in **F1** angezeigt sind und mit den **VALUE +/-** -Druckknöpfen abgerufen werden. Auf diese Weise kann entschieden werden, welche Abschnitte des Styles mit dem Audio-Loop arbeiten. Das SD1 gestattet es, bis zu 8 Audio-Loops, einen pro Style-Abschnitt zuzuordnen.
- Am Ende sind die Einstellungen mit **F5 Save** zu sichern und mit **EXIT** kehren Sie zur Startseite von **Pattern Edit** zurück.
- Es ist auch möglich, den Velocity-Wert des Audio-Loops zu ändern, welcher eine Änderung der Lautstärkeneinstellung nach sich zieht. Hierzu ist von der Startseite von **Pattern Edit** aus ins Menü **F1 Record** einzusteigen und **F9 Velocity** anzuwählen. Den Parameter **F6 Wave Velocity** ändern Sie mit den **VALUE +/-** -Druckknöpfen. **F5 Escape** drücken, um zur Startseite zurückzukehren.

DEN LOOP SYNC-MODUS ANSTEUERN

- Von der **Pattern Edit**-Startseite aus aktivieren Sie die Funktion **F9 Wave Sync**.
- Die abgerufene Seite gestattet es, den Loop Sync-Modus für die einzelnen Style-Abschnitte anzusteuern, indem der entsprechende Funktionsdruckknopf betätigt und der Parameter auf On gesetzt wird.
- Die Einstellungen mit **F10 Save** sichern und **Pattern Edit** über **EXIT** verlassen.

DEN STYLE IM LOOP SYNC-MODUS VERWENDEN

Der so abgeänderte Style ist auf Festplatte als Single Style gesichert und kann jederzeit abgerufen werden, indem der Druckknopf **SINGLE RAM STYLE** betätigt und die Nummer über den Zifferntastenblock (**STYLES**-Druckknöpfe) eingegeben wird oder der Style aus dem 95 Style Folder (bei aktivierter **Master Folder**-Funktion) aus dem angezeigten Verzeichnis mit dem Druckknopf **BLOCK/LIST RAM STYLE** ausgewählt wird.

Der Name und die Nummer des gewählten Styles werden oben links am Display angezeigt. Um Lautstärke, Hall, Effekte und Pan des Drum 2 zugeordneten Loops zu ändern, sind die Parameter in **Arrange View** zu verwenden.

Jedes Mal, wenn der Style mit in Sync aufgezeichneten Loops verwendet wird, lädt das SD1 in den Ram-Speicher die zugehörigen Audiomuster. Um lange Wartezeiten zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, einen Style Block zu kreieren, der beim Einschalten automatisch geladen wird.

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes

