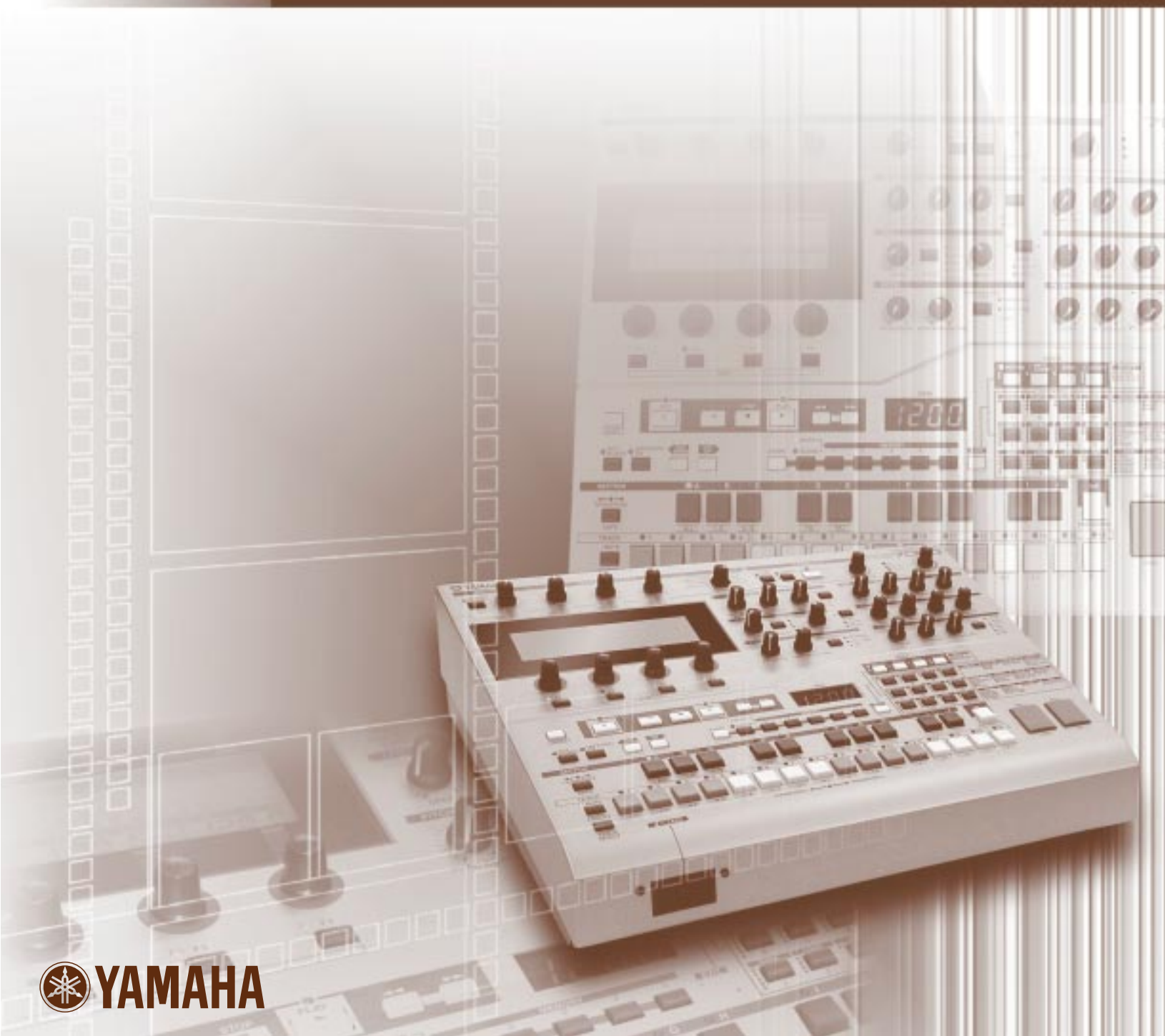


BEDIENUNGSANLEITUNG

MUSIC PRODUCTION STUDIO

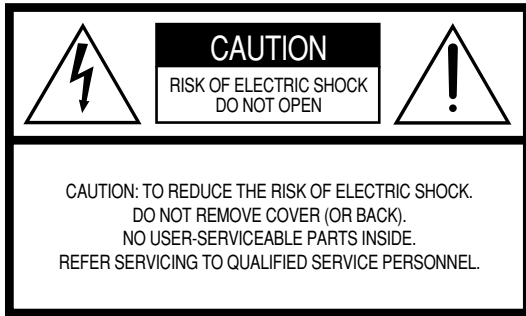
RS7000



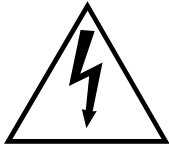
 **YAMAHA**

# SPECIAL MESSAGE SECTION

**PRODUCT SAFETY MARKINGS:** Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated “dangerous voltage” within the product’s enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

**IMPORTANT NOTICE:** All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. **DO NOT** modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

**SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:** The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

**ENVIRONMENTAL ISSUES:** Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

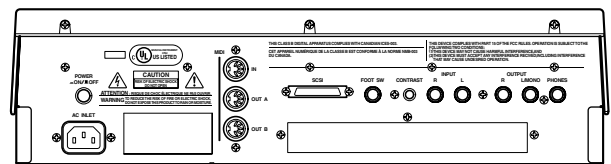
**Battery Notice:** This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

**Warning:** Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

**Disposal Notice:** Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

**NOTICE:** Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer’s warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

**NAME PLATE LOCATION:** The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Rear Panel

**Model** \_\_\_\_\_

**Serial No.** \_\_\_\_\_

**Purchase Date** \_\_\_\_\_

# VORSICHTSMASSNAHMEN

## BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

\* Heben Sie diese Anleitung sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



## WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

### Netzanschluß/Netzkabel

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verwenden Sie ausschließlich die mitgelieferten Netzkabel/Stecker.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

### Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Anwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, das Instrument zu zerlegen oder Bauteile im Innern auf irgend eine Weise zu verändern.

### Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

### Brandschutz

- Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

### Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Gerät bemerken

- Wenn das Netzkabel ausgefranst ist oder der Netzstecker beschädigt wird, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie den Netzschalter sofort aus, ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.



## VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

### Netzanschluß/Netzkabel

- Stecken Sie den Dreistiftstecker stets in eine ordnungsgemäß geerdete Netzsteckdose. (Weitere Informationen zur Hauptstromversorgung finden Sie auf Seite).
- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose heraus, wenn das Instrument längere Zeit nicht benutzt wird oder während eines Gewitters.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

### Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Kabelverbindungen ab.

## Anschlüsse

- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, daß die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

## Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher.

## Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie nicht Ihre Finger oder Ihre Hand in die Öffnungen des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, metallene oder sonstige Gegenstände in die Öffnungen auf dem Bedienfeld. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Achten sie unbedingt darauf, daß Sie bei der Entsorgung der Batterien die örtlichen Vorschriften beachten.

## Speicherschutzatterie

- In diesem Instrument befindet sich eine lithiumhaltige Speicherschutzatterie. Wenn Sie das Netzkabel aus der Steckdose ziehen, bleiben die Setup-Daten (Utility-Modus, [Seite 255]) erhalten. Diese Daten gehen jedoch verloren, wenn die Speicherschutzatterie vollständig entladen ist. Falls die Spannung der Speicherschutzatterie zu gering wird, erscheint der Eintrag "Backup Battery Low" im Display. Speichern Sie in einem solchen Fall die Daten sofort auf einer Speicherkarte (SmartMedia) oder auf einem SCSI-Medium (siehe Seiten 114, 166, 204), und lassen Sie die Speicherschutzatterie von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst ersetzen.

## Sichern von Daten

### Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

- Voice- und Sequenz-Daten gehen verloren, wenn Sie die Stromversorgung des Instruments ausschalten. Speichern Sie die Daten auf einer Speicherkarte (SmartMedia) oder auf einem SCSI-Medium (siehe Seiten 114, 166, 204).
- System-Setup-Daten (Utility-Modus, [Seite 255]) und andere Einstellungen bleiben auch nach Ausschalten der Stromversorgung erhalten, solange die Speicherschutzatterie über Spannung verfügt. Die Daten können jedoch durch eine Fehlfunktion oder durch unkorrekte Bedienung verlorengehen. Speichern Sie wichtige Daten auf einer Speicherkarte (SmartMedia) oder auf einem SCSI-Medium.

### Erstellen von Sicherungskopien von Speicherkarten (SmartMedia) und SCSI-Medien

- Wir empfehlen Ihnen, wichtige Daten doppelt auf zwei Speicherkarten (SmartMedia) bzw. SCSI-Medien zu sichern, um bei Beschädigung eines Mediums keinen Datenverlust zu erleiden.

## Umgang und Installation von Zusatzoptionen



### **WARNUNG**

- **Bevor Sie mit der Installation beginnen, schalten Sie das RS7000 und angeschlossene Peripheriegeräte aus und ziehen Sie die Netzstecker aus der Steckdose. Ziehen Sie dann alle Kabel heraus, über die die Peripheriegeräte mit dem RS7000 verbunden sind. (Wenn Sie während der folgenden Arbeiten das Netzkabel angeschlossen lassen, können Sie einen elektrischen Schlag bekommen. Wenn Sie andere Kabel angeschlossen lassen, könnten diese bei der Arbeit stören.)**
- **Nehmen Sie das Gerät nicht auseinander, modifizieren Sie es nicht, und üben Sie keine übermäßige Kraft auf die Anschlußstecker und Platinen der Erweiterungskarte, der SIMMs und auch des Motherboards aus. Verbiegen oder Herumspielen an den Platinen und Anschlußsteckern kann zu elektrischem Schlag, Feuer oder Geräteausfall führen.**



### **VORSICHT**

- **Bevor Sie eine Erweiterungsplatine oder ein SIM-Modul berühren, sollten Sie kurz das Metallgehäuse (oder eine andere metallene Stelle) des RS7000 mit der bloßen Hand berühren, um mögliche statische Aufladung von Ihrem Körper abzuleiten. Bedenken Sie, daß selbst eine geringe Entladung statischer Spannung Schäden an diesen Bauteilen verursachen kann.**
- **Es wird empfohlen, beim Umgang mit Platinen Handschuhe zu tragen, um Ihre Hände vor scharfen metallenen Kanten am RS7000, den SIMMs, einer Erweiterungskarte oder anderen Komponenten zu schützen. Das Berühren von Leitungen oder Anschlußsteckern mit bloßen Händen kann Schnittwunden zur Folge haben, aber auch zu schlechtem Kontakt und elektrostatischen Schäden führen.**
- **Achten Sie darauf, keine Schrauben in das Gehäuse des RS7000 fallen zu lassen. Falls dies doch passieren sollte, müssen Sie die Schraube in jedem Fall wieder entfernt haben, bevor Sie das Gerät wieder zusammenbauen und es einschalten. Wenn Sie das Gerät einschalten, während sich eine Schraube im Geräteinneren befindet, kann dies fehlerhaften Betrieb oder Schäden am Gerät verursachen. (Wenn Sie eine fallengelassene Schraube nicht wieder aus dem Gerät herausbekommen, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler um Rat.)**

\* Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler, wenn Sie zu den Installationsvorgängen von Zusatzoptionen oder SIMMs irgendwelche Fragen haben sollten.

\* Wenn der SIMM-Speicher nicht richtig funktioniert, fragen Sie den Händler um Rat, bei dem Sie dieses Bauteil erworben haben.

## EINLEITUNG

Vielen Dank für Ihren Kauf des Yamaha MUSIC PRODUCTION STUDIO RS7000.

Das RS7000 von Yamaha bringt alles zusammen. Alles, was Sie für die professionelle Musikproduktion brauchen – besonders für Dance, Techno, Hip Hop, R&B und Ambient – ist vorhanden und perfekt in ein System integriert, das speziell im Hinblick auf die Vereinfachung moderner Produktionstechniken konzipiert wurde. Das RS7000 kombiniert ein leistungsfähiges, flexibles Sequenzersystem mit einem zeitgemäßen Tongenerator, der mit einer unglaublichen Auswahl von Voices und Schlagzeug-Sets ausgestattet ist, sowie einem Sampler, mit dem Sie Ihre eigenen Sounds und Loops aufnehmen und auf einfache Weise in Ihre Sequenzen einbinden können. All das ist unter einer Bedienungsoberfläche vereinigt, die intuitiv und einfach gehalten ist, und gleichzeitig aber die Tiefe und Echtzeitkontrolle bietet, die von professionellen Anwendungen gefordert wird.

Um die Vorzüge der vielen fortschrittlichen Features und Funktionen des RS7000 optimal nutzen zu können, legen wir Ihnen nahe, die Anleitung sorgfältig durchzulesen, und sie an einem sicheren und einfach zugänglichen Ort für zukünftiges Nachschlagen aufzubewahren.

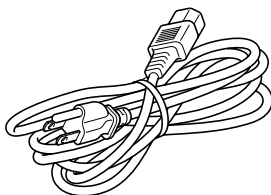
- \* Alle Produkt- und Unternehmensbezeichnungen, die in diesem Dokument verwendet werden, sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Unternehmen.
- \* Unerlaubtes Kopieren urheberrechtlich geschützter Software für andere Zwecke als den persönlichen Gebrauch ist verboten.

## Mitgeliefertes Zubehör

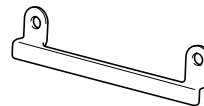
Prüfen Sie bitte, ob das folgende Zubehör im Lieferumfang Ihres RS7000 enthalten war.

- CD-ROM × 1
- Speicherkarte × 1
- Netzanschlußkabel × 1
- Sicherheitsadapter für die Speicherkarte × 1
- Bedienungsanleitung (dieses Dokument) × 1
- Dokument "Über die Speicherkarte & die CD-ROM" × 1

• Netzanschlußkabel



• Sicherheitsadapter für die Speicherkarte



- \* Lesen Sie bitte das gesonderte Dokument "Über die Speicherkarte & die CD-ROM" für Informationen zum Inhalt der Speicherkarte und der CD-ROM.

## FUNKTIONEN DES RS7000

### ● Leistungsfähiger 16-Spur-Sequencer

Im phrasenbasierten PATTERN-Modus können ganze Patterns durch Kombination einzelner Phrasen der vielen Preset-Phrasen des RS7000 schnell zusammengefügt werden, oder Sie können mit der riesigen Auswahl von Schlagzeug-Sets und anderen Voices des internen AWM2-Tongenerators Ihre eigenen Phrasen aufnehmen. Gesampelte Sounds, Loops und Break-Beats können den Sequenzen ebenso einfach hinzugefügt werden, um Ihrer Musik den richtigen Groove zu verleihen. Ihre Patterns können eigenständig verwendet oder im PATTERN-CHAIN-Modus zu einer Kette zusammengestellt werden, um komplexe Arrangements zu erschaffen. Außerdem gibt es einen SONG-Modus, der als 16-spuriger Sequencer mit allen Features und der ganzen Vielseitigkeit, die Sie von einem ausgewachsenen und eigenständigen Sequencer erwarten können... und mehr.

### ● AWM2-Tongenerator

Auch der elektronische Sound ändert sich mit der Zeit, und der RS7000 ist up to date. Das interne AWM2-Tonerzeugungssystem bietet mehr als 63 Schlagzeug-Sets höchster Qualität und 1054 normale Voices und Sound-Effekte – Sie werden für jedes musikalische Genre passende Sounds finden. Dazu gibt es viele Funktionen zur Voice-Bearbeitung, mit denen Sie aus den vorhandenen Voices Ihren ureigenen Klang erzeugen und Ihre Musik zum Leben erwecken können.

### ● Jede Menge Preset-Phrasen

Es wird eine Unzahl moderner, fertig programmierter Phrasen mitgeliefert. Kombinieren Sie diese Phrasen einfach im PATTERN-Modus, und Sie haben eine unbegrenzte Anzahl von Pattern-Variationen.

### ● Arpeggio-Funktionen

5 Auto-Arpeggio-Typen sind ideal für den Einsatz in Dance- und Techno-Stilarten geeignet. Arpeggio-Phrasen können im Sequencer aufgenommen und wie gewünscht bearbeitet werden, oder an andere Geräte via MIDI übertragen werden.

### ● Fortschrittliche Sampling- und Edit-Funktionen

Zusätzlich zur direkten Lademöglichkeit von Sample-Daten einer Vielzahl der üblichen Formaten können Sie mit dem RS7000 Ihre eigenen Samples von CDs, anderen Line-Signalquellen oder per Mikrofon aufnehmen. Sobald Ihre Samples aufgenommen sind, können sie gekürzt, gesliced, geloopt und auf andere Weise für die Wiedergabe vorbereitet werden – mit der Leistung und Flexibilität, die auch ein eigenständiger Sampler bieten sollte. Und wenn Ihre Samples fertig sind, können sie genauso einfach in Patterns und Songs eingefügt werden, wie die Voices des Tongenerators. Sie können den Sampler sogar benutzen, um Gesangs-Parts aufzunehmen und Ihr Projekt auf diese Weise bis zur letzten Produktionsstufe voranzubringen, ohne auch nur ein einziges anderes Gerät als das RS7000 zu verwenden.

### ● Real Time Loop Remix und Abspieleffekte

Spieldaten können automatisch zerteilt und beliebig oder zufällig neu angeordnet werden, um so völlig neue Sounds zu erschaffen. Erzeugen Sie beispielsweise spontan eine Reihe von Variationen eines Schlagzeug-Patterns.

Die sogenannten Abspieleffekte sind sehr gut geeignet für kreative Variationen des Klanges in Echtzeit; Sie können das Timing verändern, die Notenparameter, oder eine Harmonisierung erzeugen, ohne die eigentlichen Sequenzdaten zu verändern.

### ● Echtzeitsteuerung

Eine weitere Schlüsselfunktion für die kreative Freiheit in der modernen Musikproduktion ist die Soundkontrolle in Echtzeit. Das RS7000 bietet viele Möglichkeiten der Klangbeeinflussung über einfach "begreifbare" Drehregler für die Handeinstellung der BPM-Zahl, der Filterparameter, Hüllkurven, Tonhöhen, des LFO usw. Das RS7000 verfügt auch über eine Klaviatur und anschlagempfindliche Pads, die das Spiel von Voices und Samples in Echtzeit ermöglichen, aber auch für das Umschalten zwischen Sequenz-Sections und -Spuren und die Steuerung der Mute- und Solo-Funktionen der Spuren benutzt werden können. Mit den Szenen- und Mute-Speicherfunktionen können Sie "Schnappschüsse" von Stummschaltungssituationen oder ganzer Bedienfeld-Einstellungen aufnehmen, um diese bei Bedarf sofort abrufen zu können.

### ● **Speicherung auf Speicherkarten und SCSI; Speichererweiterung**

Sequenzen, Phrasen und Samples können äußerst praktisch auf den kleinen Speicherkarten mit hoher Speicherkapazität abgelegt werden, oder auf einem beliebigen externen SCSI-Speichermedium (Festplatte, MO, ZIP, usw.), das am SCSI-Anschluß des RS7000 angeschlossen ist. Sie können dort auch Nur-Lesen-Geräte wie CD-ROM-Laufwerke anschließen, um Samples und andere Daten auf praktische Weise zu laden. 2 SIMM-Steckplätze sind für die Speichererweiterung vorgesehen, wodurch das RS7000 mit 64 Megabyte RAM ausreichend freien Sampling-Speicherplatz erhält.

### ● **I/O-Erweiterung**

Die optionale I/O-Erweiterungskarte AIEB2 kann im RS7000 installiert werden, die 6 zusätzliche analoge Einzelausgänge sowie koaxiale und optische Digital-Ein- und Ausgänge besitzt.

### ● **Eine riesige Auswahl an Effekten**

In der heutigen Musik sind Effekte fast genauso wichtig wie die Sounds, auf die sie angewendet werden. Das RS7000 bietet hohe Rechenleistung für die Effekterzeugung, einschließlich der "PLAY FX" auf Sequencing-Ebene für Harmonizing-Effekte sowie Noten- und Timing-Variationen; ein dreistufiges DSP-Effektsystem mit den Effekten VARIATION, DELAY und REVERB; sowie der Effektstufe MASTER EFFECT mit einer Reihe modernster Effekte für den Gesamtsound bzw. das Mastering.

### ● **Umfangreiche Jobs und Bearbeitungsfunktionen**

Die Erzeugung von Sequenzen, die genau richtig klingen, kann ein schwieriges Geschäft sein, aber der RS7000 macht diesen "Job" durch die große Auswahl von Jobs und Bearbeitungsfunktionen so leicht und einfach wie möglich. Beispielsweise gibt es GRID GROOVE, mit dem Sie Ihren Spuren den Groove und das Feeling verleihen können, das durch einfaches Sequencing einfach nicht erreichbar wäre. Beim RS7000 arbeitet diese flexible Funktion sowohl mit zerteilten Samples sowie mit den MIDI-Noten des Tongenerators, für eine unerreichte Kontrolle des "Feelings". Ein weiteres Sampling-Feature, das eine kreative Echtzeitkontrolle bietet, stellt die Funktion REAL TIME LOOP REMIX dar – eine mächtige und einfache Funktion für den Remix Ihrer gesampelten und geliceten Loops bei gleichzeitigem Abhören in Echtzeit. Desweiteren gibt es Jobs für die automatische Erzeugung von Glides, Wirbeln, Crescendos, und anderen Feinheiten, die große Werkzeuge für die musikalische Atmosphäre oder Stimmung darstellen. Wenn Sie sich etwas vorstellen können, können Sie es mit dem RS7000 wahrscheinlich auch umsetzen. Und wenn Sie bestimmte oder alle Events ganz genau bearbeiten möchten, haben Sie im EDIT-Modus einen direkten Zugriff auf einzelne Noten und Eventparameter.

## Verwendung der Bedienungsanleitung

### Die Struktur der Bedienungsanleitung

Die Bedienungsanleitung des RS7000 ist grob in 3 Hauptabschnitte unterteilt: das Tutorial, den Referenzteil und den Anhang.

#### ● **Der Tutorial-Abschnitt**

Dieser Abschnitt behandelt in Form eines "Lehrgangs" Grundlagen wie die Struktur des RS7000-Systems, die Methoden zur Auswahl von Voices, zur Aufnahme, zum Sampling und anderen grundlegenden Bedienungsvorgängen des RS7000.

#### ● **Der Referenzteil**

Dieser Abschnitt enthält genaue Erklärungen und detaillierte Bedienungsvorgänge für sämtliche Eigenschaften und Funktionen des RS7000. Benutzen Sie diesen Teil als "Nachschlagewerk aller Funktionen", für den Fall, daß Sie genaue Informationen benötigen.

Der Referenzteil enthält die folgenden Kapitel:

Kapitel 1: Grundlagen ... (Seite 51)

Die Grundkonzepte Bedienungsvorgänge, Displays (Anzeigen), und spezielle Funktionen, die Sie kennen müssen, um das RS7000 sinnvoll bedienen zu können. Lesen Sie dieses Kapitel auf jeden Fall, bevor Sie das RS7000 zum ersten Mal benutzen.

Kapitel 2: Der Pattern-Modus ... (Seite 69) – Kapitel 6: Der Utility-Modus ... (Seite 255)

Vollständige und genaue Beschreibungen aller Eigenschaften und Funktionen, nach Betriebsarten organisiert. In diesen Kapiteln finden Sie genaue Informationen über bestimmte Funktionen.

Kapitel 7: Weitere Informationen ... (Seite 263)

Grundlegende Informationen über MIDI und alle MIDI-Events, die das RS7000 erzeugen und/oder verarbeiten kann. Lesen Sie dieses Kapitel für Informationen über die Verbindung des RS7000 mit anderen MIDI-Geräten.

Anhang ... (Seite 271)

Hier finden Sie Informationen zur Installation von Zusatzhardware, die Technischen Daten des RS7000, Voice-Listen, Liste der Effekte, Fehlermeldungen, MIDI-Datenformat und andere genaue Informationen.



## Auffinden bestimmter Informationen

Benutzen Sie eine der folgend beschriebenen Methoden zum Auffinden der gesuchten Information.

### ● Das Inhaltsverzeichnis ... (Seite 10)

Das Inhaltsverzeichnis ist am besten geeignet, um Kapitel oder Abschnitte in Kapiteln zu finden, welche die von Ihnen gesuchten Informationen enthalten.

### ● Der Index (Stichwortverzeichnis) ... (Seite 339)

Im Index suchen Sie bestimmte Funktionen oder Informationen nach bestimmten Stich- oder Schlagwörtern.

### ● Die Bedienungselemente und Anschlüsse ... (Seite 12)

In diesem Abschnitt befinden sich Informationen über die Regler auf dem Bedienfeld des RS7000 und dessen Anschlüsse, mit Querverweisen zu den entsprechenden Informationen in der gesamten Anleitung.

### ● Das Baumdiagramm ... (Seite 55)



Im Baumdiagramm sind alle Funktionen des RS7000 mit Querverweisen in einer baumartigen Abbildung aufgelistet, die nach den Betriebsarten eingeteilt ist.

### ● Die Fußnoten, Randspalten und Überschriften

Im unteren Bereich jeder Seite befindet sich die Seitennummer. Die Kapitelnummern und deren Titel sind auch in der Spalte ganz rechts jeder Doppelseite angegeben. Im Kopfteil (am oberen Rand) finden sich ebenfalls Informationen über den Inhalt der Seite. Mit all diesen Informationen können Sie Ihr gesuchtes Thema finden, indem Sie durch die Seiten der Anleitung blättern.

## Symbole

Die folgenden Symbole werden in der gesamten Anleitung verwendet und zeigen die verschiedenen Arten von Informationen an.

	<b>WICHTIG</b> .....	Wichtige Informationen! Lesen Sie die so markierten Abschnitte in jedem Fall, um sicherzugehen, keine wichtigen Daten zu verlieren oder zu löschen, oder andere, möglicherweise ernsthafte Fehler zu machen.
	<b>HINWEIS</b> .....	Zusatzinformationen. Diese Informationen sind hilfreich, aber nicht in jedem Fall wichtig. Lesen Sie diese nach Bedarf.
[Schritt] .....		Bedienung Bedienungsanleitungen Schritt für Schritt, um eine bestimmte Funktion auszuführen.
[PLAY] .....		Tasten. Die Tasten des RS7000 erscheinen so im Text.
S** .....		Seitenangabe. Verwandte Informationen zum aktuellen Thema können auf der jeweils angegebenen Seite gefunden werden.

Die in dieser Anleitung gezeigten Abbildungen und Darstellungen der LCD-Anzeige dienen rein informativen Zwecken und können von der tatsächlichen Erscheinungsform und der Darstellung auf dem Instrument abweichen.

# Inhaltsverzeichnis

- FUNKTIONEN DES RS7000**..... 7
- Verwendung der Bedienungsanleitung**..... 8
- Auffinden bestimmter Informationen**..... 9
- Symbole**..... 9
- Inhaltsverzeichnis**..... 10
- Die Bedienungselemente & Anschlüsse**..... 12
- Hinweise zum Urheberrecht**..... 21
- Vorbereitung und Einrichten (Setup)**..... 22
  - Stromversorgungsanschluß..... 22
  - Anschluß von Audiogeräten..... 22
  - Anschließen eines Fußschalters..... 23
  - Anschließen externer MIDI-Geräte..... 23
  - Ein- und Ausschalten..... 24
- Wiederherstellen der Werksvoreinstellungen**..... 25

- Auswählen von Spuren..... 67
- Tap - Tempoeingabe ..... 68
- Anzeige des verfügbaren Speicherplatzes ..... 68
- Initialisiert die Master-Effect-Einstellungen ..... 68
- Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)..... 68
- Auto Repeat (automatische Wiederholungsfunktion) ..... 68
- Autoload (automatische Ladefunktion) ..... 68

**Tutorial**

- 1. RS7000 – Systemüberblick**..... 28
- 2. Zusammensetzen eines Patterns aus Preset-Phrasen**..... 30
- 3. Echtzeitkontrolle des Sounds**..... 38
- 4. Eigene Phrasen aufnehmen**..... 39
- 5. Samples hinzufügen**..... 43
- 6. Endabmischung des Sounds**..... 46

**Referenz**

- Kapitel 1. Grundlagen** ..... 51
- 1. RS7000 – Systemüberblick**..... 52
  - Struktur der Betriebsarten..... 52
  - Baumdiagramm ..... 55
- 2. Interne Struktur des RS7000**..... 58
  - Die 6 Funktionsblöcke ..... 58
  - Sequenzer ..... 59
  - Tongenerator ..... 60
  - Controller ..... 62
  - Arpeggiator ..... 63
  - Effekte..... 63
  - Master-EQ & -Effekte..... 63
  - Speicherkonfiguration ..... 63
- 3. Grundlegende Bedienung**..... 64
  - Auswahl der Betriebsarten..... 64
  - Auswahl von Unterbetriebsarten..... 64
  - Wenn eine Taste mehrere Seiten aufrufen kann..... 65
  - Parameterwerte ändern..... 66
  - Auswählen und Ausführen von Befehlen... 66
  - Auswählen von Jobs..... 67
  - Zeicheneingabe ..... 67

- Kapitel 2. Der Pattern-Modus** ..... 69
- Über den Pattern-Modus**..... 70
- 1. Pattern-Wiedergabe**..... 72
- 2. Zusammenstellung von Phrasen zu Patterns (Patch)**..... 75
- 3. Aufnehmen von Phrasen**..... 77
  - Aufnahmebereitschaft (Record Standby) ..... 78
  - Echtzeitaufnahme..... 80
  - Schrittweise Aufnahme (Step Recording)..... 80
  - Schrittweise Aufnahme im Raster (Grid Step)..... 83
- 4. Einem Pattern Groove hinzufügen**..... 85
- 5. Abspieleffekte**..... 87
- 6. MIDI Delay**..... 90
- 7. Einstellen der Lautstärke und der Effekte für jede Spur (Mixer)**..... 93
- 8. Voice-Bearbeitung (Voice Edit)**..... 97
- 9. Effekte hinzufügen**..... 104
- 10. Einstellungen für Arpeggio und die zuweisbaren Drehregler (Assignable) – Setup**..... 107
- 11. Master EQ und Effekte**..... 111
- 12. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern**..... 114
- 13. Von Speicherkarte oder Datenträger laden**..... 126
- 14. Pattern- & Phrase-Bearbeitung – die Pattern-Jobs**..... 133
- 15. Phrasenbearbeitung (Phrase Edit)**..... 154

- Kapitel 3. Pattern-Chain-Modus** ..... 157
- Über den Pattern Chain-Modus**..... 158
- 1. Aufeinanderfolgende Wiedergabe von Patterns (Pattern Chain Play)**..... 159
- 2. Pattern Chains erstellen (Pattern Chains aufnehmen)**..... 161
  - Aufnahmebereitschaft (Record Standby) ..... 161
  - Echtzeitaufnahme..... 162
  - Schrittweise Aufnahme (Step Recording)..... 163
- 3. Master EQ und Effekte**..... 164
- 4. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern**..... 166
- 5. Von Speicherkarte oder Datenträger laden**..... 169
- 6. Die Pattern-Chain-Jobs**..... 171
- 7. Pattern Chains bearbeiten**..... 175

**Kapitel 4. Song-Modus** 179

Über den Song-Modus .....	180
1. Song-Wiedergabe .....	182
2. Song-Aufnahme .....	184
Aufnahmebereitschaft (Record Standby) .....	184
Echtzeitaufnahme .....	186
Schrittweise Aufnahme (Step Recording) .....	187
Schrittweise Aufnahme im Raster (Grid Step) ...	189
3. Einem Pattern Groove hinzufügen .....	191
4. Abspieleffekte .....	192
5. MIDI Delay .....	193
6. Einstellen der Lautstärke und der Effekte für jede Spur (Mixer) .....	194
7. Voice-Bearbeitung (Voice Edit) .....	196
8. Effekte hinzufügen .....	198
9. Einstellungen für Arpeggio und die zuweisbaren Drehregler (Assignable) – Setup .....	200
10. Master EQ und Effekte .....	202
11. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern .....	204
12. Von Speicherkarte oder Datenträger laden .....	208
13. Die Song-Jobs .....	212
14. Song Editing (Songbearbeitung) .....	225

**Kapitel 5. Der Sampling-Modus** 227

Allgemeines zur Betriebsart SimpleInd .....	228
1. Samples aufnehmen (Sampling) .....	229
2. Die Funktion "Real Time Loop Remix" .....	239
3. Sample Editing .....	241
4. Die Sample-Jobs .....	244

**Kapitel 6. Der Utility-Modus** 255

Über den Utility-Modus .....	256
1. System .....	257
2. MIDI Setup (MIDI-Einstellungen) .....	260
3. MIDI Filter .....	262

**Kapitel 7. Weitere Informationen** 263

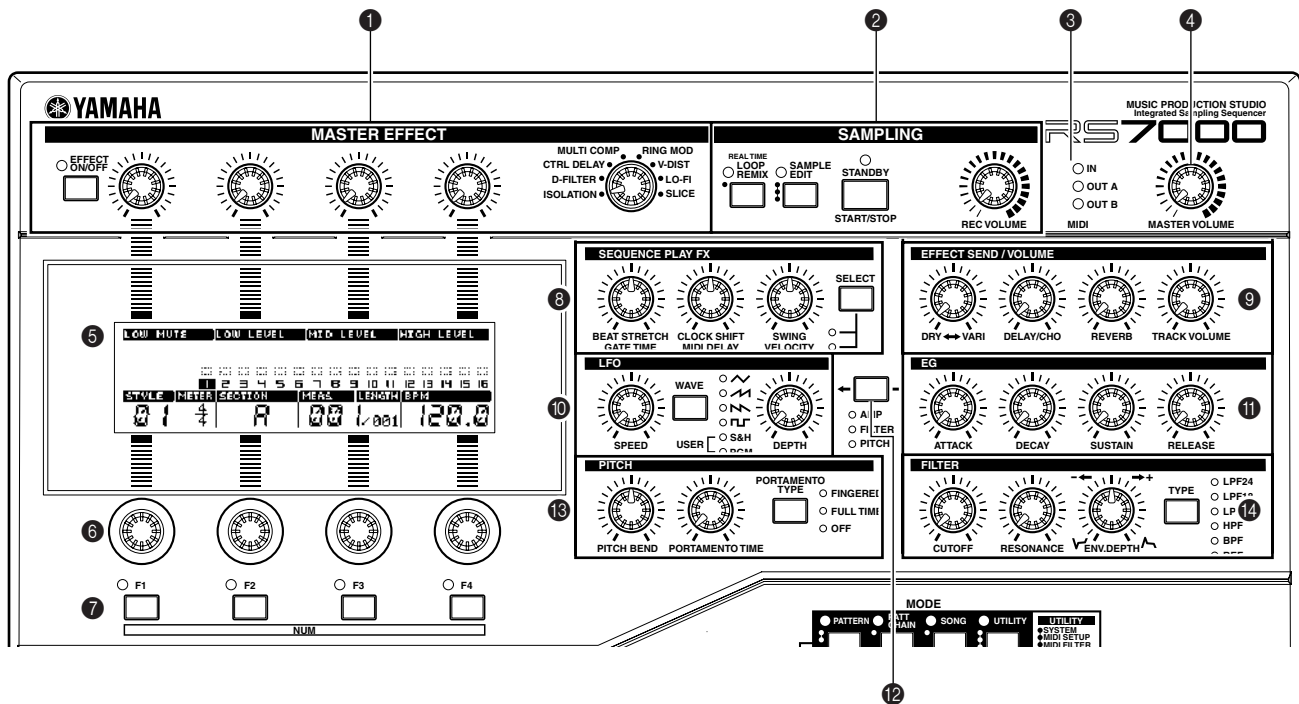
1. Grundlagenwissen zu MIDI .....	264
2. MIDI-Events, die das RS7000 verarbeiten kann .....	266

**Anhang** 271

1. Installation von optionalen Geräten .....	272
2. Technische Daten .....	282
3. Fehlersuche .....	286
4. Liste der Fehlermeldungen .....	288
5. Voice Liste (Normale Voice) .....	291
6. Drum Voice Liste .....	295
7. Liste der Phrasenkategorien .....	313
8. Liste der Effekttypen .....	313
9. Liste der Effektparameter .....	315
10. Tabelle der Effektdaten und Effektwerte .....	323
11. MIDI-Datenformat .....	325
12. Glossar .....	334
13. Index .....	343

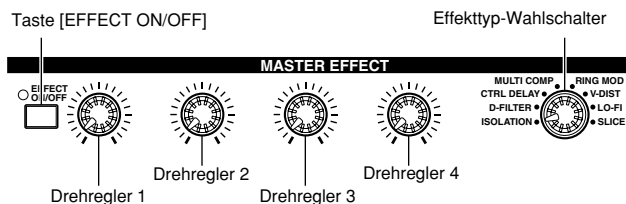
# Die Bedienelemente & Anschlüsse

## Oberes Bedienfeld (obere Hälfte)



### 1 MASTER EFFECT (Seite 63)

Diese Bedienelemente steuern die finale Master-Effektstufe, die das Stereosignal verarbeitet, das dann zu den Stereoausgängen des RS7000 geführt wird. Genaue Einstellungen können im MASTER-Untermodus des PATTERN-, PATTERN-CHAIN- und des SONG-Modus' vorgenommen werden (Seiten 111, 164, 202).



#### Taste [EFFECT ON/OFF]

Schaltet die Master-Effektstufe ein oder aus. Die LED leuchtet, wenn die Master-Effekte eingeschaltet sind. Um den Master-Effekt vorübergehend einzuschalten, drücken Sie die Taste [EFFECT ON/OFF] bei gehaltener Taste [SHIFT]. Der Master-Effekt wird nur angewendet, während die Taste gedrückt ist.

### Drehregler 1 – Drehregler 4

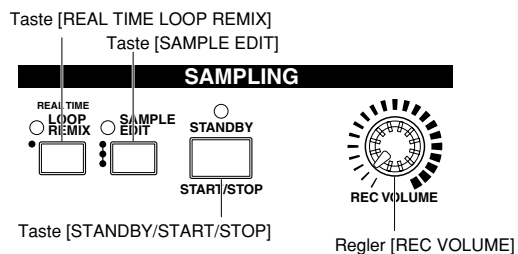
Mit diesen vier Drehreglern werden die Parameter des Master-Effekts gesteuert, deren Namen oben im LC-Display unterhalb jedes Reglers angezeigt werden. Die Parameter, die durch diese Regler gesteuert werden, können auch im MASTER-Untermodus des PATTERN-, PATTERN-CHAIN- und des SONG-Modus' erreicht und eingestellt werden (Seite 111, 164, 202).

### Effekttyp-Wahlschalter (Seite 63)

Wählt den Master-Effekttyp.

### 2 SAMPLING

Die Regler dieser Gruppe steuern das Sampling über die RS7000-Eingänge INPUT L und R, und ermöglichen auch die Bearbeitung der aufgenommenen Samples.



**Taste [REAL TIME LOOP REMIX] (Seite 239)**

Schaltet die Funktion "Real Time Loop Remix" ein oder aus. Die Anzeige leuchtet, wenn die Funktion eingeschaltet ist.

**Taste [SAMPLE EDIT] (Seite 241)**

Aktiviert den SAMPLE-EDIT-Modus. Die Anzeige leuchtet, wenn der SAMPLE-EDIT-Modus aktiv ist.

**Taste [STANDBY/START/STOP] (Seite 229)**

Schaltet in den Sampling-Modus, und startet/stoppt den Sampling-Vorgang.

**Regler [REC VOLUME]**

Stellt den Eingangsspegel des analogen Signals an den Buchsen INPUT L und R. Wird benutzt bei der Aufnahme von Samples und für die A/D-Signaleinspeisung.

Wenn die optionale Erweiterungskarte AIEB2 I/O installiert ist, stehen zusätzliche Eingänge DIGITAL IN und OPTICAL IN zur Verfügung, deren Eingangsspegel der Regler [REC VOLUME] jedoch nicht beeinflusst.

**③ MIDI-IN/OUT-Anzeigen**

Die entsprechende LED blinkt, wenn MIDI-Daten vom RS7000 empfangen oder gesendet werden. Benutzen Sie diese Anzeige zur Überwachung der ein- und ausgehenden MIDI-Daten.

**④ Regler [MASTER VOLUME]**

Stellt den Pegel des Signals an den Buchsen OUTPUT L/MONO und R des RS7000 sowie an der PHONES-Buchse ein.

Wenn die optionale Erweiterungskarte AIEB2 I/O installiert ist, stehen zusätzliche Ausgänge ASSIGNABLE OUT (AS1 – 6), DIGITAL OUT und OPTICAL OUT zur Verfügung, deren Ausgangsspegel der Regler [MASTER VOLUME] jedoch nicht beeinflusst.

**⑤ Anzeige**

Diese hintergrundbeleuchtete Flüssigkristallanzeige (LCD – Liquid Crystal Display) zeigt alle Informationen und Parameter an, die für den Betrieb des RS7000 notwendig sind.

**⑥ [Drehregler 1] – [Drehregler 4]**

Diese vier Regler stellen die Werte derjenigen Parameter ein, deren Namen direkt darüber im Display angezeigt werden. Wenn Sie einen Regler bei gedrückter [SHIFT]-Taste betätigen, können Sie große Wertänderungen mit etwa der zehnfachen Schrittweite vornehmen.

**⑦ Funktionstasten [F1] – [F4]**

Wählen die Parameter aus, die in der unteren Zeile des LC-Displays erscheinen, führen Funktionen aus, und schalten zwischen Display-Seiten um.

Wenn einem Funktionsregler mehr als ein Parameter zugewiesen ist ([Drehregler 1] – [Drehregler 4]), kann die zugehörige Funktionstaste für die Auswahl des zu ändernden Parameters benutzt werden.

Wenn eine Funktionstaste aktiv ist (d. h. wenn damit direkt eine Funktion ausgeführt werden kann), leuchtet deren LED.

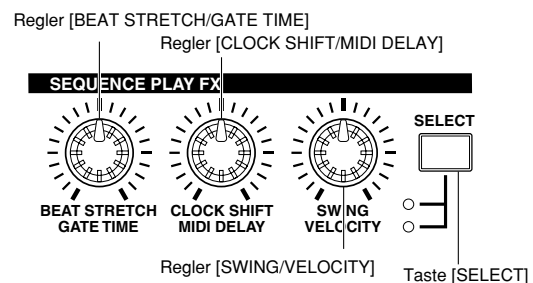
Wenn ein numerischer Parameter (ein Zahlenwert) eingestellt werden soll, können in einigen Fällen die SUB-MODE-Tasten als Zifferntastenblock für die numerische Werteingabe benutzt werden, während [SHIFT] und die entsprechende Funktionstaste ([F1] – [F4]) gedrückt wird (Seite 66).

**⑧ Bedienungselemente für SEQUENCE PLAY FX**

Zusätzlich zu den hier beschriebenen Funktionen sind diese Regler voll zuweisbar und können für die Steuerung einer Vielzahl von Funktionen und Parametern benutzt werden.

Da diese Regler eine kontinuierliche Regelung der Parameter der gewählten Spur erlauben, können Sie für die kreative Echtzeit-Klangkontrolle während des Spiels benutzt werden. 2 Funktionen können jedem Regler zugewiesen werden, auswählbar mit der jeweils rechts befindlichen [SELECT]-Taste, wodurch die drei Regler bis zu 6 verschiedene Parameter oder Funktionen bedienen können.

Die voreingestellten Zuweisungen für diese Regler sind die wichtigsten PLAY-EFFECT- und MIDI-DELAY-Parameter. Lesen Sie bitte "Kapitel 2: Der Pattern-Modus", Seite 87 und 90, für weitere Informationen über die Abspieleffekte und das MIDI-Delay.

**Regler [BEAT STRETCH/GATE TIME]**

In der anfänglichen Voreinstellung können mit diesem Regler die Parameter PLAY FX BEAT STRETCH und GATE TIME eingestellt werden.

BEAT STRETCH komprimiert oder expandiert die Länge der Takte (Seite 89), die GATE TIME ändert die klingende Länge der Noten (Seite 88).

**Regler [CLOCK SHIFT/MIDI DELAY]**

In der anfänglichen Voreinstellung können mit diesem Regler die Parameter PLAY FX CLOCK SHIFT und MIDI DELAY eingestellt werden.

CLOCK SHIFT verschiebt den Spielzeitpunkt der Noten (Seite 89), MIDI DELAY stellt die Verzögerungszeit für den MIDI DELAY-Effekt ein (Seite 91).

### Regler [SWING/VELOCITY]

In der anfänglichen Voreinstellung können mit diesem Regler die Parameter PLAY FX SWING und VELOCITY eingestellt werden.

SWING verändert das Timing der auftaktigen Achtelnoten (unbetonte Zählzeiten), um ein Shuffle- bzw. Swing-Feeling zu erzeugen (Seite 89). VELOCITY bestimmt die Velocity der Noten (Seite 88).

### Taste [SELECT]

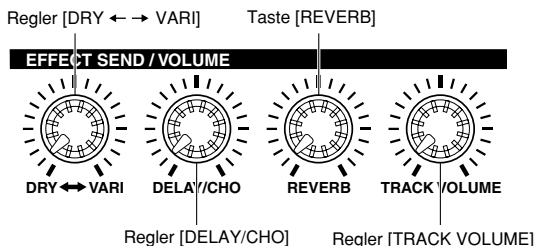
Wählt eine der beiden Funktionen/Parameter aus, die jedem Regler zugewiesen sind. Die Anzeige neben dem momentan ausgewählten Parameter leuchtet.

### 9 Regler [EFFECT SEND/VOLUME]

Zusätzlich zu den hier beschriebenen Funktionen sind diese Regler voll zuweisbar und können für die Steuerung einer Vielzahl von Funktionen und Parametern benutzt werden.

Da diese Regler eine kontinuierliche Regelung der Parameter der gewählten Spur erlauben, können Sie für die kreative Echtzeit-Klangkontrolle während des Spiels benutzt werden.

Die voreingestellten Zuweisungen für diese Regler sind die wichtigsten MIXER-Parameter. Lesen Sie bitte "Kapitel 2: Der Pattern-Modus" ab Seite 69 für weitere Informationen über die MIXER-Parameter.



### Regler [DRY ↔ VARI] (Seite 96)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Parameter MIXER DRY SEND LEVEL eingestellt werden. Regelt den Pegel des Signals, das zum Dry-Ausgang gesendet wird.

### Regler [DELAY/CHO] (Seite 96)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Parameter MIXER DELAY/CHORUS SEND LEVEL eingestellt werden.

### Regler [REVERB] (Seite 96)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Parameter MIXER REVERB SEND LEVEL eingestellt werden. Regelt den Pegel des Signals, das an die Effektstufe REVERB gesendet wird.

### Regler [TRACK VOLUME] (Seite 94)

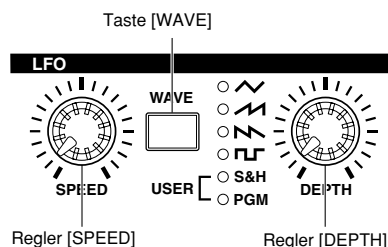
In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler die Lautstärke der aktuellen Spur eingestellt werden.

### 10 LFO-Regler

Zusätzlich zu den hier beschriebenen Funktionen sind diese Regler voll zuweisbar und können für die Steuerung einer Vielzahl von Funktionen und Parametern benutzt werden.

Da diese Regler eine kontinuierliche Regelung der Parameter der gewählten Spur erlauben, können Sie für die kreative Echtzeit-Klangkontrolle während des Spiels benutzt werden. 3 Funktionen zugewiesen werden, die mit der Taste [AMP/FILTER/PITCH] 12 rechts des Reglers gewählt werden.

Die voreingestellten Zuweisungen für diese Regler sind die wichtigsten LFO-Parameter.



### Regler [SPEED] (Seite 98)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Parameter LFO SPEED eingestellt werden.

### Regler [DEPTH] (Seite 98)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Parameter LFO DEPTH eingestellt werden. Abhängig von der Funktion, die mit der Taste [AMP/FILTER/PITCH] 12 ausgewählt wurde, kann der Regler [DEPTH] den Tremolo-, Wah- oder Vibrato-Anteil des LFO-Effektes regeln.

### Taste [WAVE] (Seite 98)

Gibt die LFO-Wellenform an.

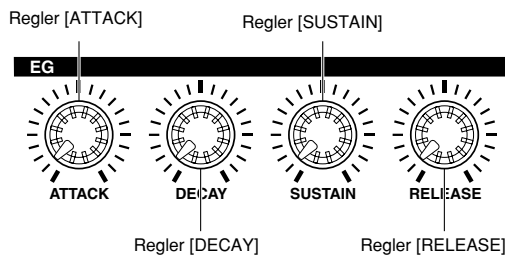
### 11 [EG]-Regler

Zusätzlich zu den hier beschriebenen Funktionen sind diese Regler voll zuweisbar und können für die Steuerung einer Vielzahl von Funktionen und Parametern benutzt werden.

Jedem Regler lassen sich 3 Parameter zuweisen, die mit der Taste [AMP/FILTER/PITCH] 12 ausgewählt werden.

Da diese Regler eine kontinuierliche Regelung der Parameter der gewählten Spur erlauben, können Sie für die kreative Echtzeit-Klangkontrolle während des Spiels benutzt werden.

Die voreingestellten Zuweisungen für diese Regler sind die wichtigsten MIXER-Parameter. Lesen Sie bitte "Kapitel 2: Der Pattern-Modus" ab Seite 69 für weitere Informationen über die MIXER-Parameter.



### Regler [ATTACK]

In der anfänglichen Voreinstellung können mit diesem Regler die Parameter AMPLITUDE EG, FILTER EG, oder PITCH EG ATTACK eingestellt werden. Die Zielhüllkurve wird mit der [AMP/FILTER/PITCH]-Taste 12 angegeben.

### Regler [DECAY]

In der anfänglichen Voreinstellung können mit diesem Regler die Parameter AMPLITUDE EG, FILTER EG oder PITCH EG DECAY eingestellt werden. Die Zielhüllkurve wird mit der [AMP/FILTER/PITCH]-Taste 12 angegeben.

### Regler [SUSTAIN]

In der anfänglichen Voreinstellung können mit diesem Regler die Parameter AMPLITUDE EG, FILTER EG oder PITCH EG SUSTAIN eingestellt werden. Die Zielhüllkurve wird mit der [AMP/FILTER/PITCH]-Taste 12 angegeben.

### Regler [RELEASE]

In der anfänglichen Voreinstellung können mit diesem Regler die Parameter AMPLITUDE EG, FILTER EG oder PITCH EG RELEASE eingestellt werden. Die Zielhüllkurve wird mit der [AMP/FILTER/PITCH]-Taste 12 angegeben.

### 12 Taste [AMP/FILTER/PITCH]

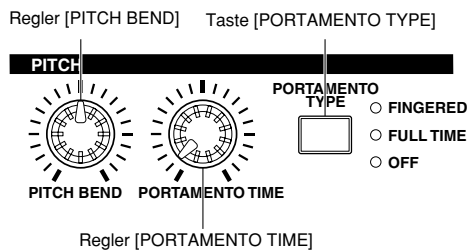
Wählt den Parameter, der durch die LFO- und EG-Regler gesteuert werden soll. Die LEDs leuchten bei jedem Tastendruck nacheinander auf und zeigen den momentan gewählten Parameter an: AMP → FILTER → PITCH → AMP, usw.

### 13 PITCH-Regler

Zusätzlich zu den hier beschriebenen Funktionen sind diese Regler voll zuweisbar und können für die Steuerung einer Vielzahl von Funktionen und Parametern benutzt werden.

Da diese Regler eine kontinuierliche Regelung der Parameter der gewählten Spur erlauben, können Sie für die kreative Echtzeit-Klangkontrolle während des Spiels benutzt werden.

Die voreingestellten Zuweisungen dieser Regler sind die Parameter PITCH BEND und PORTAMENTO TIME.



### Regler [PITCH BEND] (Seite 101)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Parameter PITCH BEND in Echtzeit geregelt werden.

### Regler [PORTAMENTO TIME] (Seite 100)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Parameter PORTAMENTO TIME eingestellt werden.

### Taste [PORTAMENTO TYPE] (Seite 100)

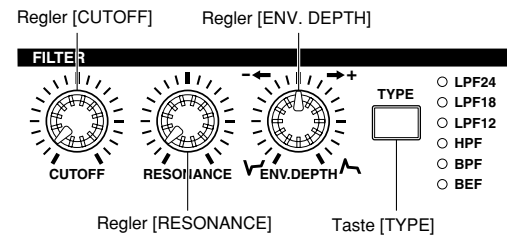
Wählt die Art des Portamentos. Die Einstellungen werden mit jedem Druck auf die Taste nacheinander ausgewählt.

### 14 FILTER-Regler

Zusätzlich zu den hier beschriebenen Funktionen sind diese Regler voll zuweisbar und können für die Steuerung einer Vielzahl von Funktionen und Parametern benutzt werden.

Da diese Regler eine kontinuierliche Regelung der Parameter der gewählten Spur erlauben, können Sie für die kreative Echtzeit-Klangkontrolle während des Spiels benutzt werden.

Die voreingestellten Zuweisungen für diese Regler sind die wichtigsten FILTER-Parameter.



### Regler [CUTOFF] (Seite 103)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Filter-Parameter CUTOFF in Echtzeit geregelt werden.

### Regler [RESONANCE] (Seite 103)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Filter-Parameter RESONANCE in Echtzeit geregelt werden.

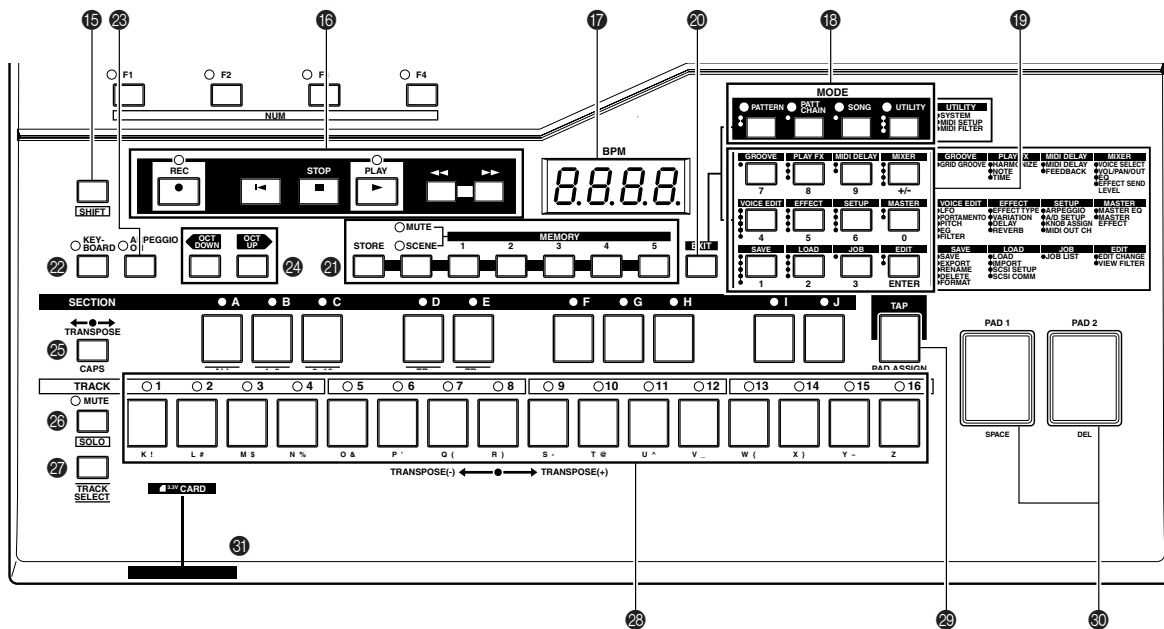
### Regler [ENV. DEPTH] (Seite 103)

In der anfänglichen Voreinstellung kann mit diesem Regler der Filter-Parameter ENVELOPE DEPTH in Echtzeit geregelt werden.

### Taste [TYPE] (Seite 103)

Wählt die Art des Filters. Die Einstellungen werden mit jedem Druck auf die Taste nacheinander ausgewählt.

## Oberes Bedienfeld (untere Hälfte)

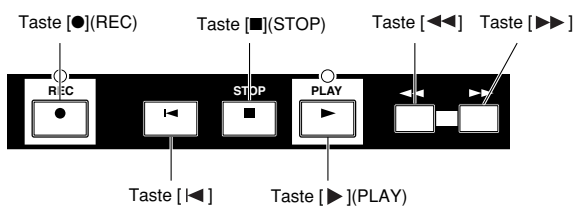


### 15 Taste [SHIFT]

Zugriff auf verschiedenste Zweitfunktionen in Verbindung mit anderen Tasten und Reglern.

### 16 Sequenzertasten

Die Sequenzertasten steuern Aufnahme und Wiedergabe in den Betriebsarten PATTERN und SONG.



### Taste [●](REC)

Schaltet zur Aufnahmeanzeige für Phrasen oder Songs. Die LED leuchtet, wenn die Taste gedrückt wird, um in Aufnahmebereitschaft (Record Standby) zu schalten.

### Taste [◀](Top)

Springt direkt zum ersten Takt des aktuellen Patterns oder Songs.

### Taste [■](STOP)

Stoppt die Pattern- oder Song-Wiedergabe bzw. -Aufnahme.

### Taste [▶](PLAY)

Startet die Pattern- oder Song-Wiedergabe, und startet die Phrasen- oder Song-Aufnahme. Wenn die Wiedergabe oder Aufnahme gestartet wird, blinkt die LED der Taste [▶] im aktuelle eingestellten Tempo (im STEP-Aufnahme-Modus leuchtet die Anzeige stetig).

### Taste [◀◀](schneller Rücklauf)

Springt bei kurzem Druck um einen Takt rückwärts, oder "spult" fortlaufend zurück (schneller Rücklauf), wenn sie gedrückt gehalten wird.

### Taste [▶▶](schneller Vorlauf)

Springt bei kurzem Druck um einen Takt vorwärts, oder "spult" fortlaufend vor (schneller Vorlauf), wenn sie gedrückt gehalten wird.

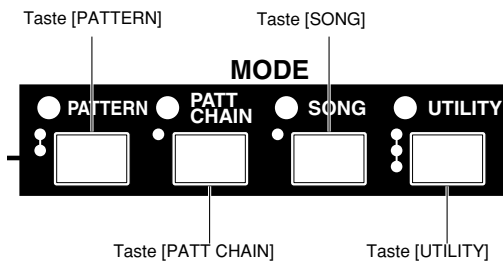
### 17 LED-Anzeige

Zeigt das aktuelle Tempo oder die aktuelle Taktnummer an. Die LED-Anzeige zeigt für kurze Zeit auch den aktuell eingestellten Wert an, während ein Drehregler betätigt wird. Ob die LED-Anzeige normalerweise den BPM-Wert oder die Taktnummer anzeigt, wird durch die Einstellung auf der System-Seite des UTILITY-Modus festgelegt (Seite 258).



## 18 MODE-Tasten

Wählen die Hauptbetriebsart des RS7000 aus. Die LED der ausgewählten MODE-Taste leuchtet.



### Taste [PATTERN] (Seite 70)

Wählt den PATTERN-Modus. Die Betriebsarten PATTERN Play und PATTERN Patch werden bei jedem Tastendruck abwechselnd gewählt.

### Taste [PATT CHAIN] (Seite 158)

Wählt den PATTERN-CHAIN-Modus.

### Taste [SONG] (Seite 180)

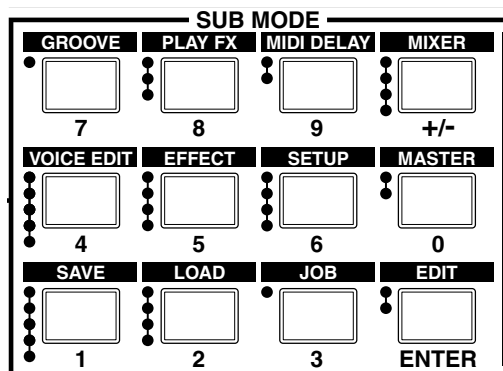
Wählt den SONG-Modus.

### Taste [UTILITY] (Seite 256)

Wählt den UTILITY-Modus. Nach dem Wechsel in den UTILITY-Modus wählt die [UTILITY]-Taste nacheinander die verfügbaren Seiten.

## 19 SUB-MODE-Tasten

Diese Tasten erlauben den Zugriff auf die verschiedenen Unterbetriebsarten (Unter- oder Sub-Modi) jeder Hauptbetriebsart des RS7000. Wenn ein Untermodus mehr als eine Display-Seite besitzt, werden die weiteren Seiten mit jedem weiteren Tastendruck nacheinander aufgerufen.



### Taste [GROOVE]

Wählt den Untermodus GROOVE Quantize.

### Taste [PLAY FX]

Wählt den Untermodus PLAY FX und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [MIDI DELAY]

Wählt den Untermodus MIDI DELAY und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [MIXER]

Wählt den Untermodus MIXER und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [VOICE EDIT]

Wählt den Untermodus VOICE EDIT und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [EFFECT]

Wählt den Untermodus EFFECT und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [SETUP]

Wählt den Untermodus SETUP und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [MASTER]

Wählt den Untermodus MASTER und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [SAVE]

Wählt den Untermodus SAVE und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [LOAD]

Wählt den Untermodus LOAD und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [JOB]

Wählt einen der Untermodi PATTERN, PATTERN CHAIN oder SONG JOB und dessen verschiedene Anzeigen.

### Taste [EDIT]

Wählt einen der Untermodi PATTERN, PATTERN CHAIN oder SONG EDIT und dessen verschiedene Anzeigen.

## 20 Taste [EXIT]

Schaltet rückwärts (bzw. "aufwärts") durch die Display-Seiten der Sub-Modi, oder verläßt den aktuellen Sub-Modus und schaltet zurück in den zugehörigen Haupt-Modus.

## 21 SCENE/MUTE-Tasten

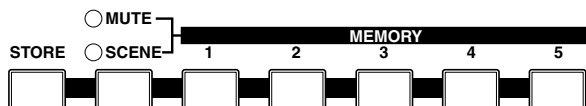
Bis zu 5 komplette Szenen- und Stummschaltungssituationen können gespeichert und mit einem Tastendruck wieder abgerufen werden.

Eine "Szene" enthält alle Parameter-Einstellungen aller Spuren (alle Einstellungen der Drehregler, der Stummschaltungstasten). Eine Stummschaltungssituation enthält nur die Einstellungen der Stummschaltungstasten aller Spuren.

Die Möglichkeit, komplette Szenen- und Stummschaltungseinstellungen speichern und jederzeit wieder abrufen zu können, bedeutet, daß sogar komplexe Setups, deren Einstellung live viel Zeit erfordern würde, mit einem Tastendruck zur Verfügung stehen. Der Vorgang des Abrufens dieser Speicher läßt sich in Pattern Chains und Songs auch aufzeichnen und somit automatisieren.

### HINWEIS

- Szenen enthalten keine Sequenzdaten.
- Scene/Mute-Einstellungen können nicht während der Sequenzer-Aufnahme gespeichert werden. Speicheroperationen sind während der Wiedergabe allerdings möglich.



### Taste [STORE]

Speichert die aktuelle Szene oder Stummschaltungssituation auf einem der 5 Speicherplätze: [MEMORY 1] – [MEMORY 5]. Der gewählte Datentyp wird gespeichert, sobald eine Scene/Mute-Speichertaste – [MEMORY 1] – [MEMORY 5] – bei gehaltener [STORE]-Taste gedrückt wird.

### Taste [SCENE/MUTE]

Schaltet um zwischen den Funktionen "Scene" (Szenen) und "Mute" (Stummschaltung). Die SCENE- und MUTE-LEDs leuchten abwechselnd nach jedem Tastendruck.

### Tasten [MEMORY 1] – [MEMORY 5]

Werden in Verbindung mit der [STORE]-Taste (siehe oben) benutzt, um Szenen- oder Stummschaltungs-Einstellungen zu speichern; wenn diese Tasten ohne [STORE] gedrückt werden, rufen Sie die gespeicherten Scene- oder Mute-Daten wieder ab.

## 22 Taste [KEYBOARD]

Bestimmt, ob die Tasten Klaviatur (Klavier-Tastatur) des RS7000 eben als Klaviertasten (zum Spielen von Noten also) oder als Eingabetasten funktionieren sollen. Wenn Sie die [KEYBOARD]-Taste drücken, so daß deren LED leuchtet, arbeitet die Klaviatur normal für das musikalische Spiel der Noten. Wenn Sie die Taste nochmals drücken, so daß die LED erlischt, können Sie mit den Klaviertasten Sections umschalten, Spuren auswählen oder sie zur Stummschaltung von Spuren benutzen.

## 23 Taste [ARPEGGIO ON]

Schaltet die automatische Arpeggio-Funktion des RS7000 ein oder aus. Die [ARPEGGIO ON]-Taste leuchtet, wenn ARPEGGIO eingeschaltet ist, und Noten, die Sie auf der Klaviatur spielen, werden als Arpeggio-Figur gespielt. Um die Arpeggio-Funktion auszuschalten, drücken Sie die Taste nochmals, so daß deren LED erlischt.

## 24 Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP]

Mit den Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] können Sie die Oktavlage in Oktavschritten nach oben oder nach unten verschieben. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um die normale Oktavlage einzustellen (keine Verschiebung). Die aktuelle Oktavlage wird im LC-Display angezeigt. (Seite 73)

## 25 Taste [TRANPOSE] (Seite 73)

Wird in Verbindung mit der Tastatur benutzt, um die gesamte Klaviatur zu transponieren. Die Transposition wird eingestellt, indem Sie die [TRANPOSE]-Taste festhalten und die entsprechende Taste auf der Klaviatur unterhalb oder oberhalb der Taste E (Spur 8) drücken, je nach der gewünschten Transposition. Während Sie die [TRANPOSE]-Taste gedrückt halten, leuchtet die LED der Taste E, und die LED der gewählten Taste für die Transposition blinkt. Wenn Sie um mehr als eine Oktave transponieren möchten, drücken Sie zunächst die Taste [OCT DOWN] oder [OCT UP] und dann die gewünschte Taste auf der Klaviatur.

## 26 Taste [MUTE] (Seite 74)

Diese Taste wird benutzt, um Spuren stumm- oder auf Solo zu schalten. Für Stummschaltungen drücken Sie die [MUTE]-Taste, so daß deren LED leuchtet. Für Solo-Schaltungen drücken Sie die [MUTE]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste, so daß deren LED blinkt. Währenddessen leuchten die Tastaturanzeigen (der weißen Tasten) entsprechend den Spuren, die Daten enthalten, und indem Sie eine dieser Tasten drücken, schalten Sie die Spur stumm oder auf Solo, und die LED blinkt. Drücken Sie die gleiche Taste nochmals, um die Mute-Funktion für diese Spur auszuschalten (d. h. die Spur einzuschalten). Um die Solo-Funktion auszuschalten, drücken Sie die Taste [MUTE].

## 27 Taste [TRACK SELECT] (Seite 67)

Wird in Verbindung mit den Klaviertasten benutzt, um eine Spur auszuwählen; z. B. für die Aufnahme oder für andere Vorgänge. Die Spuren können Sie auswählen, indem Sie bei gehaltener Taste [TRACK SELECT] die zugehörige weiße Taste auf der Klaviatur drücken.

## 28 Klaviatur

Die Klaviatur wird wie eine herkömmliche Klaviertastatur für das Klavierspiel benutzt (man könnte auch sagen "zur Eingabe von Notendaten"), aber auch zur Auswahl von Sections, Spuren, zum Stumm- und Solo-Schalten von Spuren, für die Einstellung der Transposition und vielem mehr. Normalerweise entspricht die Taste mit der Nummer "6" dem mittleren C ("Schloß-C"). Die Klaviatur ist nicht anschlagsdynamisch und erzeugt auch keine Aftertouch-Events.

## 29 Taste [TAP]

"Schlagen" Sie auf diese Taste im gewünschten Tempo, um die BPM-Zahl automatisch einzustellen.

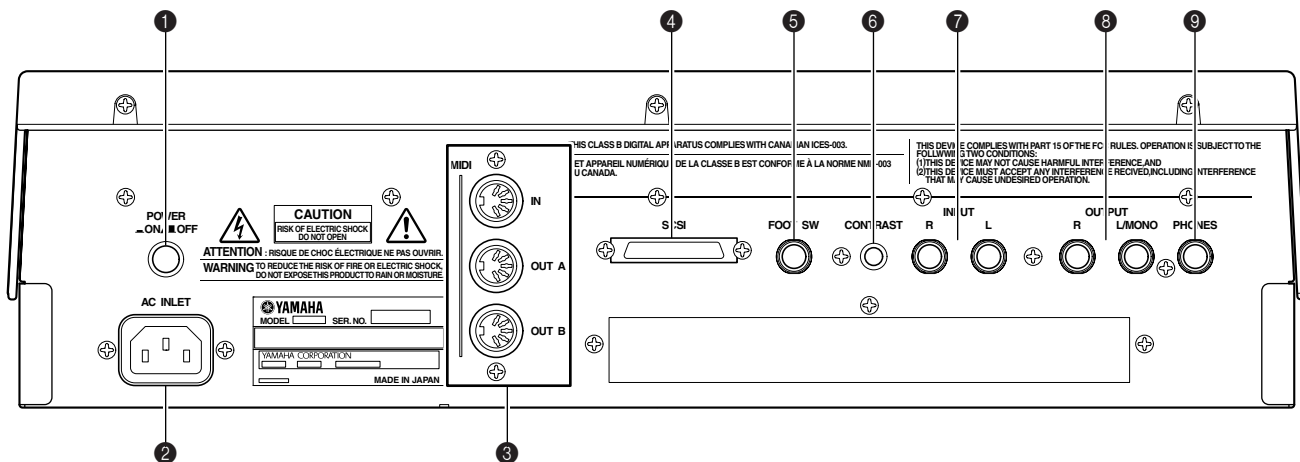
## 30 [PAD 1] und [PAD 2]

Anschlagsempfindliche Pads für die Eingabe von Spieldaten. Indem Sie auf diese Pads schlagen, werden die zugewiesenen Notendaten in der angegebenen Tonhöhe erzeugt. Die Tonhöhe kann für jedes Pad eingestellt werden, indem Sie die entsprechende Taste auf der Klaviatur drücken, während Sie die [TAP]-Taste und die Tasten [PAD 1] oder [PAD 2] gedrückt halten.

## 31 CARD-Schacht

Kartenschacht für Speicherkarten (SmartMedia™).

## Die Rückseite



### 1 Netzschalter POWER

Drücken Sie diese Taste, um das RS7000 einzuschalten, und drücken Sie erneut zum Ausschalten.

### 2 Netzingangsbuchse AC INLET

Das mit dem RS7000 gelieferte Netzkabel wird hier angeschlossen. Benutzen Sie nur das mitgelieferte Kabel.

### 3 Buchsen MIDI IN, OUT A und OUT B

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard oder ein anderes Instrument benutzen möchten, um das RS7000 zu spielen und zu programmieren, sollte dieses an der Buchse MIDI IN angeschlossen werden.

An den Buchsen MIDI OUT A und B kann ein externer Tongenerator oder ein Synthesizer (oder auch mehrere Geräte) angeschlossen werden, an den Sie Spieldaten, Tasten- und Reglerbewegungen sowie auch das Spiel auf den Pads vom RS7000 aus senden können.

### 4 SCSI-Anschluß

Externe SCSI-Speichergeräte (Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, usw.) können hier angeschlossen werden. Der Anschluß ist als 50-polige Half-Pitch-D-Sub-Buchse ausgeführt.

### 5 Buchse FOOT SW

Ein an dieser Buchse angeschlossenes, optional erhältliches Fußpedal FC4 oder FC5 von Yamaha kann für die Funktionen Start/Stop, Section-Umschaltung, Haltepedal (Sustain) oder für die BPM-Eingabe per Fuß benutzt werden.

### 6 Regler CONTRAST

Stellen Sie am CONTRAST-Regler die optimale Lesbarkeit des LC-Displays ein (die Lesbarkeit der LCD-Anzeige hängt sehr vom Blickwinkel ab).

### 7 Buchsen INPUT L und R

Hier können zum Sampling (Aufnahme) analoge Mono- oder Stereosignale eingespeist werden. Schließen Sie Mono-Signale einfach an der Buchse L oder R an.

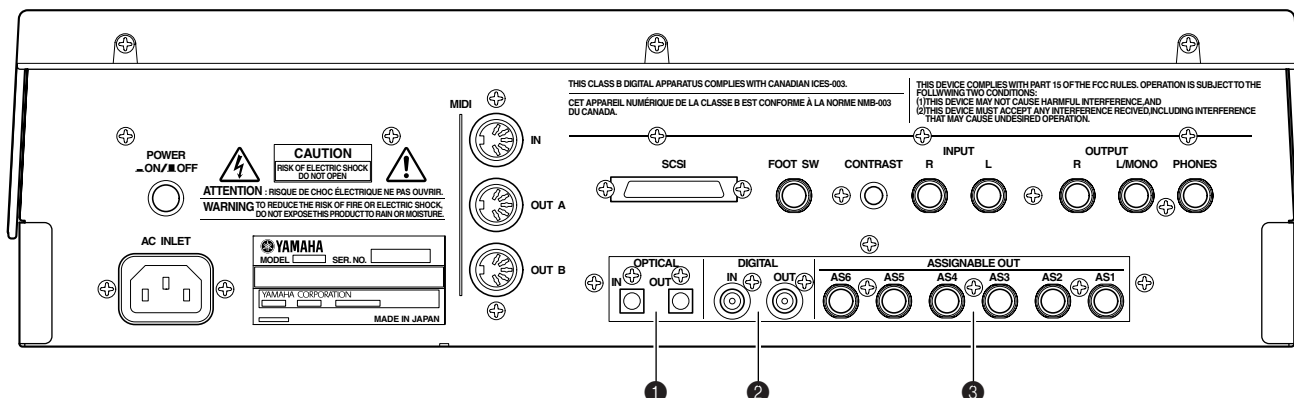
### 8 Buchsen OUTPUT L/MONO & R

Dies sind die Haupt-Stereoausgänge des RS7000. Wenn nur an der Buchse L/MONO ein Stecker angeschlossen wird, werden die Signale des linken und rechten Kanals gemischt und an dem Ausgang ausgegeben, um den Anschluß an Mono-Anlagen zu ermöglichen.

### 9 Buchse PHONES

Hier können Sie beliebige Stereokopfhörer mit 6,3-mm-Stereoklinkenstecker anschließen um den Klang des RS7000 zu hören. Die PHONES-Ausgangslautstärke wird am Regler MASTER VOLUME eingestellt.

## Rückseite mit eingebauter optionaler AIEB2 I/O-Erweiterungskarte



### ❶ Anschlüsse OPTICAL IN, OUT

Digitale Ein- und Ausgänge für den Anschluß über optische Kabel. Digitale Signale, die Sie aufnehmen möchten (48 kHz, 44,1 kHz oder 32 kHz Samplingfrequenz) können am OPTICAL IN angeschlossen werden. Die Buchse OPTICAL OUT liefert das gleiche Signal wie die Buchsen OUTPUT L/MONO und R in digitaler Form (fs = 44,1 kHz).

### ❷ Anschlüsse DIGITAL IN, OUT

Digitale Ein- und Ausgänge im S/PDIF-Format (dem Format, das normalerweise für CD- oder DAT-Geräte für den Heimgebrauch verwendet wird) und für Anschluß über Koaxialkabel mit Cinch-Steckern (RCA). Digitale Signale, die Sie aufnehmen möchten (48 kHz, 44,1 kHz oder 32 kHz Samplingfrequenz) können am DIGITAL IN angeschlossen werden. Die Buchse DIGITAL OUT liefert das gleiche Signal wie die Buchsen OUTPUT L/MONO und R in digitaler Form (fs = 44,1 kHz).

### ❸ Buchsen ASSIGNABLE OUT 1 – 6

Die Ausgangssignale der Spuren können (anders als bei den STEREO-OUT-Ausgängen) diesen Ausgängen einzeln zugewiesen werden. (Seite 21)

Die Buchsen ASSIGNABLE OUT können als Monoausgänge oder als Stereopaare (1&2, 3&4, 5&6) benutzt werden.

## Optionen

Es sind mehrere Optionen erhältlich, die dem RS7000 noch größere Möglichkeiten für die Musikproduktion zur Verfügung stellen.

### Erweiterungsspeicher (SIMM)

Aufgenommene Samples und Samples, die von einer Speicherkarte geladen worden sind, müssen im internen Speicher gehalten werden, damit sie wiedergegeben werden können.

Das RS7000 ist mit 4 MB Speicherplatz ausgestattet, womit Sie monaurale Samples von insgesamt 46 Sekunden Dauer bei der maximalen Sampling-Frequenz von 44,1 kHz aufnehmen und wiedergeben können. Es kann jedoch zusätzlicher Speicher (SIMM) installiert werden, der eine viel längere Aufnahme- und Wiedergabedauer ermöglicht. Wenn Sie eine längere Sample-Aufnahme- und -Wiedergabedauer benötigen, oder viele Samples gleichzeitig im Speicher halten möchten, brauchen Sie eventuell mehr Speicher. Siehe Seite 274 im Anhang für Einzelheiten zur Installation zusätzlichen Speichers.

### Vorsichtsmaßnahmen für den Erwerb von SIMM-Speichermodulen

Einige der momentan erhältlichen SIMM-Speichermodule funktionieren eventuell nicht richtig im RS7000, und wir können den Betrieb mit ungetesteten SIMMs nicht garantieren. Bitte wenden Sie sich an das Einzelhandelsgeschäft, in dem Sie Ihr RS7000 erworben haben, oder an eine autorisierte Yamaha-Vertretung in Ihrer Nähe, bevor Sie SIMM-Speichererweiterungen kaufen.

#### WICHTIG

- Verwenden Sie nur 72-polige SIMMs mit 4, 8, 16 oder 32 Megabytes und mit einer Zugriffszeit schneller als 70ns. x32bit-SIMMs sind Standard, aber x36bit-Typen (mit Parität) können auch benutzt werden.
- Installieren Sie SIMMs gleicher Kapazität immer paarweise. Ein einzelnes SIMM funktioniert nicht.
- Das RS7000 wird mit 4 Megabytes eingebauten Sampling-Speichers ausgeliefert. Wenn Sie also ein Paar 16-Megabyte-SIMMs installieren (32 Megabytes gesamt), haben Sie 36 Megabytes (32 + 4 Megabytes) Sampling-Speicher. Da der maximal mögliche Sampling-Speicher des RS7000 jedoch 64 Megabytes beträgt, werden bei Installation zweier 32-Megabyte-SIMMs (64 Megabytes gesamt) die eingebauten 4 Megabytes nicht benutzt.
- SIMMs 19 oder mehr Speicher-Chips pro Einheit funktionieren eventuell nicht richtig im RS7000. Bitte wählen Sie SIMMs mit 18 oder weniger Speicher-Chips.

- Wir empfehlen SIMMs, die den JEDEC\*-Standards entsprechen. Obwohl jedoch ein SIMM, das der internen Schaltkreiskonfiguration nach JEDEC entspricht, in einem Computer perfekt funktioniert, ist das keine Garantie, daß es im RS7000 problemlos funktioniert.

\*JEDEC steht für das "Joint Electron Device Engineering Council", eine Gruppe, die Standards für die Konfigurationen elektronischer Geräte definiert.

### Erweiterungskarte AIEB2 I/O

Im Lieferzustand kann das RS7000 nur Samples von analogen Quellen sampeln, und die Wiedergabe erfolgt ebenfalls ausschließlich analog. Mit der optionalen Erweiterungskarte AIEB2 I/O, erhalten Sie jedoch optische und koaxiale Anschlußbuchsen für die direkte Ein- und Ausgabe digitaler Signale. Zusätzlich sind 6 zuweisbare Ausgänge (ASSIGNABLE OUT 1 – 6) vorhanden, als Ergänzung zu den Standard-OUTPUT-Buchsen.

Bitte lesen Sie Seite 276 im Anhang für Einzelheiten zum Einbau der Erweiterungskarte AIEB2 I/O.

#### HINWEIS

Die Erweiterungskarte AIEB1 I/O kann nicht benutzt werden.

## Hinweise zum Urheberrecht

Das RS7000 unterstützt SCMS (Serial Copy Management System) zum Schutz des Urheberrechts (Copyright) von Musikdaten.

Daten, die Sie auf der digitalen Ebene von einer CD oder einer anderen Signalquelle gesampelt haben, können im WAV-Format auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Datenträger gesichert aber als Sample-Daten zum TWE Wave Editor übertragen werden. Wenn Sie diese Daten speichern möchten, müssen Sie sie im eigenen Format des RS7000 speichern.

Es ist verboten, urheberrechtlich geschützte Songs und Sound-Daten (die mit dem RS7000 aufgenommen werden können) für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Es ist ebenfalls verboten, solche Daten ohne die Erlaubnis des Urhebers zu reproduzieren, zu übertragen oder zu verteilen, oder die Daten vor einem zahlenden Publikum wiederzugeben, außer für den persönlichen Gebrauch, oder sonstige Anwendungen, die das Urheberrecht nicht verletzen. Wenn Sie solche Daten für andere Zwecke als Ihren persönlichen Gebrauch verwenden möchten, wenden Sie sich an einen Fachmann für Urheberrechte. Yamaha ist nicht verantwortlich für jegliche Daten, die mit dem RS7000 erzeugt, reproduziert oder bearbeitet wurden, und auch nicht für die Reproduktion oder die Verwendung solcher Daten.

## Vorbereitung und Einrichten (Setup)

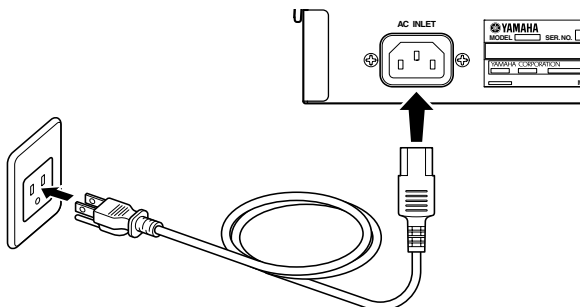
In diesem Abschnitt wird die Stromversorgung und der Anschluß anderer Geräte beschrieben.

### Stromversorgungsanschluß

#### ! WARNUNG

- Achten Sie darauf, daß der Netzschalter des RS7000 ausgeschaltet ist (OFF), bevor Sie das Kabel anschließen.
- Achten Sie darauf, daß Ihr RS7000 auf die Netzspannung eingerichtet ist, die in Ihrem Land üblich ist (wie auf der Rückseite aufgedruckt). Der Anschluß des Gerätes an die falsche Netzspannung kann ernsthafte Schäden an den internen Schaltkreisen verursachen und sogar zum elektrischen Schlag führen!
- Benutzen Sie nur das Netzkabel, das mit dem RS7000 geliefert wurde. Wenn das mitgelieferte Kabel verloren gegangen oder beschädigt ist und ersetzt werden muß, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler. Die Verwendung eines ungenügenden Ersatzes kann Feuer und elektrische Schläge nach sich ziehen!
- Die Bauart des mit dem RS7000 gelieferten Netzkabels kann je nach Erwerbsland abweichend sein (es kann ein dritter Kontaktstift für Erdungszwecke vorhanden sein). Der fehlerhafte Anschluß der Erdungsleitung kann das Risiko eines elektrischen Schlages in sich bergen. ÄNDERN SIE NICHT den Stecker des mit dem RS7000 gelieferten Kabels. Wenn der Stecker nicht in die Steckdose passen sollte, lassen Sie sich von einem qualifizierten Elektriker eine passende Steckdose legen. Verwenden Sie keinen Steckeradapter, der die Erdung nicht weiterführt.
- Das RS7000 ist für den Betrieb an einem geerdeten Netzanschluß (drei Stromleiter) vorgesehen. Das Netzkabel enthält einen Stecker mit Erdung, die elektrischen Schlag und Schäden an den Geräten verhindern kann.

Schließen Sie das mitgelieferte Netzkabel an der AC-Eingangsbuchse auf der Rückseite an. Schließen Sie dann das andere Ende des Kabels an einer geerdeten Netzsteckdose an.



### Anschluß von Audiogeräten

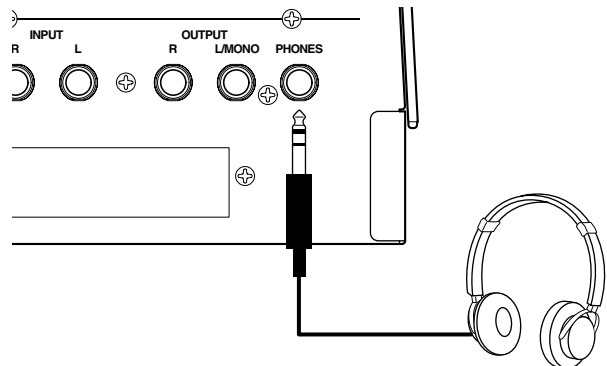
#### ! VORSICHT

Die Verbindungen zu externen Geräten müssen vorgenommen werden, während das RS7000 und die anderen Geräte ausgeschaltet sind. Wenn Sie eingeschaltete Geräte miteinander verbinden, können Sie Ihren Verstärker oder Ihre Lautsprecher beschädigen.

Das RS7000 besitzt keinen eingebauten Verstärker oder eigene Lautsprecher. Um den Ton des RS7000 hören zu können, schließen Sie Kopfhörer, aktive Lautsprecher, oder andere Geräte zur Tonwiedergabe an.

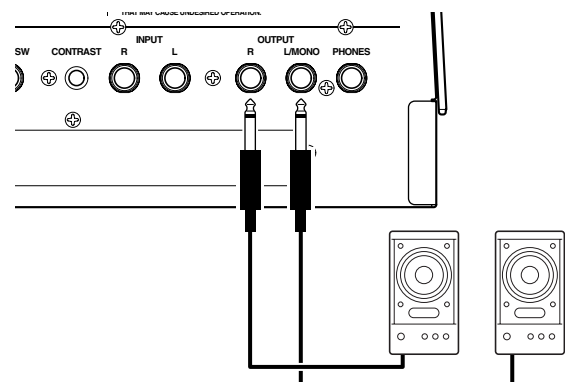
#### ■ Kopfhörer

Wenn Sie Kopfhörer benutzen, schließen Sie diese an der rückseitigen Buchse PHONES an. Bei Verwendung der Kopfhörer sollten Sie den Regler MASTER VOLUME auf eine passende Lautstärke einstellen, die Ihr Gehör nicht schädigt. Die rückseitigen Buchsen OUTPUT L/MONO und R geben auch bei angeschlossenem Kopfhörer ein Signal aus.



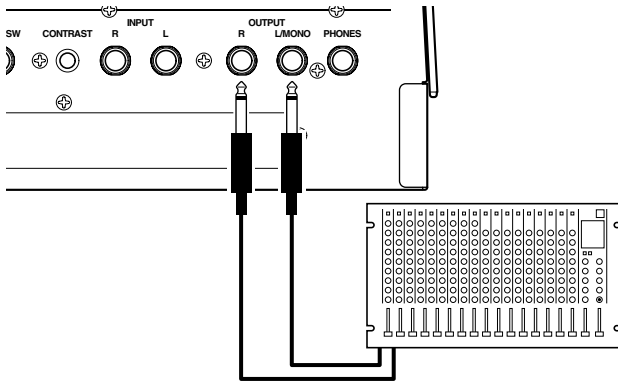
#### ■ Aktivlautsprecher

Schließen Sie ein Paar Aktivlautsprecher (z. B. die Yamaha CBX-S3) an den Ausgangsbuchsen (L/MONO, R) mit den passenden Anschlußkabeln an. Wenn Sie nur einen Aktivlautsprecher anschließen, benutzen Sie die Buchse L/MONO.



### ■ Anschließen an ein Mischpult

Schließen Sie die Ausgangsbuchsen (L/MONO, R) an zwei Kanälen des Mischpults an. Der Kanal, der an der Buchse L/MONO angeschlossen ist, sollte nach links gedreht werden, und der Kanal an der Buchse R nach rechts.

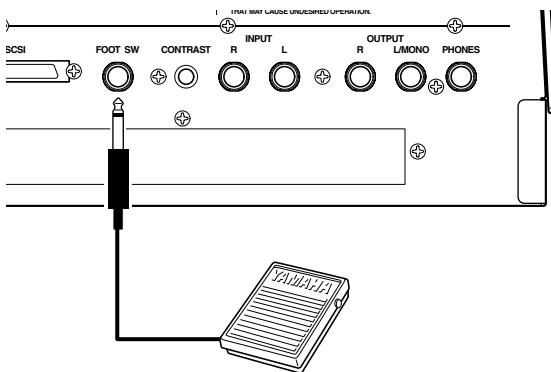


### ⚠ VORSICHT

Schließen Sie die Ausgangsbuchsen des RS7000 nicht an den Mikrofoneingängen eines Verstärkers oder Kassettendecks usw. an. Wenn diese Ausgänge an Mikrofoneingängen angeschlossen werden, kann dadurch die Klangqualität beeinträchtigt werden, und das Gerät kann beschädigt werden. Wenn Sie das RS7000 an ein Mischpult oder ein vergleichbares Gerät anschließen, stellen Sie die Mischpultkanäle auf Leitungsebene (Line) ein bzw. benutzen den Line-Eingang.

### ■ Anschließen eines Fußschalters

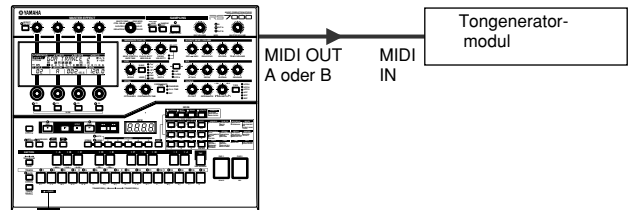
Wenn Sie einen optionalen Fußschalter FC4 oder FC5 benutzen, stecken Sie dessen Stecker in die rückseitige Buchse FOOT SW. Die Funktion des Fußschalters wird durch den Parameter FOOT SWITCH auf der Seite SYSTEM im UTILITY-Modus (Seite 257) festgelegt.



### ■ Anschließen externer MIDI-Geräte

#### ■ Anschließen eines externen Tongenerators

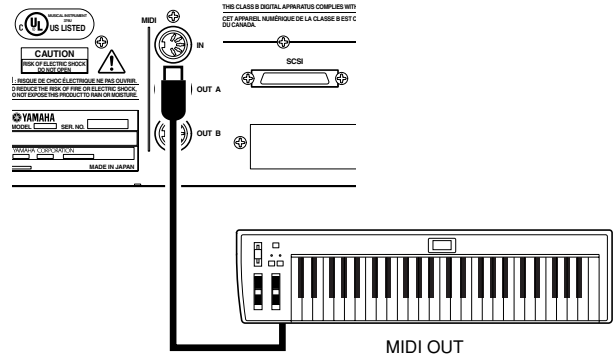
Die Sequenzwiedergabe des RS7000 kann benutzt werden, um einen externen Tongenerator anzusteuern. Verbinden Sie die Buchse MIDI OUT an der Rückseite über ein MIDI-Kabel mit der MIDI-Eingangsbuchse des externen MIDI-Gerätes.



#### ■ Anschließen eines MIDI-Keyboards

Die Echtzeitaufnahme ist einfacher, wenn Sie auf einer externen MIDI-Tastatur spielen.

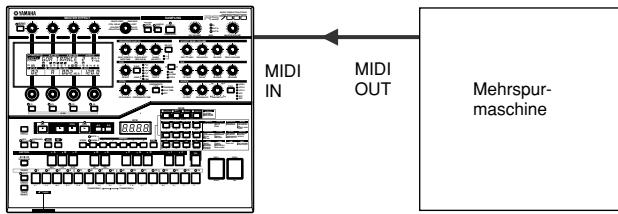
Verbinden Sie die MIDI-Ausgangsbuchse des externen MIDI-Keyboards über ein MIDI-Kabel mit der Buchse MIDI IN an der Rückseite.



#### ■ Anschließen an eine Mehrspurmaschine

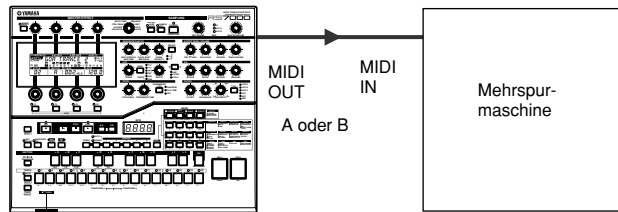
Da der RS7000 MTC-Befehle (MIDI Time Code) und MMC-Befehle (MIDI Machine Control) versteht bzw. sendet, können Sie Ihre Musik produzieren, während eine MTC- oder MMC-kompatible Mehrspurmaschine synchron mitläuft. Das RS7000 erzeugt selbst keinen MTC, Sie benötigen dafür ein optionales MTC-Gerät wie den Yamaha AW4416. Verbinden Sie die Buchse MIDI OUT an der Rückseite über ein MIDI-Kabel mit der MIDI-Eingangsbuchse der Mehrspurmaschine, und die Buchse MIDI IN des RS7000 mit der MIDI-Ausgangsbuchse des MTR. Das RS7000 läuft synchron zum MTC-Clock-Signal des externen Gerätes. Wenn Ihre Mehrspurmaschine MMC versteht, können die Funktionen Start/Stop sowie schneller Vor- und Rücklauf vom RS7000 ferngesteuert werden. In diesem Fall gehen Sie auf die Seite MIDI im UTILITY-Modus und stellen Sie den Parameter MIDI Sync auf "MTC" (Seite 260).

**RS7000 zu externem MTC synchronisiert**



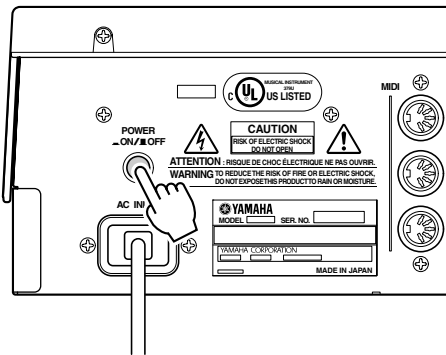
\* In diesem Fall muß MTC von einem externen MIDI-Gerät an den RS7000 gesendet werden.

**RS7000 steuert externes Gerät über MMC**



**Ein- und Ausschalten**

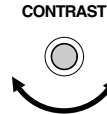
1. Achten Sie darauf, daß alle Peripheriegeräte richtig am RS7000 angeschlossen sind, und stellen Sie alle Audio-Lautstärkeregler auf Minimum.
2. Schalten Sie das RS7000 erst ein, nachdem Sie alle Peripheriegeräte eingeschaltet haben.



3. Schalten Sie dann den RS7000 und Ihre Audiogeräte ein, und stellen Sie die Lautstärke am RS7000 und den Audiogeräten auf eine passende Lautstärke ein.



4. Wenn das Display sich schlecht ablesen läßt, können Sie die Lesbarkeit mit dem Regler CONTRAST einstellen.



5. Schalten Sie das RS7000 immer erst aus, wenn Sie den Lautstärke-regler ganz heruntergedreht bzw. alle Audiogeräte ausgeschaltet haben.

**! VORSICHT**

Die Setup-Daten des RS7000 werden mit dem Strom einer Backup-Batterie im Speicher gehalten. Wenn die Backup-Batterie einen Spannungsabfall zeigt, erscheint die Meldung "Backup Battery Low!" (Batteriespannung niedrig!) im Display. Wenn die Batterie ganz leer ist, geht der Speicherinhalt verloren. Wenn die Warnmeldung "Backup Battery Low!" erscheinen sollte, speichern Sie die Daten möglichst bald auf eine Speicherkarte (Smart Media™) oder auf einem externen SCSI-Laufwerk, und lassen Sie dann die Backup-Batterie von qualifiziertem Yamaha-Fachpersonal austauschen.



## Wiederherstellen der Werksvoreinstellungen

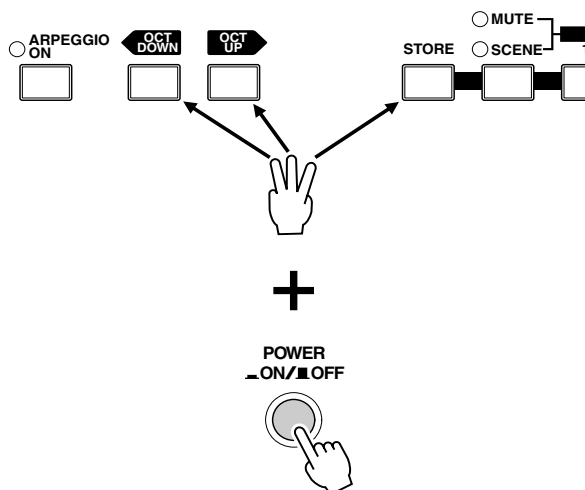
Die ursprünglichen Werkseinstellungen des RS7000 können wie folgt wiederhergestellt werden.



Wenn die Werksvoreinstellungen wiederhergestellt werden, werden alle erstellten Voice- und Sequenzdaten sowie die Daten der Systemeinstellungen gelöscht. Achten Sie darauf, alle wichtigen Daten auf Speicherkarte (Smart Media™) oder einem SCSI-Medium (Seiten 114, 166, 204) zu speichern, bevor Sie diese Funktion ausführen.

### [Vorgehensweise]

1. Schalten Sie das Gerät aus.
2. Schalten Sie das Gerät ein, während Sie die Tasten [OCT DOWN], [OCT UP] und [STORE] gedrückt halten.





# Tutorial

Obschon der Referenzteil dieser Anleitung alle notwendigen Angaben zur Bedienung des RS7000 enthält, kann das Tutorial Ihnen dazu verhelfen, sich Schritt für Schritt mit den wichtigsten Funktionen des Geräts bekannt zu machen.

Das Tutorial umfasst insgesamt 6 Abschnitte, deren Inhalte aufeinander gründen.

## **1. RS7000 – Systemüberblick ..... 28**

Ein Überblick der grundlegenden Funktionen des RS7000.

## **2. Zusammensetzen eines Patterns aus Preset-Phrasen..... 30**

Schnell und einfach ein Pattern erstellen, das im nächsten Abschnitt ausgebaut wird.

## **3. Echtzeitkontrolle des Sounds..... 38**

Ein kleiner Ausschweifer durch die verblüffenden Echtzeit-Funktionen des RS7000.

## **4. Eigene Phrasen aufnehmen ..... 39**

Aufnahme einer Phrase, die dem zuvor erstellten Pattern beigelegt wird.

## **5. Samples hinzufügen ..... 43**

Aufnahme eines neuen Samples, das dem Pattern beigelegt wird.

## **6. Endabmischung des Sounds..... 46**

Der Endmix – den Groove festlegen und Effekte hinzufügen.

Das Tutorial kann natürlich bei weitem nicht alle Funktionen und Möglichkeiten des RS7000 behandeln. Weitere wichtige Features wie die SONG-, EDIT- und UTILITY-Modi (um nur einige zu nennen) sind ausführlich im Referenzteil der Anleitung erläutert. Benützen Sie das Inhaltsverzeichnis sowie den Index, um Einzelheiten über bestimmte Features und Funktionen zu erfahren. Dasselbe gilt für die im Tutorial vorgeführten Bedienungsgrundlagen: weitere Einzelheiten können dem Referenzteil der Anleitung entnommen werden.

## 1. RS7000 – Systemüberblick

Der Yamaha RS7000 vereint alle Funktionen in sich. Alles, was Sie für die professionelle Musikproduktion benötigen – besonders für Dance, Techno, R&B und Ambient – ist enthalten und wie selbstverständlich zu einem System integriert, das eigens auf die Möglichkeiten moderner Produktionstechniken zugeschnitten ist. Das RS7000 kombiniert ein leistungsfähiges, flexibles Sequenzersystem mit einem zeitgemäßen Tongenerator, der mit einer unglaublichen Auswahl von Voices und Schlagzeug-Sets ausgestattet ist, sowie einem Sampler, mit dem Sie Ihre eigenen Sounds und Loops aufnehmen und auf einfache Weise in Ihre Sequenzen einbinden können. All das ist unter einer Bedienungsfläche vereinigt, die intuitiv und einfach gehalten ist, und gleichzeitig aber die Tiefe und Echtzeitkontrolle bietet, die von professionellen Anwendungen gefordert wird.

### Leistungsfähiger 16-Spur-Sequencer

Im phrasenbasierten PATTERN-Modus können ganze Patterns durch Kombination einzelner Phrasen der 5980 mitgelieferten Preset-Phrasen schnell zusammengefügt werden. Sie können auch mit der riesigen Auswahl von Schlagzeug-Sets und anderen Voices des internen AWM2-Tongenerators Ihre eigenen Phrasen aufnehmen. Gesampelte Sounds, Loops und Break-Beats können den Sequenzen ebenso einfach hinzugefügt werden, um Ihrer Musik den richtigen Groove zu verleihen. Ihre Patterns können eigenständig verwendet oder im PATTERN-CHAIN-Modus zu einer Kette zusammengestellt werden, um komplexe Arrangements zu erschaffen. Zusätzlich gibt es einen SONG-Modus, der als 16-spuriger Sequencer mit allen Features und der ganzen Vielseitigkeit, die Sie von einem ausgewachsenen und eigenständigen Sequencer erwarten können.

### Echtzeitsteuerung

Eine weitere Schlüsselfunktion für die kreative Freiheit in der modernen Musikproduktion ist die Soundkontrolle in Echtzeit. Das RS7000 bietet viele Möglichkeiten der Klangbeeinflussung über einfach "begreifbare" Drehregler für die Handeinstellung der BPM-Zahl, der Filterparameter, Hüllkurven, Tonhöhen, des LFO usw. Das RS7000 verfügt auch über eine Klaviatur und anschlagempfindliche Pads, die das Spiel von Voices und Samples in Echtzeit ermöglichen, aber auch für das Umschalten zwischen Sequenz-Sections und -Spuren und die Steuerung der Mute- und Solo-Funktionen der Spuren benutzt werden können. Mit den Szenen- und Mute-Speicherfunktionen können Sie "Schnapschüsse" von Stummschaltungssituationen oder ganzer Panel-Einstellungen aufnehmen, um diese bei Bedarf sofort abrufen zu können.

### Fortschrittliche Sampling- und Edit-Funktionen

Zusätzlich zur direkten Lademöglichkeit von Sample-Daten einer Vielzahl der üblichen Formaten können Sie mit dem RS7000 Ihre eigenen Samples von CDs, anderen Line-Signalquellen oder per Mikrofon aufnehmen. Sobald Ihre Samples aufgenommen sind, können sie gekürzt, gesliced, geloopt und auf andere Weise für die Wiedergabe vorbereitet werden – mit der Leistung und Flexibilität, die auch ein eigenständiger Sampler bieten sollte. Und wenn Ihre Samples fertig sind, können sie genauso einfach wie die Voices des Tongenerators zu Patterns und Songs zusammengefügt werden. Sie können den Sampler sogar benutzen, um Gesangs-Parts aufzunehmen und Ihr Projekt auf diese Weise bis zur letzten Produktionsstufe voranzubringen, ohne auch nur ein einziges anderes Gerät als das RS7000 zu verwenden.

### AWM2-Tongenerator

Auch der elektronische Sound ändert sich mit der Zeit, und der RS7000 ist up to date. Das interne AWM2-Tonerzeugungssystem bietet mehr als 63 Schlagzeug-Sets höchster Qualität und 1054 normale Voices und Sound-Effekte – Sie werden für jedes musikalische Genre passende Sounds finden. Dazu gibt es viele Funktionen zur Voice-Bearbeitung, mit denen Sie aus den vorhandenen Voices Ihren ureigenen Klang erzeugen und Ihre Musik zum Leben erwecken können.

### Eine riesige Auswahl an Effekten

In der heutigen Musik sind Effekte fast genauso wichtig wie die Sounds, auf die sie angewendet werden. Das RS7000 bietet eine hochwertige Soundbearbeitung mit PLAY FX (Abspieleffekten) auf Sequencer-Ebene für Harmonizing sowie Veränderungen von Noten und deren Timing; ein dreistufiges DSP-Effektsystem mit den Effektarten VARIATION, DELAY/CHORUS und REVERB; sowie eine MASTER-Effektstufe mit vielen modernen Effekten für den Gesamtsound.

## Umfangreiche Jobs und Bearbeitungsfunktionen

Die Erzeugung von Sequenzen, die genau richtig klingen, kann ein schwieriges Geschäft sein, aber der RS7000 macht diesen "Job" durch die große Auswahl von Jobs und Bearbeitungsfunktionen so leicht und einfach wie möglich. Beispielsweise gibt es GRID GROOVE, mit dem Sie Ihren Spuren den Groove und das Feeling verleihen können, das durch einfaches Sequencing einfach nicht erreichbar wäre. Beim RS7000 arbeitet diese flexible Funktion sowohl mit aufgeteilten ("sliced") Samples – das RS7000 kann auch automatisch Ihre Samples in Break-Beats (rhythmische Einzelsamples) unterteilen – sowie mit den MIDI-Noten des Tongenerators, für eine unerreichte Kontrolle des "Feelings". Ein weiteres Sampling-Feature, das eine kreative Echtzeitkontrolle bietet, stellt die Funktion REAL TIME LOOP REMIX dar – eine mächtige und einfache Funktion für den Remix Ihrer gesampelten und gesliceten Loops bei gleichzeitigem Abhören in Echtzeit. Desweiteren gibt es Jobs für die automatische Erzeugung von Glides, Wirbeln, Crescendos, und anderen Feinheiten, die große Werkzeuge für die musikalische Atmosphäre oder Stimmung darstellen. Wenn Sie sich etwas vorstellen können, können Sie es mit dem RS7000 wahrscheinlich auch umsetzen. Und wenn Sie bestimmte oder alle Events ganz genau bearbeiten möchten, haben Sie im EDIT-Modus einen direkten Zugriff auf einzelne Noten und Eventparameter.

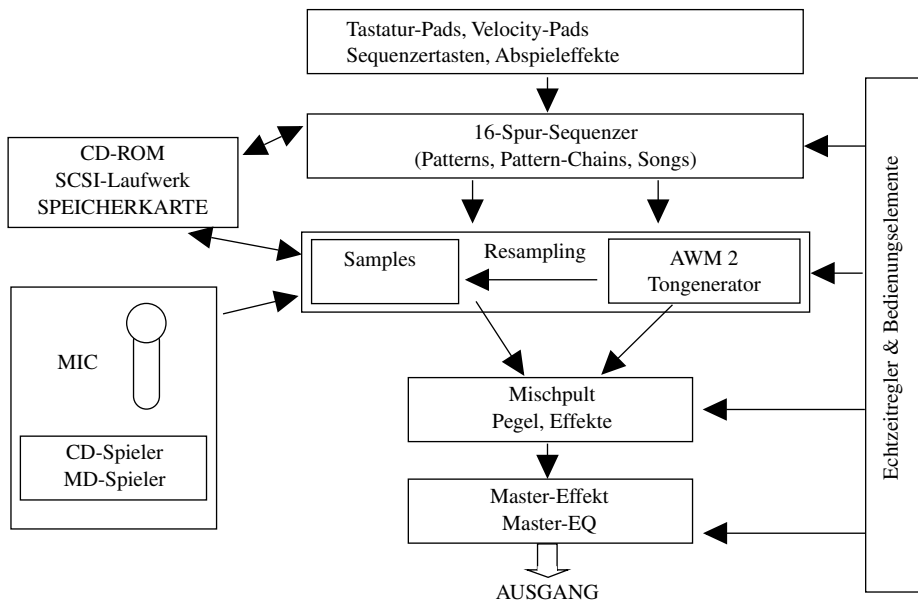
## Speicherkarten (SmartMedia™\*) & SCSI

Sequenzen, Phrasen und Samples können praktischerweise auf kleinen Speicherkarten mit hoher Kapazität oder einer Vielzahl externer SCSI-Medien (Festplatte, MO, ZIP usw.) gespeichert werden, die am SCSI-Port des RS7000 angeschlossen sind. Sie können dort auch Nur-Lesen-Geräte wie CD-ROM-Laufwerke anschließen, um Samples und andere Daten auf praktische Weise zu laden.

\* SmartMedia ist eine Marke der Toshiba Corporation.

## I/O-Erweiterung

Die optionale I/O-Erweiterungskarte AIEB2 kann im RS7000 installiert werden, wodurch 6 zusätzliche, analoge Einzelausgänge sowie koaxiale und optische digitale Ein- und Ausgänge entstehen.



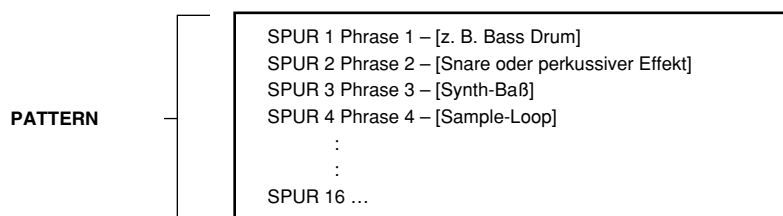
## 2. Zusammensetzen eines Patterns aus Preset-Phrasen

Beginnen wir den aktiven Teil dieses Tutorials damit, zu entdecken, wie einfach es ist, hervorragend klingende Grooves zu erzeugen, indem wir einfach einige der Preset-Phrasen des RS7000 auswählen und zusammenfügen. Das RS7000 bietet eine enorme Datenbank mit 5980 Preset-Phrasen... stellen Sie sich nur die Anzahl der möglichen Kombinationen vor. Beachten Sie dabei auch, wie sehr Sie den Klang eines Patterns nach dessen Erstellung noch verändern können, so daß es genau Ihren Sound erhält.

### Definition: Patterns & Phrasen

#### • Patterns

Ein RS7000-"Pattern" ist ein musikalisches Segment zwischen einem und 256 Takten in der Länge, das aus bis zu 16 einzelnen Spuren (oder "Tracks") besteht. Jede Phrase ist sozusagen ein Teil oder "Part" eines Patterns: z.B. dem Bassdrum-Part, dem Becken-Part, einem Part für den Synthesizerbaß, einer gesampelten Loop usw. Die Patterns sind weiterhin in "Sections" (Abschnitte) und "Styles" (Stilarten) eingeteilt. Das RS7000 besitzt Speicherplatz für bis zu 1.024 Patterns in 64 Styles, von denen jeder 16 Sections mit den Bezeichnungen "A" bis "P" trägt.



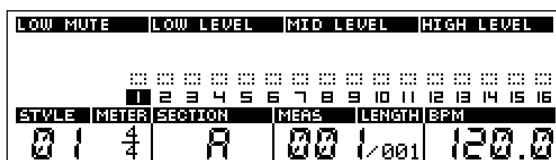
#### • Phrasen

Phrasen sind eigentlich vorprogrammierte "Parts" für Ihre Patterns. Das RS7000 wird mit Unmengen von Preset-Schlagzeug- und Percussion-Phrasen geliefert. Sie müssen nur noch eine Pattern-Spur auswählen, die gewünschte Phrase auswählen, um Sie der Spur zuzuordnen, und dies dann für die anderen Spuren wiederholen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Phrasen für die Verwendung in Patterns aufnehmen. Phrasen können die Voices des internen Tongenerators des RS7000 oder Samples aus dem Sample-Speicher des RS7000 verwenden.

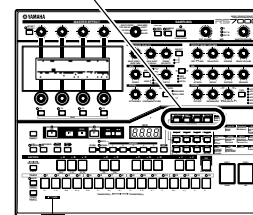
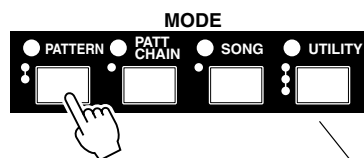
## Vorgehensweise

### 1 Rufen Sie den PATTERN-Play-Modus auf

Wenn der PATTERN-Play-Modus noch nicht aktiv ist, drücken Sie jetzt die Taste [PATTERN], um in diesen Modus zu schalten.



PATTERN Play



### 2 Style auswählen

Benutzen Sie [Drehregler 1], um den "STYLE" (d. h. die Gruppe von 16 "Sections" – Falls Sie nicht wissen sollten, worum es hier geht, lesen Sie bitte die Abschnitte mit den "Definitionen" weiter oben in der Randspalte) auszuwählen, den Sie aufnehmen möchten. Die STYLE-Nummern sind "01" bis "64". Für unser Tutorial wählen Sie bitte STYLE 01.

### 3 Section auswählen

Wählen Sie mit [Drehregler 2] die "SECTION" des ausgewählten Styles, ("A" bis "P"), die Sie aufnehmen möchten. Für unser Beispiel sollten Sie Section A wählen.

#### Tip

Beim Zuweisen von Sections sollten Sie in einer mehr oder weniger logischen Reihenfolge vorgehen, damit Sie später erinnern, wo Sie welche Section her haben, besonders dann, wenn Sie Sections in Echtzeit umschalten möchten. Im allgemeinen werden die verschiedenen Sections innerhalb eines Styles letztlich Abschnitte einer vollständigen Komposition oder eines Dance-Grooves sein. Sie könnten z. B. das Intro in Section A, die Haupt-"Strophe" in Section B, eine Überleitung (Fill) in Section C, den "Refrain" in Section D aufnehmen und so weiter.

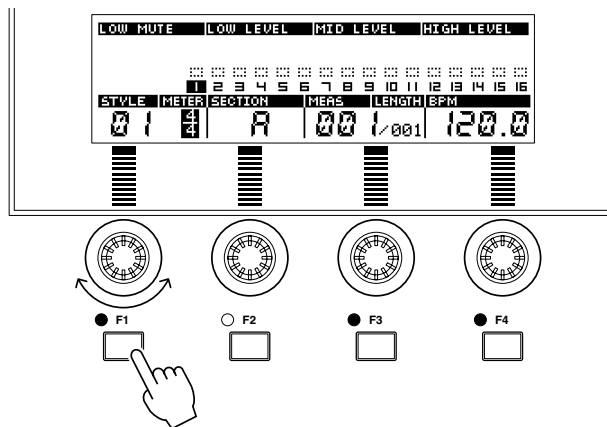
#### Eine alternative Methode der Spurauswahl

Wenn die LED der Taste [KEYBOARD] nicht leuchtet (drücken Sie die Taste [KEYBOARD], falls sie leuchtet), können die schwarzen Tasten auf der Klaviatur des RS7000 für die direkte Auswahl der Sections "A" bis "J" benutzt werden – beachten Sie dazu die Beschriftungen über den Tasten.

### 4 Stellen Sie das Taktmaß (METER) des Patterns ein (falls notwendig)

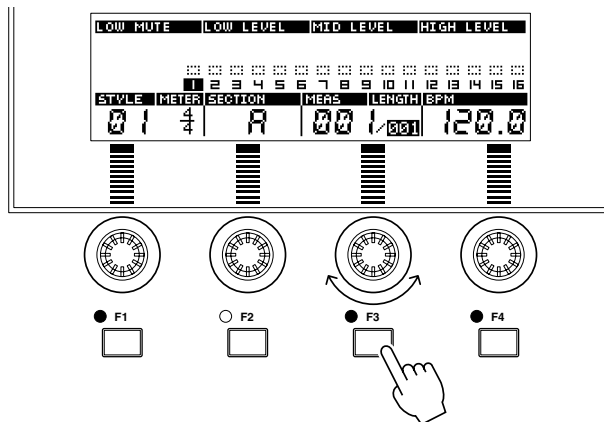
"Meter" bedeutet hier das Taktmaß bzw. die Taktangabe. Da unser Tutorial-Pattern im 4/4-Takt (der Voreinstellung) gehalten ist, muß das Taktmaß nicht geändert werden, wenn Sie jedoch Patterns mit einem anderen Taktmaß erstellen möchten, erfahren Sie hier wie:

Drücken Sie die Funktionstaste [F1], so daß der Parameter METER im Display hervorgehoben ist. Wählen Sie mit [Drehregler 1] das gewünschte Taktmaß.



### 5 Stellen Sie die Patternlänge LENGTH ein (falls nötig)

Um die Patternlänge in Takten einzustellen, drücken Sie die Funktionstaste [F3], so daß der Parameter LENGTH im Display hervorgehoben ist, und benutzen Sie dann den [Drehregler 3], um die gewünschte Länge einzustellen (001 bis 256). In unserem Beispiel ist das Pattern einen Takt lang, wählen Sie also "001" wenn LENGTH nicht bereits auf diesem Wert steht.

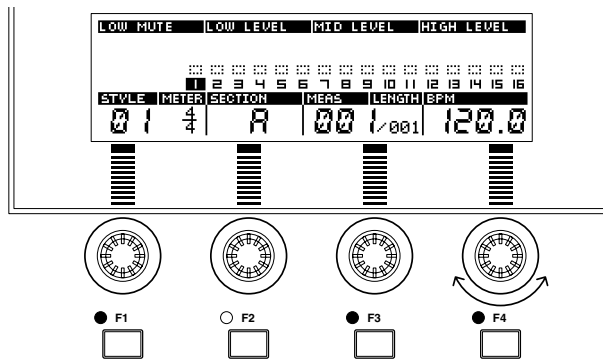


### 6 Stellen Sie das ungefähre Tempo (BPM) ein

Der BPM-Wert ("Beats Per Minute" = Schläge pro Minute) kann jederzeit geändert werden (auch in Echtzeit während der Wiedergabe), es ist jedoch hilfreich, das ungefähre Tempo schon jetzt einzustellen, um ein besseres Gefühl dafür zu bekommen, wie das Pattern später einmal klingen wird.

Zum Einstellen des BPM-Wertes drehen Sie einfach am [Drehregler 4].

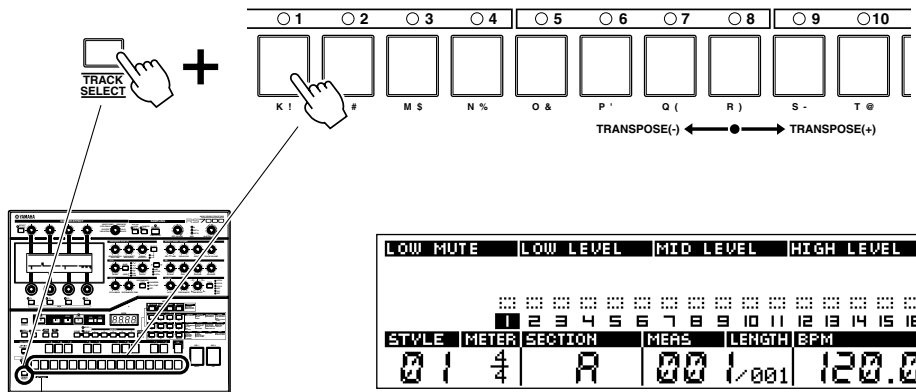
Unser Tutorial-Pattern ist für ein Tempo von etwa 120 gut geeignet.



### 7 Wählen Sie eine Spur aus

Wählen Sie auf der Klaviatur des RS7000 die Spur, die Sie der zu bearbeitenden Phrase zuweisen möchten. Drücken Sie die tiefere Taste (weiß oder grau), die der gewünschten Spurnummer entspricht (1 bis 16), während Sie die [TRACK SELECT]-Taste gedrückt halten. Die Tasten-LED der momentan aktiven Spur blinkt, während die [TRACK SELECT]-Taste gehalten wird. Wenn eine Spur ausgewählt ist, wird die entsprechende Spurnummer in der PATTERN-Play-Anzeige hervorgehoben.

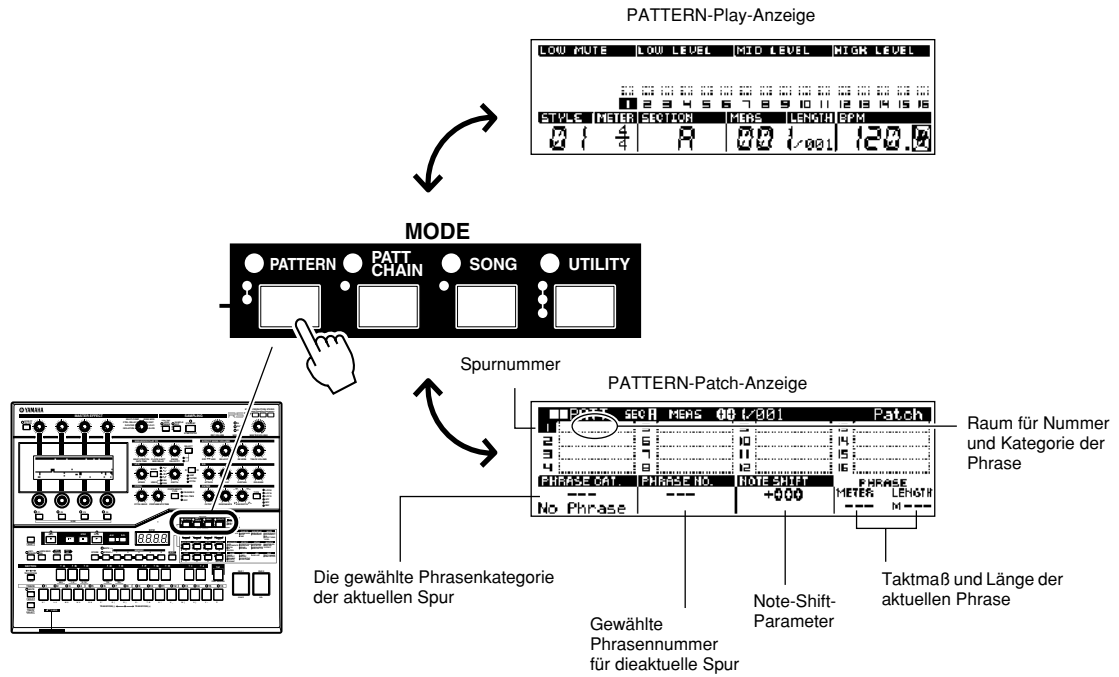
Es spricht nichts dagegen, mit Spur 1 anzufangen, wählen Sie also Spur 1.





**8 Schalten Sie in den PATTERN-Patch-Modus**

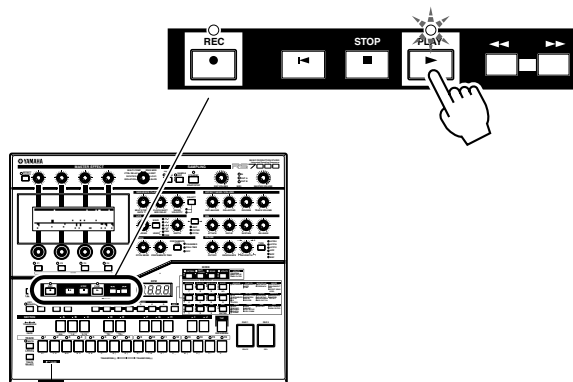
Die Phrasen werden den Spuren der Patterns in der PATTERN-Patch-Anzeige zugewiesen. Wählen Sie also die PATTERN-Patch-Anzeige, indem Sie die [PATTERN]-Taste drücken (die [PATTERN]-Taste schaltet abwechselnd zwischen der wichtigsten Anzeige PATTERN Play und der PATTERN-Patch-Anzeige um).



Beachten Sie, daß die PATTERN-Patch-Anzeige alle 16 Spuren mit einem freien Platz rechts der Spurnummern anzeigt, in der die gewünschte Phrasenkategorie und -nummer eingetragen wird. Wie in der PATTERN-Play-Anzeige ist die Nummer der momentan ausgewählten Spur hervorgehoben. Ebenso wie in der Haupt-PATTERN-Anzeige können Sie die Spuren auch dann wechseln, während die PATTERN-Patch-Anzeige zu sehen ist: Drücken Sie bei gehaltener Taste [TRACK SELECT] die entsprechende weiße oder graue Taste auf der Klaviatur des RS7000.

**9 Drücken Sie die Taste [PLAY]**

Drücken Sie die Wiedergabetaste [PLAY]. Sie werden noch nichts hören, da wir noch keine Phrasen ausgewählt haben, aber die [PLAY]-LED blinkt im Tempo der eingestellten BMP-Zahl, um anzuzeigen, daß die Wiedergabe läuft.

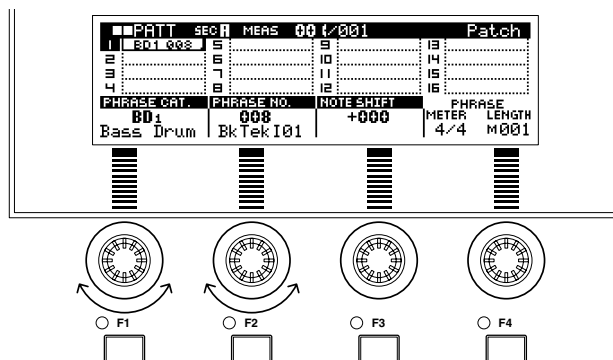


Die PLAY-LED blinkt während der Wiedergabe im aktuellen Takt.

**10 Wählen Sie eine Phrase für die erste Spur aus**

Die Preset-Phrasen des RS7000 sind in Kategorien eingeteilt. Werfen Sie einen Blick auf die Liste der Phrasenkategorien auf Seite 313 für eine vollständige Liste der Phrasenkategorien. Zur Auswahl einer Phrase müssen Sie deren Kategorie und deren Nummer angeben.

Wählen Sie mit [Drehregler 1] die Phrasenkategorie und mit [Drehregler 2] die Nummer der Phrase, die Sie der ersten Spur zuweisen möchten. Wählen Sie für unser Beispiel die Phrasenkategorie "BD1" und die Phrase Nummer "008". Diese Phrase bietet die rhythmische Grundlage für unser Pattern. Da der Sequenzer immer noch läuft (wenn Sie ihn nicht inzwischen gestoppt haben), hören Sie die Phrase in dem Moment, in dem Sie sie auswählen.

**11 Wählen Sie die nächste Spur**

Wählen Sie die nächste Spur (Spur 2 für unser Beispiel) auf die gleiche Weise wie die erste Spur: Drücken Sie bei gehaltener Taste [TRACK SELECT] die entsprechende weiße oder graue Taste auf der Klaviatur des RS7000.

**12 Wählen Sie eine Phrase für Spur 2**

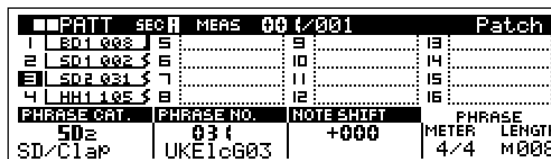
Wählen Sie die Phrasenkategorie "SD1" und die Phrase Nr. "002" für Spur 2, genau wie Sie es bei Spur 1 getan haben (siehe Schritt 10 weiter oben).

**13 Wählen Sie die Phrasen für die übrigen Spuren**

Nur noch zwei weitere Spuren. Wählen Sie die unten aufgelisteten Spuren und Phrasen aus, indem Sie die obigen Schritte 11 und 12 wiederholen.

**Auswahl der Phrasen für STYLE 01, SECTION A**

Spur 1	Phrase: BD1 008
Spur 2	Phrase: SD1 002
Spur 3	Phrase: SD2 031
Spur 4	Phrase: HH1 105

**14 Erzeugen Sie eine neue Section**

Nachdem Sie die Bedienung nun kennen, können Sie eine neue Section erzeugen, die anstelle der Phrasen für Section A solche aus der unten aufgelisteten Tabelle verwendet.

Wählen Sie Section B für das neue Pattern aus. Sie können dies erreichen, indem Sie zurück zur PATTERN-Play-Anzeige schalten (drücken Sie die Taste [PLAY]) und dort [Drehregler 2] benutzen, Sie können die neue Section aber auch direkt auf der Klaviatur des RS7000 anwählen, während Sie sich in einem der Modi PATTERN Play oder PATTERN Patch befinden: Drücken Sie die [KEYBOARD]-Taste, so daß deren LED erlischt, und benutzen Sie dann die schwarzen Tasten zur Auswahl der Section B (Beachten Sie, daß die schwarzen Tasten mit den Section-Namen "A" bis "J" beschriftet sind).

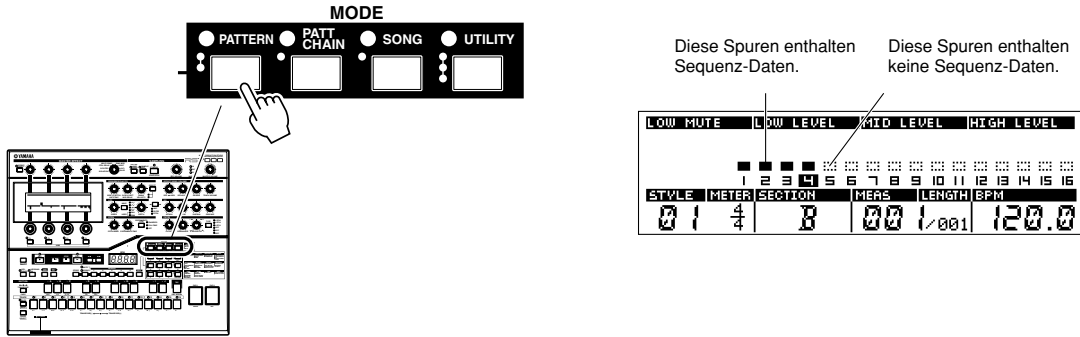
Wie auch immer Sie die Section ausgewählt haben, die weitere Bedienung bleibt gleich: Wählen Sie die Spuren aus und weisen Sie jeder Spur die passende Phrase zu.

**Auswahl der Phrasen für STYLE 01, SECTION B**

Spur 1	Phrase: BD1 008
Spur 2	Phrase: SD2 066
Spur 3	Phrase: SD2 031
Spur 4	Phrase: HH4 179

**15 Kehren Sie zurück zur PATTERN-Play-Anzeige**

Drücken Sie die Taste [PATTERN], um in den PATTERN-Play-Modus zu schalten. Sie können dies bei laufender oder gestoppter Wiedergabe tun. Beachten Sie, daß bei der Rückkehr in die PATTERN-Play-Anzeige die Spuren, die jetzt Daten enthalten – d. h. die Spuren, denen Sie Phrasen zugewiesen haben – durch ausgefüllte Blöcke über den Spurnummern zu erkennen sind. Bei leeren Spuren sind nur punktierte Linien zu sehen.

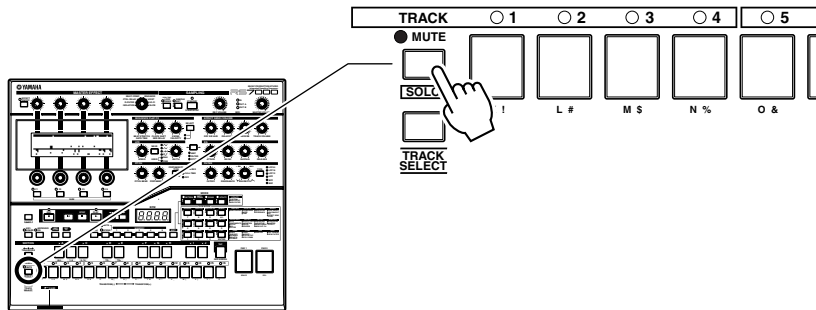


**16 Ausprobieren der Funktionen MUTE und SOLO**

Wo wir schon einmal dabei sind, können wir gleich einige der praktischen Abhörfunktionen des RS7000 ausprobieren: MUTE und SOLO.

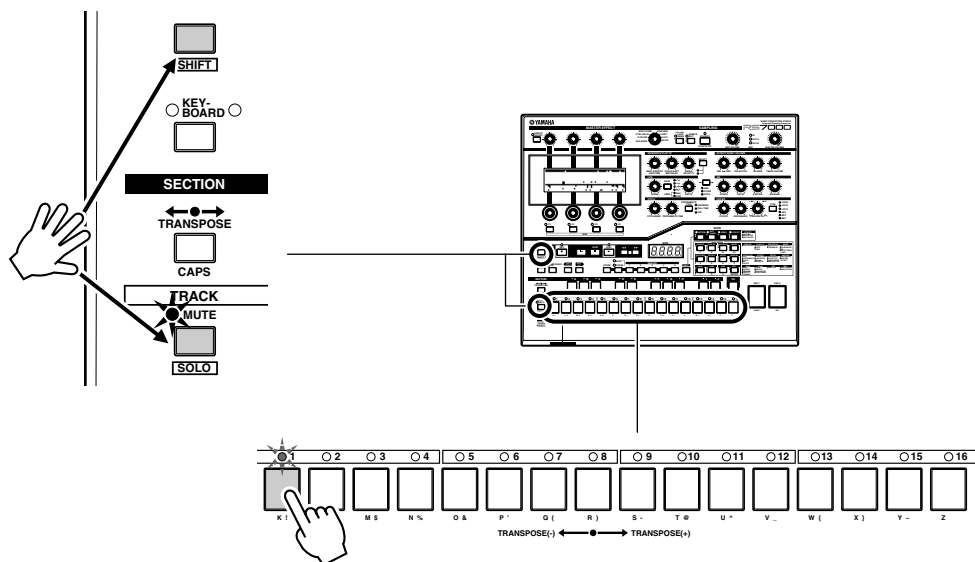
**MUTE (Stummschaltung)**

Spuren können einzeln stummschaltet werden ... für Abhörzwecke oder für die kreative Steuerung der Wiedergabe in Echtzeit. Sie können Spuren stummschalten, indem Sie die Taste [MUTE] drücken, so daß deren LED leuchtet, und dann eine der unteren (weißen oder grauen) Taste auf der Klaviatur drücken, die die gewünschten Spuren stumm- oder wieder einschalten. Wenn eine Spur stummschaltet wird, erscheint anstelle der Spurnummer ein "[M]" in der Anzeige.



## SOLO

SOLO ist eine Art umgekehrtes Stummschalten: Wenn eine Spur auf Solo geschaltet wird, werden alle anderen Spuren vorübergehend stummgeschaltet, und nur diese eine Spur ist zu hören. Drücken Sie die Taste [MUTE] (beachten Sie auch die Zweitbeschriftung "SOLO") bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um die momentan ausgewählte Spur solo zu schalten (d. h. die Spur mit der hervorgehobenen Titelnummer). Drücken Sie die Taste [MUTE], um die SOLO-Funktion aufzuheben. Es kann immer nur eine Spur zur Zeit auf Solo geschaltet werden, Sie können jedoch schnell andere Spuren auf Solo schalten, indem Sie einfach die entsprechende weiße oder graue Taste auf der Klaviatur drücken, während die SOLO-Funktion aktiv ist. Wenn eine Spur solo geschaltet ist, erscheint ein "[S]" anstelle der Spurnummer.



### 17 Pattern wiedergeben & Sections in Echtzeit umschalten

Während das Pattern im PATTERN-Play-Modus läuft und die [KEYBOARD]-Taste AUSgeschaltet ist (wenn sie leuchtet, schalten Sie sie mit der Taste [KEYBOARD] aus), können Sie die schwarzen Tasten auf der Klaviatur des RS7000 benutzen, um direkt zwischen den Sections "A" bis "J" umzuschalten. Da wir bisher eine Section "A" und eine Section "B" erzeugt haben, schalten wir jetzt auf der Klaviatur zwischen diesen beiden Sections hin und her.

### 18 Pattern speichern

Da der RS7000 alle Pattern-Daten (und andere) im flüchtigen RAM-Speicher ablegt, gehen die Daten verloren, sobald Sie das Gerät ausschalten. Um Ihre selbst erzeugten Patterns, Phrasen, Songs oder Samples zu sichern, müssen Sie diese entweder auf einer Speicherkarte oder auf einem externen SCSI-Laufwerk speichern, bevor Sie das Gerät ausschalten. Speicherkarten sind die beste Wahl für maximale Bequemlichkeit, einfache Bedienung und Mobilität, während SCSI-Laufwerke bzw. -Medien eine höhere Speicherkapazität bieten.

Alle Informationen über Speicherkarten, SCSI-Laufwerke und Speichervorgänge finden Sie im Abschnitt "Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern" auf Seite 114 im Kapitel 2. Hier folgt eine kurze Anleitung zum Speichern unserer Arbeit am Tutorial.

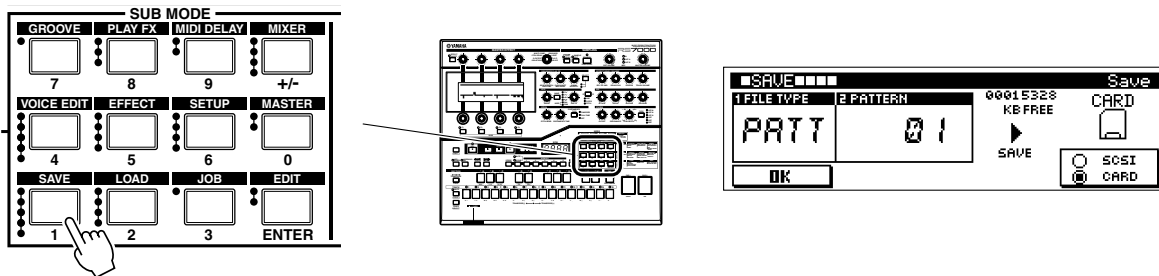


### VORSICHT

Die mitgelieferte Speicherkarte enthält bei Auslieferung Style-Daten. Benutzen Sie eine gesonderte Speicherkarte, oder speichern Sie die Style-Daten auf einem externen SCSI-Medium, falls Sie diese Style-Daten behalten möchten.

## Der Speichervorgang

1. Drücken Sie bei gestoppter Wiedergabe in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [SAVE], um die Seite "Save" aufzurufen.



2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (FILE TYPE) den Dateityp "PATT", wenn dieser nicht bereits gewählt ist.
3. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (PATTERN) den zu speichernden Style – es sollte bereits "01" ausgewählt sein.
4. Wählen Sie mit [F4] (CARD/SCSI), ob auf Speicherkarte oder Datenträger gespeichert werden soll. [F4] wählt abwechselnd "CARD" und "SCSI".
5. Rufen Sie mit [F1] (OK) die "Save!"-Ausführungsseite auf.



6. Geben Sie mit [Drehregler 1] (FILE NAME) und der Klaviatur einen Dateinamen ein: [Drehregler 1] bewegt den Cursor im Namen nach rechts oder links an die gewünschte Zeichenposition, auf der Klaviatur können Sie das Zeichen an der Cursorposition eingeben. Die Zeichen, die mit den schwarzen Tasten eingegeben werden, sind über den Tasten aufgedruckt, und diejenigen, die mit den weißen/grauen Tasten eingegeben werden, sind unterhalb der Tasten aufgedruckt. Die jeweils zweiten Zeichen der weißen bzw. grauen Tasten werden bei gehaltener [SHIFT]-Taste eingegeben. Ziffern können mit den SUB-MODE-Tasten eingegeben werden.
7. Benutzen Sie [Drehregler 3] und wählen "CurrentDir" am Anfang der Liste, wenn Sie im aktuell geöffneten Ordner speichern wollen. Wenn die ausgewählte Speicherkarte bzw. das Medium mehrere Ordner enthält, wählen Sie mit [Drehregler 3] den Ordner, in dem die Datei gespeichert werden soll. Falls notwendig, bewegen Sie mit [F3](↑)/[F4](OPEN) durch die Ordnerhierarchie, oder erstellen Sie mit [F2](NEW) einen neuen Ordner.
8. Führen Sie den Speichervorgang mit [F1] (SAVE) aus.  
Falls bereits eine Datei mit gleichem Dateinamen auf der Karte oder dem Datenträger vorhanden ist, erscheint die Bestätigungsmeldung "Overwrite? No[F2]/Yes[F3]" ("Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]").  
Drücken Sie [F3], wenn Sie die vorhandene Datei überschreiben und durch die neue Datei ersetzen wollen. Mit [F2] können Sie den Speichervorgang abbrechen und in den Status vor dem Drücken der Taste [F1] (Schritt 5, siehe oben) zurückkehren.
9. Drücken Sie zweimal [EXIT], um zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zu schalten.

## 3. Echtzeitkontrolle des Sounds

Unser Pattern ist noch nicht fertig – wir müssen noch eine eigene Phrase aufnehmen und einiges gesampeltes Material hinzufügen – aber wir können jetzt eine kleine “Spritztour” unternehmen und einige Dinge über die Echtzeitsteuerung mit den Drehreglern auf dem Bedienfeld des RS7000 herausfinden. Obwohl der RS7000 eher als “Produktionsinstrument” denn als Live-Instrument ausgelegt ist (was natürlich nicht bedeutet, daß man damit nicht hervorragend live mixen kann) – die Möglichkeit, den Sound kreativ in Echtzeit beeinflussen zu können ist ein wesentlicher Teil der modernen Produktionstechniken. Die Echtzeitkontrolle bringt die Spontaneität in die High-Tech-Musikproduktion.

### Vorgehensweise

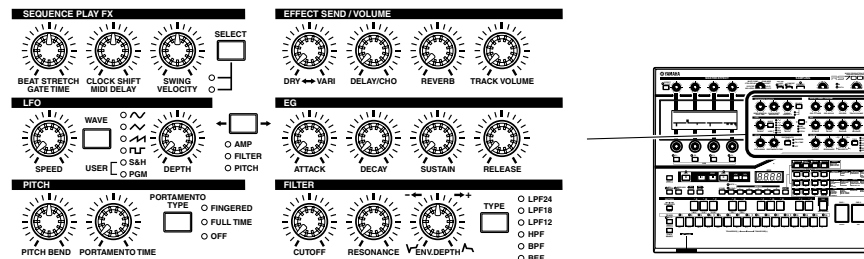
Während das Pattern im PATTERN-Play-Modus läuft, versuchen Sie folgendes:

#### 1 Stellen Sie das Tempo ein (BPM)

Stellen Sie am [Drehregler 4] das Tempo (BPM) des Patterns in Echtzeit ein.

#### 2 Wählen Sie eine Spur & bedienen Sie folgende Regler

Die Drehregler, die wir ausprobieren werden, beeinflussen die momentan selektierte Spur. Wählen Sie also die Spur aus, die Sie modifizieren möchten, und drehen Sie dann an den folgend aufgelisteten Reglern.



#### FILTER

Experimentieren Sie mit den Reglern [CUTOFF], [RESONANCE], und ENV. DEPTH, um zu hören, wie die Effekte die ausgewählte Spur beeinflussen. Beachten Sie, daß diese Regler sich in ihren Wirkungen auch gegenseitig beeinflussen, Sie müssen also evtl. ein wenig herumspielen, bis Sie den gewünschten Klang finden. Zusätzlich könnten Sie noch mit der Taste [TYPE] den Filtertyp ändern.

#### EG (Hüllkurve)

Diese Drehregler für die Hüllkurve können den Sound stark ändern. Die Taste [AMP/FILTER/PITCH] legt fest, ob die EG-Regler die Amplituden- (Lautstärke-), Filter- oder Pitch- (Tonhöhen-) Hüllkurve einstellen. Wählen Sie “FILTER”, und probieren Sie an der Bassdrum (Spur 1) aus, wie z. B. der ATTACK-Regler einen dynamischen Filter-Effekt auf den Sound ausübt.

#### EFFECT SEND/VOLUME

Diese Regler sind direkt mit den entsprechenden Elementen der ausgewählten Spur im Mischpult des RS7000 verbunden (dieses Mischpult sehen wir uns in Abschnitt 6 des Tutorials noch genauer an). Die ersten drei Regler – [DRY ↔ VARI.], [DELAY/CHO] und [REVERB] – regeln die Pegel, mit denen das Signal der Spur zu den entsprechenden Effektstufen des RS7000 geschickt wird (“Effect Send” bzw. Effektausspielweg). Der Regler TRACK VOLUME regelt die Lautstärke der ausgewählten Spur im Verhältnis zu den anderen Spuren.

#### PITCH (Tonhöhe)

Der Regler [PITCH BEND] ändert direkt die Tonhöhe der ausgewählten Spur (die Rastposition in der Mitte entspricht der normalen Tonhöhe). Wenn die ausgewählte Spur eine Melodielinie enthält, steuert der Regler [PORTAMENTO TIME] die Dauer des Tonhöhenübergangs zwischen aufeinanderfolgenden Noten, wenn einer der Portamento-Typen FINGERED oder FULL TIME ausgewählt ist. Siehe Seite 100 im Referenzteil für weitere Einzelheiten zu Portamento und den Portamento-Typen.

#### LFO

Genau wie der LFO bei einem analogen Synthesizer fügen diese Regler der ausgewählten Spur eine LFO-Modulation (Low-Frequency Oscillator = Niederfrequenzoszillator) hinzu. Mit der [WAVE]-Taste wählen Sie eine LFO-Wellenform, und stellen dann mit den Reglern [SPEED] und [DEPTH] den gewünschten LFO-Effekt ein.

#### SEQUENCE PLAY FX

Diese steuern direkt Werte der PLAY-FX-Parameter des RS7000. Diese “Play Effects” sind “Abspieleffekte”, was bedeutet, daß sie bei der Wiedergabe auf die MIDI-Noten wirken und Effekte wie “Harmonisierung” sowie Noten- und Timing-Variationen erzeugen, ohne die Sequenzdaten dauerhaft zu verändern. Es können sechs Noten- und Timing-bezogene Play-Effect-Parameter über diese drei Regler erreicht werden, per [SELECT]-Taste anwählbar in zwei Dreiergruppen (beachten Sie die Beschriftungen über und unter den Reglern).

## 4. Eigene Phrasen aufnehmen

Bisher haben wir ein 4-spuriges Pattern aus Preset-Phrasen erzeugt, die bereits im RS7000 enthalten waren. Nun wollen wir versuchen, eine eigene Phrase aufzunehmen, die wir dem bestehenden Pattern für Section A hinzufügen. Nichts besonderes – vielleicht einfach einige “Schläge” mit der Voice “HiQ 1”.

### Echtzeitaufnahmevergung

#### 1 Wählen Sie eine neue Spur

Im PATTERN-Patch-Modus (drücken Sie [PATTERN], um diesen nötigenfalls auszuwählen) wählen Sie mit [Drehregler 2] die Section A, und benutzen Sie die übliche Auswahlmethode für die Auswahl einer neuen Spur für die Aufnahme. Da wir bereits die Spuren 1 bis 4 aufgenommen hatten, wählen Sie Spur 5.

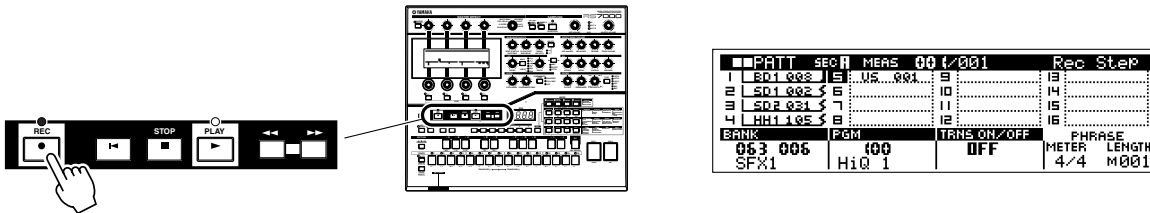
#### 2 Wählen Sie eine User-Phrase für die Aufnahme aus

Während Sie immernoch im PATTERN-Patch-Modus sind, benutzen Sie den [Drehregler 1], um die Phrasenkategorie “User” zu wählen, und [Drehregler 2] für die Angabe der Nummer der aufzunehmenden User-Phrase. Das RS7000 hat Speicherplatz für 256 User-Phrasen pro Style. Wählen Sie bitte “001” für unser Beispiel.

PATT	SEC	MEAS	001/001	Phrase
1	LD1 002	5	US 001	9
2	LD1 002	6		10
3	LD1 031	7		11
4	LD1 105	8		12
	PHRASE CAT.	PHRASE NO.	NOTE SHFT	PHRASE
	US	001	+000	METER LENGTH
	User			--- M---

#### 3 Schalten Sie in Aufnahmebereitschaft (PATTERN Patch) und wählen Sie eine Voice aus

Schalten Sie mit der Taste [REC] in den Record-Standby-Modus (PATTERN Patch); und Sie können im Display eine Voice für die neue User-Phrase auswählen. Die rote LED über der [REC]-Taste leuchtet.



Benutzen Sie [Drehregler 1] (BANK) zur Auswahl der Voice-Bank “SFX 1” (063 006), und wählen Sie dann mit [Drehregler 2] (PGM) die Voice “HiQ 1” (100).

#### 4 Wechseln Sie zur Anzeige “Rec Standby” (PATTERN Play).

Schalten Sie mit der Taste [PATTERN] auf die Seite “PATTERN Rec Standby” (PATTERN Play).

REC LOOP	REC TYPE	REC QUANTIZE	BPM
ON	REPLACE	VALUE OFF	120.0
		SWING OFF	

## 5 Wählen Sie einen Aufnahmemodus

Normalerweise nehmen Sie eine neue Spur im Aufnahmemodus REPLACE auf. Wählen Sie also mit [Drehregler 2] die Aufnahmeart "REPLACE" (falls diese nicht bereits ausgewählt ist).

Wenn Sie bereits etwas Material auf einer Spur aufgenommen haben und zusätzliche Noten aufnehmen möchten, ohne etwas zu löschen, wählen Sie den Aufnahmemodus OVERDUB anstelle von REPLACE. Außerdem gibt es noch den Modus STEP ("Schritt"), in dem Noten und Events in Ruhe nacheinander eingegeben werden können, damit Sie den Part nicht in Echtzeit spielen möchten (Seite 80), und den Modus GRID ("Gitter"), der eine einfache Noteneingabe mit den weißen/grauen Tasten ermöglicht, indem die Klaviatur als 16<sup>tel</sup>-Noten-Raster dient (Seite 83).

## 6 Wählen Sie einen REC-LOOP-Modus

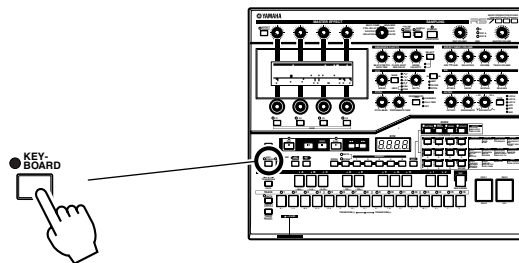
Schalten Sie mit [Drehregler 1] den Parameter "REC LOOP" ein oder aus, je nachdem, wie Sie aufnehmen möchten. Wenn REC LOOP eingeschaltet ist (ON), wiederholt sich das Pattern im Kreis, und Sie können neues Material in jedem Durchgang aufnehmen – oder sich das Pattern einige Male anhören, während Sie sich auf die Aufnahme vorbereiten. Wenn REC LOOP ausgeschaltet ist (OFF), gibt es nur einen Aufnahmedurchgang. Schalten Sie REC LOOP auf "ON".

### Die Aufnahmequantisierung (REC QUANTIZE)

Diese praktische Funktion ermöglicht die Quantisierung "im Fluge", während Sie in Echtzeit aufnehmen. Wenn Sie mit ausgeschalteter Aufnahmequantisierung (REC QUANTIZE "OFF") aufnehmen, wird alles, was Sie auf der Klaviatur spielen, mit maximaler Auflösung (480 Clock-Impulse pro Viertelnote beim RS7000) aufgenommen. Wenn Sie aber [Drehregler 3] benutzen, um einen Quantisierungswert anzugeben (Quantisierungswerte werden in Clock-Impulsen und als graphische Notensymbole angegeben), werden alle Noten, die Sie spielen, bereits während der Aufnahme auf den nächstliegenden Notenwert verschoben ("quantisiert"). Sie können sogar einen Swing-Wert für jeden Quantisierungswert angeben, indem Sie Funktionstaste [F3] drücken, so daß der SWING-Parameter hervorgehoben ist und dann [Drehregler 3] einstellen. Siehe Seite 78 im Referenzteil dieser Anleitung für weitere Einzelheiten zu Quantisierung und Swing.

## 7 Nehmen Sie auf

Wenn Sie alle Parameter wie gewünscht eingestellt haben, drücken Sie die Taste [PLAY], um die Aufnahme zu starten. Das RS7000 gibt Ihnen einen eintaktigen Vorzähler, daraufhin beginnt die Aufnahme. Achten Sie darauf, daß die LED der Taste [KEYBOARD] leuchtet (drücken Sie die Taste [KEYBOARD], falls nicht), und spielen Sie Ihren eigenen Part auf der Klaviatur des RS7000.



### Ändern Sie die Länge des Vorzählers

Wenn der eintaktige Vorzähler nicht Ihren Vorstellungen entspricht, können Sie die Anzahl der vorgezählten Takte mit der UTILITY-Funktion REC COUNT einstellen, die auf Seite 257 beschrieben ist.

## 8 Stoppen Sie die Aufnahme

Drücken Sie [STOP], um die Aufnahme zu stoppen.

## 9 Starten Sie die Wiedergabe und prüfen Sie das Ergebnis

Drücken Sie die Taste [PLAY], um das Pattern zu starten und hören Sie sich das Ergebnis der Aufnahme an.

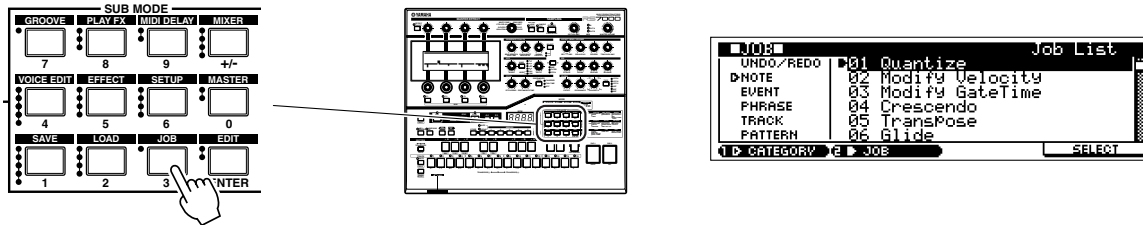
## 10 Quantisierung anwenden (optional)

Wenn Ihr Timing perfekt ist, oder wenn Sie ein "menschliches" Spielgefühl in Ihrem Pattern erhalten möchten, müssen Sie diesen Schritt nicht ausführen, wir erklären die Bedienung aber trotzdem, da Sie bestimmt auch andere, nützliche RS7000-Jobs häufig aufrufen werden, während Sie eigene Phrasen und Sequenzen erzeugen. Lesen Sie hierzu "Pattern- und Phrasenbearbeitung – die Pattern-Jobs" auf Seite 133 für eine vollständige Liste der verfügbaren Jobs und Parameter.

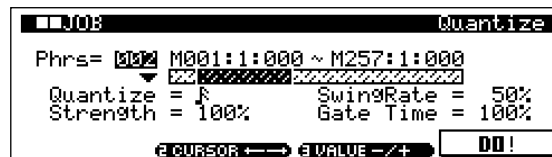


### Auswählen und Ausführen von Jobs (hier: Quantize)

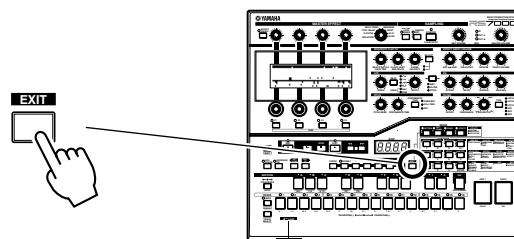
1. Drücken Sie, während die Spur mit den zu bearbeitenden Daten ausgewählt ist (Spur 5 in unserem Beispiel), im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [JOB], um zur Job-Liste zu gelangen.



2. Benutzen Sie [Drehregler 1] (CATEGORY) und [Drehregler 2] (JOB), um den Cursor auf den gewünschten Job zu bewegen. In diesem Fall möchten Sie den Job "01 Quantize" in der Kategorie "NOTE" auswählen.
3. Rufen Sie mit [F4] (SELECT) die Seite des ausgewählten Jobs auf.



4. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 2] (CURSOR  $\leftrightarrow$ ) auf die verschiedenen Parameter des Quantize-Jobs, und ändern Sie die Parameter wie gewünscht mit [Drehregler 3] (VALUE  $-/+$ ). Wenn Sie die Quantize-Seite zum ersten Mal aufgerufen haben, sind die Parameter auf eine "strenge" Quantisierung auf 16<sup>tel</sup>-Noten eingestellt, die für unsere Zwecke hier völlig ausreicht, Sie können also sofort zum nächsten Schritt wechseln. Wenn Sie die Funktion aber jetzt kennenlernen und die Parameter einstellen möchten, blättern Sie zu Seite 135 dieser Anleitung.
5. Wenn die Parameter eingestellt sind, drücken Sie [F4] (DO!), um den Quantize-Job auszuführen. "Completed." ("Fertig") erscheint in der Anzeige, wenn der Job beendet ist.
6. Drücken Sie zweimal auf [EXIT], um zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zu schalten und die Ergebnisse zu überprüfen.



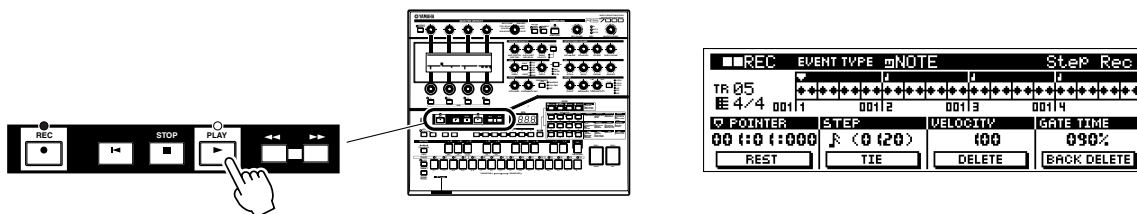
## Schrittweise Aufnahme (Step Recording)

Die Echtzeitaufnahme ist für viele Aufnahmewecke geeignet, aber wenn Sie eine präzise Kontrolle über die Notenposition haben möchten, oder versuchen, eine Phrase aufzunehmen, die sehr schwer zu spielen ist, bietet sich der Step-Aufnahmemodus an.

Für Näheres zur Step-Aufnahme lesen Sie ab Seite 80. Hier folgt ein schneller Abriß dieser Funktion, um einen Eindruck von dessen Bedienung zu bekommen.

### Step-Aufnahmevergang (Notendaten)

1. Beginnen Sie mit Schritt 5 der oben beschriebenen Echtzeitaufnahme, wählen Sie anstelle von "REPLACE" jedoch den Modus "STEP".
2. Wählen Sie mit [Drehregler 3] die Art der Daten, die Sie aufnehmen möchten: Noten, Pitch-Bend oder Controller-Bewegungen. Da Sie Noten aufnehmen möchten, achten Sie darauf, daß "NOTE" ausgewählt ist.
3. Drücken Sie [PLAY]; die Anzeige "Step Rec" erscheint.



4. Die "Step Rec"-Anzeige zeigt einen Takt mit 32<sup>stel</sup>-Noten an. Jede der rautenförmigen Markierungen entspricht einer 32<sup>stel</sup> Note. Der dreieckige Zeiger über den 32<sup>stel</sup>-Notenmarkierungen zeigt die aktuelle Notenposition an. Bewegen Sie den Zeiger mit [Drehregler 1] an die Stelle, an der Sie eine Note eingeben möchten, stellen Sie mit [Drehregler 2] den Notenwert ein, mit [Drehregler 3] die Velocity (Anschlagstärke), und mit [Drehregler 4] die klingende Notenlänge (Gate Time).
5. Geben Sie die Note mit der entsprechenden Taste auf der Klaviatur ein. Bei der schrittweisen Aufnahme werden die Noten genau dann eingegeben, wenn die Taste losgelassen wird. Wenn Sie also Akkorde eingeben, achten Sie darauf, alle einzugebenden Noten zu drücken, bevor Sie die Tasten loslassen.  
Mit [F1] können Sie eine Pause eingeben, mit [F2] einen Bindebogen. Die Tasten [F3] (DELETE – löschen) und [F4] (BACK DELETE – rückwärts löschen) können benutzt werden, um eingegebene Daten zu löschen.  
Wenn Sie die [PLAY]-Taste drücken, blinkt die [PLAY]-LED, und Sie können hören, wie Ihre schrittweise eingegebene Phrase sich entwickelt. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen und mit der schrittweisen Eingabe der Noten fortzufahren.
6. Durch Drücken der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den PATTERN-Play- (oder PATTERN-Patch-) Modus.

## 5. Samples hinzufügen

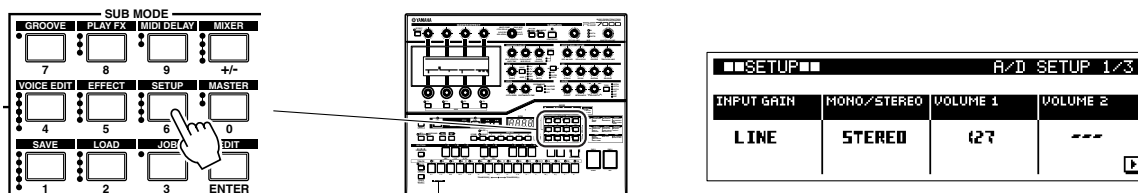
Obwohl es einfacher wäre, einfach eines der bereits auf der mit dem RS7000 gelieferten SmartMedia-Speicherkarte vorhandenen Samples zu laden und dieses in Ihrem Pattern einzufügen, empfehlen wir Ihnen, sich einmal die Zeit zu nehmen und zu versuchen, Ihre eigenen Samples aufzunehmen.

### Die Signalquelle

Sie brauchen natürlich eine "Quelle", die Sie sampeln können. Dies kann ein CD-Spieler, ein Kassettenrekorder, oder irgend eine andere Signalquelle sein, die in der Lage ist, ein Signal mit Leitungspiegel zu liefern. Sie können allerdings auch ein Mikrofon benutzen, da die Eingänge des RS7000 auch ganz einfach auf Mikrofon-Empfindlichkeit eingestellt werden können.

#### Für Leitungssignalpegel (Line Level)

Drücken Sie zweimal die Taste [SETUP], um die Seite A/D SETUP aufzurufen, und achten Sie darauf, daß der Parameter INPUT GAIN auf "LINE" gestellt ist. Wählen Sie gegebenenfalls mit [Drehregler 1] den Eintrag "LINE".



#### Für Mikrofone

Drücken Sie zweimal die Taste [SETUP] um die Seite A/D SETUP aufzurufen, und achten Sie darauf, daß der Parameter INPUT GAIN auf "MIC" gestellt ist. Wählen Sie gegebenenfalls mit [Drehregler 1] den Eintrag "MIC".

#### Mono-Signalquellen

Wenn Sie eine monaurale Signalquelle verwenden – z. B. ein einzelnes Mikrofon – schließen Sie diese an der Buchse "INPUT L" auf der Rückseite an.

#### Stereo-Signalquellen

Stecken Sie die linken und rechten Ausgänge der Stereosignalquelle entsprechend in die Buchsen "INPUT L" und "R".

### Was sollen Sie aufnehmen?

Sie können jeden Klang und jedes Instrument für Ihre eigene Musik aufnehmen. Mit dem RS7000 hat eine Reihe von Funktionen, mit denen Sie auch problematische Samples recht einfach aufnehmen können. Der SLICE+SEQ-Sampling-Modus unterteilt z. B. automatisch das aufgenommene Sample in "Slices" ("Scheiben"), d. h. Breakbeats bzw. kürzeste musikalische Phrasen in der Länge beliebiger Notenwerte, die dann in der ausgewählten Patternspur zusammen mit den Notendaten abgelegt werden, so daß die "Scheiben" nahtlos gespielt werden. Sie können diese Sample-Slices dann umarrangieren und eigene Variationen erzeugen.

Für unser Tutorial sollten wir die Dinge jedoch besser einfach halten. Nehmen Sie einen einzelnen Sound auf, der als "Schlag" in Ihrem Pattern benutzt werden kann. Sie können einen solchen Sound z. B. aufnehmen, indem Sie ein Mikrofon anschließen und einen perkussiven Stimmlaut erzeugen: "Hah!", "Yo!", "Buh"... was auch immer geht. Sie können vielleicht sogar einige interessante verzerrte Sounds erzeugen, indem Sie bei der Aufnahme das Mikrofon zuhalten und dicht am Mund hineinrufen oder -singen. Später können Sie auch die hervorragenden Effekte des RS7000 benutzen, um den Sound später umzuformen. Benutzen Sie Ihre Vorstellungskraft.

## Sampling – Bedienung

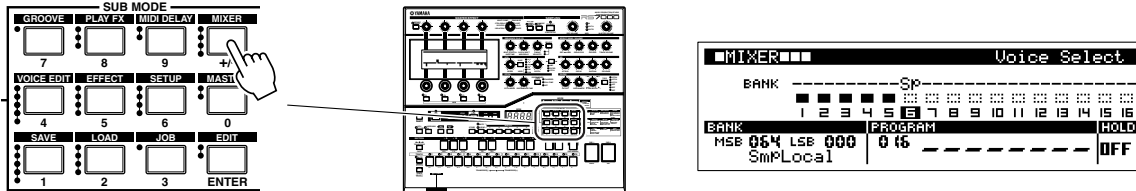
### 1 Wählen Sie eine Spur für das Sample aus

Wählen Sie im PATTERN-Modus mit [Drehregler 2] die Section A, und wählen Sie dann die Spur, auf der Sie sampeln möchten, indem Sie bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste eine weiße bzw. graue Taste auf der Klaviatur drücken. Für unser Beispiel wählen Sie bitte Spur 6.

### 2 Wählen Sie eine Sample-Voice-Nummer

Schalten Sie mit [MIXER] auf die Seite MIXER und wählen Sie die Sample-Voice-Nummer aus, unter der Sie das neue Sample aufnehmen möchten. Benutzen Sie [Drehregler 1], um eine der Voice-Bänke "SmpLocal" (Lokale Sample-Voice) oder "SmpCmn" (Gemeinsame Sample-Voice) zu wählen, und benutzen Sie [Drehregler 3] für die Auswahl einer Voice-Nummer zwischen 001 bis 128, unter der Ihr Sample aufgenommen wird. Drücken Sie [EXIT], wenn Sie fertig sind, um zurück zur PATTERN-Anzeige zu schalten.

Für weitere Informationen über die lokalen und gemeinsamen Sample-Voices lesen Sie bitte auf Seite 61.



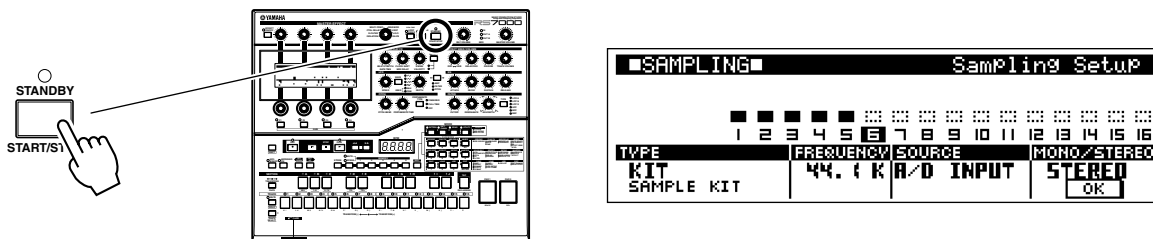
### 3 Stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit ein (INPUT GAIN)

Falls nicht schon geschehen, drücken Sie in der Betriebsart PATTERN zweimal die Taste [SETUP], um die Seite "A/D Setup" aufzurufen, und stellen Sie mit [Drehregler 1] den INPUT GAIN (Eingangsverstärkung) wie gewünscht ein. Drücken Sie danach zweimal auf [EXIT], um zurück zur PATTERN-Anzeige zu schalten.

Lesen Sie den Abschnitt "Die Signalquelle" (Seite 43) für die passenden Einstellungen für die verschiedenen Signalquellen.

### 4 Schalten Sie zur Seite "Sampling Setup"

Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN die Taste [STANDBY/START/STOP], um die Seite "Sampling Setup" aufzurufen (Seite 45).



### 5 Stellen Sie die Sampling-Setup-Parameter ein

Stellen Sie mit [Drehregler 1] – [Drehregler 4] die Sampling-Parameter TYPE, FREQUENCY, SOURCE und MONO/STEREO wie folgt ein:

TYPE (Typ)	Wählen Sie hier "KIT+NOTE", da wir ein einfaches, einmal erklingendes Sample aufnehmen möchten, das per Sequenzwiedergabe synchronisiert werden soll.
FREQUENCY	Sie können jede beliebige Sampling-Frequenz auswählen, wenn Sie aber im Moment keine abweichenden Vorstellungen haben, können Sie mit der Einstellung "44,1 K" (44100 Hz) die beste Klangqualität erzielen.
SOURCE	Wählen Sie "A/D INPUT", wenn Sie über die eingebauten Analogeingänge des RS7000 aufnehmen möchten. Wenn Sie die Erweiterungskarte AIEB2 I/O installiert haben, könnten Sie z. B. auch "DIGITAL" oder "OPTICAL" wählen, je nachdem, wo Sie das Signal einspeisen.
MONO/STEREO	Ihre Wahl hängt auch hier von der aufzunehmenden Signalquelle ab. Wenn Sie ein Mono-Mikrofon an der Buchse "INPUT L" angeschlossen haben, wählen Sie "MONO L". Wenn Sie Ihr Mikrofon an der Buchse "INPUT R" angeschlossen haben, wählen Sie "MONO R". Wählen Sie "STEREO", wenn Sie ein Stereo-Sample von einer Stereo-Signalquelle aufnehmen möchten, die an beiden Buchsen L und R angeschlossen ist, oder aber "MONO L+R", wenn Sie ein monaurales Sample aus einem Stereosignal an den Buchsen L und R erzeugen möchten.

## 6 Schalten Sie auf die Seite "Sampling Standby"

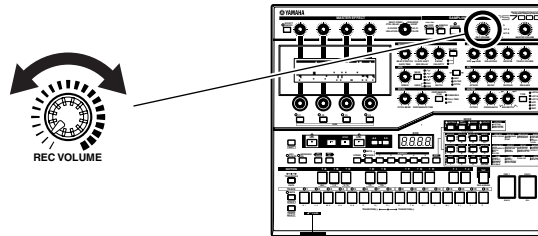
Drücken Sie [F4], (OK) um zur Seite "Sampling Standby" zu schalten.



## 7 Stellen Sie "Trigger Mode" und "Trigger Level" ein

Stellen Sie mit [Drehregler 3] (TRIGGER MODE) den Auslösungsmodus auf LEVEL und mit [Drehregler 4] (TRIGGER LEVEL) den Auslösungspegel auf den Wert "64". Starten bzw. spielen Sie Ihre Signalquelle ab, oder sprechen Sie in das Mikrofon, und prüfen Sie, ob die Balkengrafik die dreieckige Triggerpegel-Markierung unterhalb der Pegelanzeige erreicht, jedoch nicht so hoch, daß das Signal übersteuert (der Sampling-Vorgang wurde nicht gestartet). Benutzen Sie den Regler [REC VOLUME], um den Aufnahmepegel einzustellen. Wenn der Regler [VOLUME CONTROL] nicht genügend "Regelweg" bietet, überprüfen Sie Ihre Einstellung bei "INPUT GAIN" (siehe Schritt 3, weiter oben) oder ändern Sie die Trigger-Level-Einstellung wie erforderlich.

Lesen Sie auf Seite 232 für Informationen zu den anderen Trigger-Modi.



## 8 Drücken Sie [STANDBY/START/STOP], um mit dem Sampling zu beginnen.

Wenn Sie [STANDBY/START/STOP] drücken, wird der Trigger-Wait-Modus aktiviert, und das Sampling beginnt automatisch, sobald das Eingangssignal den eingestellten Trigger-Pegel überschreitet. Da der Samplingtyp KIT+NOTE gewählt ist, beginnt die Sequenzerwiedergabe automatisch, wenn die Taste [STANDBY/START/STOP] gedrückt wird. Das Sampling wird immer mit der Sequenzerwiedergabe synchronisiert – anders gesagt: Ihr Sample wird im Pattern genau an der Stelle eingefügt, an der Sie mit der Aufnahme beginnen.

## 9 Sampling-Vorgang stoppen

Beenden Sie den Sampling-Vorgang, indem Sie die Taste [STANDBY/START/STOP] drücken. Der Sampling-Vorgang stoppt automatisch, wenn das Ende des Patterns erreicht ist. Der Sampling-Modus wird automatisch verlassen, wenn der Sampling-Vorgang beendet ist.

## 10 Starten Sie die Wiedergabe und prüfen Sie das Ergebnis

Drücken Sie auf [PATTERN], um zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zu schalten und überprüfen Sie die Ergebnisse mit Taste [PLAY].

### Weitere Bearbeitung Ihres Samples

Wenn alles gut gegangen ist, hören Sie Ihren "Ruf" in das Mikrofon genau an der Stelle, an der Sie es aufgenommen haben (dies liegt daran, daß Sie den Sample-Typ KIT+NOTE gewählt haben). Sie möchten das Sample vielleicht auch loopen, slicen, oder die Wiedergabeart auf andere Weise ändern. Lesen Sie bitte "Kapitel 5: Der Sampling-Modus" ab Seite 227 für alle Informationen über die vielen Funktionen des RS7000 für die Sample-Bearbeitung.

## 6. Endabmischung des Sounds

In diesem Abschnitt sehen wir uns einige der wichtigen RS7000-Features an, mit denen Sie den Klang weiter verfeinern und abmischen können.

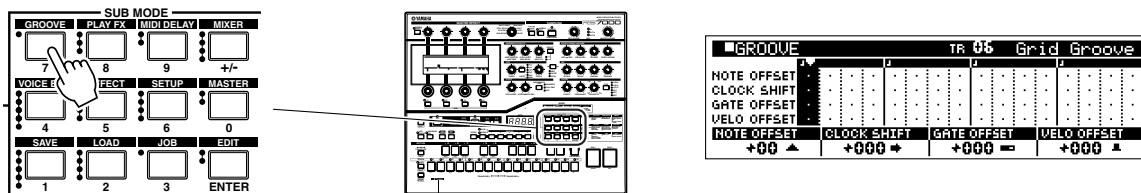
### Grid Groove

Beim RS7000 gibt es eine überraschende Vielzahl von Möglichkeiten der Klangbeeinflussung auch nach der Aufnahme. Eine davon ist die Funktion "Grid Groove". Mit Grid Groove können Sie die Noten, das Timing, die Länge und die Velocity einzelner Schläge in Ihrem Pattern oder Song ändern und so den "Groove" festlegen. Die Grid-Groove-Funktion ist besonders wirksam, wenn sie in Verbindung mit gesliceten Break-Beat-Samples benutzt wird. Und so funktioniert es:

### Vorgehensweise

#### 1 Wählen Sie den Grid-Groove-Modus

Drücken Sie die Taste SUB MODE [GROOVE], um die Grid-Groove-Funktion aufzurufen.



#### 2 Wählen Sie eine Spur aus

Wählen Sie mit den gewohnten Bedienungsschritten die Spur, mit der Sie arbeiten möchten (drücken Sie bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste eine weiße oder graue Taste auf der Klaviatur). Die Nummer der ausgewählten Spur erscheint in der Titelzeile oben im Display.

#### 3 Wählen Sie einen oder mehrere "Beats" aus

Die gesamte Grid-Groove-Anzeige entspricht einem 4/4-Takt, wobei die vertikalen Einteilungen 16<sup>tel</sup>-Schläge sind. Die 16 grauen oder weißen Tasten auf der Klaviatur entsprechen jeweils einem dieser 16<sup>tel</sup>-Schläge. Drücken Sie die Tasten auf der Klaviatur, die dem Schlag oder den Schlägen entspricht, den/die Sie mit den Groove-Reglern beeinflussen möchten. Die ausgewählten Abschnitte im Grid-Groove-Display werden hervorgehoben.

#### 4 Starten Sie das Pattern & stellen Sie die Groove-Parameter ein.

Starten Sie die Wiedergabe mit der Taste [PLAY], und benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] zur Einstellung der entsprechenden Groove-Parameter für die gewählten Schläge. Die kleinen Symbole, die auf dem "Grid" (dem Gitter) erscheinen, zeigen an, ob ein Parameter von seiner Nullstellung abweichend eingestellt wurde.

##### NOTE OFFSET (Notenversatz)

Verschiebt die ausgewählten Noten nach oben oder nach unten in Halbtonschritten. Bei normalen (Pitched) Voices ändert sich hier einfach die Tonhöhe ("Pitch"), bei Schlagzeug-Set-Voices wird hingegen das Instrument geändert, das auf dem entsprechenden Schlag gespielt wird.

##### CLOCK SHIFT (Clock-Verschiebung)

Dieser Parameter verschiebt das Timing des entsprechenden Schlages nach vorne oder nach hinten auf der Zeitachse in Clock-Impulsschritten (es gibt 480 Clock-Impulse pro Viertelnote) bis maximal plus oder minus 120 Clock-Impulse (also einer 16<sup>tel</sup> Note).

##### GATE OFFSET (Längenversatz)

Hiermit wird die Notenlänge ("Gate Time" = Torzeit) des entsprechenden Schlages verändert. Positive Einstellungen lassen die Note(n) länger klingen, negative Einstellungen verkürzen sie.

## VELO OFFSET (Velocity-Versatz)

Erhöht oder verringert die Velocity (Anschlagstärke) der Noten des ausgewählten Schläges bzw. der Schläge. Positive Einstellungen erhöhen die Velocity, negative Einstellungen verringern sie. Indem Sie mit den Velocity-Einstellungen herumspielen, können Sie das rhythmische Feeling eines Pattern dramatisch verändern.

## Grid-Groove-Änderungen können aufgezeichnet werden

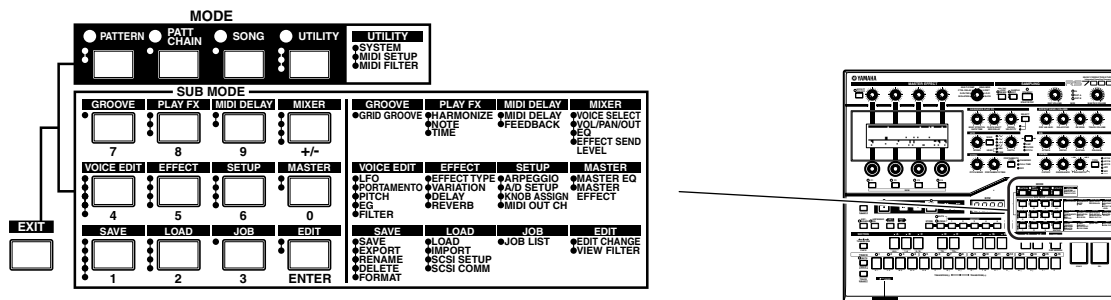
Auch dann, wenn Sie an einer Preset-Phrase arbeiten, können Sie die Ergebnisse Ihrer Grid-Groove-Einstellungen für späteren Abruf speichern. Dazu und zu Einzelheiten zu weiteren Grid-Groove-Features lesen Sie auf Seite 85 des Referenzteils.

## Der Mixer (Mischpult)

Wie der Name schon sagt, entspricht der Mixer (oder das Mischpult) des RS7000 einem Mischpult für herkömmliche Signale. Sie benutzen es für die Voices der einzelnen Spuren, zur Einstellung der Lautstärken und der Stereoposition (Panorama bzw. "Pan"), für die Klangregelung und die Einstellung der Effekt-Ausspielwege (Effect Sends).

## Auswählen der SUB-MODE-Seiten

Die verschiedenen Display-Seiten für die eben beschriebenen Mischpultfunktionen können über die SUB-MODE-Tasten [MIXER] erreicht werden. Die vier kleinen Punkte neben den Tasten zeigen an, daß es vier Seiten gibt, und die Namen der aufrufbaren Seiten sind unter "MIXER" auf dem Bedienfeld rechts neben den SUB-MODE-Tasten aufgedruckt. Sie bewegen sich mit jedem Druck auf die Taste [MIXER] um eine Seite weiter, bis die letzte Seite erreicht ist. Mit der [EXIT]-Taste können Sie sich nach oben durch die Liste bewegen. Dieses Prinzip gilt für alle SUB-MODE-Funktionen.

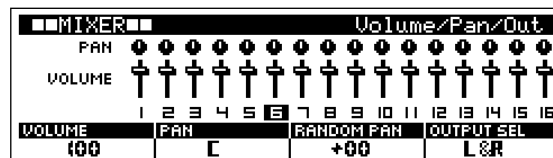


## Vorgehensweise

### \* Lautstärken & Panorama

#### 1 Wählen Sie die MIXER-Seite Volume/Pan/Out

Mit der [MIXER]-Taste (oder, falls Sie in einer tieferen Mischpultseite sind, der [EXIT]-Taste) rufen Sie die MIXER-Seite "Volume/Pan/Out" auf.



#### 2 Wählen Sie eine Spur aus

Wählen Sie mit den gewohnten Bedienungsschritten die Spur, mit der Sie arbeiten möchten (drücken Sie bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste eine weiße oder graue Taste auf der Klaviatur). Die Nummer der ausgewählten Spur wird im Display hervorgehoben.

### 3 Stellen Sie die Parameter wie gewünscht ein

Mit den Funktionstasten stellen Sie die erforderlichen Parameter ein. Stellen Sie mit [Drehregler 1] die Lautstärke der ausgewählten Spur ein. Der graphische "Fader" bewegt sich entsprechend. [Drehregler 2] stellt die Stereoposition (Pan) ein. [Drehregler 3] erzeugt zufällige Panoramaänderungen, und [Drehregler 4] wählt den Ausgang, an den die ausgewählte Spur geschickt wird – siehe Seite 94 des Referenzteils für Einzelheiten.

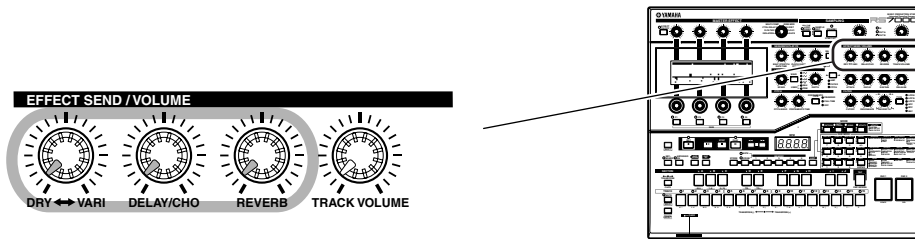
Wo Sie schon mal hier sind, können Sie auch gleich mit den Volume- und Pan-Parametern den "Mix" Ihres Patterns einstellen, so wie es sich für Ihre Ohren gut anhört.

### \* Klangregelung (EQ) und Effekte

Sie kennen jetzt die grundlegenden Bedienungsschritte (Mixer-Seite aufrufen → Spur auswählen → Einstellungen vornehmen) und sollten keine Probleme haben, auch noch die EQ- und Effect-Send-Parameter des Mixers einzustellen.

Die EQ-Parameter sind ziemlich selbsterklärend, es gibt allerdings recht viele EQ-Typen, die Sie für jede Spur auswählen können. Wenn Sie Näheres erfahren möchten, können Sie einfach im entsprechenden Abschnitt des Referenzteils nachschlagen: Seite 94 für den EQ, und Seite 96 für die Effect Sends.

Die Mixer-Seite "Effect Send" bietet Pegelregler für die Effektausspielwege zu den drei Effektstufen des RS7000: VARIATION, DELAY/CHORUS und REVERB. Die Regler [DRY ↔ VARI.], [DELAY/CHO] und [REVERB] auf dem Bedienfeld sind direkt mit den Effect-Send-Reglern der ausgewählten Spur verbunden, so daß Sie diese anstelle der Funktionstasten ebenfalls zu Einstellung benutzen können. Das RS7000 bietet eine eindrucksvolle Auswahl hochwertiger Effekte in jeder Effektstufe, jeder mit einer umfassenden Anzahl einstellbarer Parameter.



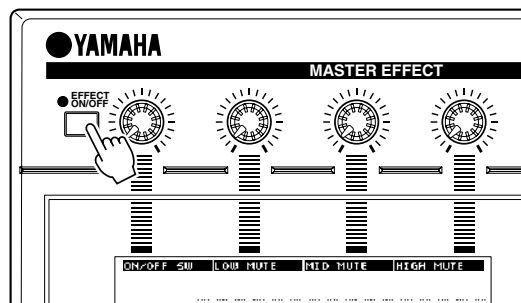
## Master-Effekte

Als ob die Effekte des Mixers nicht ausreichend wären, hat Yamaha noch eine vielseitige Master-Effektstufe hinzugefügt, die eine noch weitgehendere Beeinflussung des Gesamtklanges ermöglicht. Sie sollten etwas Zeit damit verbringen, die Effekte auszuprobieren, um zu hören, wie sie das Pattern verändern, das wir erzeugt haben.

## Vorgehensweise

### 1 Schalten Sie den MASTER EFFECT ein

Schalten Sie mit [PATTERN] auf die Seite PATTERN Play, und drücken Sie dann die Taste [EFFECT ON/OFF], so daß deren LED leuchtet, um die MASTER-EFFECT-Stufe einzuschalten.





### 2 Wählen Sie einen Effekt aus

Mit dem MASTER-EFFECT-Drehesalter können Sie einen Effekt auswählen – ISOLATION, D-FILTER, CTRL DELAY, MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-FI, oder SLICE. Beachten Sie, daß bei Auswahl eines Effektes die Parameternamen, die zu diesem Effekt gehören, in der oberen Display-Zeile erscheinen.

**YAMAHA MASTER EFFECT**

EFFECT ON/OFF

MULTI COMP • RING MOD  
CTRL DELAY • V-DIST  
D-FILTER • LO-FI  
ISOLATION • SLICE

ISOLATION	LOW MUTE	LOW LEVEL	MID LEVEL	HIGH LEVEL
D-FILTER	SENSITIVITY	OVNIA LEVEL	RESONANCE	DRY/WET
CTRL DELAY	DLV OFFSET	TRANSITION	FB LEVEL	DRY/WET
MULTI COMP	THRESH OFFST	LOW OFFSET	MID OFFSET	HIGH OFFSET
RING MOD	FREQ COARSE	FREQ FINE	LFO SPEED	DRY/WET
V-DIST	OVER DRIVE	DEVICE	SPEAKER	PRESENCE
LO-FI	SAMPLE FREQ	WORD LENGTH	LFP CUTOFF	FILTER TYPE
SLICE	GATE TIME	DIVIDE TYPE	PAN DEPTH	DRY/WET

LOW MUTE | LOW LEVEL | MID LEVEL | HIGH LEVEL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

STYLE	METER	SECTION	MEAS	LENGTH	BPM
01	4	A	001	001	120.0

### 3 Stellen Sie die Effektparameter ein

Mit den vier Reglern oberhalb des Display können Sie die Parameter einstellen, die sich direkt darunter befinden. Weitere Parameter können im Untermodus MASTER ausgewählt werden (Seite 111). Experimentieren Sie mit den verschiedenen Effekten und deren Parametern, während das Pattern läuft, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sich die RS7000-Master-Effekte auf Ihren Sound auswirken.

**YAMAHA MASTER EFFECT**

EFFECT ON/OFF

MULTI COMP • RING MOD  
CTRL DELAY • V-DIST  
D-FILTER • LO-FI  
ISOLATION • SLICE

LOW MUTE | LOW LEVEL | MID LEVEL | HIGH LEVEL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

STYLE	METER	SECTION	MEAS	LENGTH	BPM
01	4	A	001	001	120.0



# Kapitel 1. Grundlagen

1. RS7000 – Systemüberblick .....	52
2. Interne Struktur des RS7000 .....	58
3. Grundlegende Bedienung .....	64

# 1. RS7000 – Systemüberblick

## Struktur der Betriebsarten

Um die Bedienung des RS7000 so einfach und verständlich wie möglich zu gestalten, wurden alle Funktionen unter verschiedenen Betriebsarten ("Modi") zusammengefaßt, von denen viele wiederum Unter-Betriebsarten ("Unter"- oder "Sub-Modi") enthalten.

Aufnahme, Wiedergabe, Bearbeitung und andere Anzeigen sind in die folgenden 5 Modi eingeteilt.

PATTERN-Modus .....	Erstellung und Wiedergabe von Phrasen und Patterns.
PATTERN CHAIN-Modus .....	Fortschreitende Wiedergabe von Patterns.
SONG-Modus .....	Erstellung und Wiedergabe von Songs.
UTILITY-Modus .....	Grundlegende Einstellungen des RS7000.
SAMPLING-Modus.....	Aufnahme und Bearbeitung von Samples.

Diese Modi sind weiterhin in verschiedene Untermodi unterteilt.

Die Auswahl der Modi und Untermodi erfolgt mittels der entsprechenden Modustasten. Es kann hilfreich sein, einmal in der unten beschriebenen Reihenfolge durch die Betriebsarten zu schalten, um ein Gefühl für die Gesamtstruktur des RS7000-Systems zu bekommen.

### PATTERN-Modus [PATTERN] ... (Seite 70)

Dieser Modus wird benutzt, um Patterns zu erzeugen und wiederzugeben. Patterns können mit bis zu 16 Spuren erzeugt werden. Phrasen, aus denen die Patterns bestehen, können in diesem Modus aufgenommen und bearbeitet werden.

Drücken Sie die Taste [PATTERN], um in den PATTERN-Modus zu schalten. Der PATTERN-Modus enthält die folgenden 15 Untermodi.

- **PATTERN Play [PATTERN] ... (Seite 72)**  
Patterns können ausgewählt und abgespielt werden. Diese Anzeige erscheint immer als erste, wenn der PATTERN-Modus aufgerufen wird.

FX COURSE	FX FINE	HPF CUTOFF	LFP CUTOFF
RS7000 New Style			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
STYLE	METER	SECTION	MERS
02	4/4	A	001/016
LENGTH		BPM	
120.0			

- **PATTERN Patch [PATTERN] ... (Seite 75)**  
Hier werden Phrasen zu Patterns zusammengestellt.
- **Phrase Recording [REC] ... (Seite 77)**  
Hier können durch Aufnahme als "User"-Phrasen eigene Phrasen erzeugt werden.

- **Groove [GROOVE] ... (Seite 85)**  
Hier können Sie Variationen des Grooves und des Feelings auf einzelne Spuren anwenden.
- **Play Effects [PLAY FX] ... (Seite 87)**  
Hier können Sie einzelnen Spuren mehr Tiefe und einen volleren Klang verleihen.
- **MIDI Delay [MIDI DELAY] ... (Seite 90)**  
Hier wird ein spezieller Verzögerungseffekt (MIDI-Delay) auf einzelne Spuren angewendet.
- **Mixer [MIXER] ... (Seite 93)**  
Hier stellen Sie die Lautstärke (Volume), den Effektanteil und andere Parameter für jede einzelne Spur ein.
- **Voice Edit [VOICE EDIT] ... (Seite 97)**  
In diesem Modus bearbeiten Sie die jeder Spur zugeordneten Voices.
- **Effect [EFFECT] ... (Seite 104)**  
Hier stellen Sie die Effekte der Effektstufen REVERB, DELAY/CHORUS und VARIATION ein.
- **Setup [SETUP] ... (Seite 107)**  
Bietet Zugang zum Arpeggiator, den Regler-Zuordnungen (Assignments) und den Kanal-Einstellungen.
- **Master [MASTER] ... (Seite 111)**  
Hier erreichen Sie die Gesamtklangregelung (Master EQ) und die Master-Effekteinstellungen.
- **Speichern [SAVE] ... (Seite 114)**  
Hier speichern Sie Daten auf Speicherkarte oder auf Diskette.
- **Laden [LOAD] ... (Seite 126)**  
Hier laden Sie Daten von Speicherkarten oder von Diskette.
- **Job [JOB] ... (Seite 133)**  
Ermöglicht den Zugang zu den Bearbeitungsfunktionen (Jobs) für Patterns und Phrasen.
- **Phrase Edit [EDIT] ... (Seite 154)**  
Hier können Sie Daten aufgenommener Phrasen bearbeiten oder neue hinzufügen.

### PATTERN-CHAIN-Modus [PATT CHAIN] ... (Seite 158)

Dieser Modus erlaubt die Wiedergabe aneinandergereilter Patterns. Patterns können zu Songs zusammengestellt werden, und das Ergebnis kann als RS7000-Song gespeichert werden.

Drücken Sie die Taste [PATT CHAIN], um in den PATTERN-CHAIN-Modus zu schalten. Der PATTERN-Modus enthält die folgenden 6 Untermodi.

- **PATTERN CHAIN [PATT CHAIN] ... (Seite 159)**

In dieser Betriebsart können Sie mehrere Patterns zum Abspielen aneinander reihen und die resultierende Kette abspielen. Es erscheint immer die folgende Anzeige, wenn der PATTERN-CHAIN-Modus zum ersten Mal aufgerufen wird.

DELAY TIME	TRANS RATE	DELAY OFST	CTRL TYPE
OCT>>>> *****			
PATT BPM SCENE 12345678910111213141516			
CHAIN	STYLE	SECTION	MERS BPM
01	OFF	R	001 120.0
--off--			

- **Master [MASTER] ... (Seite 164)**

Hier erreichen Sie die Gesamtklangregelung (Master EQ) und die Master-Effekteinstellungen.

- **Speichern [SAVE] ... (Seite 166)**

Hier speichern Sie Daten auf Speicherkarte oder auf Diskette.

- **Laden [LOAD] ... (Seite 169)**

Hier laden Sie Daten von Speicherkarten oder von Diskette.

- **Job [JOB] ... (Seite 171)**

Hier erfolgt der Zugriff auf die Jobs für die Bearbeitung von Pattern Chains.

- **Phrase Edit [EDIT] ... (Seite 175)**

Hier können Sie Pattern Chains bearbeiten bzw. neue Daten einfügen.

## **SONG-Modus [SONG] ... (Seite 180)**

Dieser Modus wird benutzt, um Songs mit bis zu 16 Sequenzerspuren zu erzeugen und wiederzugeben.

Drücken Sie die Taste [SONG], um in den SONG-Play-Modus zu schalten.

Der SONG-Modus besteht aus den folgenden 14 Unterbetriebsarten (Sub-Modi).

- **Song Play [SONG] ... (Seite 182)**

Songs können ausgewählt und abgespielt werden. Diese Anzeige erscheint immer als erste, wenn der SONG-Modus aufgerufen wird.

FX COURSE	FX FINE	HFP CUTOFF	LFP CUTOFF
RS7000 New Song			
BPM SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 M 10 11 12 13 14 15 16			
SONG	METER	JUMP	MERS BPM
02	4	010	002:1 120.0

- **Song Recording [REC] ... (Seite 184)**

In diesem Modus können Sie eigene Songs aufnehmen.

- **Groove [GROOVE] ... (Seite 191)**

Hier können Sie Variationen des Grooves und des Feelings auf einzelne Spuren anwenden.

- **Play Effects [PLAY FX] ... (Seite 192)**

Hier können Sie einzelnen Spuren mehr Tiefe und einen volleren Klang verleihen.

- **MIDI Delay [MIDI DELAY] ... (Seite 193)**

Hier wird ein spezieller Verzögerungseffekt (MIDI-Delay) auf einzelne Spuren angewendet.

- **Mixer [MIXER] ... (Seite 194)**

Hier stellen Sie die Lautstärke (Volume), den Effektanteil und andere Parameter für jede einzelne Spur ein.

- **Voice Edit [VOICE EDIT] ... (Seite 196)**

In diesem Modus bearbeiten Sie die jeder Spur zugeordneten Voices.

- **Effect [EFFECT] ... (Seite 198)**

Hier stellen Sie die Effekte der Effektstufen REVERB, DELAY/ CHORUS und VARIATION ein.

- **Setup [SETUP] ... (Seite 200)**

Bietet Zugang zum Arpeggiator, den Regler-Zuordnungen (Assignments) und den Kanal-Einstellungen.

- **Master [MASTER] ... (Seite 202)**

Hier erreichen Sie die Gesamtklangregelung (Master EQ) und die Master-Effekteinstellungen.

- **Speichern [SAVE] ... (Seite 204)**

Hier speichern Sie Daten auf Speicherkarte oder auf Diskette.

- **Laden [LOAD] ... (Seite 208)**

Hier laden Sie Daten von Speicherkarten oder von Diskette.

- **Job [JOB] ... (Seite 212)**

Ruft die Jobs zu Song-Bearbeitung auf.

- **Song Edit [EDIT] ... (Seite 225)**

Hier können Sie Daten aufgenommener Songs bearbeiten oder neue hinzufügen.

## **UTILITY-Modus [UTILITY] ... (Seite 256)**

Ermöglicht den Zugriff auf die Grundeinstellungen und die MIDI-Einstellungen des RS7000.

Drücken Sie die Taste [UTILITY], um in den UTILITY-Modus zu schalten.

Der UTILITY-Modus besteht aus den folgenden 3 Unterbetriebsarten (Sub-Modi).

- **System Setup [UTILITY] ... (Seite 257)**

Gesamtstimmung, Controller-Einstellungen und andere Parameter, die das gesamte System betreffen.

- **MIDI Setup [UTILITY] ... (Seite 260)**

MIDI-Synchronisation, MIDI-Echo und andere, auf MIDI bezogene Parameter.

- **MIDI Filter [UTILITY] ... (Seite 262)**

Gibt an, welche MIDI-Events an der Buchse MIDI IN/OUT empfangen oder gesendet werden sollen.

## **SAMPLING-Modus ... (Seite 228)**

Dieser Modus wird für die Aufnahme und Bearbeitung von Samples benutzt.

Der SAMPLING-Modus besteht aus den folgenden 3 Unterbetriebsarten.

- **Sampling [STANDBY/START/STOP] ... (Seite 229)**

Aufnahme von Samples.

**HINWEIS**

Samples sind digital aufgenommene Audio-Wellenform-Daten, denen sogenannte "Sample Parameter" zugeordnet sind, die festlegen, wie das Sample gespielt wird.

- **Real-Time Loop Remix [REAL TIME LOOP REMIX] ... (Seite 239)**

Hiermit können aufgenommene Sample-Phrasen in Echtzeit neu abgemischt werden.

**HINWEIS**

Die Funktion REAL TIME LOOP REMIX zerteilt die ausgewählten Spieldaten und ordnet die Teile zufällig neu an, um so völlig neue Variationen zu schaffen. Da nur MIDI-Daten betroffen sind, kann diese Funktion auch bei normalen Sequenzen angewendet werden, die keine Samples enthalten.

- **Sample-Bearbeitung [SAMPLE EDIT] ... (Seite 241)**

Ermöglicht die Bearbeitung von Samples. Auch die Sample-Jobs sind in diesem Untermodus zu finden.

## Baumdiagramm

### ● PATTERN MODE

Pattern-Wiedergabe [PATTERN].....	S.72
Patch [PATTERN].....	S.75
Aufnahme von Phrasen [REC]	
Aufnahmebereitschaft.....	S.78
Echtzeitaufnahme .....	S.80
Schrittweise Aufnahme (Step Recording) .....	S.80
Schrittweise Aufnahme im Raster (Grid Step) .....	S.83
Groove [GROOVE]	
Grid Groove .....	S.85
Abspieleffekte [PLAY FX]	
Harmonize.....	S.88
Note.....	S.88
Time .....	S.89
MIDI-Delay [MIDI DELAY]	
MIDI-Delay-Bearbeitung .....	S.91
Feedback-Bearbeitung .....	S.91
Mixer [MIXER]	
Voice-Auswahl.....	S.93
Volume/Pan/Out .....	S.94
EQ .....	S.94
Effect-Send-Pegel .....	S.96
Voice-Bearbeitung [VOICE EDIT]	
LFO.....	S.97
Portamento.....	S.100
Tonhöhe (Pitch).....	S.100
Hüllkurve (EG) .....	S.101
Filter.....	S.102
Effekt [EFFECT]	
Effekttyp .....	S.104
Variation-Parameter .....	S.105
Delay/Chorus-Parameter.....	S.105
Reverb-Parameter .....	S.106
Setup [SETUP]	
Arpeggio-Einstellung .....	S.108
A/D-Einstellungen .....	S.108
Reglerzuweisungen (Assign) .....	S.109
MIDI-Ausgangskanal .....	S.110
Master [MASTER]	
Master-EQ.....	S.111
Master-Effekt .....	S.112

Speichern [SAVE]	
Save .....	S.118
Export (Exportieren) .....	S.120
Rename (Umbenennen).....	S.122
Delete (Löschen) .....	S.123
Format (Formatieren) .....	S.124
Laden [LOAD]	
Load.....	S.126
Import .....	S.129
SCSI Setup (SCSI-Setup).....	S.131
SCSI Communication (SCSI-Verbindung) .....	S.132
Job [JOB]	
Job-Liste.....	S.133
00 Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen) ...	S.134
01 Quantize (Quantisierung) .....	S.135
02 Modify Velocity (Velocity ändern) .....	S.136
03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern) ...	S.137
04 Crescendo .....	S.138
05 Transpose (Transponieren) .....	S.138
06 Glide (Gleiten) .....	S.138
07 Create Roll (Wirbel erzeugen).....	S.139
08 Chord Sort (Akkorde sortieren) .....	S.139
09 Chord Separate (Akkorde auftrennen).....	S.140
10 Shift Clock (Events verschieben) .....	S.140
11 Copy Event (Event kopieren) .....	S.141
12 Erase Event (Event löschen) .....	S.141
13 Extract Event (Event extrahieren).....	S.142
14 Create Continuous Data (Kont. Daten erzeugen) .....	S.142
15 Thin Out (Ausdünnen) .....	S.143
16 Modify Control Data (Contr.-Daten ändern) .....	S.143
17 Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung) .....	S.144
18 Copy Phrase (Phrase kopieren).....	S.144
19 Exchange Phrase (Phrasen vertauschen) ...	S.145
20 Mix Phrase (Phrasen mischen) .....	S.145
21 Append Phrase (Phrase anhängen) .....	S.146
22 Split Phrase (Phrase teilen).....	S.146
23 Get Phrase (Phrase holen).....	S.147
24 Put Phrase (Phrase einfügen) .....	S.147
25 Clear Phrase (Phrase löschen) .....	S.148
26 Phrase Name (Phrase benennen) .....	S.148
27 Copy Track (Spur kopieren) .....	S.148
28 Exchange Track (Spuren vertauschen) .....	S.149
29 Create Track (Spur erzeugen) .....	S.150
30 Normalize Play Effect (Abspieleffekte normalisieren) .....	S.150
31 Divide Drum Track (Schlagzeug-Spur auftrennen) .....	S.150
32 Copy Pattern (Pattern kopieren) .....	S.151
33 Append Pattern (Pattern anhängen) .....	S.151
34 Split Pattern (Pattern teilen).....	S.152
35 Clear Pattern (Pattern löschen) .....	S.153
36 Style Name (Style benennen) .....	S.153
Phrasen-Bearbeitung [EDIT]	
"Edit Change" .....	S.154
Darstellungsfiler .....	S.156

● **SONG-Modus**

- Song [SONG]..... S.182
  - Song-Aufnahme [REC]
    - Aufnahmebereitschaft..... S.184
    - Echtzeitaufnahme ..... S.186
    - Schrittweise Aufnahme (Step Recording) ..... S.187
    - Schrittweise Aufnahme im Raster (Grid Step) ..... S.189
  - Groove [GROOVE]
    - Grid Groove ..... S.191
  - Abspieleffekte [PLAY FX]
    - Harmonize..... S.192
    - Note..... S.192
    - Time ..... S.192
  - MIDI-Delay [MIDI DELAY]
    - MIDI-Delay-Bearbeitung ..... S.193
    - Feedback-Bearbeitung ..... S.193
  - Mixer [MIXER]
    - Voice-Auswahl..... S.194
    - Volume/Pan/Out ..... S.194
    - EQ ..... S.195
    - Effect-Send-Pegel ..... S.195
  - Voice-Bearbeitung [VOICE EDIT]
    - LFO..... S.196
    - Portamento..... S.196
    - Tonhöhe (Pitch)..... S.197
    - Hüllkurve (EG) ..... S.197
    - Filter..... S.197
  - Effekt [EFFECT]
    - Effektyp ..... S.198
    - Variation-Parameter ..... S.198
    - Delay/Chorus-Parameter..... S.199
    - Reverb-Parameter ..... S.199
  - Setup [SETUP]
    - Arpeggio-Einstellung..... S.200
    - A/D-Einstellungen ..... S.200
    - Reglerzuweisungen (Assign) ..... S.201
    - MIDI-Ausgangskanal ..... S.201
  - Master [MASTER]
    - Master-EQ..... S.202
    - Master-Effekt ..... S.203

- Speichern [SAVE]
  - Save ..... S.205
  - Export (Exportieren) ..... S.206
  - Rename (Umbenennen)..... S.206
  - Delete (Löschen) ..... S.207
  - Format (Formatieren) ..... S.207
- Laden [LOAD]
  - Load..... S.208
  - Import..... S.210
  - SCSI Setup (SCSI-Setup)..... S.211
  - SCSI Communication (SCSI-Verbindung) ..... S.211
- Job [JOB]
  - Job-Liste ..... S.212
    - 00 Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen) ... S.213
    - 01 Quantize (Quantisierung) ..... S.214
    - 02 Modify Velocity (Velocity ändern) ..... S.214
    - 03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern) ... S.214
    - 04 Crescendo ..... S.215
    - 05 Transpose (Transponieren) ..... S.215
    - 06 Glide (Gleiten) ..... S.215
    - 07 Create Roll (Wirbel erzeugen) ..... S.216
    - 08 Chord Sort (Akkorde sortieren)..... S.216
    - 09 Chord Separate (Akkorde auftrennen)..... S.216
    - 10 Shift Clock (Events verschieben) ..... S.216
    - 11 Copy Event (Event kopieren) ..... S.217
    - 12 Erase Event (Event löschen)..... S.217
    - 13 Extract Event (Event extrahieren)..... S.218
    - 14 Create Continuous Data  
  (Kont. Daten erzeugen) ..... S.218
    - 15 Thin Out (Ausdünnen)..... S.219
    - 16 Modify Control Data  
  (Contr.-Daten ändern) ..... S.219
    - 17 Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung) .... S.220
    - 18 Create Measure (Takte erzeugen) ..... S.220
    - 19 Delete Measure (Takte löschen) ..... S.220
    - 20 Copy Track (Spur kopieren) ..... S.221
    - 21 Exchange Track (Spuren vertauschen) ..... S.221
    - 22 Mix Track (Spuren mischen) ..... S.222
    - 23 Clear Track (Spur löschen) ..... S.222
    - 24 Normalize Play Effect  
  (Abspieleffekte normalisieren) ..... S.222
    - 25 Divide Drum Track  
  (Schlagzeug-Spur auftrennen) ..... S.223
    - 26 Copy Song (Song kopieren)..... S.223
    - 27 Split Song To Pattern  
  (Song in P. aufteilen)..... S.223
    - 28 Clear Song (Song löschen) ..... S.224
    - 29 Song Name (Song benennen) ..... S.224
- Song-Bearbeitung [EDIT]
  - “Edit Change” ..... S.226
  - Darstellungsfiter ..... S.226



## ● PATTERN-CHAIN-Modus

PATTERN CHAIN [PATT CHAIN] .....	S.159
Pattern-Chain-Aufnahme [REC]	
Aufnahmebereitschaft .....	S.161
Echtzeitaufnahme .....	S.162
Schrittweise Aufnahme (Step Recording) .....	S.163
Master [MASTER]	
Master-EQ .....	S.164
Master-Effekt .....	S.165
Speichern [SAVE]	
Save .....	S.167
Export (Exportieren) .....	S.167
Rename (Umbenennen) .....	S.167
Delete (Löschen) .....	S.168
Format (Formatieren) .....	S.168
Laden [LOAD]	
Load .....	S.169
SCSI Setup (SCSI-Setup) .....	S.170
Job [JOB]	
Job-Liste .....	S.171
00 Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen) .....	S.172
01 Copy Event (Event kopieren) .....	S.172
02 Erase Event (Event löschen) .....	S.172
03 Create Measure (Takt erzeugen) .....	S.173
04 Delete Measure (Takt löschen) .....	S.173
05 Convert to Song   (In einen Song konvertieren) .....	S.173
06 Copy Chain (Kette kopieren) .....	S.174
07 Clear Chain (Kette löschen) .....	S.174
08 Chain Name (Kette benennen) .....	S.174
Pattern-Chain-Bearbeitung [EDIT]	
Edit-Liste .....	S.175

## ● UTILITY-Modus

Utility [UTILITY] .....	S.256
System .....	S.257
MIDI Setup .....	S.260
MIDI Filter .....	S.262

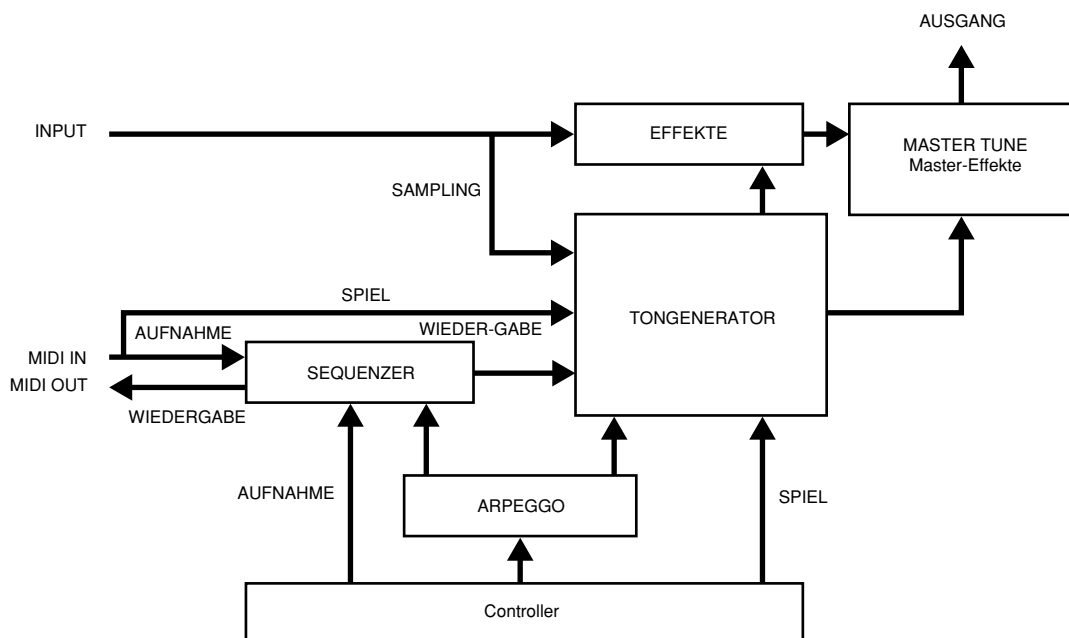
## ● SAMPLING-Modus

SAMPLING .....	S.228
Sampling [STANDBY/START/STOP]	
Sampling Setup .....	S.231
Sampling-Bereitschaft .....	S.232
Trim .....	S.234
Slice .....	S.235
Real Time Loop Remix [REAL TIME LOOP REMIX]	
Real Time Loop Remix .....	S.239
Sample-Bearbeitung [SAMPLE EDIT]	
Trim .....	S.241
Sample-Parameter .....	S.242
Liste der Sample-Jobs .....	S.244
01 Copy (Kopieren) .....	S.245
02 Delete (Löschen) .....	S.246
03 Extract (Extrahieren) .....	S.246
04 Move (Verschieben) .....	S.246
05 Normalize (Normalisieren) .....	S.247
06 Time Stretch (Zeitdehnung/-stauchung) ...	S.248
07 Pitch Convert (Tonhöhenwandlung) .....	S.248
08 Fade In/Out (Ein-/Ausblenden) .....	S.249
09 Frequency Convert   (Frequenzumwandlung) .....	S.250
10 Stereo To Mono   (Stereo-zu-Mono-Wandlung) .....	S.251
11 Loop Remix (Loop neu abmischen) .....	S.251
12 Slice (Zerteilen) .....	S.252
13 Sample Name (Sample benennen) .....	S.253

## 2. Interne Struktur des RS7000

### Die 6 Funktionsblöcke

Das RS7000-System besteht aus 6 Hauptfunktionsblöcken: dem Sequenzer, dem Tongenerator, den Controllern (Tastatur, Modulationsrad, usw.), dem Arpeggiator, den Effekten und dem Master-EQ & Master-Effekte.



#### ● Sequenzer ... (Seite 59)

Im Sequenzer-Block werden Spieldaten von den Controllern des RS7000 (siehe unten) oder von externen MIDI-Geräten aufgenommen und über den internen Tongenerator oder externe MIDI-Geräte wiedergegeben.

#### ● Tongenerator ... (Seite 60)

Der Tongenerator-Block erzeugt "Voices", die dann vom Sequenzer des RS7000, von den Controllern, vom Arpeggiator oder von MIDI-Daten, die von externen MIDI-Geräten empfangen wurden, gespielt werden.

#### ● Controller ... (Seite 62)

Dieser Block enthält alle MIDI-Eingabegeräte und Spielhilfen, die den Sequenzer und/oder den Tongenerator ansteuern: die Tastatur, die zuweisbaren Drehregler (Assignable), die Sequenzertasten usw. Spieldaten, die Sie durch Ihr Spiel auf der Tastatur erzeugen, werden in Form von MIDI-Daten an den Sequenzer und/oder den Tongenerator gesendet, und die Sequenzertasten steuern die Pattern- oder Song-Wiedergabe.

#### ● Arpeggiator ... (Seite 63)

Diese Funktion spielt automatisch Noten und Akkorde, die Sie auf der Tastatur drücken, als Arpeggios. Neben der Ansteuerung des Tongenerators können die Arpeggio-Daten zum Sequenzer-Block geschickt werden und dort als Sequenzdaten in einer Phrase oder einem Song aufgenommen werden, oder über die Buchsen MIDI OUT auch an externe MIDI-Geräte gesendet werden.

#### ● Effekte ... (Seite 63)

Der Effekt-Block kann benutzt werden, um Effektberechnungen auf das Ausgangssignal des Tongenerators anzuwenden. Es stehen drei Effektstufen zur Verfügung – Nachhall (Reverb), Verzögerung (Delay) und "Variation" – und es können jeder Spur verschiedene Effekte zugewiesen werden.

#### ● Master EQ & Effekte ... (Seite 63)

Dieser Block besitzt eine Klangregelung und Effekte für das endgültige Stereo-Ausgangssignal. In diesem Block erfolgt das "Mastering" des Gesamtklanges des RS7000.

## Sequencer

Im Sequencer-Block werden Spieldaten von den Controllern des RS7000 (siehe unten) oder von externen MIDI-Geräten aufgenommen und über den internen Tongenerator oder externe MIDI-Geräte wiedergegeben.

### **! VORSICHT**

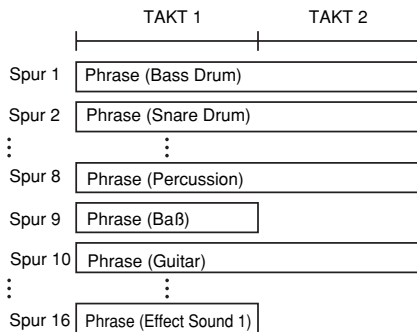
Alle Daten im internen Speicher des Sequencers gehen verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten. Achten Sie darauf, wichtige Daten auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Speichermedium zu sichern, bevor Sie das Gerät ausschalten.

### ● Patterns & Phrasen

“Patterns” sind musikalische “Spielmuster”, die im PATTERN-Modus wiedergegeben, bearbeitet oder umgeschaltet werden können. Patterns bestehen aus 1 bis 16 “Phrasen”, die den 16 Spuren des Patterns zugewiesen sind.

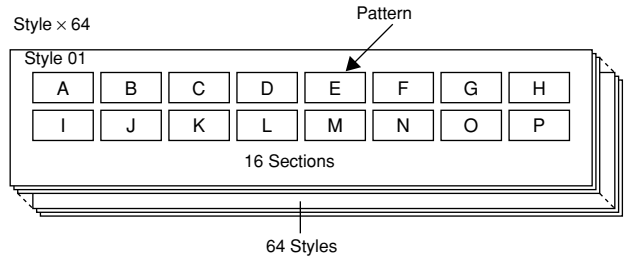
Jede Phrase ist sozusagen ein “Part”, d. h. ein Teil eines Patterns: der Schlagzeug-Part, der Baß-Part, Akkordbegleitung durch Klavier oder Gitarre, eine Bläserfigur, oder ein beliebiger anderer, musikalischer Teil des Ganzen. Zusätzlich zu den vielen Preset-Phrasen (vorgegebene Phrasen), die mit dem RS7000 geliefert wurden, können auch eigene Phrasen aufgenommen werden, um daraus völlig eigene Patterns zu erstellen.

### Interne Struktur der Patterns



### ● Organisation der Patterns (“Styles” & “Sections”)

Patterns sind in “Styles” (Stilarten) organisiert. Jeder Style kann bis zu 16 Patterns enthalten, von denen jedes einzelne als “Section” (Abschnitt) bezeichnet wird. Sie können mittels der Tastatur des RS7000 direkt auf beliebige Sections eines Styles umschalten. Der interne Speicher des RS7000 kann bis zu 64 Styles (01 – 64) enthalten, jeder mit 16 Sections (Sections A – P), das sind insgesamt 1024 Patterns (64 × 16 = 1024).



### ● Pattern Chains (Pattern-Ketten)

Eine “Pattern Chain” ist eine Zusammenstellung von Patterns, die in der gewünschten Abfolge angeordnet werden können, um einen kompletten Song zu bilden. Pattern Chains können zusammengestellt werden, um Styles und Sections automatisch umschalten zu können. Zusätzlich zu der Patternspur, die alle Daten für die Pattern-Umschaltung enthält, gibt es eine Scene/Mute-Spur, mit der Szenen und Stummschaltungssituationen gespeichert und abgerufen sowie einzelne Stummschaltungen und deren Aufhebung gesteuert werden können, und schließlich eine Tempospur, auf der Tempowechsel aufgezeichnet werden. Pattern Chains können zu Songs umgewandelt werden, die Erzeugung einer Pattern Chain ist also die Methode der Wahl für das Arrangieren eines Songs. Das RS7000 besitzt Speicherplatz für 20 Pattern Chains (01 – 20).

### Organisation der Pattern Chains

Spur	Datentyp	1	2	3	4	5	...Takte
Patternspur	Style	01		Wiederholung		Wiederholung	...
	Section	A	B		C		
Scene/Mute-Spur	Scene-Speichernummer		3		4	2	...
	Mute-Speichernummer	1		2	5		...
BPM-Spur	Tempowechsel		120	158		72	...

● **Songs**

Die Songs beim RS7000 sind den Songs ähnlich, die Sie mit einem herkömmlichen Sequenzer erstellen würden. Die Songs unterscheiden sich von Patterns auf folgende Weise:

- Spieldaten können direkt in den Spuren aufgenommen werden.
- Es können lange Songs mit bis zu 999 Takten erzeugt werden.
- Es können Szenenwechsel, Stummschaltungen und Tempowechsel in den Spuren Scene/Mute und BPM aufgenommen werden.
- Das Taktmaß ("Meter") läßt sich in jedem Takt ändern.
- Es ist eine Punch-In-Aufnahme möglich.
- Im Multi-Aufnahmemodus können alle 16 Spuren gleichzeitig aufgenommen werden.

Das RS7000 hat Speicherplatz für 20 Songs (01 – 20).

**Organisation der Songspuren**

Spur		1	2	3	4	5	...Takte
Sequenzerspur	Spur 1	♪♪♪	♪♪	♪	♪♪	♪♪	
	Spur 2	♪♪	♪	♪	♪	♪	
	Spur 3			♪♪	♪	♪	
	Spur 4				♪	♪	
	:						
	Spur 16	♪♪	♪	♪	♪	♪	
Scene/Mute-Spur	Scene-Speichernummer		3		4	2	...
	Mute-Speichernummer	1		2		5	...
BPM-Spur	Tempowechsel		120	158		72	...

● **Daten, die innerhalb von Styles und Songs aufgenommen werden**

Die folgenden Datentypen werden mit jedem Style und Song aufgezeichnet.

- Tempo
- Scene/Mute-Speicher
- Transposition (nur Songs)
- Phrasen (nur Styles)
- Note Shift (nur Styles)
- Groove
- Abspieleffekte
- MIDI-Delay
- Mischpult
- Voice-Effekt
- Effekt
- Setup
- Lokale Sample-Voice

**Tongenerator**

Der Tongenerator-Block erzeugt "Voices", die dann vom Sequenzer des RS7000, von den Controllern, vom Arpeggiator oder von MIDI-Daten, die von externen MIDI-Geräten empfangen wurden, gespielt werden.



**VORSICHT**

Alle Voice-Daten im internen Speicher des Sequenzers gehen verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten. Achten Sie darauf, wichtige Daten auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Speichermedium zu sichern, bevor Sie das Gerät ausschalten.

● **Voices & Sample Voices**

Das RS7000 verwendet zwei verschiedene Arten von Voices: "Voices" und "Sample-Voices".

"Voices" sind die internen Voices, die vom AWM2-Tongenerator des RS7000 erzeugt werden. Da diese Voices vorgegeben sind (Presets), stehen sie sofort nach dem Einschalten zur Verfügung.

"Sample-Voices" sind Voices, die aus Samples bestehen, die mit der Sampling-Funktion des RS7000 aufgenommen oder von anderen Quellen importiert wurden. Der Speicher für Sample-Voices ist nach dem Einschalten des Gerätes zunächst immer leer.

● **Normale Voices & Schlagzeug-Voices**

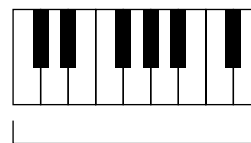
Die Voices sind auch noch auf andere Weise in zwei Arten unterteilt: in sogenannte "normale Voices" und "Schlagzeug-Voices".

"Normale Voices" werden normal auf der Klaviatur oder einem anderen MIDI-Eingabegerät gespielt, wobei jede Taste eine Note der entsprechenden Tonhöhe spielt. Solche Voices werden für gewöhnlich für den Klang einzelner Musikinstrumente benutzt. Beim RS7000 wählen die Werte 0 und 63 des "Bank Select MSB" die normalen Voices.

"Schlagzeug-Voices" ("Drum Voices") sind speziell für Schlag- und Percussion-Instrumente vorgesehen, wobei jede Note von C#-1 bis C5 den Klang eines jeweils anderen Instruments spielt. Beim RS7000 wählen die Werte 126 und 127 des "Bank Select MSB" die Schlagzeug-Voices.

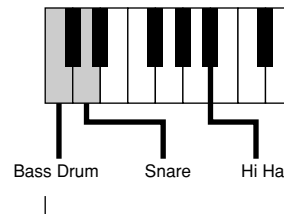
Beachten Sie den "Anhang" ab Seite 295 für komplette Listen der Zuordnungen bei den Schlagzeug-Voices von Instrumenten zu den einzelnen Tasten.

Normale Voice



Jede Taste spielt die ausgewählte Voice in der entsprechenden Tonhöhe.

Schlagzeug-Voice



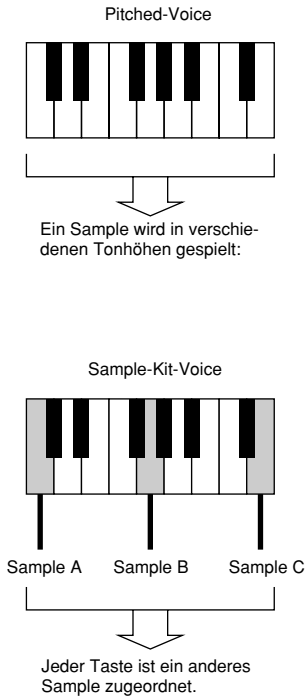
Jede Taste spielt ein anderes Instrument.

## ● Sample-Kit-Voices & Pitched Voices

Sample-Voices sind außerdem in folgende zwei Arten unterteilt: "Sample-Kit-Voices" und "Pitched Voices".

Bei den "Sample-Kit-Voices" können bis zu 128 verschiedene Samples den einzelnen Noten von C-2 bis G8 zugewiesen werden. Es können also verschiedene Samples, je nach Wunsch einzeln oder gleichzeitig, auf einem MIDI-Kanal gespielt werden. Stereo-Samples benötigen 2 der verfügbaren Zuweisungen, so daß höchstens bis zu 64 Stereo-Samples einer Sample-Kit-Voice zugewiesen werden können.

Pitched-Voices (oder "tonal spielbare Voices") spielen einen Sample in den entsprechenden Tonhöhen über den ganzen Bereich der Klaviatur (alle Tasten spielen das gleiche Sample in unterschiedlichen Tonhöhen).



## ● Lokale Sample-Voices & Gemeinsame Sample-Voices

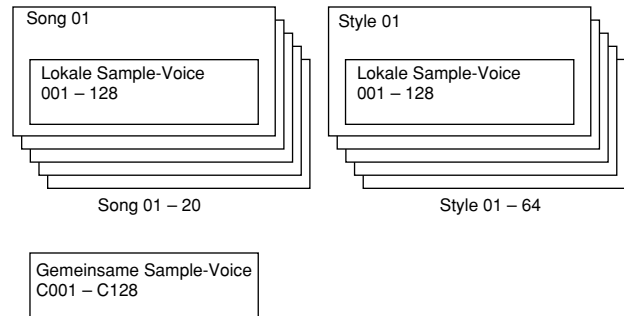
Sample-Voices können entweder "lokal" ("Local") oder "gemeinsam" ("Common") sein.

Lokale Sample-Voices werden nur von einem bestimmten Song oder Style benutzt. Bis zu 128 lokale Sample-Voices können mit jedem Song oder Style benutzt werden. Wenn Sie Samples besitzen, die Sie in mehreren Styles oder Songs verwenden, sollten diese als "Common Sample Voices" benutzt werden (s. u.).

Gemeinsame Sample-Voices können von allen Songs und Styles benutzt werden.

Es können bis zu 128 gemeinsame Sample-Voices im Speicher des RS7000 gespeichert werden. Der Inhalt der Samples und die Beziehung zwischen Programmnummer und Voice bleibt immer erhalten, auch dann, wenn Sie zwischen Songs oder Styles umschalten.

Die maximale Gesamtanzahl von Sample-Voices – lokale für alle Songs/Styles sowie gemeinsame –, die sich im Speicher des RS7000 befinden können beträgt 256.



## ● Voice-Bänke

Voice-Bänke organisieren die Voices des RS7000 in Kategorien und werden ausgewählt mit den MIDI-Befehlen "Bank Select MSB" und "LSB". Das RS7000 hat 5 Haupt-Voice-Kategorien, die weiter in 15 Voice-Bänke eingeteilt sind. Es können maximal 128 Voices in jeder Bank gespeichert werden.

- (MSB LSB) = (000 000) ist die GM\*-Voice-Bank. Diese Bank enthält 128 normale Voices nach GM-Standard.
- (MSB LSB) = (063 000) – (063 009) sind die RS7000-Voice-Bänke, die eine Auswahl hochwertiger, moderner Voices (Sounds) enthalten, ideal geeignet für die moderne Musikproduktion. Die Voices sind wie folgt eingeteilt:
  - (063 000) .....SyBa&Ld1: Synthesizer-Baß und Synthesizer-Lead Bank 1.
  - (063 007) .....SyBa&Ld2: Synthesizer-Baß und Synthesizer-Lead Bank 2.
  - (063 001) .....SyPd&Fx1: Synthesizer-Pad und tonale Effekte Bank 1.
  - (063 008) .....SyPd&Fx2: Synthesizer-Pad und tonale Effekte Bank 2.
  - (063 002) .....SyMaterl: Analoge und FM-synthetische Voice-Typen – dieses sind ideal für die weitere Bearbeitung.
  - (063 003) .....BandInst: Klavier, Orgel, Gitarre, E-Baß und andere, typische Band-Instrumente.

- (063 004).....Cls&Wind: Klassische Streich- und Blasinstrumente.
- (063 005).....Eth&Perc: Volkstümliche und Perkussionsinstrumente.
- (063 006).....SFX1: Sound-Effekte Bank 1.
- (063 009).....SFX2: Sound-Effekte Bank 2.
- (MSB LSB) = (126 000) enthält die Schlagzeug-Voices (Drum) des RS7000 – moderne Sounds, passend zu der heutigen Musik.
- (MSB LSB) = (127 000) ist die Bank mit den GM-Schlagzeug-Voices, die in einer Schlagzeug-Set-Voice nach GM-Standard zusammengefaßt sind.
- (MSB LSB) = (064 000) – (064 001) sind die Sample-Voice-Bänke. Die Sample-Voices sind in lokale Sample-Voices und gemeinsame Sample-Voices unterteilt.
  - (064 000).....Lokale Sample-Voices: Alle 128 Voices der Bank werden beim Umschalten des Songs oder Styles mit umgeschaltet.
  - (064 001).....Gemeinsame Sample-Voices: Die Voices bleiben beim Umschalten des Songs oder Styles ausgewählt.

**HINWEIS**

\*GM ist ein Standard, bei dem jeweils ähnliche Voices verschiedener Geräte gleichen Voice-Nummern zugewiesen werden, so daß MIDI-Spieldaten immer etwa gleich klingen, wenn sie auf einem GM-kompatiblen Gerät wiedergegeben werden. Die GM-Voice-Bank (000 000) und die GM-Schlagzeug-Voice-Bank (127 000) des RS7000 entsprechen zwar nicht ganz dem GM-Standard, wurden aber vorgesehen, um die Wiedergabe von GM-Daten zu ermöglichen.

### ● Maximale Polyphonie

Das RS7000 kann bis zu 62 Stimmen gleichzeitig wiedergeben. Wenn die wiedergegebenen Spieldaten eine größere Anzahl von Noten erfordern, werden einige Noten abgeschnitten. Achten Sie darauf, daß die maximale Polyphonie nicht überschritten wird, besonders dann, wenn Sie Noten mit einer langen Ab- oder Ausklingzeit spielen.

Weiterhin gilt, daß die maximale Polyphonie sich nicht nach der Anzahl der Voices, sondern nach der Anzahl der Voice-Elemente richtet. Die normalen Voices enthalten sowohl 1-Element- als auch 2-Element-Voices, die maximale Anzahl gleichzeitig spielbarer Noten beträgt also weniger als 62. Beachten Sie dazu bitte die Liste der Voices (Seite 291) für eine vollständige Liste einschließlich der Angabe der Anzahl der von jeder Voice benutzten Elemente.

Sample-Voices verwenden zumeist nur ein Element, Stereo-Samples verwenden jedoch zwei.

## Controller

Dieser Block enthält alle MIDI-Eingabegeräte und Spielhilfen, die den Sequenzer und/oder den Tongenerator ansteuern: die Tastatur, die zuweisbaren Drehregler (Assignable), die Sequenzertasten usw. Spieldaten, die Sie durch Ihr Spiel auf der Tastatur erzeugen, werden in Form von MIDI-Daten an den Sequenzer und/oder den Tongenerator gesendet, und die Sequenzertasten steuern die Pattern- oder Song-Wiedergabe.

### ● Die Klaviatur (Tastatur)

Zusätzlich zum Senden der Spieldaten (Notendaten) an den Sequenzer und den Tongenerator kann die Klaviatur des RS7000 in Verbindung mit den Tasten [KEYBOARD], [TRACK SELECT], [MUTE] und [TRANSPONSE] zum Umschalten von Sections, zur Auswahl von Spuren, zum Stummschalten, für die Transponierung und anderes benutzt werden.

### ● Zuweisbare Regler (Assignable)

Die zuweisbaren Drehregler können für die Echtzeitsteuerung von Abspieleffekten, Voice-Parametern und Mischpult-Parametern benutzt werden, wodurch eine direkte, kreative Kontrolle über den Live-Sound möglich wird. Zusätzlich zu den Funktionen, die auf dem Bedienfeld aufgedruckt sind, können weitere Funktionen zugewiesen werden, die mit jedem Style oder Song gespeichert und automatisch abgerufen werden.

### ● Die Velocity-Pads

Diese anschlagempfindlichen Pads sind praktisch für die Eingabe von Spieldaten. Indem Sie auf diese Pads schlagen, werden die zugewiesenen Notendaten in der angegebenen Tonhöhe erzeugt.

Die Tonhöhe kann für jedes Pad eingestellt werden, indem Sie die Tasten [PAD 1] oder [PAD 2] drücken, während Sie die [TAP]-Taste und die entsprechende Taste auf der Klaviatur gedrückt halten.

### ● Scene/Mute-Speicher

Bis zu 5 komplette Szenen- und Stummschaltungssituationen für jeden Song und Style können gespeichert und jederzeit wieder abgerufen werden.

Eine "Szene" enthält alle Parameter-Einstellungen aller Spuren (alle Einstellungen des Mischpults, der Voice-Edit-Parameter, der Stummschaltungstasten, des Grooves, der Abspieleffekte, des MIDI-Delays, des BPM-Wertes und der Transpositionseinstellungen). Eine Stummschaltungssituation enthält nur die Einstellungen der Stummschaltungstasten aller Spuren.

Die Möglichkeit, komplette Szenen- und Stummschaltungseinstellungen speichern und jederzeit wieder abrufen zu können, bedeutet, daß sogar komplexe Setups, deren Einstellung live viel Zeit erfordern würde, mit einem Tastendruck zur Verfügung stehen. Der Vorgang des Abrufens dieser Speicher läßt sich in Pattern Chains und Songs auch aufzeichnen und somit automatisieren.

Die [SCENE/MUTE]-Taste schaltet um zwischen den Funktionen "Scene" (Szenen) und "Mute" (Stummschaltung). Die SCENE- und MUTE-LEDs leuchten abwechselnd nach jedem Tastendruck.

Mit der [STORE]-Taste kann die aktuelle Szene oder Stummschaltungssituation auf einem der 5 Speicherplätze abgelegt werden: [MEMORY 1] – [MEMORY 5]. Der gewählte Datentyp wird gespeichert, sobald eine Scene/Mute-Speichertaste – [MEMORY 1] – [MEMORY 5] – bei gehaltener [STORE]-Taste gedrückt wird. Wenn nur die Tasten [MEMORY 1] – [MEMORY 5] gedrückt werden, ruft dies die Szene oder Stummschaltungssituation ab.

Speicher- und Ladevorgänge können im Sampling-Modus nicht ausgeführt werden.

### ● Sequenzertasten

Diese Tasten steuern die grundlegenden Funktionen des Sequenzers.

- [◀] .....Springt direkt zum ersten Takt des aktuellen Patterns oder Songs.
- [▶▶] .....Springt bei kurzem Druck um einen Takt vorwärts, oder "spult" fortlaufend vor (schneller Vorlauf), wenn sie gedrückt gehalten wird.
- [◀◀] .....Springt bei kurzem Druck um einen Takt rückwärts, oder "spult" fortlaufend zurück (schneller Rücklauf), wenn sie gedrückt gehalten wird.
- [●] (REC) .....Schaltet zur Aufnahmeanzeige für Phrasen oder Songs.
- [■] (STOP) .....Stoppt die Pattern- oder Song-Wiedergabe bzw. -Aufnahme.
- [▶] (PLAY) .....Startet die Pattern- oder Song-Wiedergabe, und startet die Phrasen- oder Song-Aufnahme.

## Arpeggiator

Diese Funktion spielt automatisch Noten und Akkorde, die Sie auf der Tastatur drücken, als Arpeggios. Neben der Ansteuerung des Tongenerators können die Arpeggio-Daten zum Sequenzer-Block geschickt werden und dort als Sequenzdaten in einer Phrase oder einem Song aufgenommen werden, oder über die Buchsen MIDI OUT auch an externe MIDI-Geräte gesendet werden.

Arpeggios werden oft auch als "gebrochene Akkorde" bezeichnet, und werden in den modernen Stilrichtungen des Dance und Techno häufig verwendet. Für die Wiedergabe automatischer Arpeggios drücken Sie die Taste [ARPEGGIO ON], so daß deren LED leuchtet, und spielen Sie einen Akkord auf der Klaviatur.

## Effekte

Der Effekt-Block kann benutzt werden, um Effektberechnungen auf das Ausgangssignal des Tongenerators anzuwenden. Es stehen drei Effektstufen zur Verfügung – Nachhall (Reverb), Verzögerung (Delay) und "Variation" – und es können jeder Spur verschiedene Effekte zugewiesen werden.

### ● Reverb-Effekt (Nachhall)

Diese Effektstufe erzeugt den Nachhall von Räumen und Sälen. Diese Effekte können ein natürliches Raumempfinden erzeugen und dem Sound Größe verleihen.

Es stehen 12 Hallarten zur Verfügung:

Siehe die Effektliste auf Seite 313 für Einzelheiten.

### ● Delay/Chorus-Effekte

25 Delay- und Chorus-Effekte können ausgewählt werden:

Siehe die Effektliste auf Seite 313 für Einzelheiten.

### ● Variation-Effekte

Es gibt 100 Variation-Effekte einschließlich Reverb, Distortion (Verzerrung), Overdrive (Übersteuerung) und vielen mehr:

Siehe die Effektliste auf Seite 313 für Einzelheiten.

## Master-EQ & -Effekte

Dieser Block besitzt eine Klangregelung und Effekte für das endgültige Stereo-Ausgangssignal. In diesem Block erfolgt das "Mastering" des Gesamtklanges des RS7000.

Es gibt 8 Effekttypen:

Siehe die Effektliste auf Seite 313 für Einzelheiten.

## Speicherkonfiguration

Der interne Speicher des RS7000 kann in die Bereiche Systemspeicher, Preset-Speicher und User-Speicher eingeteilt werden.

### ● Systemspeicher

In diesem Bereich wird die Arbeitsumgebung des RS7000 gehalten. System-Einstellungen, MIDI-Einstellungen und die Einstellungen der MIDI-Filter-Parameter.

### ● Preset-Speicher

Dies ist ein Nur-Lesen-Speicher (nicht löscht- oder überschreibbar), der die Preset-Phrasen und -Voices enthält.

### ● User-Speicher

Der User-Speicher ist ein flüchtiger Speicher (löscht- und überschreibbar), in dem aufgenommene Phrasen, Patterns und Samples abgelegt werden. Es gibt auch eine Speicherschutz-Funktion, die vor versehentlichem Löschen bewahrt. Der Speicher kann bis zu 128 lokale Samples für einzelne Styles oder Songs, 128 gemeinsame Samples, 5 Szenen- und 5 Stummschaltungsspeicher, 256 User-Phrasen pro Style, 1024 Patterns (64 Styles × 16 Sections), 20 Pattern Chains und 20 Songs enthalten.

Der User-Speicher ist bei Auslieferung des Gerätes leer.

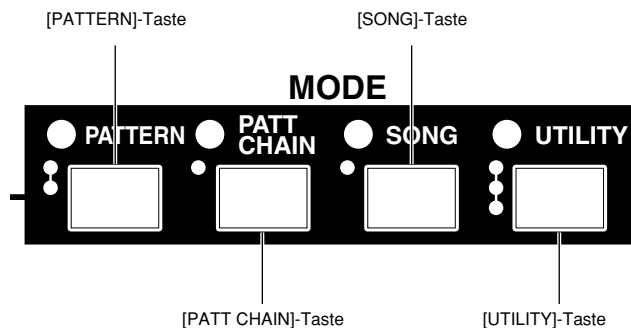
### ⚠ VORSICHT

Alle Daten im User-Speicher werden gelöscht, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Achten Sie darauf, die Daten, die Sie behalten möchten, auf Speicherkarte oder auf einem externen SCSI-Medium zu sichern.

## 3. Grundlegende Bedienung

### Auswahl der Betriebsarten

Mit den MODE-Tasten können Sie zwischen den Betriebsarten umschalten. Wenn eine MODE-Taste gedrückt wird, leuchtet deren LED, und der entsprechende Modus ist ausgewählt.



- [PATTERN].....Wählt abwechselnd die Modi "PATTERN Play" (Pattern-Wiedergabe) und "PATTERN Patch" (Pattern-Bearbeitung).
- [PATT CHAIN].....Wählt den PATTERN-CHAIN-Modus.
- [SONG].....Wählt den SONG-Modus.
- [STANDBY/START/STOP], [SAMPLE EDIT], [REAL TIME LOOP REMIX]  
.....Wählt den entsprechenden Sampling-Modus.
- [UTILITY].....Wählt den UTILITY-Modus. Die Seiten "System", "MIDI Setup" und "MIDI Filter" werden der Reihe nach mit jedem Druck auf diese Taste ausgewählt. Mit der [EXIT]-Taste können Sie sich rückwärts durch die Seiten bewegen.

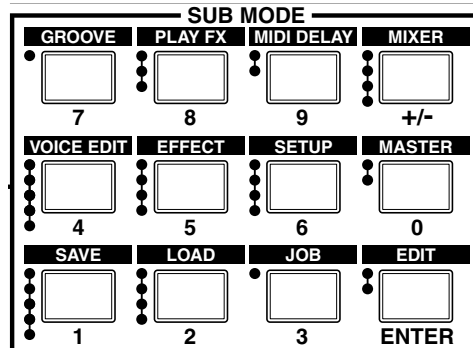
#### HINWEIS

Die Betriebsarten können nicht während Wiedergabe oder Aufnahme umgeschaltet werden.

### Auswahl von Unterbetriebsarten

Die meisten Betriebsarten (Modi) haben mehrere Unterbetriebsarten (Untermodi), die mit den zugehörigen SUB-MODE-Tasten, oder der [REC]-Taste, ausgewählt werden können.

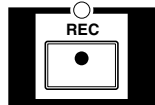
Mit der [EXIT]-Taste können Sie den jeweiligen Untermodus verlassen.



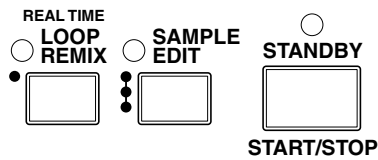
- [GROOVE].....Hier können Sie Variationen des Grooves und des Feelings auf einzelne Spuren anwenden.
- [PLAY FX].....Wählt die PLAY-FX-Seiten "Harmonize", "Note" und "Time".
- [MIDI DELAY].....Wählt die MIDI-DELAY-Seiten "MIDI Delay" und "Feedback".
- [MIXER].....Wählt die MIXER-Seiten "Voice Select", "Vol/Pan/Out", "EQ" und "Effect Send Level".
- [VOICE EDIT].....Wählt die VOICE-EDIT-Seiten "LFO", "Portamento", "Pitch", "EG" und "Filter".
- [EFFECT].....Wählt die EFFECT-Seiten "Effect Type", "Variation", "Delay/Chorus" und "Reverb".



- [SETUP].....Wählt die SETUP-Seiten "Arpeggio", "A/D Setup", "Knob Assign" und "MIDI Out Ch".
- [MASTER].....Wählt die MASTER-Seiten "Master EQ" und "Master Effect".
- [SAVE].....Wählt die SAVE-Seiten "Save", "Export", "Rename", "Delete" und "Format".
- [LOAD].....Wählt die LOAD-Seiten "Load", "Import", "SCSI Setup" und "SCSI Communication".
- [JOB].....Ermöglicht den Zugang zur Job-Liste.
- [EDIT].....Wählt die Seiten "Edit Change" und "View Filter".



[REC] .....Wählt die Seite für die Aufnahmebereitschaft.



[STANDBY/START/STOP]

.....Wählt die Seiten mit den Sampling-Einstellungen und für die Ausführung des Sampling-Vorgangs.

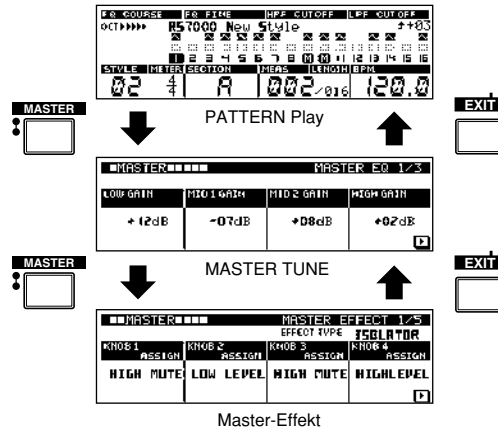
[SAMPLE EDIT] .....Wählt die SAMPLE-Seiten "Trim" und "Parameter", und ruft die Liste der Sample-Jobs auf.

[REAL TIME LOOP REMIX]

.....Wählt die Seite "Real Time Loop Remix".

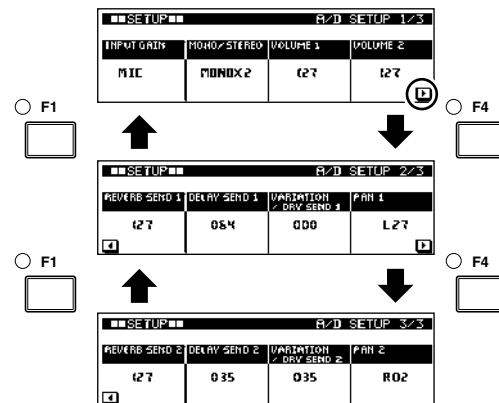
### Wenn eine Taste mehrere Seiten aufrufen kann

Einige Modi und Untermodi haben mehr als eine Seite. In diesen Fällen können die verschiedenen vorhandenen Seiten durch mehrmaliges Drücken der zugehörigen Taste erreicht werden. Mit der [EXIT]-Taste können Sie sich rückwärts durch die Seiten bewegen.



Direkt links neben den MODE- und SUB-MODE-Tasten befindet sich eine Anzahl von Punkten, die die Anzahl von Seiten darstellen, die mit dieser Taste aufgerufen werden können. Die Bezeichnungen der Seiten sind rechts von den Tastengruppen MODE und SUB MODE auf dem Bedienfeld aufgedruckt.

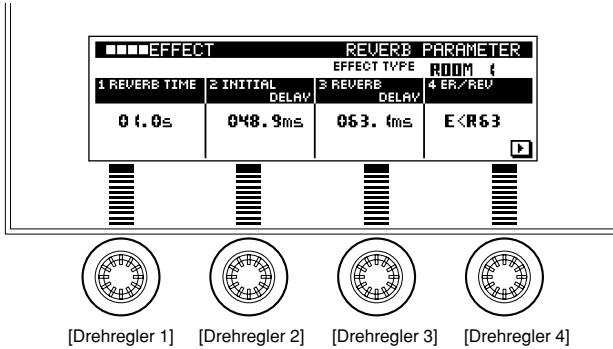
Weiterhin besitzen einige Seiten Pfeile auf der linken und der rechten Seite, die darauf hinweisen, daß noch weitere Seiten vorhanden sind. In diesem Fall können Sie mit Tasten [F1] oder [F4] die jeweils nächste Seite aufrufen.



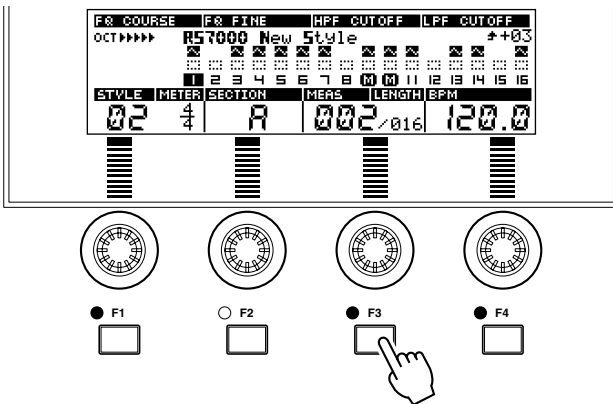
### Parameterwerte ändern

Parameter können im allgemeinen mit [Drehregler 1] – [Drehregler 4] eingestellt werden.

Die Parameter, die mit jedem Regler verändert werden, erscheinen auf allen Displays direkt oberhalb jedes Reglers.

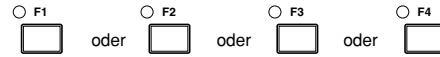


In einigen Fällen ist ein Drehregler zwei Parametern zugeordnet. Benutzen Sie die entsprechende Funktionstaste ([F1] – [F4]), um zu dem gewünschten Parameter zu schalten, und ändern Sie diesen wie gewünscht mit dem zugehörigen Drehregler.



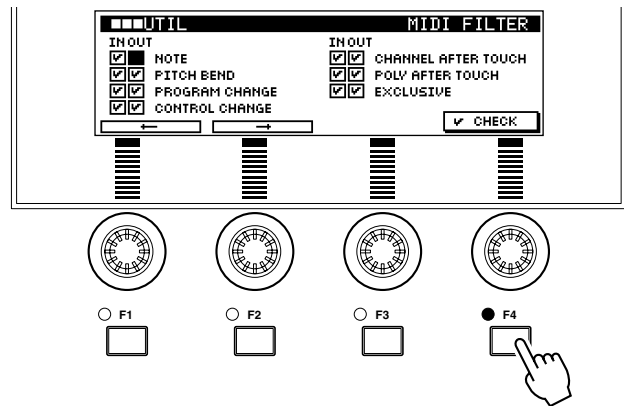
Wenn ein numerischer Parameter (ein Zahlenwert) eingestellt werden soll, können in einigen Fällen die SUB-MODE-Tasten als Zifferntastenblock für die numerische Werteingabe benutzt werden, während die [SHIFT]- und die entsprechende Funktionstaste ([F1] – [F4]) gedrückt wird. Nach Eingabe des gewünschten Wertes drücken Sie die [EDIT]-Taste (ENTER), um den Wert letztlich einzugeben (der Wert hört auf zu blinken).

(Diese Eingabemethode steht nicht für alle Parameter zur Verfügung.)



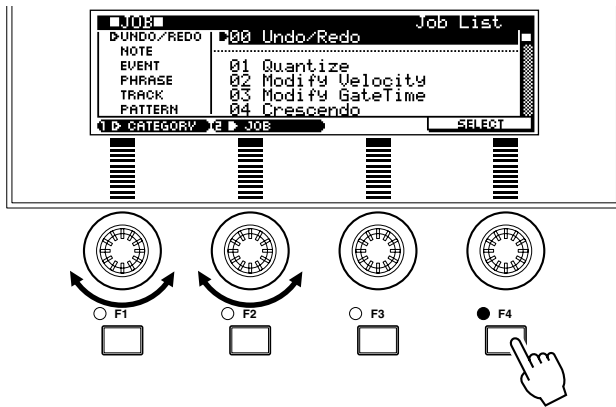
### Auswählen und Ausführen von Befehlen

Befehle werden mit den Tasten [F1] – [F4] ausgewählt und ausgeführt. Wenn der Befehl möglich ist, erscheint dessen Name hervorgehoben über der Funktionstaste unten im Display, und die LED der entsprechenden Funktion leuchtet.



### Auswählen von Jobs

Auf den Job-Listen-Seiten des PATTERN-, PATTERN-CHAIN-, SONG- und SAMPLING-Modus werden [Drehregler 1] und [Drehregler 2] benutzt, um den Cursor auf den gewünschten Job zu bewegen, und mit [F4] wird der Job dann ausgewählt.



### Zeicheneingabe

Style-Namen, Song-Namen, Dateinamen bei der Speicherung von Dateien usw. werden alle mit dem gleichen Vorgang eingegeben. Es folgt ein Beispiel für die Eingabe eines Dateinamens.

Ein Drehregler, zwei Funktionstasten, die Klaviatur sowie die Tasten [CAPS] und [PAD1] und [PAD2] werden für die Eingabe des Namens benutzt.

1. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 2] auf die gewünschte Zeichenposition.
2. Drücken Sie eine weiße oder schwarze Taste auf der Klaviatur, um das gewünschte Zeichen auszuwählen.

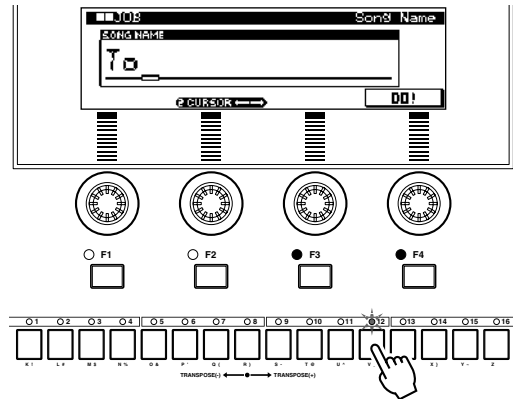
Halten Sie die Taste [CAPS] gedrückt, während Sie eine Taste drücken, um einen Großbuchstaben einzugeben.

Halten Sie [SHIFT] gedrückt und benutzen Sie die weißen Keyboard-Pads für die Eingabe der Zeichen.

Drücken Sie die Taste [PAD1] (SPACE), um ein Leerzeichen einzugeben.

Drücken Sie [PAD2] (DEL), wenn Sie das Event an der Cursor-Position löschen möchten.

3. Drücken Sie [F4], um das ausgewählte Zeichen einzugeben.



**HINWEIS**

Die Namen der Dateien und Ordner werden automatisch als Großbuchstaben eingefügt.

### Auswählen von Spuren

Halten Sie die [TRACK SELECT]-Taste gedrückt und drücken Sie diejenige weiße Taste auf der Klaviatur, die der auszuwählenden Spur entspricht. Die LED der entsprechenden Taste blinkt.

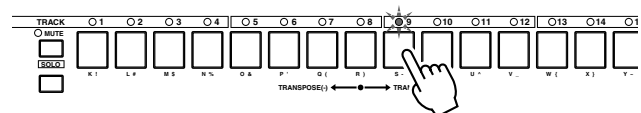
Die Spurnummern sind oberhalb der weißen Tasten aufgedruckt.

Spuren können bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste auch mit den schwarzen Tasten [TR-] und [TR+] ausgewählt werden.

Gruppen von Spuren können bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste mit den schwarzen Tasten [All], [1-8] oder [9-16] ausgewählt werden.

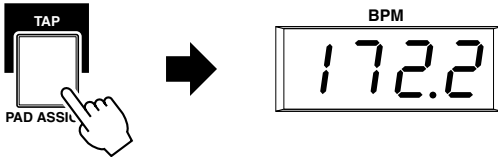
Während die [TRACK SELECT]-Taste gedrückt gehalten wird, leuchten die LEDs, sie blinken, oder sie bleiben dunkel, um den Status der Spur anzuzeigen, wie folgend illustriert:

- Leuchten ..... Die zugehörige Spur enthält Daten.
- Blinken ..... Die zugehörige Spur ist ausgewählt.
- Aus..... Die zugehörige Spur enthält keine Daten.



## Tap - Tempoeingabe

Mit dieser Funktion können Sie einen BPM-Wert eingeben, indem Sie die [TAP]-Taste im entsprechenden Tempo "anschlagen". Tippen Sie im PATTERN-, PATTERN-CHAIN- oder SONG-Modus drei- oder viermal nacheinander genau im Tempo auf die [TAP]-Taste, um den richtigen BPM-Wert automatisch ermitteln zu lassen und einzugeben.

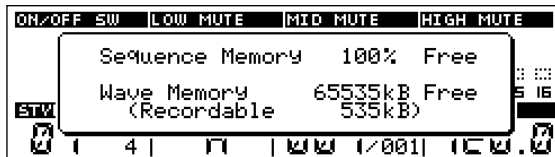


Tippen Sie mehrmals auf die Taste, um das Tempo einzustellen.

## Anzeige des verfügbaren Speicherplatzes

Wenn Sie [UTILITY] bei gehaltener [SHIFT]-Taste drücken, wird der verfügbare Speicherplatz angezeigt, während Sie die Tasten gedrückt halten. Die Menge der Daten, die aufgenommen werden können (der verfügbare Speicherplatz für die Aufnahme oder das Laden von Samples) kann sich erhöhen, wenn die Funktion "Wave Memory Optimize" im Utility-Modus ausgeführt wird.

Dieser Eintrag wird im Standby-Modus für Sampling oder Sequenzaufnahme (und auch während der Aufnahme) nicht angezeigt.



## Initialisiert die Master-Effect-Einstellungen

Drücken Sie [MASTER], bei gehaltener [SHIFT]-Taste um die Seite "Master Effect" aufzurufen.

## Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)

Der Job "Undo" macht die Änderungen der jeweils letzten Operation rückgängig und stellt die davor bestehenden Daten wieder her.

Der "Redo"-Job macht den letzten "Undo"-Befehl rückgängig und stellt die vorgenommenen Änderungen wieder her.

Undo kann durch Drücken von [JOB] bei gehaltener [SHIFT]-Taste von jeder Seite aus ausgeführt werden, mit Ausnahme der Seiten "Save", "Load" und "Edit". Undo und Redo werden mit jedem Druck auf die [JOB]-Taste abwechselnd gewählt.

### HINWEIS

- Undo/Redo kann nicht benutzt werden, während der Sequenzer-Wiedergabe oder -Aufnahme, oder während die Arpeggiefunktion läuft.
- Undo/Redo funktioniert nicht für Änderungen an Sample-Voices.

## Auto Repeat

### (automatische Wiederholungsfunktion)

Die Sequenzertasten [◀◀] und [▶▶] beinhalten eine automatische Wiederholungsfunktion. Halten Sie eine der Tasten fortwährend gedrückt, um in der entsprechenden Richtung zu "spulen".

### Autoload (automatische Ladefunktion)

Wenn das Gerät eingeschaltet wird, während eine der folgend aufgelisteten weißen Tasten gedrückt wird, ist die Autoload-Funktion aktiviert und die zugehörige Datei wird automatisch geladen.

Die mittels der Autoload-Funktion zu ladenden Dateien müssen zunächst erzeugt und auf der entsprechenden SAVE-Seite mit den Namen "AUTOLOAD\_1 – AUTOLOAD\_9" und mit dem Dateityp "ALL" gespeichert werden.

Sobald eine Datei einmal eingestellt wurde, wird sie automatisch geladen, ohne daß Sie eine Taste auf der Klaviatur drücken müssen.

- Weiß Taste [1] ..... AUTOLD\_2.R2A
- Weiß Taste [2] ..... AUTOLD\_2.R2A
- Weiß Taste [3] ..... AUTOLD\_3.R2A
- Weiß Taste [4] ..... AUTOLD\_4.R2A
- Weiß Taste [5] ..... AUTOLD\_5.R2A
- Weiß Taste [6] ..... AUTOLD\_6.R2A
- Weiß Taste [7] ..... AUTOLD\_7.R2A
- Weiß Taste [8] ..... AUTOLD\_8.R2A
- Weiß Taste [9] ..... AUTOLD\_9.R2A
- Weiß Taste [10] ..... Auto-Load-Funktion aus

Wenn Sie zum Beispiel an einem Projekt arbeiten, und zwischendurch eine Pause machen und ausschalten möchten, speichern Sie das Projekt unter dem Namen "AUTOLD\_1". Halten Sie dann beim nächsten Einschalten die weiße Taste [1] gedrückt – und das Projekt wird automatisch geladen.

### HINWEIS

- Wenn ein SCSI-Laufwerk angeschlossen ist, wird zuerst die Speicherkarte in der Reihenfolge der Dateien abgesucht, dann werden die Laufwerke mit den SCSI-IDs 0–7 der Reihe nach abgesucht, und die erste passende Datei wird geladen.
- Als Werksvoreinstellung wird die Datei "AUTOLD\_1.R2A" automatisch geladen.

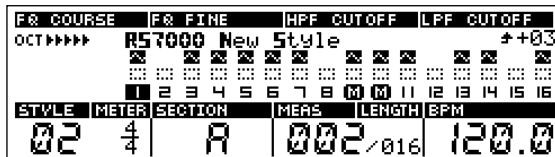
# Kapitel 2. Der Pattern-Modus

Über den Pattern-Modus.....	70
1. Pattern-Wiedergabe .....	72
2. Zusammenstellung von Phrasen zu Patterns (Patch).....	75
3. Aufnehmen von Phrasen.....	77
4. Einem Pattern Groove hinzufügen .....	85
5. Abspieleffekte.....	87
6. MIDI Delay .....	90
7. Einstellen der Lautstärke und der Effekte für jede Spur (Mixer) .....	93
8. Voice-Bearbeitung (Voice Edit).....	97
9. Effekte hinzufügen .....	104
10. AEinstellungen für Arpeggio und die zuweis- baren Drehregler (Assignable) – Setup... ..	107
11. MMaster EQ und Effekte.....	111
12. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern .....	114
13. Von Speicherkarte oder Datenträger laden.....	126
14. Pattern- & Phrase-Bearbeitung – di Pattern-Jobs .....	133
15. Phrasenbearbeitung (Phrase Edit) .....	154

# Über den Pattern-Modus

Dieser Modus wird benutzt, um Patterns zu erzeugen und wiederzugeben. Patterns können mit bis zu 16 Spuren erzeugt werden. Phrasen, aus denen die Patterns bestehen, können in diesem Modus aufgenommen und bearbeitet werden. Drücken Sie die Taste [PATTERN], um in den PATTERN-Play-Modus zu schalten. Die Pattern-Play-Seite erscheint im LC-Display.

PATTERN Play



**HINWEIS**  
Für weitere Informationen über Patterns und Phrasen siehe "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 59.

## Unterbetriebsarten des Pattern-Modus

Der SONG-Modus besteht aus den folgenden 15 Unterbetriebsarten (Sub-Modi).

- **PATTERN Play ... (Seite 72)**

Patterns können ausgewählt und abgespielt werden. Diese Anzeige erscheint immer als erste, wenn der PATTERN-Modus aufgerufen wird.

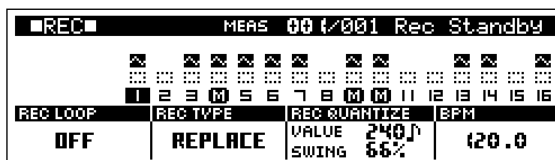
- **PATTERN Patch ... (Seite 75)**

Hier werden Phrasen zu Patterns zusammengestellt.



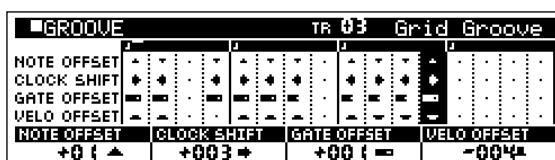
- **Phrase Recording ... (Seite 77)**

Hier können durch Aufnahme als "User"-Phrasen eigene Phrasen erzeugt werden.



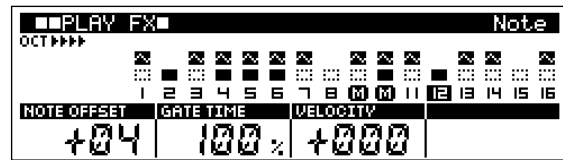
- **Groove ... (Seite 85)**

Hier können Sie Variationen des Grooves und des Feelings auf einzelne Spuren anwenden.



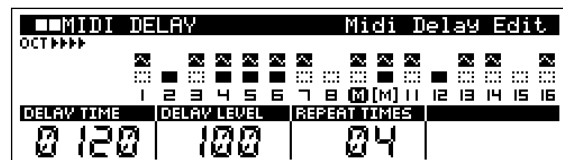
- **Play Effects ... (Seite 87)**

Hier können Sie einzelnen Spuren mehr Tiefe und einen volleren Klang verleihen.



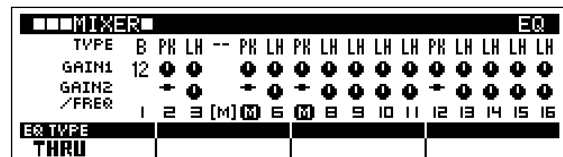
- **MIDI Delay ... (Seite 90)**

Hier wird ein spezieller Verzögerungseffekt (MIDI-Delay) auf einzelne Spuren angewendet.



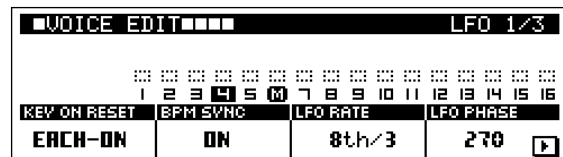
- **Mixer ... (Seite 93)**

Hier stellen Sie die Lautstärke (Volume), den Effektanteil und andere Parameter für jede einzelne Spur ein.



- **Voice Edit ... (Seite 97)**

In diesem Modus bearbeiten Sie die jeder Spur zugeordneten Voices.



### ● Effect ... (Seite 104)

Hier stellen Sie die Effekte der Effektstufen REVERB, DELAY/CHORUS und VARIATION ein.

EFFECT TYPE		EFFECT TYPE	
VARIATION TYPE	DELAY TYPE	REVERB TYPE	
036 FLANGER	25 ECHO	01 HALL	

### ● Setup ... (Seite 107)

Bietet Zugang zum Arpeggiator, den Regler-Zuordnungen (Assignments), den Einstellungen für die MIDI-Kanäle und den AD-Eingang.

Knob Assign		
KNOB SELECT	PARAMETER (MIDI OUT)	TRACK
01 BeatStretch	BeatStretch (-----)	AUTO
02 ClockShift	ClockShift (-----)	AUTO
03 Swing	Swing (-----)	AUTO
04 GateTime	GateTime (-----)	AUTO
05 MidiDelay	DlyLevel (-----)	AUTO

### ● Master ... (Seite 111)

Hier erreichen Sie die Gesamtklangregelung (Master EQ) und die Master-Effekteinstellungen.

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB

### ● Save ... (Seite 114)

Hier speichern Sie Daten auf Speicherkarte oder auf Diskette.

SAVE		Save
1 FILE TYPE PATT	2 PATTERN 01 *****	00015520 KB FREE CARD
OK		SAVE <input type="radio"/> SCSI <input checked="" type="radio"/> CARD

### ● Load ... (Seite 126)

Hier laden Sie Daten von Speicherkarten oder von Diskette.

LOAD		Load
CARD <input type="radio"/> SCSI <input checked="" type="radio"/> CARD	FILE TYPE PATT	LOAD OK

### ● Job ... (Seite 133)

Ermöglicht den Zugang zu den Bearbeitungsfunktionen (Jobs) für Patterns und Phrasen.

JOB		Job List
DUNDO/REDO	00 Undo/Redo	
NOTE		
EVENT	01 Quantize	
PHRASE	02 Modify Velocity	
TRACK	03 Modify GateTime	
PATTERN	04 Crescendo	

### ● Phrase Edit ... (Seite 154)

Hier können Sie Daten aufgenommenen Phrasen bearbeiten oder neue hinzufügen.

EDIT TR 01		Edit Change
4/4		
TOP		
001:1-000	Pan [010] +23	[...]
001:1-000	INRPN [018-015]	014-015
001:2-000	HP [000-001-000]	[ArandPn]
001:3-000	HP	-4005

# 1. Pattern-Wiedergabe

## Auswahl und Wiedergabe von Patterns.

Diese Anzeige erscheint immer als erste, wenn die [PATTERN]-Taste gedrückt wird, um in den PATTERN-Modus zu schalten.

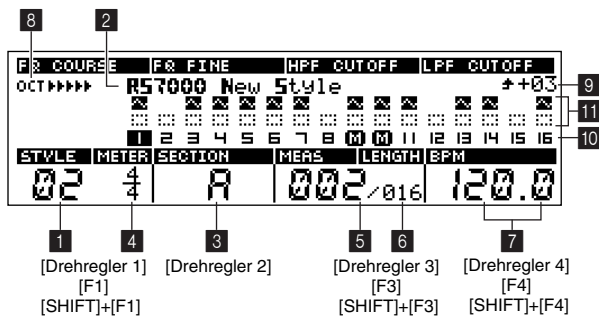
### Pattern-Wiedergabe – Bedienung

1. Wählen Sie das wiederzugebende Pattern aus, indem Sie die Parameter STYLE (Stilform des Pattern) und SECTION (musikalischer Abschnitt) einstellen.
2. Wenn die [PLAY]-Taste gedrückt wird, blinkt die PLAY-Anzeige, und die Pattern-Wiedergabe läuft.
3. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.

**HINWEIS**

Die Parameter auf der Seite PATTERN Play können auch während der Pattern-Wiedergabe geändert werden. Änderungen, die während der Wiedergabe erfolgen, werden als Pattern-Daten gespeichert. (wenn MEMORY PROTECT ausgeschaltet ist (OFF)).

### Parameter dieser Anzeige



- 1 **STYLE (Style-Nummer)**  
..... [Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Ziffernblock
- 2 **Style-Name**
- 3 **SECTION** .....[Drehregler 2]  
[Einstellungen]  
Style-Nummer 01 – 64  
Style-Name Wird nur angezeigt  
Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

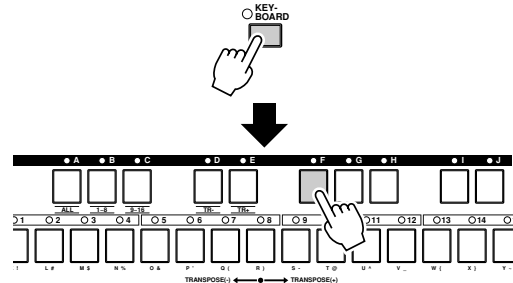
Das wiederzugebende Pattern wird durch Angabe der STYLE-Nummer und der SECTION ausgewählt.

**HINWEIS**

Für weitere Informationen über Styles und Sections siehe "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 59.

### [Auswahl der Section – Bedienung]

Die Sections A bis J können auch auf der Klaviatur ausgewählt werden. Drücken Sie die [KEYBOARD]-Taste, so daß deren LED erlischt, und benutzen Sie dann die schwarzen Tasten zur Auswahl der entsprechenden Section.



Die LEDs der schwarzen Tasten zeigen den "Zustand" oder Status der Section wie folgt an:

- Leuchten ..... Die entsprechende Section enthält Notendaten.
- Blinken ..... Die entsprechende Section ist ausgewählt.
- Aus..... Die entsprechende Section enthält keine Notendaten.

- 4 **Taktmaß** .....[F1] → [Drehregler 1]  
[Einstellungen] 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4  
Gibt das Taktmaß des Pattern an.  
Benutzen Sie [F1], um den Cursor auf den Taktmaß-Parameter zu bewegen, und stellen Sie dann [Drehregler 1] wie gewünscht ein.
- 5 **MEAS (Measure = Takt)**  
..... [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock
- 6 **LENGTH**  
..... [F3] → [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock  
[Einstellungen]  
Takt.....001 – Länge  
Länge.....001 – 256

MEAS (Measure = Takt) zeigt während der Wiedergabe die aktuelle Taktnummer.  
[Drehregler 3] kann benutzt werden, um die Taktnummer und damit die Wiedergabeposition zu ändern.  
LENGTH (Länge) zeigt die Länge des Pattern in Takten an.  
Die Länge des Pattern kann verändert werden, indem Sie den Cursor mit [F3] auf LENGTH bewegen und dann die Länge mit [Drehregler 3] einstellen.

**HINWEIS**

- Die Tasten [◀], [◀◀] und [▶▶] können ebenfalls benutzt werden, um die Taktnummer zu ändern (auch während der Wiedergabe).
- Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie [STOP] betätigen, um den aktuellen Takt als Jump-Position zu definieren (dieser Takt wird immer dann angefahren, wenn Sie die Wiedergabe anhalten). Um die Jump-Position wieder zu löschen, müssen Sie [SHIFT] gedrückt halten, während Sie [◀◀] oder [▶▶] betätigen.



**7 BPM (Tempo) ..... [Drehregler 4], [F4] → [Drehregler 4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock [Einstellungen] 001,0 – 300,0 (BPM)**

Stellt das Wiedergabetempo des Pattern ein. Benutzen Sie [Drehregler 4], um die BPM-Zahl (Beats per Minute) in Einerschritten zu ändern, oder drücken Sie [F4], um den Cursor rechts des Dezimalpunktes zu bewegen und stellen Sie das Tempo dort mit [Drehregler 4] in Schritten von 0,1 BPM ein.

**HINWEIS**  
Die BPM-Zahl kann auch mit der [TAP]-Taste eingestellt werden (Seite 68).

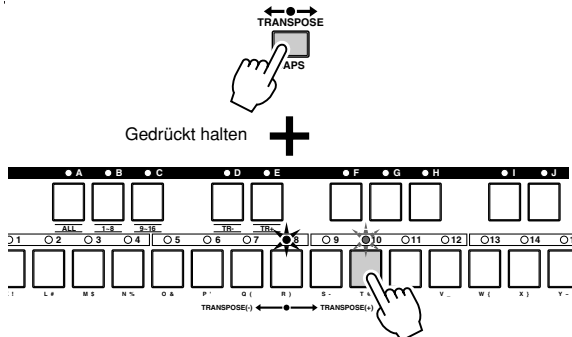
**8 OCT (Oktave) [Einstellungen] -5 Oktaven – +5 Oktaven**

Zeigt die aktuelle Einstellung der Oktavlage der Klaviatur an. Jeder “◀” im Display entspricht einer Oktave nach unten, und jeder “▶” entspricht einer Oktave nach oben. Die Oktavlage der Klaviatur können Sie ändern, indem Sie die [KEYBOARD]-Taste drücken, so daß deren LED leuchtet, und dann die Lage mit den Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] einstellen. Drücken Sie die Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] gleichzeitig, um die normale Oktavlage einzustellen (keine Verschiebung).

**9 Transpose (Transponieren) [Einstellungen] -36 – 0 – +36 (Halbtöne)**

Transponiert die Tonhöhe für die Pattern-Wiedergabe. Die Transposition wird in Halbtonschritten eingestellt. Die Einstellung “12” transponiert um eine Oktave.

**[Vorgehensweise]**  
Die Transposition wird eingestellt, indem Sie die [TRANSPOSE]-Taste festhalten und die entsprechende Taste auf der Klaviatur unterhalb oder oberhalb der Taste C3 (dem mittleren C, bzw. Spur 8) drücken, je nach der gewünschten Transposition. Während Sie die [TRANSPOSE]-Taste gedrückt halten, leuchtet die LED der Taste C3, und die LED der gewählten Taste für die Transposition blinkt. Wenn eine schwarze Taste gedrückt wird, leuchten die LEDs links und rechts dieser Taste. Wenn Sie um mehr als eine Oktave transponieren möchten, drücken Sie zunächst die Taste [OCT DOWN] oder [OCT UP] und dann die gewünschte Taste auf der Klaviatur.

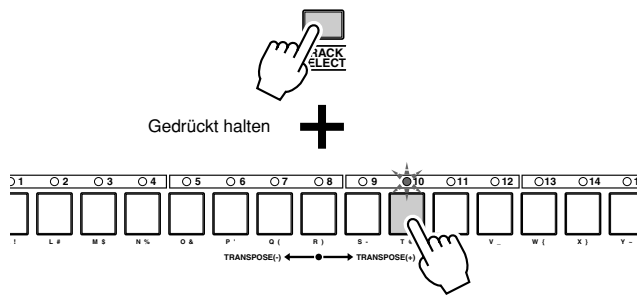


**10 Spur [Einstellungen] 01 – 16**

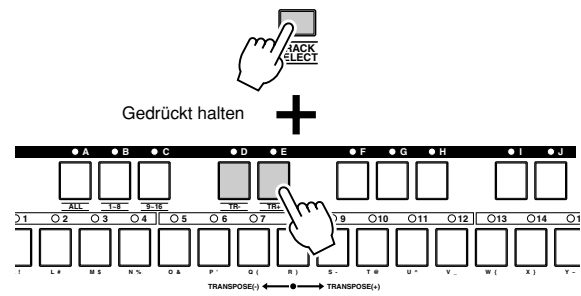
Zeigt die Spurnummern. Die momentan ausgewählte Spurnummer ist hervorgehoben.

**[Spurauswahl – Bedienung]**  
Halten Sie die [TRACK SELECT]-Taste gedrückt und drücken Sie diejenige weiße Taste auf der Klaviatur, die der auszuwählenden Spur entspricht. Die LED der entsprechenden Taste blinkt. Die Spurnummern sind oberhalb der weißen Tasten aufgedruckt. Während die [TRACK SELECT]-Taste gedrückt gehalten wird, leuchten die LEDs, sie blinken, oder sie bleiben dunkel, um den Status der Spur anzuzeigen, wie folgend illustriert:

- Leuchten .... Die zugehörige Spur enthält Daten.
- Blinken ..... Die zugehörige Spur ist ausgewählt.
- Aus..... Die zugehörige Spur enthält keine Daten.



**HINWEIS**  
Wenn die LEDs sowohl der Tasten [KEYBOARD] und [MUTE] dunkel sind, können Spuren direkt ausgewählt werden, indem Sie die weißen Tasten auf der Klaviatur drücken. Die Sequenz der entsprechenden Spur wird wiedergegeben, so lange die Taste gedrückt ist. Spuren können bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste auch mit den schwarzen Tasten [TR-] und [TR+] ausgewählt werden.



## 11 Spurstatus

Zeigt an, ob die entsprechende Spur Daten enthält oder nicht, sowie den Mute- (Stummschaltungs-) oder Solo-Status der Spur.

■: Die Spur enthält Sequenz-Daten.

□: Die Spur ist leer.

Ⓜ: Die Spur ist stummgeschaltet (diese Spur erklingt nicht).

[S]: Die Spur ist Solo geschaltet (alle anderen Spuren werden vorübergehend stummgeschaltet, und nur diese eine Spur erklingt).

◻: Dieser Spur sind Sample Daten zugewiesen.

### [Mute & Solo – Bedienung]

- Um eine Spur stummzuschalten (Mute), drücken Sie zuerst die [MUTE]-Taste, so daß deren LED leuchtet. Um eine Spur Solo zu schalten, drücken Sie die [MUTE]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste, so daß die LED blinkt.

#### HINWEIS

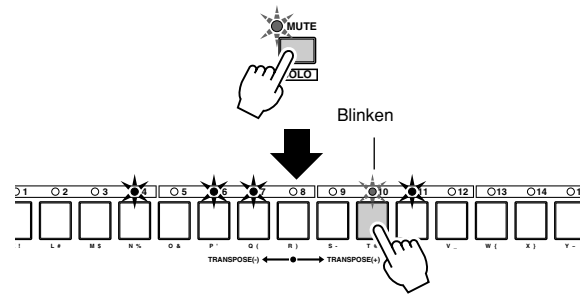
Während die LED der [MUTE]-Taste leuchtet oder blinkt, leuchten die LEDs, sie blinken, oder sie bleiben dunkel, um den Status der Spur anzuzeigen, wie folgend illustriert:

Leuchten..... Die zugehörige Spur enthält Daten.  
 Blinken..... Die zugehörige Spur ist stumm- oder Solo geschaltet.  
 Aus ..... Die zugehörige Spur enthält keine Daten.

- Drücken Sie eine weiße Taste auf der Klaviatur, um die entsprechende Spur stumm- oder Solo zu schalten.

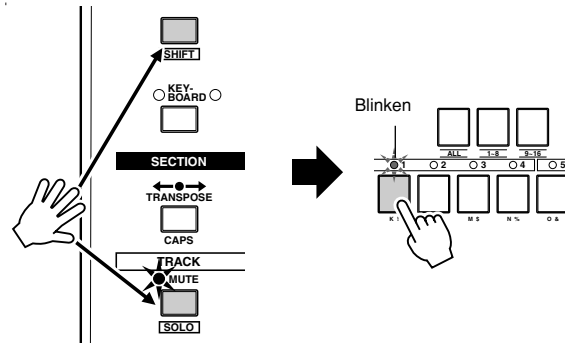
### • Stummschaltung (Mute)

Wenn eine weiße Taste gedrückt wird, um eine Spur stummzuschalten, blinkt die LED der Taste. Weitere weiße Tasten können gedrückt werden, um mehrere Spuren stummzuschalten.



### • Solo

Wenn eine weiße Taste gedrückt wird, um eine Spur Solo zu schalten, blinkt die LED der Taste. Wenn eine andere weiße Taste gedrückt wird, gilt die Solo-Funktion für die neue Spur (es kann nur eine Spur zur Zeit Solo geschaltet werden).



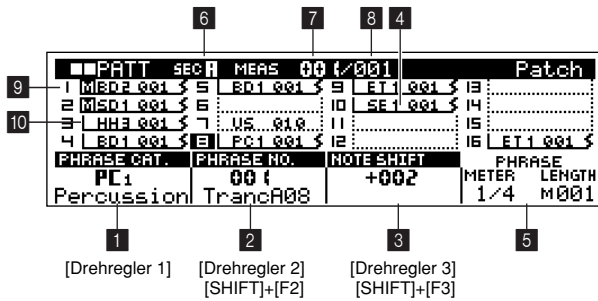
- Wenn die [MUTE]-Taste gedrückt wird so daß deren LED erlischt, wird die Solo-Funktion ausgeschaltet, und alle Spuren sind zu hören. Stummgeschaltete Spuren bleiben stummgeschaltet.

## 2. Zusammenstellung von Phrasen zu Patterns (Patch)

Phrasen können zu Patterns kombiniert werden.

Bei jedem Druck auf die [PATTERN]-Taste werden abwechselnd die Seiten "PATTERN Play" und diese Seite ("PATTERN Patch") aufgerufen.

Parameter dieser Anzeige



### 1 PHRASE CAT. (Phrasenkategorie)...[Drehregler 1]

### 2 PHRASE NO. (Phrasennummer)

..... [Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock

#### [Einstellungen]

Phrasenkategorie	No Phrase (Keine), US (User) Für weitere Informationen über die vorgegebenen Phrasenkategorien beachten Sie bitte den Anhang (Seite 313)
Phrasennummer	001 – 256 (Der tatsächliche Bereich hängt von der gewählten Phrasenkategorie ab.)

Wählen Sie eine Phrasenkategorie und eine Phrasennummer, um der momentan ausgewählten Spur eine Phrase zuzuweisen.

#### HINWEIS

Siehe Seite 72 in "1. Pattern-Wiedergabe" zum Auswählen von Spuren.

### 3 NOTE SHIFT

..... [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

#### [Einstellungen] -127 – +127 (Halbtöne)

Verschiebt die Tonhöhe der Notendaten der aktuellen Phrase in Halbtonschritten nach oben oder unten (Transponierung).

#### HINWEIS

Wenn eine Phrase verschoben wird, die eine Schlagzeug-Voice benutzt, werden die Instrumente geändert.

### 4 Phrase

Zeigt die Phrasen an, die jeder Spur zugewiesen sind. Die Zuordnung der Phrasen erfolgt mit [Drehregler 1] und [Drehregler 2].

Die Phrase-"Kästchen" im Display zeigen Folgendes an:

- ..... Eine User-Phrase ohne Daten.
- FX:001** ..... Die Phrase ist kürzer als die angegebene Patternlänge.
- FX:001\$** ..... Die Phrase ist länger als die angegebene Patternlänge.
- FX:001#** ..... Die Phrase ist kürzer als die angegebene Patternlänge.

### 5 PHRASE METER, PHRASE LENGTH

Zeigt das Taktmaß und die Länge (in Takten) der Phrase, die der momentan ausgewählten Spur zugewiesen ist.

### 6 SEC (Section)

#### [Einstellungen]

Section      A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Zeigt die momentan ausgewählte Section an.

#### HINWEIS

Siehe Seite 72 in "1. Pattern-Wiedergabe" zum Auswählen von Spuren.

### 7 MEAS (Measure = Takt)

### 8 LENGTH

MEAS zeigt während der Wiedergabe den aktuellen Takt an. Bei "Length" wird die Länge des Pattern in Takten angezeigt.

#### HINWEIS

Mit den Tasten [◀], [◀◀] und [▶▶] kann die Taktzahl verändert werden (auch während der Wiedergabe).

## 9 Spur

Spurnummern.

Die momentan ausgewählte Spurnummer ist hervorgehoben.


### HINWEIS

Siehe Seite 72 in "1. Pattern-Wiedergabe" zum Auswählen von Spuren.

## 10 Spurstatus

Zeigt an, ob die entsprechende Spur Daten enthält oder nicht, sowie den Status der Spur.

: Dieser Spur sind Sample Daten zugewiesen.

: Die Spur ist stummgeschaltet (diese Spur erklingt nicht).

[S]: Die Spur ist Solo geschaltet (alle anderen Spuren werden vorübergehend stummgeschaltet, und nur diese eine Spur erklingt).

### HINWEIS

Siehe Seite 72 in "1. Pattern-Wiedergabe" für das Stumm- und Solo schalten von Spuren.

## Zusammensetzen von Patterns

1. Benutzen Sie die MODE-Taste [UTILITY], um die Seite SYSTEM aufzurufen, und schalten Sie dann mit [Drehregler 4] den Speicherschutz ("MEMORY PROTECT") auf "OFF" (Seite 257).
2. Rufen Sie mit der [PATTERN]-Taste die Seite "PATTERN Play" auf, und wählen Sie mit den Parametern STYLE und SECTION das Pattern, das Sie erstellen möchten.  
Wenn Sie möchten, können Sie dem Style einen Namen geben (Seite 153).
3. Drücken Sie [F3], um den Cursor auf den Parameter LENGTH zu bewegen, und benutzen Sie [Drehregler 3] (LENGTH), um die Länge des Pattern zu wählen.
4. Drücken Sie [F1] um den Cursor auf den Parameter METER zu bewegen, und benutzen Sie [Drehregler 1] (METER), um das gewünschte Taktmaß zu wählen.
5. Drücken Sie nochmals die [PATTERN]-Taste, um die Seite PATTERN Patch aufzurufen.
6. Wählen Sie eine Spur, der Sie eine Phrase zuweisen möchten (Seite 67).
7. Benutzen Sie [Drehregler 1] (PHRASE CAT.) und [Drehregler 2] (PHRASE NO.), um die Phrase auszuwählen, die der ausgewählten Spur zugewiesen werden soll. Mit [PLAY] können Sie die Phrasen während der Auswahl anhören.
8. Wenn nötig können Sie mit [Drehregler 3] (NOTE SHIFT) für die aktuelle Phrase einen Note-Shift-Wert angeben.
9. Um den BPM-Wert anzugeben, schalten Sie mit [PATTERN] in den PATTERN-Play-Modus und stellen Sie das Tempo mit [Drehregler 4] (BPM) beliebig ein.
10. Benutzen Sie die SUB-MODE-Tasten (GROOVE ... SETUP), um weitere Parameter wie gewünscht einzustellen (lesen Sie dazu die entsprechenden SUB-MODE-Abschnitte dieser Bedienungsanleitung).

## 3. Aufnahmen von Phrasen

Sie können eigene Phrasen erzeugen, indem Sie Ihr Spiel in User-Phrasen aufzeichnen.

Es stehen drei Aufnahmemodi zur Verfügung: Echtzeitaufnahme, schrittweise Aufnahme, und schrittweise Aufnahme im Raster.

### HINWEIS

Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, achten Sie darauf, daß die Funktion "MEMORY PROTECT" im UTILITY-Modus auf "OFF" (ausgeschaltet) ist (Seite 257). Es kann nicht aufgenommen werden, wenn der Speicherschutz eingeschaltet ist.

### Die Phrase-Recording-Anzeige

Für die Aufnahme von Phrasen gibt es die folgenden Anzeigen im Display.

#### ● Record Standby (PATTERN Play) ... (Seite 78)

Diese Seite wird benutzt, um die Aufnahme von Spieldaten in der momentan ausgewählten Phrase vorzubereiten.

Parameter wie Loop Recording (Schleifenaufnahme), Type (Aufnahmemodus) und Quantisierung können auf dieser Seite erreicht werden.

REC		MEAS 00 / 001		Rec Standby											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
REC LOOP	REC TYPE	REC QUANTIZE	BPM												
OFF	REPLACE	VALUE 240	120.0												
		SWING 55%													

#### ● Record Standby (PATTERN Patch) ... (Seite 79)

Diese Seite wird benutzt, um die Aufnahme von Spieldaten in einer beliebigen Phrase vorzubereiten.

Hier können Sie die Voice auswählen und falls nötig eine Transposition durchführen.

PATT		MEAS 00 / 001		Rec Step		
1	MIDI 001	5	BD1 001	9	13	
2	SD1 001	6	10	US 010	14	
3	HH3 001	7	US 001	11		
4	CR2 001	8	MFC1 001	12	US 001	16
BANK	PGM	TRANS/OFF	PHRASE			
053 007	031	OFF	METER LENGTH			
SyBa&Ld2	FatLoBas		4/4 M001			

#### ● Echtzeitaufnahme ... (Seite 80)

Dieser Aufnahmemodus ermöglicht die Aufnahme von Noten, die auf dem RS7000 gespielt wurden, von Parameter-Änderungen, die mit den zuweisbaren Reglern (Assignable) vorgenommen wurden sowie von Spieldaten von externen MIDI-Geräten in Echtzeit. Die Aufnahme kann auch während der Wiedergabe anderer Spuren erfolgen.

#### Echtzeitaufnahme: "Replace" (Ersetzen) ... (Seite 80)

Jegliche Daten der aufzunehmenden Spur werden gelöscht (überschrieben) und durch die neuen Spieldaten ersetzt. Diese Methode empfiehlt sich, wenn Sie für den gleichen Part mehrfache Aufnahmeversuche machen möchten.

#### Echtzeitaufnahme: "Overdub" (Überlagern) ... (Seite 80)

In diesem Modus können Sie dem bestehenden Material auf der Spur neue Daten hinzufügen. Die bestehenden Spieldaten werden nicht gelöscht. Auf diese Weise können Sie neue Parts aufnehmen, indem Sie bei jeder neuen Aufnahme nur Teile dazuspielen.

#### ● Schrittweise Aufnahme ... (Seite 80)

In diesem Modus können Noten einzeln nacheinander aufgenommen werden. Mit der schrittweisen Aufnahme können Sie sehr leicht User-Phrasen aufnehmen, die Sie "in Echtzeit", d. h. live, nicht spielen könnten.

Noten werden eingegeben, indem Sie zuerst den Notentyp angeben und dann die Note auf der Klaviatur spielen.

REC		EVENT TYPE		NOTE		Step Rec	
OCT	TR 12	4/4	0011	0012	0013	0014	
POINTER	STEP	VELOCITY	GATE TIME				
00	1:03:000	(0 120)	120	090%			
REST	TIE	DELETE	BACK DELETE				

#### ● Schrittweise Aufnahme im Raster ... (Seite 83)

Wie bei der schrittweisen Aufnahme werden hier die Noten einzeln nacheinander aufgenommen. Nach Angabe der Tonhöhe der Note wird diese an der Rasterposition (Zeitraster) eingefügt, die wiederum über die Klaviatur angegeben wird.

Diese Methode ist besonders für die Eingabe von Schlagzeugnoten und Sequenzer-Phrasen mit aufeinanderfolgenden Noten gleicher Tonhöhe geeignet.

REC		MEAS 00 / 001		Grid Step				
OCT	TR 12	4/4	0011	0012	0013	0014	0015	0016
NOTE	GATE TIME	VELOCITY	BPM					
C#-2	143%	103	120.0					

## Aufnahmebereitschaft (Record Standby)

Entspricht dem Zustand "Aufnahme+Pause" für die momentan ausgewählte User-Phrase.

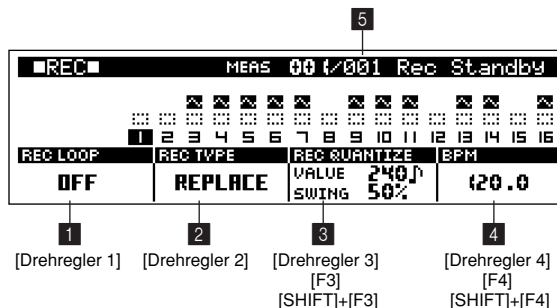
### Record Standby – Bedienung

1. Rufen Sie mit der Taste [PATTERN] den PATTERN-Play-Modus auf.
2. Wählen Sie das Pattern, für das eine Phrase aufgenommen werden soll.
3. Wählen Sie bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste mit den weißen Tasten eine leere Spur.
4. Schalten Sie mit der Taste [REC] auf die Seite "Rec Standby". Wenn vor Betätigung der [REC]-Taste die Seite "PATTERN Play" angezeigt war, erscheint die Anzeige "PATTERN Play Rec Standby". Wenn vor Betätigung der [REC]-Taste die Seite "PATTERN Patch" angezeigt war, erscheint die Anzeige "PATTERN Patch Rec Standby".

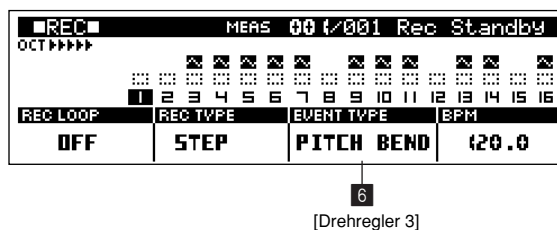
### Parameter dieser Anzeige

#### Record Standby (PATTERN Play)

#### REC TYPE = REPLACE oder OVERDUB



#### REC TYPE = STEP



#### 1 REC LOOP (Record Loop – Aufnahmeschleife)

..... [Drehregler 1]  
 [Einstellungen] ON, OFF

Schaltet die Schleifenaufnahme ein (ON) oder aus (OFF).  
 Wenn eingeschaltet, wird die Phrase während der Echtzeitaufnahme ständig wiederholt. Dies ist sinnvoll z. B. bei der Aufnahme von Schlagzeug-Rhythmen, bei der Sie in jedem Durchgang ein weiteres Instrument aufnehmen möchten.  
 In der Einstellung OFF stoppt die Aufnahme nach einem Phrasendurchlauf.

#### 2 REC TYPE (Record Type – Aufnahmeart)

..... [Drehregler 2]  
 [Einstellungen] REPLACE, OVERDUB, STEP, GRIDSTEP

Wählt den Aufnahmemodus.  
 Für weitere Informationen zu den Songs siehe Kapitel "3: Aufnahmen von Phrasen" auf der vorhergehenden Seite.

#### 3 REC QUANTIZE (Aufnahmequantisierung)

..... [Drehregler 3]  
 [F3] → [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

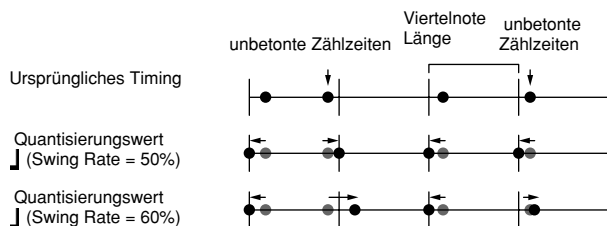
[Einstellungen]  
 VALUE (Wert)  
 OFF, 60  $\underline{\underline{F}}$  (32<sup>tel</sup> Note), 80  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}$  (16<sup>tel</sup>-Triole),  
 120  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}$  (16<sup>tel</sup>-Note), 160  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}\underline{\underline{E}}$  (8<sup>tel</sup>-Triole),  
 240  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}\underline{\underline{E}}$  (8<sup>tel</sup>-Note), 320  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}$  (Vierteltriole),  
 480  $\underline{\underline{F}}$  (Viertelnote)  
 SWING  
 OFF wenn VALUE = OFF ist  
 50% – 75%, wenn VALUE = 60  $\underline{\underline{F}}$ , 120  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}$ , 240  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}$ ,  
 480  $\underline{\underline{F}}$   
 66% – 83%, wenn VALUE = 80  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}$ , 160  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}\underline{\underline{E}}$ , 320  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{E}}$

Die sogenannte Quantisierung ist eine Timing-Korrektur von Noten, die während der Aufnahme nicht exakt auf den Schlag gespielt wurden.

Die Parameter für die Aufnahmequantisierung können im Rec Standby-Modus eingestellt werden, wenn eine der Aufnahmearten REPLACE oder OVERDUB ausgewählt ist.

Der Quantisierungsparameter VALUE gibt den kleinsten Notenwert an, auf den die jeweils nächstliegenden Noten ausgerichtet werden sollen.

Der Quantisierungsparameter SWING gibt an, um wieviel das Timing von Noten auf den geraden, unbetonten Zählzeiten (Up-Beats) verzögert werden und so ein mehr oder weniger starkes Swing-Feeling erzeugen sollen. Wenn ein triolischer VALUE angegeben wurde, wird jeweils die letzte Note jeder Triole vom SWING-Parameter beeinflusst.



Zur Einstellung des SWING-Parameters drücken Sie [F3], um den Cursor auf SWING zu bewegen, und stellen Sie den Wert mit [Drehregler 3] ein.

**HINWEIS**

- Wenn die Aufnahmeart OVERDUB ausgewählt wurde, erfolgt die Quantisierung auch für die bestehenden Daten der Spur.  
Ihr Spiel wird nicht direkt quantisiert (die Quantisierung erfolgt nach dem ersten Durchlauf).
- Wenn die Aufnahmequantisierung nicht ausgeschaltet ist, wird die Quantisierung zusätzlich zu den Noten auch auf alle Controller-Daten angewendet. Benutzen Sie den Quantize-Job nur für die Quantisierung von Noten.

#### 4 BPM (Tempo) .....[Drehregler 4], [F4] → [Drehregler 4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock

Dieser Parameter hat hier die gleiche Auswirkung wie im PATTERN-Play-Modus. Siehe Seite 72 für Einzelheiten.

#### 5 LENGTH

Dieser Parameter gibt (in Takten) die Länge der aufzunehmenden Phrase an.

Dieser Parameter kann nicht im Rec-Standby-Modus eingestellt werden. Achten Sie darauf, den LENGTH-Parameter im PATTERN-Play-Modus eingestellt zu haben, bevor Sie in Aufnahmebereitschaft schalten.

**HINWEIS**

Um zum Beispiel eine eintaktige Phrase zu erzeugen, die sich in einem 8-taktigen Pattern wiederholt, tun Sie folgendes:

1. Stellen Sie im PATTERN-Play-Modus den Parameter LENGTH auf 1.
2. Nehmen Sie die neue Phrase auf.
3. Stellen Sie im PATTERN-Play-Modus den Parameter LENGTH jetzt auf 8.

#### 6 EVENT TYPE (Eventtyp) .....[Drehregler 3]

Wenn die Aufnahmeart STEP ausgewählt ist, gibt dieser Parameter die Art der aufzunehmenden Events an.

**[Einstellungen] NOTE, PITCH BEND, CC[000] – CC[119]**

Gibt die Art der aufzunehmenden Daten an.

Wenn NOTE ausgewählt ist, werden Noten-Daten aufgezeichnet.

Wenn PITCH BEND ausgewählt ist, werden Pitch-Bend-Daten aufgezeichnet.

Wenn CC[000] – CC[119] ausgewählt ist, werden Daten des entsprechenden Controllers aufgezeichnet: Volume, Pan, Expression, usw.

Bei CC[000] – CC[119] wählen Sie die Controller-Nummer aus, (Volume, Pan, Expression usw.), die Sie aufnehmen möchten. Nur bei der Eingabe der Controller-Nummer können Sie [SHIFT] + [F3] für die Eingabe von Ziffern verwenden.

## Record Standby (PATTERN Patch)

PATT	SECT	MEAS	001/001	Rec	Step
1	ED1 001	5	ED1 002	9	13
2	SD1 001	6	UD	US... 010	14
3	HHE 001	7	US... 010	11	15
4	SRE 001	8	PC1 001	12	16

BANK	PGM	TRNS ON/OFF	PHRASE	METER	LENGTH
063 007	031	ON		4/4	M001
SyBa&Ld2	FatLoBas				

- 1 [Drehregler 1]  
[F1]  
[SHIFT]+[F1]
- 2 [Drehregler 2]  
[SHIFT]+[F2]
- 3 [Drehregler 3]

#### 1 BANK (Voice Bank)

.....[Drehregler 1], [F1] → [Drehregler 1],  
[SHIFT]+[F1] → Ziffernblock

#### 2 PGM (Programmnummer)

.....[Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock

**[Einstellungen]**

**Voice Bank (Bank Select MSB, LSB)**

\*\*\* \*\*\*(Phrase), 000 000 (GM),  
063 000 (SyBa&Ld), 063 001 (SyPd&Fx1),  
063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),  
063 004 (Clis&Wind), 063 005 (Eth&Perc),  
063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),  
063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),  
064 000 (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),  
126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

**Programmnummer**

001 – 128 (abhängig von der Voice-Bank)

Wählt eine Voice (einen "Sound"; zumeist ein Instrument) für die aufzunehmende Phrase.

In den Voice-Bänken sind die Voices nach ihrer Art in Typenkategorien eingeteilt, und werden mit den MIDI-Bank-Select-Befehlen "MSB" und "LSB" ausgewählt. Für weitere Einzelheiten zu den Voice-Bänken lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 61.

Der Parameter für die Programmnummer wählt die einzelnen Voices in jeder Bank aus.

Für den Zugriff auf das BANK LSB drücken Sie zunächst [F1], um den Cursor auf den LSB-Wert zu bewegen, und stellen Sie dann den Wert mit [Drehregler 1] ein.

**HINWEIS**

Die hier ausgewählte Voice wird verwendet, wenn der Parameter "Voice Bank" auf der Seite "MIXER" im PATTERN-Modus (Seite 93) auf "Phrase" eingestellt ist.

#### 3 TRNS ON/OFF (Transponierung ON/OFF)

.....[Drehregler 3]

**[Einstellungen] ON, OFF**

Legt fest, ob die Transpositionseinstellungen die aufzunehmende Phrase beeinflussen sollen oder nicht.

In der Einstellung "ON" werden die Transpositionseinstellungen auf die bestehenden Daten angewendet.

In der Einstellung "OFF" beeinflussen die Transpositionseinstellungen die bestehenden Daten nicht.

Schalten Sie diesen Parameter beispielsweise dann aus (OFF), wenn Sie Schlagzeug-Phrasen oder andere Phrasen aufnehmen, die nicht transponiert werden sollen.

## Echtzeitaufnahme

Mit der Echtzeitaufnahme kann alles, was auf der Klaviatur des RS7000 gespielt wird, alle Bewegungen der zuweisbaren (Assignable) Regler sowie alle Daten, die von einem externen MIDI-Gerät stammen, in Echtzeit (d. h. "live") aufgenommen werden.

In diesem Abschnitt geht es um die Echtzeit-Aufnahmearten REPLACE (Ersetzen) oder OVERDUB (Überlagern).

### Aufnahme (REPLACE, OVERDUB) – Bedienung

1. Schalten Sie mit [PATTERN] in den PATTERN-Play-Modus.
2. Geben Sie einen Style und eine Section an, um das Pattern zu bestimmen, für das die Phrase aufgenommen werden soll (Seite 72).
3. Schalten Sie mit [PATTERN] in den PATTERN-Patch-Modus.
4. Wählen Sie eine Spur und eine User-Phrase (Seite 75).
5. Drücken Sie [REC], um auf "Rec Standby" (PATTERN Patch) zu schalten.
6. Benutzen Sie [Drehregler 1] (BANK) und [Drehregler 2] (PGM), um eine Voice für die Phrase auszuwählen.  
Wenn nötig, schalten Sie mit [Drehregler 3] (TRANS ON/OFF) die Transposition ein oder aus.
7. Schalten Sie im "Rec Standby" mit [PATTERN] auf "PATTERN Play" um.
8. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) eine der Aufnahmearten REPLACE oder OVERDUB.  
Schalten Sie mit [Drehregler 1] (REC LOOP) den Parameter "REC LOOP" ein oder aus, je nachdem, wie Sie aufnehmen möchten. Mit [Drehregler 3] (REC QUANTIZE) und [F3] können Sie außerdem die Aufnahmequantisierung einstellen, und mit [Drehregler 4] (BPM) das Tempo (BPM).
9. Drücken Sie [PLAY], und beginnen Sie nach dem Vorzähler mit der Einspielung.
10. Spielen Sie Ihren Part auf der Klaviatur und drehen Sie an den Assignable-Reglern.
11. Die Spuren können auch während der Aufnahme umgeschaltet werden.

#### HINWEIS

- Wenn "REC LOOP" eingeschaltet ist (ON), läuft die Phrase in der Aufnahme solange weiter, bis die [STOP]-Taste gedrückt wird.
- Fehler können gelöscht werden, indem Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und die entsprechende Taste der Note oder des Instruments drücken, welche(s) Sie löschen möchten.
- Die Daten der zuweisbaren Regler können ebenfalls durch Gedrückthalten der [SHIFT]-Taste und Bewegen des entsprechenden Reglers gelöscht werden. Die Reglerdaten werden von dem Punkt an gelöscht, an dem die [SHIFT]-Taste gehalten und der Regler betätigt wird, bis die [SHIFT]-Taste losgelassen wird.

12. Durch Drücken der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den PATTERN-Play- (oder PATTERN-Patch-) Modus.

#### HINWEIS

Durch Drücken von [JOB] bei gehaltener [SHIFT]-Taste gelangen Sie direkt zum Phrase-Job "Undo/Redo" (Seite 213), wo Sie den letzten Aufnahmevorgang widerrufen können. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel versehentlich Material, das Sie behalten wollten, auf einer Spur im REPLACE-Modus gelöscht haben.

## Schrittweise Aufnahme (Step Recording)

Noten, Pitch-Bend-Daten und Controller-Daten von Phrasen können Schritt für Schritt aufgenommen werden.

### Aufnahme – Bedienung

1. Schalten Sie mit [PATTERN] in den PATTERN-Play-Modus.
2. Geben Sie einen Style und eine Section an, um das Pattern zu bestimmen, für das die Phrase aufgenommen werden soll (Seite 72).
3. Schalten Sie mit [PATTERN] in den PATTERN-Patch-Modus.
4. Wählen Sie eine Spur und eine User-Phrase (Seite 75).
5. Drücken Sie [REC], um auf "Rec Standby" (PATTERN Patch) zu schalten.
6. Benutzen Sie [Drehregler 1] (BANK) und [Drehregler 2] (PGM), um eine Voice für die Phrase auszuwählen.  
Wenn nötig, schalten Sie mit [Drehregler 3] (TRANS ON/OFF) die Transposition ein oder aus.
7. Schalten Sie im "Rec Standby" mit [PATTERN] auf "PATTERN Play" um.
8. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) die Aufnahmeart STEP.
9. Wählen Sie mit [Drehregler 3] (EVENT TYPE) die Art von Event, die Sie aufnehmen wollen. Noten, Pitch-Bend-Daten oder Controller-Bewegungen.
10. Drücken Sie [PLAY]; die Anzeige "Step Rec" erscheint.

#### ● Aufnahme von Noten

11. Bewegen Sie den Zeiger mit [Drehregler 1] (POINTER) an die Stelle, an der Sie eine Note eingeben möchten, stellen Sie mit [Drehregler 2] (STEP) den Notenwert, mit [Drehregler 3] (VELOCITY) die Anschlagstärke, und mit [Drehregler 4] (GATE TIME) die klingende Notenlänge ein.
12. Geben Sie die Note mit der entsprechenden Taste auf der Klaviatur ein.  
Mit [F1] (REST) können Sie eine Pause eingeben, mit [F2] (TIE) einen Bindebogen.  
Mit den Tasten [F3] (DELETE – löschen) und [F4] (BACK DELETE – rückwärts löschen) können Sie eingegebene Noten löschen.



**HINWEIS**

Wenn Sie die [PLAY]-Taste drücken, blinkt die [PLAY]-LED, und Sie können hören, wie Ihre schrittweise eingegebene Phrase sich entwickelt. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen und mit der schrittweisen Eingabe der Noten fortzufahren.

- Durch Drücken der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den PATTERN-Play- (oder PATTERN-Patch-) Modus.

**HINWEIS**

Bei der schrittweisen Aufnahme werden die Noten genau dann eingegeben, wenn die Taste losgelassen wird. Wenn Sie also Akkorde eingeben, achten Sie darauf, alle einzugebenden Noten zu drücken, bevor Sie die Tasten loslassen.

● **Aufnahmen von Pitch-Bend- oder Controller-Daten**

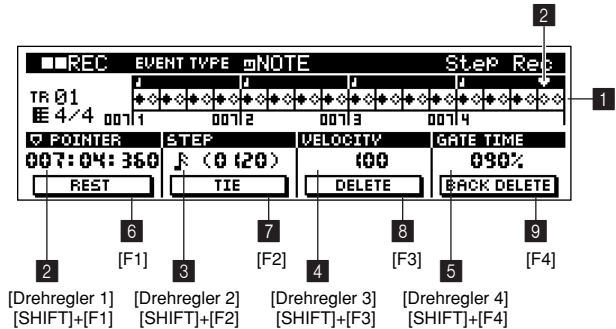
- Bewegen Sie den Zeiger mit [Drehregler 1] (POINTER) an die Stelle, an der Sie die Daten eingeben möchten, stellen Sie mit [Drehregler 2] (STEP) die Schrittgröße für die Daten ein und stellen Sie mit [Drehregler 3] (VALUE) den Wert ein.
- Geben Sie die angegebenen Daten ein, indem Sie eine Taste auf der Klaviatur drücken. Alle Tasten haben die gleiche Funktion, es sei denn, es wurde mit [Drehregler 3] (VALUE) der Eintrag "KEYBOARD" ausgewählt, wodurch der eingegebene Wert von der gespielten Taste abhängt. Drücken Sie [F1] (REST), um eine Pause einzugeben. Die Tasten [F3] (DELETE – löschen) und [F4] (BACK DELETE – rückwärts löschen) können benutzt werden, um eingegebene Daten zu löschen.
- Drücken Sie die [PLAY]-Taste, um zu hören, wie Ihre schrittweise aufgenommene Phrase jetzt klingt. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.
- Durch Drücken der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den PATTERN-Play- (oder PATTERN-Patch-) Modus.

**HINWEIS**

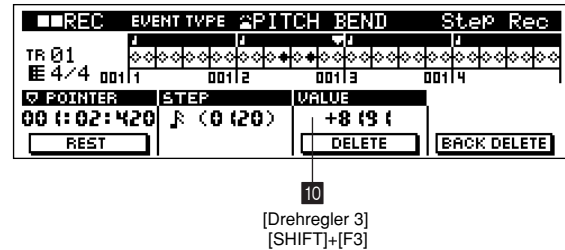
Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.

**Parameter dieser Anzeige**


Wenn mit dem Drehregler EVENT der Eintrag "NOTE" ausgewählt wurde

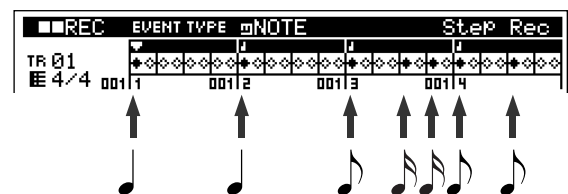


Wenn EVENT TYPE nicht NOTE ist



**1 Zählzeiten-Grafik (Beat Graph)**

Dies ist die Anzeige, in der Noten während der schrittweisen Aufnahme "plaziert" werden. Wenn das Taktmaß 4/4 ist, wird die Anzeige in 4 Zählzeiten (einen Takt) unterteilt. Jede der rautenförmigen Markierungen in der Anzeige repräsentiert einen 32<sup>stel</sup> Schlag (jede der Viertelnoten-Einteilungen ist in 8 32<sup>stel</sup>-Schläge bzw. -Zählzeiten unterteilt). Beispiel: Wenn das folgende rhythmische Pattern  im 4/4-Takt eingegeben wird, sieht die Anzeige etwa wie in der folgenden Abbildung aus.



**2 POINTER ..... [Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Ziffernblock [Einstellungen] 001:01:000 – Patternlänge**










Wählt die Eingabeposition für die Daten. Der dreieckige Zeiger (Pointer) über der Zählzeiten-Grafik zeigt die Eingabeposition. Wenn Sie den [Drehregler 1] betätigen, bewegt sich der Zeiger entsprechend nach links oder rechts.

**3 STEP (Schrittweite)**

..... [Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock

**[Einstellungen]**

**Einstellmöglichkeiten mit diesem Drehregler**

0001 – 0059, 32stel-Note , 16tel-Triole ,  
16tel-Note , Achteltriola , Achtelnote ,  
Vierteltriola , Viertelnote , halbe Note ,  
ganze Note 

**Einstellmöglichkeiten mit dem Ziffernblock**

0001 – 9999 Clock-Impulse

Gibt die Länge der einzugebenden Note oder Pause an.

Wenn einer der Eventtypen PB oder CC ausgewählt ist, gibt dieser Parameter die Schrittweite an:

Der Abstand der Schritte, um die der Zeiger sich zur nächsten Position bewegt, nachdem ein Event eingegeben wurde.

**4 VELOCITY**

.....[Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

**[Einstellungen]** 001 – 127, RND1 – RND4 (Random – Zufall)

Gibt den Velocity-Wert an, mit dem die Note eingegeben wird.

Der eingestellte Wert (1 – 127) ist der Wert der MIDI-Velocity.

Wenn eine der Zufallseinstellungen (RND1 – RND4) ausgewählt wird, wird ein zufälliger Velocity-Wert gewählt.

RND1 – RND4 kann mit [SHIFT] + [F3] → Zifferntasten 128 – 131 eingestellt werden.

**5 GATE TIME**

..... [Drehregler 4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock

**[Einstellungen]** 001% – 200%

Wählt die klingende Notenlänge, um z. B. legato oder staccato gespielte Noten zu erzeugen.

“Gate Time” bezeichnet die Dauer, die eine Note gespielt wird bzw. erklingt. Die gleiche Viertelnote kann mit einer langen “Gate Time” legato an die nächste Note anschließen, mit einer kurzen “Gate Time” erhalten Sie einen Staccato-Effekt.

Die klingende Notenlänge wird als prozentualer Anteil des tatsächlichen Notenwertes (Viertel, Achtel etc.) angegeben.

Die Einstellung 50% erzeugt ein Staccato, Werte zwischen 80% und 90% erzeugen “normale” Notenlängen, und der Wert 99% erzeugt den Legato-Effekt bzw. einen Bindebogen.

**6 REST .....[F1]**

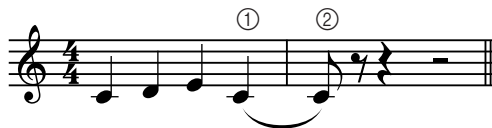
Drücken Sie [F1], um eine Pause mit der angegebenen Schrittweite einzugeben. Der Zeiger springt zur nächsten Eingabeposition. Pausen erscheinen nicht in der Anzeige.

**HINWEIS**

Es gibt keinen eigentlichen Datentyp, der Pausen darstellt. Wenn eine “Pause” eingegeben wird, springt der Zeiger einfach auf die nächste Eingabeposition und hinterläßt dabei eine Pause.

**7 TIE (Haltebogen)..... [F2]**

Wenn [F2] gedrückt wird, um einen Haltebogen einzugeben, wird die vorangegangene Note so verlängert, daß die gesamte Schrittweite ausgefüllt wird. Beispiel: In der folgenden Phrase wird die Note ① mit der Viertelnoten-Schrittweite eingegeben. Wenn die Schrittweite dann auf 8<sup>tel</sup>-Noten geändert und [F2] gedrückt wird, wird die Note ② eingegeben.



Mittels der TIE-Funktion können auch punktierte Noten erzeugt werden. Um z. B. eine punktierte Viertelnote zu erzeugen, geben Sie zunächst eine normale Viertelnote ein und ändern Sie dann die Schrittweite auf 8<sup>tel</sup>-Note, und drücken Sie dann zweimal [F2].

**8 DELETE..... [F3]**

Löscht alle Noten an der aktuellen Zeigerposition.

Benutzen Sie [Drehregler 1] (POINTER) bei gehaltener Taste [F3], um alle Noten an der Zeigerposition zu löschen.

**9 BACK DELETE (rückwärts löschen)..... [F4]**

Bewegt den Zeiger um einen Schritt rückwärts und löscht alle Noten an dieser Position.

**HINWEIS**

Versahentlich eingegebene Noten können gelöscht werden, indem Sie sofort nach der Eingabe (und bevor Sie den Step-Time-Wert geändert haben) [F4] drücken.

**10 VALUE (Wert)**

..... [Drehregler3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

**[Einstellungen]**

Wenn der EVENT TYPE “PITCH BEND” ist

-8192 – +8191, KEYBOARD

Wenn der EVENT TYPE “CC” ist

000 – 127, KEYBOARD

Stellt den Wert der einzugebenden Daten ein.

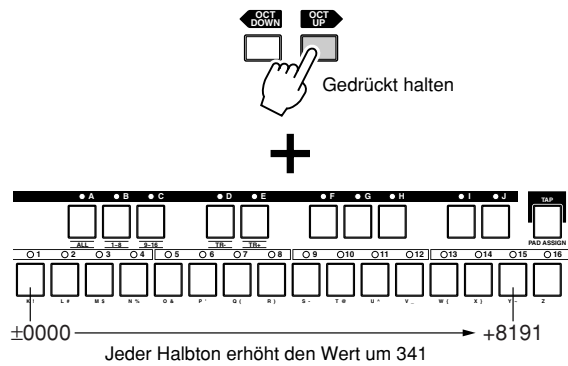
Wenn KEYBOARD ausgewählt ist, kann der Wert direkt über die RS7000-Klavatur eingegeben werden.

**[Vorgehensweise]**

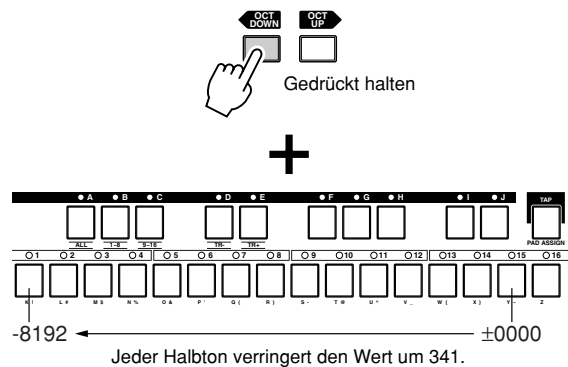
Wenn der EVENT TYPE “PITCH BEND” ist

Die Pitch-Bend-Werte von -8192 bis +8191 sind der Klaviatur zugewiesen.

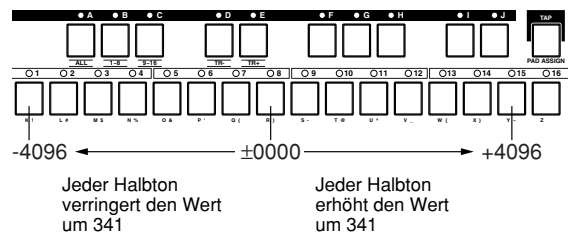
Durch Drücken der weißen Taste ganz links (E) bei gehaltener [OCT UP]-Taste wird der Wert ±0000 eingegeben, und jede Taste rechts davon erhöht den Wert um 341 (= 1 Halbtonschritt), bis beim hohen E (vorletzte Taste rechts) der Wert +8191 erreicht ist.



Die Funktionsweise kehrt sich um, wenn die Taste [OCT DOWN] gehalten wird: Das hohe E gibt den Wert  $\pm 0000$  ein, und jede Taste links davon senkt den Wert um 341, bis an der Taste ganz links der Wert  $-8192$  erreicht wurde.



Wenn nur die Klaviatur benutzt wird, entspricht SECTION H (das mittlere C) dem Wert  $\pm 0000$ , und jeder Halbton rechts dieser Taste fügt etwa den Wert 341 hinzu, und jeder Halbton links dieser Taste zieht diesen Wert ab. Die vorletzte weiße Taste rechts (E) erzeugt den Wert  $+4096$ , und die weiße Taste ganz links erzeugt den Wert  $-4096$ .



### Wenn der EVENT TYPE "CC" ist

Die Controller-Werte von 000 bis 127 sind der Klaviatur zugewiesen.

Die weiße Taste ganz links (E) gibt den Wert 000 ein, und jede Taste rechts davon erhöht den Wert um 5 oder 6, bis auf dem höchsten E (vorletzte Taste rechts) der Wert 127 erreicht ist.



## Schrittweise Aufnahme im Raster (Grid Step)

Wie bei der schrittweisen Aufnahme können mit der schrittweisen Aufnahme im Raster die aufzunehmenden Noten nacheinander in einer User-Phrase aufgenommen werden. Bei der schrittweisen Aufnahme im Raster wird die Tonhöhe der Noten jedoch zuerst angegeben, und die zeitliche Eingabeposition wird dann per Klaviatur eingegeben. Diese Aufnahme-methode eignet sich besonders für die Eingabe von Schlagzeug-Patterns oder rhythmischen Sequenzen, bei denen mehrere Noten der gleichen Tonhöhe aufeinanderfolgen.

### Aufnahme – Bedienung


- Schalten Sie mit [PATTERN] in den PATTERN-Play-Modus.
- Geben Sie einen Style und eine Section an, um das Pattern zu bestimmen, für das die Phrase aufgenommen werden soll (Seite 72).
- Schalten Sie mit [PATTERN] in den PATTERN-Patch-Modus.
- Wählen Sie eine Spur und eine User-Phrase (Seite 75).
- Drücken Sie [REC], um auf "Rec Standby" (PATTERN Patch) zu schalten.
- Benutzen Sie [Drehregler 1] (BANK) und [Drehregler 2] (PGM), um eine Voice für die Phrase auszuwählen. Wenn nötig, schalten Sie mit [Drehregler 3] (TRANS ON/OFF) die Transposition ein oder aus.
- Schalten Sie im "Rec Standby" mit [PATTERN] auf "PATTERN Play" um.
- Wählen Sie mit [Drehregler 2] die Aufnahmeart GRID.
- Drücken Sie [PLAY]; es erscheint die "Grid Step" -Anzeige für die schrittweise Aufnahme im Raster.
- Stellen Sie die Tonhöhe der einzugebenden Noten mit [Drehregler 1] (NOTE) ein. Wenn nötig, stellen Sie mit [Drehregler 2] (GATE TIME) die Notenlänge und mit [Drehregler 3] (VELOCITY) einen Wert für die Anschlagstärke ein.
- Geben Sie auf der Klaviatur den zeitlichen Eingabepunkt der Note im Raster ein.

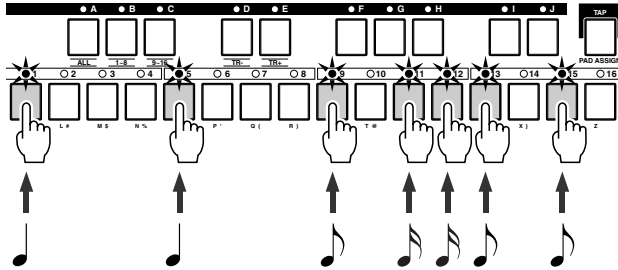
Das Raster teilt einen Takt in  $16^{tel}$ -Noten ein, und die 16 weißen Tasten auf der Klaviatur entsprechen jeweils einer dieser Rasterpositionen.

Die weiße Taste ganz links gibt eine Note auf der ersten Zählzeit des Taktes ein, die fünfte der weißen Tasten (H) gibt (im 4/4-Takt) eine Note genau auf der zweiten Zählzeit ein, und so weiter.

Jedesmal, wenn eine weiße Taste gedrückt wird, leuchtet deren LED auf, und eine Note wird im Raster eingefügt. Drücken Sie die gleiche Taste nochmals, so daß deren LED erlischt, um die Note an dieser Position zu löschen.

Wenn das gewählte Taktmaß mehr als 4 Zählzeiten pro Takt besitzt (beispielsweise ein 5/4-Takt), können Noten vom fünften Schlag an aufwärts eingegeben werden, nachdem die [OCT UP]-Taste gedrückt wurde. Drücken Sie [OCT DOWN], um wieder zu den Schlägen 1 bis 4 zu gelangen.

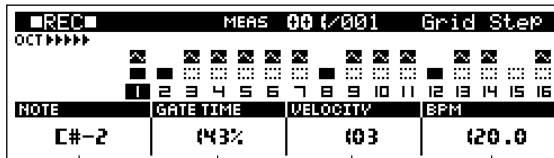
Dieses rhythmische Pattern kann im 4/4-Takt z. B. wie folgt eingegeben werden (  ).



Wenn die aufgenommene Phrase länger als 2 Takte ist, können Sie mit der Taste [▶▶] zum nächsten Takt springen.

12. Wenn Sie die [PLAY]-Taste drücken, blinkt die [PLAY] LED, und Sie können hören, wie Ihre schrittweise im Raster aufgenommene Phrase jetzt klingt. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.
13. Durch Drücken der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den PATTERN-Play- (oder PATTERN-Patch-) Modus.

### Parameter dieser Anzeige



- |                |                |                |                |
|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 1              | 2              | 3              | 4              |
| [Drehregler 1] | [Drehregler 2] | [Drehregler 3] | [Drehregler 4] |
| [SHIFT]+[F1]   | [SHIFT]+[F2]   | [SHIFT]+[F3]   | [SHIFT]+[F4]   |

### 1 NOTE..... [Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Ziffernblock [Einstellungen] C-2 – G8

Gibt die Tonhöhe der einzugebenden Noten an. Neben [Drehregler 1] kann bei gehaltener [SHIFT]-Taste auch die Klaviatur für die Angabe der Tonhöhe benutzt werden.

### 2 GATE TIME

..... [Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock [Einstellungen] 001% – 999%

Bestimmt die klingende Notenlänge als Prozentwert von 16<sup>tel</sup>-Noten-Schritten.

Einstellungen unterhalb 99% erzeugen Notenlängen kürzer als 16<sup>tel</sup>-Noten; je kleiner der Wert, desto stärker der Staccato-Effekt.

Einstellungen von mehr als 101% verlängern die Noten, so daß die 16<sup>tel</sup>-Noten die jeweils nachfolgenden Noten überlappen.

### 3 VELOCITY

..... [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

Hat die gleiche Auswirkung wie der gleichnamige Parameter bei der schrittweisen Aufnahme. Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Schrittweise Aufnahme" auf Seite 82.

### 4 BPM (Tempo)

.....[Drehregler 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock

Hat die gleiche Auswirkung wie der gleichnamige Parameter im Pattern-Play-Modus. Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Pattern-Wiedergabe" auf Seite 72.

## 4. Einem Pattern Groove hinzufügen

Die GROOVE-Funktion kann benutzt werden, Patterns mehr Feeling und "Groove" zu verleihen.

Dies wird erreicht durch Veränderung des Timings, der klingenden Notenlänge und der Velocity-Werte der Noten auf einem einfach zu bedienenden Raster. Mit der GROOVE-Funktion können Sie das Feeling sowohl der Preset-Phrasen als auch Ihrer eigenen verändern. Verleihen Sie nüchtern klingenden Patterns mehr Biß, und gestalten Sie Ihre Grooves musikalischer.

Drücken Sie die [GROOVE]-Taste, während Sie sich im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus befinden, um die Seite "Grid Groove" zu erreichen.

### Groove – Eigenschaften

- **Tonhöhe, Timing (Notenposition), klingende Notenlänge und Velocity lassen sich ändern, um den Groove Ihrer Patterns zu ändern, ohne die Originaldaten zu verändern.**



- **Die Parameteränderungen wirken sich in Echtzeit auf die Wiedergabe aus; Sie können also am Gesamtklang Ihrer Patterns arbeiten, während Sie das Ergebnis bereits hören.**

- **Einer Preset-Phrase Groove hinzufügen.**

Obwohl die vorgegebenen Phrasen sich nicht direkt verändern lassen, können Sie mit "Grid Groove" indirekt die Art ändern, wie diese klingen.

- **Der "Groove" kann in die Pattern-Daten eingerechnet werden, wenn Sie mit Ihren Einstellungen fertig sind.**

Die Groove-Einstellungen können auf zwei verschiedene Arten auf die Pattern-Daten angewendet werden:

- Mit Hilfe des PATTERN-Jobs "Normalize Effect" (Seite 150).
- Durch Verwendung der Echtzeit-Aufnahmeart "OVERDUB" (Seite 80).

#### HINWEIS

Die Echtzeit-Aufnahmeart "OVERDUB" kann nicht verwendet werden, wenn der ausgewählten Spur eine Preset-Phrase zugewiesen wurde. In diesem Fall kopieren Sie zuerst die Preset-Phrase auf eine User-Phrase und weisen Sie diese Phrase der Spur zu.

- **Für jede Spur können verschiedene Groove-Einstellungen gewählt werden.**

Sie können zum Beispiel verschiedene Groove-Einstellungen für die Spuren der Bassdrum und der Snare einstellen.

- **Die Groove-Einstellungen aller 16 Spuren werden zusammen mit dem Style gespeichert.**

Es ist kein besonderer Speichervorgang nötig. Ihre Groove-Einstellungen werden mit den Style-Daten gespeichert und automatisch abgerufen, sobald der Style wieder ausgewählt wird.

Wenn jedoch MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON) (Seite 257), werden die Groove-Einstellungen nicht gespeichert und in dem Moment gelöscht, in dem ein anderer Style ausgewählt wird.

### Grid Groove – Bedienung

1. Drücken Sie die [GROOVE]-Taste, während Sie sich im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus befinden, um die Seite "Grid Groove" zu erreichen.
2. Drücken Sie bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste eine Taste auf der Klaviatur, um die Spur auszuwählen, auf die der Groove angewendet werden soll.
3. Drücken Sie eine weiße Taste auf der Klaviatur, um das Rastersegment auszuwählen, das Sie bearbeiten möchten.

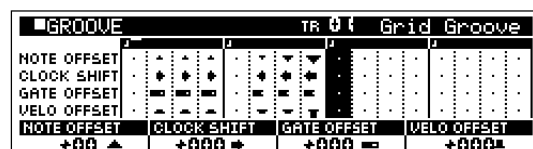
Das Raster ist in Segmente von 16<sup>tel</sup>-Noten eingeteilt, die durch Drücken der entsprechenden weißen Tasten auf der Klaviatur ausgewählt werden. Die weiße Taste ganz links entspricht der ersten Zählzeit des Taktes, die fünfte der weißen Tasten entspricht (im 4/4-Takt) der zweiten Zählzeit, und so weiter. Drücken Sie die gleiche Taste nochmals, um ein Segment zu deselektieren.

Wenn eine Taste gedrückt wird, wird das entsprechende Rastersegment hervorgehoben.

Es kann mehr als ein Segment gleichzeitig ausgewählt werden, um diese Stellen mit den gleichen Groove-Einstellungen zu versehen. Wenn mehrere Segmente ausgewählt sind, können Sie ein einzelnes Segment nur auswählen, indem Sie die zugehörige Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste drücken.

#### HINWEIS

Das ausgewählte Segment wird sowohl auf den LEDs der Klaviatur sowie im Display angezeigt. Im folgenden Beispiel wurde die dritte Viertelnote für die Bearbeitung ausgewählt.

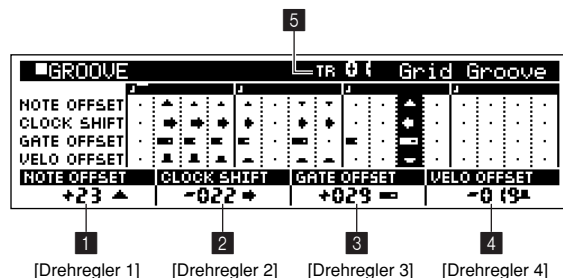


- Starten Sie die Wiedergabe mit [PLAY] und benutzen Sie [Drehregler 1] bis [Drehregler 4], um die Groove-Parameter wie gewünscht einzustellen.
- Mit [EXIT] gelangen Sie zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus.

**HINWEIS**

Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.

**Parameter dieser Anzeige**



**1 NOTE OFFSET .....[Drehregler 1]**

[Einstellungen] -99 ▾ - +99 ▴

Verschiebt die Noten des/der ausgewählten Rastersegmente(s) nach oben oder unten in Halbtonschritten.

**2 CLOCK SHIFT .....[Drehregler 2]**

[Einstellungen] -120 ◀ - +120 ▶

Verschiebt das Timing der Noten des/der ausgewählten Rastersegmente(s) nach hinten oder vorne in Clock-Impulsen.

**3 GATE OFFSET .....[Drehregler 3]**

[Einstellungen] -120 ◀ - +120 ▶

Erhöht oder verringert die klingende Notenlänge der Noten des/der ausgewählten Rastersegmente(s) in Clock-Impulsen.

**4 VELO OFFSET (Velocity-Versatz) .....[Drehregler 4]**

[Einstellungen] -127 ▾ - +127 ▴

Erhöht oder verringert die Velocity der Noten des/der ausgewählten Rastersegmente(s).

**5 TR (Track)**

[Einstellungen] TR01 – 16

Gibt die Spur an, auf die die Groove-Einstellungen angewendet werden sollen.

Siehe "Pattern-Wiedergabe" auf Seite 72 zum Auswählen von Spuren.

**Groove-Einstellungen in eine Phrase übernehmen  
Mit der Overdub-Aufnahme**

Wenn der Spur, auf die die Groove-Einstellungen angewendet wurden, eine User-Phrase zugewiesen ist, können Sie mit den folgenden Schritten die Groove-Einstellungen in der Spur aufnehmen.

- Stellen Sie die GROOVE-Parameter wie gewünscht ein.
- Schalten Sie mit [PATTERN] auf die PATTERN-Play-Seite.
- Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
- Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) die Aufnahmeart OVERDUB aus.
- Benutzen Sie [Drehregler 3] (REC QUANTIZE), um "REC QUANTIZE" auf "OFF" zu stellen (aus).
- Starten Sie die Aufnahme mit [PLAY].
- Wenn die ganze Phrase einmal durchgelaufen ist, stoppen Sie die Aufnahme mit der [STOP]-Taste.

Die Groove-Einstellungen wurden jetzt zusammen mit der Phrase aufgenommen, und die Groove-Einstellungen der Spur werden initialisiert (neutral eingestellt).

**HINWEIS**

- Bitte beachten Sie, daß während dieses Vorgangs alle Events, die durch Spiel auf der Klaviatur, Drehen von Drehreglern auf dem Bedienfeld oder von externen MIDI-Geräten erzeugt werden, mit aufgenommen werden.
- Wenn MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON), erscheint der Hinweis "Memory Protected" im Display, wenn Sie die [REC]-Taste drücken, und das Gerät schaltet nicht in Aufnahmebereitschaft. Wenn dies der Fall sein sollte, wechseln Sie in den UTILITY-Modus und schalten Sie "MEMORY PROTECT" auf "OFF" (Seite 257), und fahren Sie dann mit Schritt 2 der oben angegebenen Schritte fort.

## 5. Abspieleffekte

Abspieleffekte können benutzt werden, um vorübergehend Parameter wie Gate Time und Velocity zu ändern, oder um Effekte wie "Harmonisierung" hinzuzufügen, um die Klangfülle und die Klangtiefe des Sounds während der Pattern-Wiedergabe zu erweitern.

Abspieleffekte werden in dieser Unterbetriebsart eingestellt. Es stehen drei Seiten zur Verfügung: "Harmonize", "Note" und "Timing".

Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [PLAY FX], um die Abspieleffekte aufzurufen.

### Eigenschaften der Abspieleffekte

- Mit den Abspieleffekten können Sie vorübergehend Parameter wie das Timing der Noten, die klingende Notenlänge und die Anschlagstärke (Velocity) ändern, ohne die eigentlichen Originaldaten des Pattern zu ändern. Sie können auch Effekte wie Unisono, Oktavierung und Harmonisierung hinzufügen, um vollere Klangstrukturen zu erzeugen.



- Die Parameteränderungen wirken sich in Echtzeit auf die Wiedergabe aus; Sie können also am Gesamtklang Ihrer Patterns arbeiten, während Sie das Ergebnis bereits hören.
- Einer Preset-Phrase Abspieleffekte hinzufügen. Obwohl die vorgegebenen Phrasen sich nicht direkt verändern lassen, können Sie mit den Abspieleffekten indirekt die Art ändern, wie diese klingen.
- Die Abspieleffekte können in die Pattern-Daten eingerechnet werden, wenn Sie mit Ihren Einstellungen fertig sind.

Die Abspieleffekte können auf zwei verschiedene Arten auf die Pattern-Daten angewendet werden:

- Mit Hilfe des PATTERN-Jobs "Normalize Effect" (Seite 150).
- Durch Verwendung der Echtzeit-Aufnahmearbeit "OVERDUB" (Seite 150).

#### HINWEIS

Die Einstellungen der Abspieleffekte können nicht in Preset-Phrasen aufgenommen werden. Um die Änderungen durch die Abspieleffekte einer Preset-Phrase dauerhaft zuzuweisen, kopieren Sie zunächst die Phrase auf eine User-Phrase und weisen Sie diese User-Phrase der Spur zu, auf welche die Abspieleffekte angewendet werden, und führen Sie dann die Aufnahme der Abspieleffekte durch, wie auf dieser Seite beschrieben.

- Die Effekte Unisono, Oktavierung und Harmonisierung verwenden Polyphonie.

Die Effekte Oktavierung und Harmonisierung 1/2 benötigen jeweils eine Stimme (2 Stimmen, wenn eine Voice mit 2 Elementen verwendet wird). Der Unisono-Effekt benötigt so viele Stimmen, wie es im Unisono-Parameter eingestellt wurde (oder die doppelte Stimmenanzahl, wenn eine Voice mit 2 Elementen verwendet wird).

Wenn zum Beispiel der Unisono-Effekt auf "8" eingestellt ist, benötigt der Effekt 8 (oder 16) Stimmen gleichzeitig.

Achten Sie in jedem Fall darauf, daß die maximale Polyphonie des RS7000 von 62 Stimmen nicht überschritten wird. Für weitere Informationen über die maximale Polyphonie lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 62.

- Für jede Spur können verschiedene Abspieleffekte eingestellt werden.
- Die Abspieleffekte aller 16 Spuren werden zusammen mit dem Style gespeichert.

Es ist kein besonderer Speichervorgang nötig. Ihre Abspieleffekte werden mit den Style-Daten gespeichert und automatisch abgerufen, sobald der Style wieder ausgewählt wird.

Wenn jedoch MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON) (Seite 257), werden die Abspieleffekte nicht gespeichert und in dem Moment gelöscht, in dem ein anderer Style ausgewählt wird.

### Abspieleffekte – Bedienung

1. Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [PLAY FX], um die Harmonize-Seite aufzurufen.
2. Drücken Sie bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste eine Taste auf der Klaviatur, um die Spur auszuwählen, auf die der Abspieleffekt angewendet werden soll.
3. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
4. Schalten Sie mit [PLAY FX] auf die Seite "Note".
5. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 3] für die gewünschten Einstellungen.
6. Schalten Sie mit [PLAY FX] auf die Seite "Timing".
7. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 3] für die gewünschten Einstellungen.
8. Mit [EXIT] schalten Sie zurück durch die Seiten "Note" und "Harmonize", und kehren schließlich zurück in den PATTERN-Play- (oder Patch-) Modus.

#### HINWEIS

- Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.
- Mit den drei SEQUENCE-PLAY-FX-Drehreglern können Sie direkt die entsprechenden Parameter auf den Seiten "Note" und "Timing" ändern (ausgenommen NOTE OFFSET).

## Parameter dieser Anzeige

[1] Harmonize-Seite

[PATTERN] → [PLAY FX]



[1] [Drehregler 1] [2] [Drehregler 2] [3] [Drehregler 3] [4] [Drehregler 4]

### 1 UNISON ..... [Drehregler 1]

[Einstellungen] OFF (aus), x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8

Spielt eine Unisono-Phrase, die die gleichen Noten im gleichen Timing abspielt wie die ursprüngliche Phrase.

Die Unisono-Phrase erzeugt zusammen mit der Originalphrase Phasenschwebungen, wodurch sich ein fetterer, Flanger-artiger Effekt einstellt.

### 2 OCTAVER ..... [Drehregler 2]

[Einstellungen] -10 – -1, OFF (aus), +1 – +10

Erzeugt eine Phrase mit der angegebenen Anzahl von Oktaven über oder unter den Originaldaten der Phrase.

### 3 HARMONIZE 1 ..... [Drehregler 3]

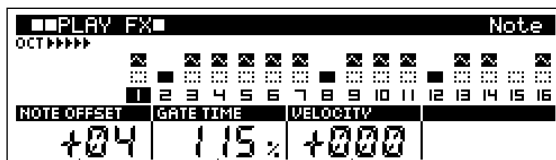
### 4 HARMONIZE 2 ..... [Drehregler 4]

[Einstellungen] -99 – -1, OFF (aus), +1 – +99

Fügt den aufgenommenen Phrasendaten eine harmonisierte Phrase hinzu, wodurch ein voller, harmonisierter Sound entsteht. Es können zwei Harmonisierungen gleichzeitig benutzt werden, wodurch der Sound noch voller klingt.

[2] Note-Seite

[PATTERN] → [PLAY FX] × 2



[1] [Drehregler 1] [2] [Drehregler 2] [3] [Drehregler 3]

### 1 NOTE OFFSET ..... [Drehregler 1]

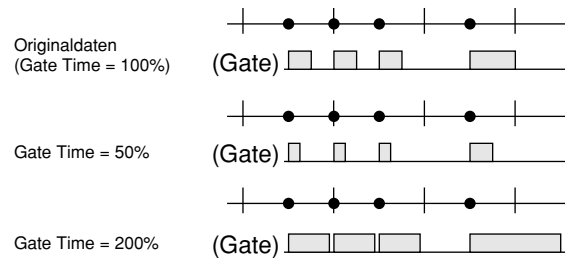
[Einstellungen] -99 – +99

Verschiebt die Noten der Phrase nach oben oder nach unten in Halbtönen.

### 2 GATE TIME ..... [Drehregler 2]

[Einstellungen] 000% – 200%

Ändert die klingende Notenlänge (Gate Time) der Noten der Phrase um den angegebenen Prozentsatz.



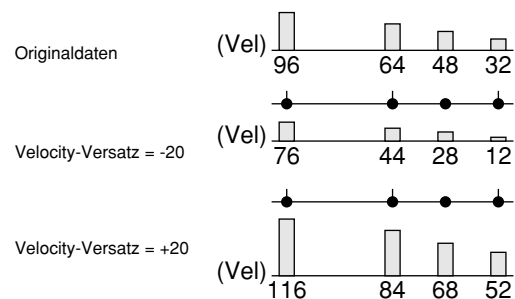
#### HINWEIS

Wenn die sich ergebende Notenlänge kleiner als Null ist, wird sie auf 1 gesetzt.

### 3 VELO OFFSET (Velocity-Versatz) .... [Drehregler 3]

[Einstellungen] -127 – +127

Erhöht oder verringert die Velocity der Noten der Phrase um den angegebenen Offset-Wert.



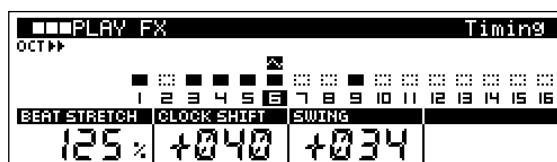
#### HINWEIS

Wenn der sich ergebende Velocity-Wert kleiner als Null ist, wird er auf 1 gesetzt, und wenn der Wert größer als 127 ist, wird er auf genau 127 gesetzt.



## [3] Timing-Seite

[PATTERN] → [PLAY FX] × 3



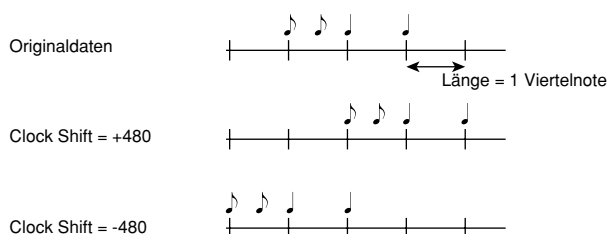
1 [Drehregler 1]      2 [Drehregler 2]      3 [Drehregler 3]

### 1 BEAT STRETCH.....[Drehregler 1] [Einstellungen] 25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%

Verkürzt oder verlängert die Phrase um den angegebenen Prozentsatz. Der Anteil der Verlängerung oder Verkürzung der Phrase wird als Prozentsatz der Länge der Phrase angegeben. Die Einstellung "50%" verkürzt die Phrase auf die Hälfte der Originallänge, die Einstellung "200%" verlängert die Phrase auf das Doppelte der Originallänge. Die Einstellung "100%" ergibt keine Veränderung.

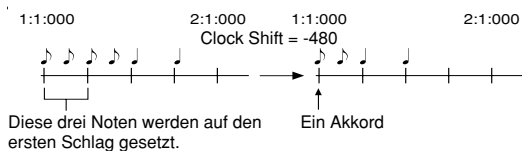
### 2 CLOCK SHIFT.....[Drehregler 2] [Einstellungen] -480 – +480

Verschiebt das Timing der Noten der Phrase nach hinten oder vorne in Clock-Impulsen.

**HINWEIS**

Noten können nicht auf eine Position verschoben werden, die vor dem Anfang der Phrase liegt. Wenn eine Clock-Shift-Einstellung zum Ergebnis führt, daß einige Noten vor dem Anfang der Phrase liegen würden, werden diese Noten genau auf den Phrasenanfang gesetzt.

Im folgenden Beispiel werden die ersten drei Achtelnoten alle am Anfang des Pattern versammelt, wenn der Clock-Shift-Parameter auf -480 (eine Viertelnote) gesetzt wird.



### 3 SWING.....[Drehregler 3] [Einstellungen] -120 – +120

Verzögert das Timing der unbetonten (geradzahligen) 8tel-Noten der Phrase in Clock-Impulsen.

### Aufnahme der Abspieleffekt-Einstellungen in einer Phrase mittels Overdub-Aufnahme

Wenn eine User-Phrase einer Spur zugewiesen wurde, für die Abspieleffekte eingestellt wurden, können Sie mit den folgenden Bedienungsschritten die Abspieleffekte in der Spur aufnehmen.

1. Stellen Sie die PLAY-FX-Parameter wie gewünscht ein.
2. Schalten Sie mit [PATTERN] auf die PATTERN-Play-Seite.
3. Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
4. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) die Aufnahmeart OVERDUB aus.
5. Starten Sie die Aufnahme mit [PLAY].
6. Wenn die ganze Phrase einmal durchgelaufen ist, stoppen Sie die Aufnahme mit der [STOP]-Taste.

Die Abspieleffekte wurden jetzt zusammen mit der Phrase aufgenommen, und die Einstellungen der Abspieleffekte der Spur werden initialisiert (neutral eingestellt).

**HINWEIS**

- Bitte beachten Sie, daß während dieses Vorgangs alle Events, die durch Spiel auf der Klaviatur, Drehen von Drehreglern auf dem Bedienfeld oder von externen MIDI-Geräten erzeugt werden, mit aufgenommen werden.
- Wenn MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON), erscheint der Hinweis "Memory Protected" im Display, wenn Sie die [REC]-Taste drücken, und das Gerät schaltet nicht in Aufnahmebereitschaft. Wenn dies der Fall sein sollte, wechseln Sie in den UTILITY-Modus und schalten Sie "MEMORY PROTECT" auf "OFF" (Seite 257), und fahren Sie dann mit Schritt 2 der oben angegebenen Schritte fort.

## 6. MIDI Delay

Diese Unterbetriebsart kann benutzt werden, um einen speziellen MIDI-Delay-Effekt auf ein Pattern anzuwenden. Ein MIDI-Delay arbeitet in der Weise, daß eine Kopie der Originaldaten erzeugt wird, die ein- oder mehrmals nach der Wiedergabe der Originaldaten abgespielt werden und so den Klang eines normalen Delay-Effektes simulieren. Das MIDI-Delay hat jedoch einige Spezialfunktionen, die mit gewöhnlichen Delay-Effekten nicht möglich sind. Es gibt zwei Seiten: "Delay" und "Feedback". Drücken Sie vom PATTERN-Play- oder -Patch-Modus aus die [MIDI DELAY]-Taste, um die MIDI-Delay-Seiten zu erreichen.

### MIDI-Delay – Eigenschaften

- **Im Gegensatz zu konventionellen Delay- (oder "Echo"-) Effekten erzeugt das MIDI-Delay neue MIDI-Daten, die in ihrer Tonhöhe, Anschlagstärke und der Notenlänge frei verändert werden können, und außerdem können besondere Variationen der Feedback Clock eingesetzt werden.**

Ein Beispiel. Die Tonhöhe des Delay-Sounds kann in Halbton- oder Ganztonschritten erhöht oder verringert werden, oder die Lautstärke des Delay-Effekts kann allmählich erhöht oder verringert werden. Die Kontrolle der Feedback-Clock ermöglicht z. B. eine allmähliche Veränderung der Delay-Zeit.

- **Da das MIDI-Delay die MIDI-Clock als Grundlage für alle Delay-Zeiten heranzieht, können musikalische Delays (mit Notenwert-Zeiten) sehr einfach realisiert werden.**

Bei herkömmlichen Delay-Systemen wird die Delay-Zeit in Millisekunden (Tausendstel Sekunden) angegeben, es muß also immer das Verhältnis zwischen den Millisekunden und den Notenlängen errechnet werden, wenn Sie musikalisch reagierende Delays erzeugen möchten. Wenn sich dann auch noch das Tempo während der Wiedergabe ändert, ist zusätzliche Arbeit notwendig, damit die Delay-Zeiten den Tempowechseln folgen.

Beim MIDI-Delay wird die Delay-Zeit in Clock-Impulsen eingestellt, so daß die Delay-Zeiten sich immer nach dem Wiedergabtempo richten.

- **Das MIDI-Delay verwendet Polyphonie.**

Da das MIDI-Delay den Tongenerator benutzt, um den Delay-Sound zu erzeugen, benötigt es jeweils eine Stimme (2 Stimmen, wenn eine Voice mit 2 Elementen verwendet wird). Achten Sie in jedem Fall darauf, daß die maximale Polyphonie des RS7000 von 62 Stimmen nicht überschritten wird. Für weitere Informationen über die maximale Polyphonie lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 62.

- **Für jede Spur können verschiedene MIDI-Delay-Einstellungen vorgenommen werden.**

- **Die MIDI-Delay-Einstellungen aller 16 Spuren werden zusammen mit dem Style gespeichert.**

Es ist kein besonderer Speichervorgang nötig. Ihre MIDI-Delay-Einstellungen werden mit den Style-Daten gespeichert und automatisch abgerufen, sobald der Style wieder ausgewählt wird.

Wenn jedoch MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON, Seite 257), werden die MIDI-Delay-Einstellungen nicht gespeichert und in dem Moment gelöscht, in dem ein anderer Style ausgewählt wird.

- **Die MIDI-Delay-Einstellungen können in die Pattern-Daten eingerechnet werden, wenn Sie mit Ihren Einstellungen fertig sind.**

Es gibt zwei Arten, dies zu tun:

- Mit Hilfe des PATTERN-Jobs "Normalize Effect" (Seite 150).
- Durch Verwendung der Echtzeit-Aufnahmeart "OVERDUB" (Seite 80).

#### HINWEIS

Die Echtzeit-Aufnahmeart "OVERDUB" kann nicht verwendet werden, wenn der ausgewählten Spur eine Preset-Phrase zugewiesen wurde. In diesem Fall kopieren Sie zuerst die Preset-Phrase auf eine User-Phrase und weisen Sie diese Phrase der Spur zu.

### MIDI-Delay-Einstellung – Bedienung

1. Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [MIDI DELAY], um die erste MIDI-Delay-Seite aufzurufen ("Delay").
2. Drücken Sie bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste eine Taste auf der Klaviatur, um die Spur auszuwählen, auf die das MIDI-Delay angewendet werden soll.
3. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 3] für die gewünschten Einstellungen.
4. Schalten Sie mit [MIDI DELAY] auf die Seite "Feedback".
5. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.

- Mit [EXIT] gelangen Sie zurück zur Seite "Delay", und dann in den PATTERN-Play- (oder -Patch-) Modus.

**HINWEIS**

- Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.
- Der SEQUENCE-PLAY-FX-Drehregler kann benutzt werden, um direkt den Parameter DELAY LEVEL auf der Delay-Seite zu regeln.

### Parameter dieser Anzeige

[1] Seite "Delay"

[PATTERN] → [MIDI DELAY]

MIDI DELAY Midi Delay Edit

DELAY TIME DELAY LEVEL REPEAT TIMES

0120 100 04

1 2 3

[Drehregler 1] [Drehregler 2] [Drehregler 3]

- DELAY TIME** .....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] 0030 – 1920 (Clock-Impulse)  
Stellt die Delay-Zeit ein. Die Delay-Zeit ist die Zeit zwischen der Wiedergabe der Originalnoten und der verzögerten Noten, angegeben in Clock-Impulsen (eine Viertelnote = 480 Clock-Impulse).
- DELAY LEVEL** .....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] 000 – 127 (%)  
Stellt die Velocity des Delay-Sounds im Prozent ein.
- REPEAT TIMES** .....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] 00 – 64  
Gibt die Anzahl der Wiederholungen des Delays an.

[2] Feedback-Seite

[PATTERN] → [MIDI DELAY] × 2

MIDI DELAY Feed Back Edit

FB VELOCITY FB NOTE FB GATE TIME FB CLOCK

+000 +00 +000 +000

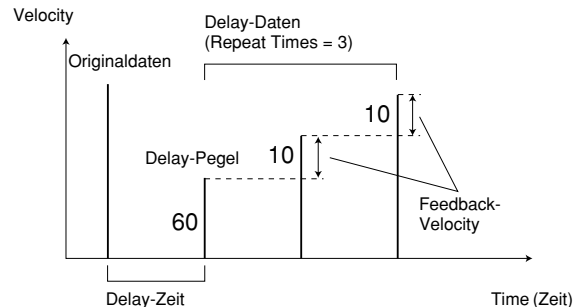
1 2 3 4

[Drehregler 1] [Drehregler 2] [Drehregler 3] [Drehregler 4]

- FB VELOCITY (Feedback Velocity)** ..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] -127 – +127

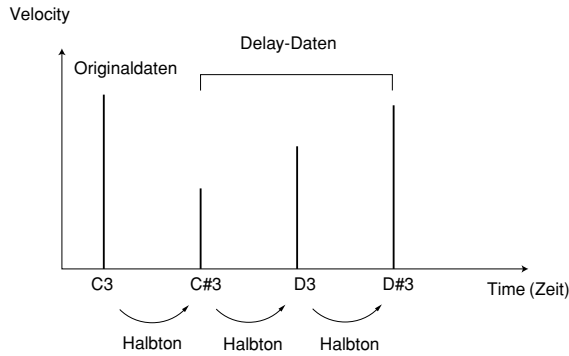
Wenn das MIDI-Delay so eingestellt ist, daß es mehrfache Wiederholungen produziert, können graduelle Pegeländerungen der Wiederholungen durch Anheben oder Absenken der Velocity-Werte erreicht werden.

Wenn die Velocity der Originaldaten z. B. 100 ist, und die FB VELOCITY wird auf +10 eingestellt, wird, wenn der Velocity-Wert der ersten Wiederholung z. B. 60 ist, die zweite Wiederholung mit dem Wert 70, die dritte mit 80 usw. wiedergegeben.



- FB NOTE (Feedback Note)** ..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] -24 – +24, RDN
- Wenn das MIDI-Delay so eingestellt ist, daß es mehrfache Wiederholungen produziert, kann sich die Tonhöhe der Wiederholungen in Halbton- oder Ganztonschritten ändern.
- Wenn zum Beispiel die Originaltonhöhe einer Note C#3 ist, und der Wert von FB NOTE auf +1 eingestellt wird, ist die Tonhöhe der ersten Wiederholung C#3, die der zweiten D3, der dritten D#3, und so weiter.

Wenn RND (RANDOM) ausgewählt ist, ändert sich die Tonhöhe der verzögerten Noten zufällig.



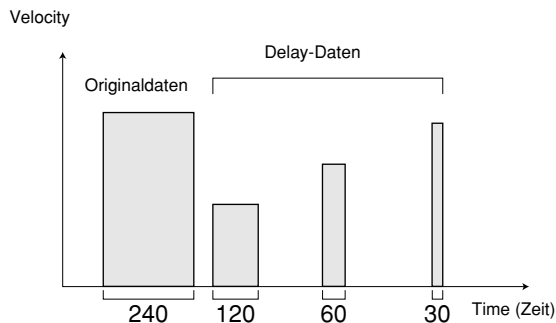
**3 FB GATE TIME (Feedback-Notenlänge).....[Drehregler 3]**  
**[Einstellungen] -100 – +100 (%)**

Wenn das MIDI-Delay so eingestellt ist, daß es mehrfache Wiederholungen produziert, können Sie mit diesem Parameter graduelle Änderungen der klingenden Notenlänge der Wiederholungen erzeugen. Die Notenlängen der Wiederholungen werden wie folgt beeinflusst:

**Die "Gate Time" der 1. Wiederholung = die ursprüngliche Gate Time × dem Wert des Parameters TIME.**

**Die Gate Time der 2. und folgenden Wiederholungen = die Gate Time der vorhergehenden Wiederholung × dem Wert des Parameters TIME.**

Wenn zum Beispiel die Gate Time der Originalnote 240 Clock-Impulse beträgt, und der TIME-Parameter wird auf -50% eingestellt, beträgt die Notenlänge der ersten Wiederholung 120 Clock-Impulse, die der zweiten 60 Clock-Impulse, der dritten 30 usw.

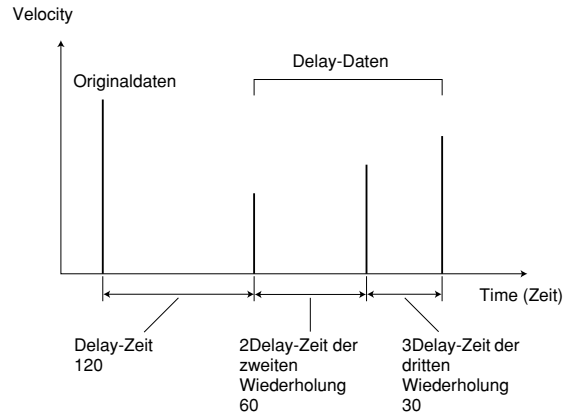


**4 FB CLOCK (Feedback Clock).....[Drehregler 4]**  
**[Einstellungen] -100 – +100 (%)**

Wenn das MIDI-Delay so eingestellt ist, daß es mehrfache Wiederholungen produziert, können Sie mit diesem Parameter graduelle Änderungen der Delay-Zeit der Wiederholungen erzeugen. Die Delay-Zeit der Wiederholungen wird wie folgt beeinflusst:

**Die Delay-Zeit der 2. und nachfolgenden Wiederholungen = die Delay-Zeit der vorhergehenden Wiederholung × dem Wert des Parameters FB CLOCK.**

Wenn zum Beispiel die Verzögerungszeit auf 240 Clock-Impulse eingestellt ist, und der Parameter FB CLOCK wird auf -50% eingestellt, beträgt die Verzögerungszeit der ersten Wiederholung 120 Clock-Impulse, die der zweiten 60 Clock-Impulse, der dritten 30 usw.



**Aufnahme der MIDI-Delay-Einstellungen in einer Phrase mittels Overdub-Aufnahme**

Wenn eine User-Phrase einer Spur zugewiesen wurde, für die ein MIDI-Delay eingestellt wurde, können Sie mit den folgenden Bedienungsschritten das Delay in der Spur aufnehmen.

1. Stellen Sie die MIDI-Delay-Parameter wie gewünscht ein.
2. Schalten Sie mit [PATTERN] auf die PATTERN-Play-Seite.
3. Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
4. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) die Aufnahmeart OVERDUB aus.
5. Starten Sie die Aufnahme mit [PLAY].
6. Wenn die ganze Phrase einmal durchgelaufen ist, stoppen Sie die Aufnahme mit der [STOP]-Taste.

Das MIDI-Delay wurde jetzt zusammen mit der Phrase aufgenommen, und die Einstellungen des MIDI-Delays der Spur werden initialisiert (neutral eingestellt).

**HINWEIS**

- Bitte beachten Sie, daß während dieses Vorgangs alle Events, die durch Spiel auf der Klaviatur, Drehen von Drehreglern auf dem Bedienfeld oder von externen MIDI-Geräten erzeugt werden, mit aufgenommen werden.
- Wenn MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON), erscheint der Hinweis "Memory Protected" im Display, wenn Sie die [REC]-Taste drücken, und das Gerät schaltet nicht in Aufnahmebereitschaft. Wenn dies der Fall sein sollte, wechseln Sie in den UTILITY-Modus und schalten Sie "MEMORY PROTECT" auf "OFF" (Seite 257), und fahren Sie dann mit Schritt 2 der oben angegebenen Schritte fort.

## 7. Einstellen der Lautstärke und der Effekte für jede Spur (Mixer)

Diese Unterbetriebsart wird benutzt, um die Lautstärken, Effektanteile und andere Parameter jeder Spur für die Pattern-Wiedergabe einzustellen.

Es gibt vier Seiten: "Voice Select", "Vol/Pan/Out", "Equalizer" und "Effect Send". Die EQ-Parameter sind auf 2 Unterseiten verteilt, die Sie mit den Tasten [F1] und [F4] erreichen können.

Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die [MIXER]-Taste, um die MIXER-Seite "Voice Select" (Voice-Auswahl) aufzurufen.

### Voice Edit – Eigenschaften

- **Dieser Modus dient als Mischstufe, in der Sie während der Pattern-Wiedergabe die Lautstärken einzelner Spuren, die Stereo-Position (Panorama), die Effektanteile und andere Parameter einstellen können.**
- **Jedem Style können unabhängig von den angegebenen Voices für die verwendeten Phrasen beliebige Voices zugewiesen werden.**
- **Die Mixer-Parameter werden zusammen mit dem Pattern auf Speicherkarte oder Diskette im SMF (Standard MIDI File) gespeichert.**
- **Die Mixer-Einstellungen werden zusammen mit dem Style gespeichert.**

Es ist kein besonderer Speichervorgang nötig. Ihre Mixer- und Voice-Einstellungen werden mit den Style-Daten gespeichert und automatisch abgerufen, sobald der Style wieder ausgewählt wird. Wenn jedoch MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON) (Seite 261), werden die Mixer- und Voice-Einstellungen nicht gespeichert und in dem Moment gelöscht, in dem ein anderer Style ausgewählt wird.

- **Absolute und relative Parameter**

Absolute Parameter sind Parameter, die direkt die entsprechende Funktion steuern.

Relative Parameter steuern einen anderen Parameter, indem sie dessen momentan eingestellten Wert berücksichtigen und diesen immer nur relativ ändern.

In der Unterbetriebsart "Mixer" ist ausschließlich der Parameter RANDOM PAN DEPTH relativ.

### Mixer-Einstellung – Bedienung

1. Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [MIXER], um zur Seite "Voice Select" zu gelangen.
2. Wählen Sie die einzustellende Spur (Seite 69).
3. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
4. Schalten Sie mit [MIXER] auf die Seite "Volume/Pan/Out".
5. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
6. Schalten Sie mit [MIXER] auf die Seite "EQ 1/2".

7. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
8. Schalten Sie mit [MIXER] auf die Seite "Effect Send".
9. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
10. Mit [EXIT] gelangen Sie über die Seiten EQ 1/2, Volume/Pan/Out und Voice Select zurück in den PATTERN-Play- (oder -Patch-) Modus.

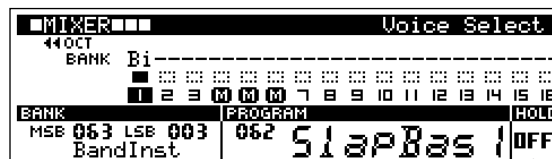
#### HINWEIS

- Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.
- Mit den vier Drehreglern EFFECT SEND/VOLUME auf dem Bedienfeld können Sie direkt die entsprechenden Mixer-Parameter ändern, ohne die Mixer-Seiten aufrufen zu müssen.

### Parameter dieser Anzeige

[1] Voice-Select-Seite

[PATTERN] → [MIXER]



1 [Drehregler 1]      2 [Drehregler 3]      3 [Drehregler 4]

1 **BANK** ..... [Drehregler 1]

**2 PROGRAM (Programm-Nummer) .....[Drehregler 3]  
[Einstellungen]**

Voice Bank (Bank Select MSB, LSB)

\*\*\*\* (Phrase), 000 000 (GM),  
063 000 (SyBa&Ld1), 063 001 (SyPd&FX1),  
063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),  
063 004 (Cis&Wind), 063 005 (Eth&Perc),  
063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),  
063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),  
064 000 (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),  
126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

Programmnummer 001 – 128  
(abhängig von der Voice-Bank)

Weist jeder Spur eine Voice für die Pattern-Wiedergabe zu. In den Voice-Bänken sind die Voices nach ihrer Art in Typenkategorien eingeteilt, und werden mit den MIDI-Bank-Select-Befehlen "MSB" und "LSB" ausgewählt. Der Parameter für die Programmnummer wählt die einzelnen Voices in jeder Bank aus. Wenn die Parameter BANK MSB und LSB auf "\*\*\*\* (Phrase)" gestellt sind, wird die Voice benutzt, die der Phrase der jeweiligen Spur zugewiesen ist. (Seite 79)

**HINWEIS**  
Siehe "Kapitel 1: Grundlagen" ab Seite 61 für Einzelheiten über die Voice-Banks.

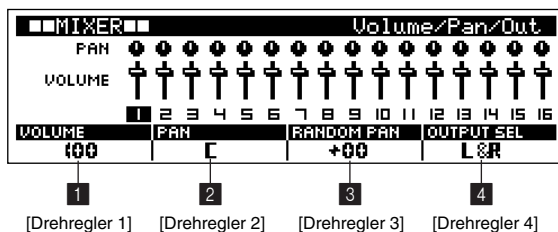
**3 VOICE PARAMETER HOLD.....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] OFF, ON**

OFF.....veränderte Absolute-Voice-Parameter werden rückgesetzt.  
ON.....veränderte Absolute-Voice-Parameter bleiben erhalten.

Bestimmt, ob, wenn eine andere Voice ausgewählt wird, veränderte Absolute-Voice-Parameter erhalten bleiben oder nicht. In der Einstellung "OFF" werden die veränderten Absolute-Voice-Parameter bei jedem Auswählen einer Voice initialisiert. In der Einstellung "ON" bleiben die veränderten Absolute-Voice-Parameter erhalten.

**HINWEIS**  
Die LFO User Wave-Parameter "Coarse Tune", "Detune", "Pitch Bend Range" und "Pitch Bend" vertreten Absoluteinstellungen. Allerdings werden die dafür eingestellten Werte immer behalten, ob Sie nun "ON" oder "OFF" wählen.

[2] Volume/Pan/Out-Seite



**1 VOLUME ..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] 000 – 127**

Stellt die Lautstärke der ausgewählten Spur ein.

**2 PAN ..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] L63 – L01, C, R01 – R63**

Stellt die Position der ausgewählten Spur im Stereopanorama ein.

**3 RANDOM PAN ..... [Drehregler 3]  
[Einstellungen] -64 – 0 – 63**

Stellt den Anteil der zufälligen Panorama-Änderung für die ausgewählte Spur ein. In der Einstellung "0" erfolgt keine Änderung der Pan-Position. Andere Werte erzeugen eine zufällige Position für jede neue Note.

**4 OUTPUT SEL (Output Select)..... [Drehregler 4]  
[Einstellungen] L&R, AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6**

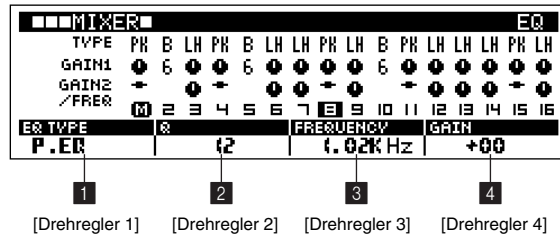
L&R.....Das Ausgangssignal wird an die Buchsen OUTPUT des RS7000 geschickt.  
AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6..... Diese Einstellungen schicken das Ausgangssignal an die entsprechenden Einzelausgänge der optionalen Erweiterungskarte AIEB2 I/O (Seite 20).

Gibt den Ausgang an, zu dem das Signal jeder Spur gesendet werden soll. Die zuweisbaren Ausgänge auf der optionalen Erweiterungskarte AIEB2 I/O können benutzt werden, um bestimmte Patterns oder Samples an anderen Ausgängen auszugeben, um deren Signal z. B. mit externen Audio-Geräten zu bearbeiten. AS1 bis AS6 sind Einstellungen für die monaurale Ausgabe, AS1&2, AS3&4 und AS5&6 geben ein Stereosignal an dem angegebenen Ausgangspaar aus.

[3] Equalizer-Seite

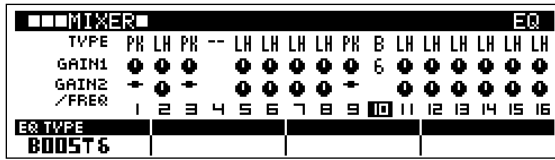
[PATTERN] → [MIXER] × 3

**EQ TYPE = PEQ**

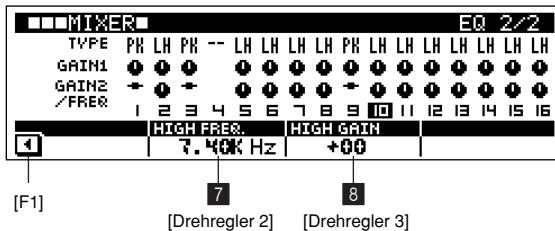
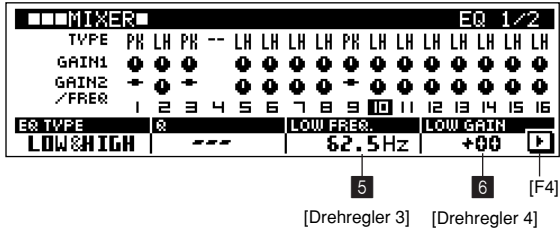


[PATTERN] → [MIXER] × 2

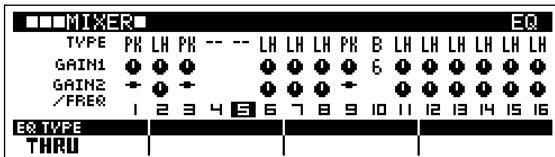
**EQ TYPE = BOOST**



**EQ TYPE = LOW&HIGH**



**EQ TYPE = THRU**



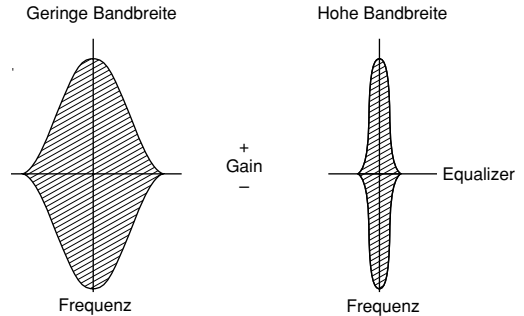
- 1 EQ TYPE** .....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] Low&High, PEQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru  
 Low&High .....Unabhängige Regelung der beiden Frequenzbänder Low (tief) und High (hoch) des EQ (Klangregelung).  
 PEQ.....Parametrischer Equalizer – hiermit können Mittenfrequenz, die “Güte” (Q = Bandbreite) sowie Anhebung/Absenkung geregelt werden.  
 Boost6 .....Liefert eine Anhebung um 6 dB.  
 Boost12 .....Liefert eine Anhebung um 12 dB.  
 Boost18 .....Liefert eine Anhebung um 18 dB.  
 thru .....Die Klangregelung wird umgangen.

Gibt die Art der Klangregelung für jede Spur an.

**2 Q (Bandbreite)** ..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] 0 – 31

Gibt die Bandbreite, also die Breite des Frequenzbandbereiches an, die angehoben oder abgesenkt werden soll, wenn der EQ-Typ “PEQ” ausgewählt ist.

Der angegebene Frequenzbereich besitzt sein Zentrum im Bereich der EQ-Frequenz (siehe unten).



**3 FREQUENCY (Frequenz)** ..... [Drehregler 3]  
[Einstellungen] 139,7 Hz – 12,9 kHz

Wählt die Mittenfrequenz (oder Grenzfrequenz) des zu regelnden Frequenzbandes.

**4 GAIN (Output Select)** ..... [Drehregler 4]  
[Einstellungen] -32 – +32

Gibt die Stärke an, mit der das gewählte Frequenzband angehoben oder abgesenkt werden soll.

**5 LOW FREQUENCY LOW FREQUENCY (Bässe)** ..... [Drehregler 3]  
[Einstellungen] 50,1 Hz – 2,00 kHz

Wählt die Grenzfrequenz des EQ-Bandes, das mit dem Parameter LOW GAIN geregelt werden soll (siehe unten).

**6 LOW GAIN (Bässe)** ..... [Drehregler 4]  
[Einstellungen] -32 – +32

Hebt die Bässe unterhalb der Grenzfrequenz, die mit LOW FREQ eingestellt wurde (siehe oben), an oder senkt sie ab.

**7 HIGH FREQ (Höhen)** ..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] 503,8 Hz – 10,1 kHz

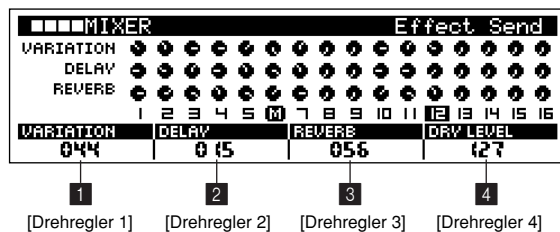
Wählt die Grenzfrequenz des EQ-Bandes, das mit dem Parameter HIGH GAIN geregelt werden soll (siehe unten).

**8 HIGH GAIN** ..... [Drehregler 3]  
[Einstellungen] -32 – +32

Hebt die Höhen oberhalb der Grenzfrequenz, die mit HIGH FREQ eingestellt wurde (siehe oben), an oder senkt sie ab.

[4] Effect-Send-Seite

[PATTERN] → [MIXER] × 4



**1 VARIATION**.....[Drehregler 1]

[Einstellungen] 000 – 127

Stellt den Ausspielweg (Effect Send) für den Variation-Effekt (verschiedene Effekte) der ausgewählten Spur ein, und damit den Variation-Effektanteil dieser Spur.

**2 DELAY** .....[Drehregler 2]

[Einstellungen] 000 – 127

Stellt den Ausspielweg (Effect Send) für den Delay-Effekt (Verzögerung) der ausgewählten Spur ein, und damit den Delay-Effektanteil dieser Spur.

**3 REVERB**.....[Drehregler 3]

[Einstellungen] 000 – 127

Stellt den Ausspielweg (Effect Send) für den Reverb-Effekt (Hall) der ausgewählten Spur ein, und damit den Reverb-Effektanteil dieser Spur.

**4 DRY LEVEL** .....[Drehregler 4]

[Einstellungen] 000 – 127

Gibt den Anteil des "trockenen" (d. h. nicht mit Effekt versehenen) Signalanteils jeder Spur an.

Dieser Signalanteil ist eine direkte Verbindung zu den Ausgängen, die die Systemeffekte nicht durchläuft. Mit anderen Worten: ein Effekt-Bypass. Dieser Weg ist in stereo ausgeführt, um die Stereo-Panoramaposition jeder Spur zu erhalten.

Wenn dieser Anteil verringert wird, werden dadurch die System-Effekte relativ erhöht, bei einige Effekten kann es jedoch passieren, daß der Sound in die Stereomitte rückt.



## 8. Voice-Bearbeitung (Voice Edit)

In dieser Unterbetriebsart können die Voices jeder Spur des Pattern bearbeitet werden. Sie können den Höhenanteil, die Attack-Zeit und viele andere Parameter verändern, um Ihren eigenen Sound zu erzeugen. Es gibt 5 Haupt-Displayseiten: LFO, Portamento, Pitch, EG (Envelope Generator) und Filter. Die Seiten LFO und EG haben jeweils 3 Unterseiten, die Sie mit [F1] und [F4] aufrufen können.

Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [VOICE EDIT], um die VOICE-EDIT-Seite "LFO" aufzurufen.

### Möglichkeiten der Voice-Bearbeitung

- **Vielseitige, relative Veränderung von Voice-Parametern.**
- **Synthesizer-ähnliche Parameter wie EG, LFO, Filter und andere ermöglichen die Erstellung eindrucksvoller Voices.**
- **Die Voice-Einstellungen werden zusammen mit dem Style gespeichert.**

Es ist kein besonderer Speichervorgang nötig. Ihre Voice-Einstellungen werden mit den Style-Daten gespeichert und automatisch abgerufen, sobald der Style wieder ausgewählt wird.

Wenn jedoch MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON) (Seite 257), werden die Voice-Einstellungen nicht gespeichert und in dem Moment gelöscht, in dem ein anderer Style ausgewählt wird.

- **Absolute und relative Parameter**

Absolute Parameter sind Parameter, die direkt die entsprechende Funktion steuern (Pitch-Bend-Bereich, Pitch-Bend-Stärke, Portamento ein/aus, Portamento-Zeit, Pitch-Modulationsstärke, Filter-Modulationsstärke, Amplituden-Modulationsstärke).

Relative Parameter steuern einen anderen Parameter, indem sie dessen momentan eingestellten Wert berücksichtigen und diesen immer nur relativ ändern. Alle Voice-Parameter außer den oben aufgeführten sind relativ.

In den folgenden Abschnitten wird der absolute oder relative Status jedes Parameters neben dem Parameternamen angeführt.

- **Voice-Parameter werden nicht mit gespeichert, wenn ein Pattern auf einer Speicherkarte oder einer Diskette als SMF (Standard MIDI File) gespeichert wird.**

### Voice Edit – Bedienung

1. Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [VOICE EDIT], um die Seite LFO aufzurufen.
2. Wählen Sie die einzustellende Spur (Seite 67).
3. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
4. Schalten Sie mit [VOICE EDIT] auf die Seite Portamento.
5. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 3] für die gewünschten Einstellungen.
6. Schalten Sie mit [VOICE EDIT] auf die Seite Pitch.

7. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
8. Schalten Sie mit [VOICE EDIT] auf die Seite EG.
9. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
10. Schalten Sie mit [VOICE EDIT] auf die Seite Filter.
11. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
12. Mit [EXIT] gelangen Sie über die Seiten EG, Pitch, Portamento und LFO zurück in den PATTERN-Play- (oder -Patch-) Modus.

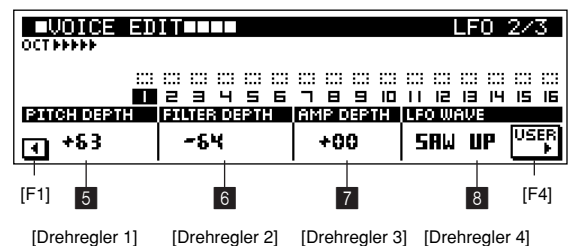
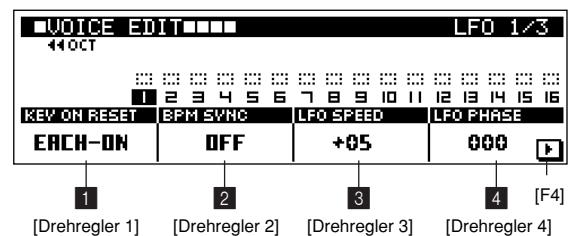
#### HINWEIS

- Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.
- Mit den Drehreglern und Tasten LFO, PITCH, EG und FILTER auf dem Bedienfeld können Sie direkt die entsprechenden Voice-Parameter ändern, ohne die Voice-Edit-Seiten aufrufen zu müssen.

### Parameter dieser Anzeige

[1] LFO-Seite

[PATTERN] → [VOICE EDIT]



### 1 KEY ON RESET (Zurückstellen bei Anschlag) .....[Drehregler 1] Absolut

[Einstellungen] OFF, EACH-ON, 1st-ON

- OFF (Reset Off).....Keine Rückstellung der Phase.  
 EACH-ON .....Phasentrückstellung bei jeder neuen Note.  
 1st-ON .....Phasentrückstellung bei der ersten Note von legato gespielten Phrasen (wenn nachfolgende Noten gespielt werden, während die aktuelle Note noch gedrückt ist).

Gibt den Reset-Modus der LFO-Phase an.

### 2 BPM SYNC (BPM-Synchronisation) .....[Drehregler 2] Absolut

[Einstellungen] OFF, ON

Bestimmt, ob die LFO-Geschwindigkeit mit dem Wiedergabetempo synchronisiert werden soll (BPM SYNC ON) oder nicht.

### 3 LFO SPEED .....[Drehregler 3]

[Einstellungen]

- Wenn BPM SYNC = OFF: -64 – +63 (Relativ)  
 Wenn BPM SYNC = ON: 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2nd/3, 4th., 2nd, whole/3, 2nd., 4th × 4, 4th × 5, 4th × 6, 4th × 7, 4th × 8, 4th × 16 (Absolut)

- 16th .....Sechzehntelnote  
 8th/3 .....Achteltriole  
 16th. ....Punktierte 16<sup>tel</sup>-Note.  
 8th .....Achtelnote  
 4th/3 .....Vierteltriole  
 8th. ....Punktierte 8<sup>tel</sup>-Note.  
 4th .....Viertelnote  
 2nd/3 .....Halbe Triole  
 4th. ....Punktierte 4<sup>tel</sup>-Note.  
 2nd .....Halbe Note  
 whole/3 .....Ganze Triole  
 2nd. ....Punktierte 1/2-Note.  
 4th × 4 – 4th × 8 .....ein LFO-Durchlauf pro 4 – 8 Viertelnoten

Gibt die LFO-Geschwindigkeit für die LFO-Effekte Vibrato, Wow, Tremolo und andere an.

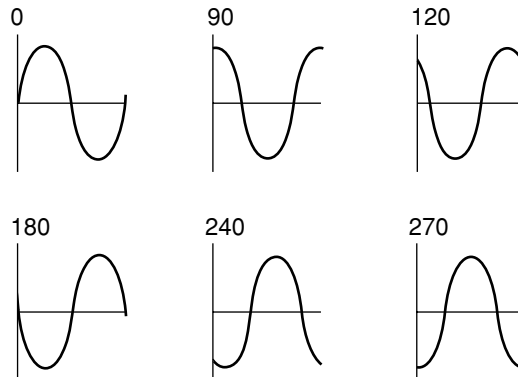
Wenn BPM SYNC ausgeschaltet ist (OFF), wird die LFO-Geschwindigkeit als Zahl angegeben.

Wenn BPM SYNC eingeschaltet ist (ON), wird die LFO-Geschwindigkeit als Typ oder als Anzahl der Zählzeiten pro Durchlauf angegeben.

### 4 LFO PHASE ..... [Drehregler 4] Absolut

[Einstellungen] 0, 90, 120, 180, 240, 270

Gibt die Phase an, mit der der LFO zu schwingen beginnt, wenn die Phase zurückgestellt wurde.



### 5 PITCH DEPTH (Tonhöhen-Anteil)..... [Drehregler 1] Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Stellt den Anteil der Pitch-Modulation (Vibrato-Effekt) ein.

### 6 FILTER DEPTH (Filter-Anteil) ..... [Drehregler 2] Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Stellt den Anteil der Filter-Modulation (Wow-Effekt) ein.

### 7 AMP DEPTH (Amplituden-Anteil) ..... [Drehregler 3] Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Stellt den Anteil der Amplituden-Modulation (Tremolo-Effekt) ein.

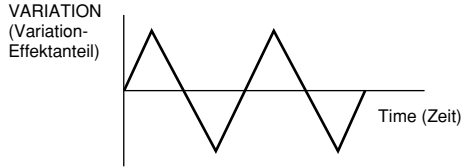
### 8 LFO WAVE (LFO-Wellenform)..... [Drehregler 4] Absolut

[Einstellungen] TRI, SAW UP, SAW DOWN, SQU, S/H, PGM, USER

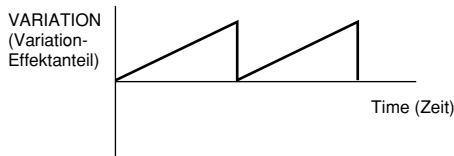
- TRI .....Dreieckswelle  
 SAW UP .....Ansteigender Sägezahn  
 SAW DOWN .....Abfallender Sägezahn  
 SQU .....Rechteckwelle  
 S/H .....Sample & Hold (Zufallswellenform)  
 PGM .....Programmierte Wellenform (kann nur für Preset-Voices ausgewählt werden, die eine eigene Wellenform verwenden)  
 USER .....User-Wellenform

Gibt die LFO-Wellenform an. Es sind insgesamt 7 Wellenformen vorhanden.  
Schalten Sie mit [F4] auf die Seite für die Einstellung der USER-Wellenform.

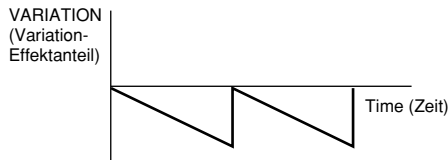
**TRI (Dreieckswelle)**



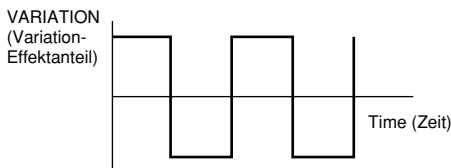
**SAW UP (Ansteigender Sägezahn)**



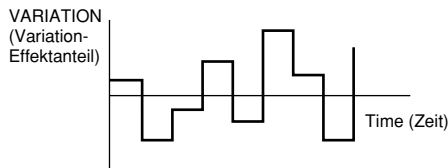
**SAW DOWN (Abfallender Sägezahn)**



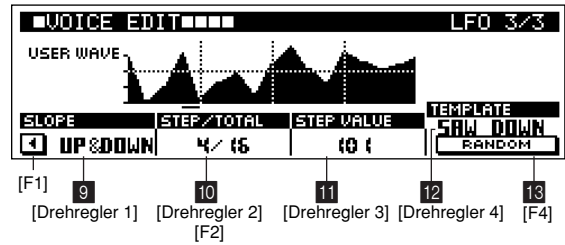
**SQU (Rechteckwelle)**



**S/H (Sample & Hold).....Zufallswellenform**



**■ User-Wellenform-Seite**



**9 SLOPE (Glättung) ..... [Drehregler 1]**

**Absolut**

[Einstellungen] OFF, UP, DOWN, UP&DOWN

OFF .....Die Wellenschritte werden nicht geglättet. Die Welle ähnelt einer Rechteck- oder Sample-&-hold-Welle.

UP .....Nur Pegelanstiege werden geglättet. Dadurch entstehen zusammengesetzte, sägezahnförmig ansteigende Wellenformen.

DOWN.....Nur Bereiche, in denen der Pegel abfällt, werden geglättet. Dadurch entstehen zusammengesetzte, sägezahnförmig abfallende Wellenformen.

UP&DOWN.....Alle Wellenschritte werden geglättet. Dies erzeugt zusammengesetzte Dreiecks- wellen.

Bestimmt, ob die Schritte einer User-Wellenform geglättet werden oder nicht.

**10 STEP/TOTAL ..... [Drehregler 2], [F2] → [Drehregler 2]**

**Absolut**

[Einstellungen]

STEP.....1 – TOTAL STEP

TOTAL .....2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 16

STEP wählt den Schritt in der User-Wellenform, für den mit dem Parameter STEP VALUE (siehe unten) die Amplitude eingestellt werden soll.

TOTAL gibt die Gesamtanzahl der Schritte in einem Durchlauf der User-Wellenform an. Mehr Schritte erlauben komplexere Wellenformen.

Drücken Sie [F2], um den Cursor auf den Parameter TOTAL zu bewegen, und stellen Sie die Gesamtanzahl der Schritte mit [Drehregler 2] ein.

**11 STEP VALUE** .....[Drehregler 3]  
Absolut

[Einstellungen] 0 – 127

Stellt die Amplitude des momentan ausgewählten Schrittes der User-Wellenform ein. Wählen Sie den Schritt mit dem obigen Parameter STEP und ändern Sie den Pegel mit STEP VALUE, bis Sie die gewünschte Wellenform erzeugt haben.

**12 TEMPLATE (Schablone)** .....[Drehregler 4]  
Absolut

[Einstellungen] ALL 0, ALL 64, ALL 127, SAW UP, SAW DOWN, EVEN STEPS, ODD STEPS

- ALL 0 .....Stellt den STEP VALUE aller Schritte auf 0.
- ALL 64 .....Stellt den STEP VALUE aller Schritte auf 64.
- ALL 127 .....Stellt den STEP VALUE aller Schritte auf 127.
- SAW UP .....Erzeugt eine zusammengesetzte Wellenform mit ansteigendem Sägezahn.
- SAW DOWN .....Erzeugt eine zusammengesetzte Wellenform mit abfallendem Sägezahn.
- EVEN STEPS .....Die STEP-VALUE-Werte aller geraden Schritte werden auf 127 gestellt, die der ungeraden Schritte auf 0.
- ODD STEPS .....Die STEP-VALUE-Werte aller ungeraden Schritte werden auf 127 gestellt, die der geraden Schritte auf 0.

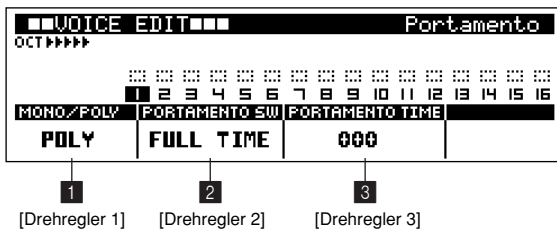
Bietet eine Auswahl aus 7 verschiedenen "Schablonen" bzw. Vorlagen, aus denen Sie Ihre User-Wellenformen erstellen können.

**13 RANDOM (zufällig)** .....[F4]

Die Werte SLOPE und STEP VALUE der User-Wellenform werden bei jedem Druck auf die Taste [F4] zufällig ausgewählt.

[2] Portamento-Seite

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 2



1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]

**1 MONO/POLY** .....[Drehregler 1]  
Absolut

[Einstellungen] MONO, POLY

Wählt einen der Modi MONO (es kann nur eine Note zur Zeit gespielt werden) oder POLY (mehrere Noten können gleichzeitig gespielt werden) aus.

**2 PORTAMENTO SW (Portamento Switch)**  
..... [Drehregler 2]  
Absolut

[Einstellungen] OFF, FINGERED, FULL TIME

- OFF .....Portamento ist ausgeschaltet
- FINGERED .....Portamento wird nur auf legato gespielte Noten (wenn nachfolgende Noten gespielt werden, während die aktuelle Note noch gedrückt ist)
- FULL TIME .....Portamento wird auf alle Noten angewendet

Wählt die Art des Portamentos.

Portamento erzeugt einen gleichmäßigen Tonhöhenübergang zwischen aufeinanderfolgenden Noten verschiedener Tonhöhe.

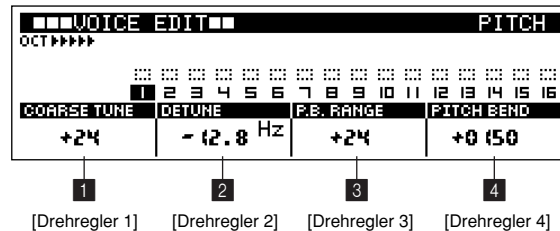
**3 PORTAMENTO TIME** ..... [Drehregler 3]  
Absolut

[Einstellungen] 000 – 127

Bestimmt die Dauer des Portamento-Übergangs zwischen aufeinanderfolgenden Noten. Je kleiner der Wert, desto schneller ist das Portamento. In der Einstellung 000 gibt es kein wahrnehmbares Portamento (entspricht im Ergebnis der Einstellung "OFF").

[3] Pitch-Seite

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 3



1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4]

**1 COARSE TUNE** ..... [Drehregler 1]  
Absolut

[Einstellungen] -24 – +24 (Halbtonschritte)

Stellt die Tonhöhe in Halbtonschritten ein.

**2 DETUNE** ..... [Drehregler 2]  
Absolut

[Einstellungen] -12,8 – +12,7 (Hz)

Erlaubt die Feinstimmung ("Detune") in Schritten von 0,1 Hz.

**3 P.B. RANGE (Pitch-Bend-Bereich)** .. [Drehregler 3]  
Absolut

[Einstellungen] -24 – +24

Gibt den maximalen Bereich der Tonhöhenverschiebung (Pitch Bend) in Halbtonschritten an. (12 Halbtöne = 1 Oktave)

**4 PITCH BEND**.....[Drehregler 4]

**Absolut**

[Einstellungen] -8192 – +8191

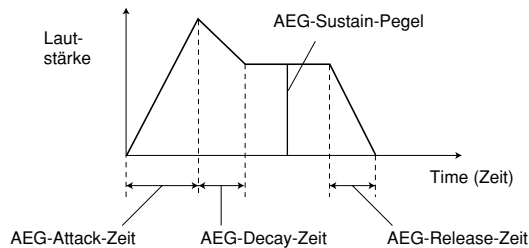
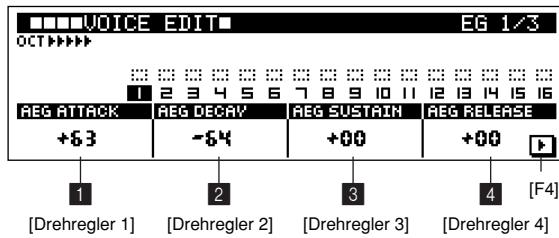
Stellt den Anteil der Tonhöhenverschiebung ein.

[4] EG-Seite

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 4

Es stehen 3 EG-Seiten zur Verfügung – AEG, FEG und PEG – diese können mit den Tasten [F1] bis [F4] erreicht werden. Die Seiten werden im folgenden einzeln beschrieben.

■ **AEG-Seite**



**1 AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack)**.....[Drehregler 1]

**Relativ**

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Pegel nach Anschlagen einer Note bis zur maximalen Anfangslautstärke der Hüllkurve ansteigt. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Attack-Zeit.

**2 AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay)**.....[Drehregler 2]

**Relativ**

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt, wie schnell der Pegel der Hüllkurve von der maximalen Anfangslautstärke auf den Sustain-Pegel abfällt. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Decay-Zeit.

**3 AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain)**..... [Drehregler 3]

**Relativ**

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel), bei dem die Hüllkurve so lange verweilt, wie die Note gehalten wird (nach der Attack- und der Decay-Phase).

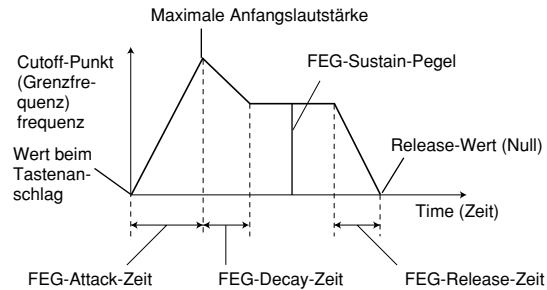
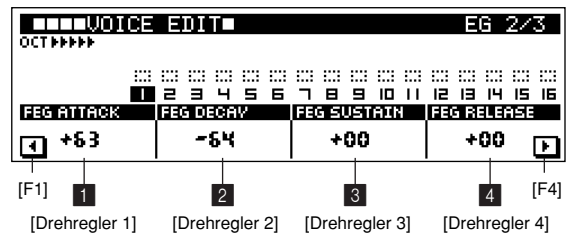
**4 AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release)**..... [Drehregler 4]

**Relativ**

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt, wie schnell der Pegel der Hüllkurve vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Release-Zeit.

■ **FEG-Seite**



**1 FEG ATTACK (Filter Envelope Generator Attack)**..... [Drehregler 1]

**Relativ**

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt die Geschwindigkeit der Filteränderung vom Spielzeitpunkt der Note bis zum maximalen Anfangspegel der Hüllkurve. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Attack-Zeit.

**2 FEG DECAY (Filter Envelope Generator Decay)**..... [Drehregler 2]

**Relativ**

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt, wie schnell der Pegel der Filterhüllkurve vom maximalen Anfangspegel auf den Sustain-Pegel abfällt. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Decay-Zeit.

**3 FEG SUSTAIN (Filter Envelope Generator Sustain)**.....[Drehregler 3]  
Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

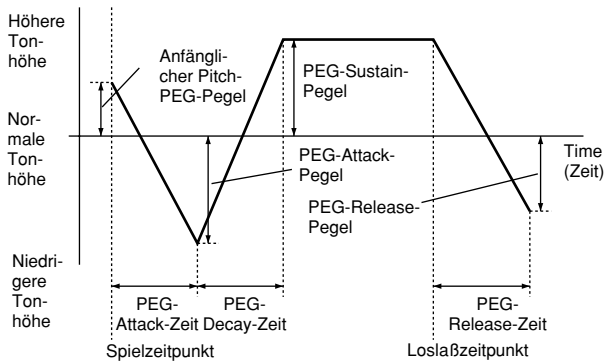
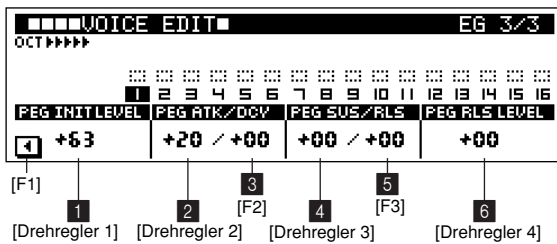
Bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel) des Filters, bei dem die Filterhüllkurve so lange verweilt, wie die Note gehalten wird (nach der Attack- und der Decay-Phase).

**4 FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release)**.....[Drehregler 4]  
Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt, wie schnell der Pegel der Filterhüllkurve vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Release-Zeit.

**PEG-Seite**



**1 PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level)**..... [Drehregler 1]  
Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Gibt die Anfangstonhöhe für die Note an. Kleinere Werte erzeugen niedrigere Tonhöhen.

**2 PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack)**.....[Drehregler 2]  
Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Tonhöhe von der Anfangstonhöhe (siehe oben) aus die Originaltonhöhe der Voice erreicht. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Attack-Zeit.

**3 PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay)**  
.....[F2] → [Drehregler 2]  
Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt, wie schnell der Pegel der Hüllkurve von der Originaltonhöhe der Voice aus die Sustain-Tonhöhe erreicht. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Decay-Zeit.

Sie erreichen diesen Parameter mit [F2].

**4 PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain)**  
..... [Drehregler 3]  
Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Stellt die Sustain-Tonhöhe ein, bei dem die Hüllkurve so lange verweilt, wie die Note gehalten wird.

**5 PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release)**  
.....[F3] → [Drehregler 3]  
Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Bestimmt, wie schnell der Pegel der Hüllkurve vom Sustain-Pegel auf die Tonhöhe des Release-Pegels (siehe unten) abfällt, wenn die Note losgelassen wird. Sie erreichen diesen Parameter mit [F3].

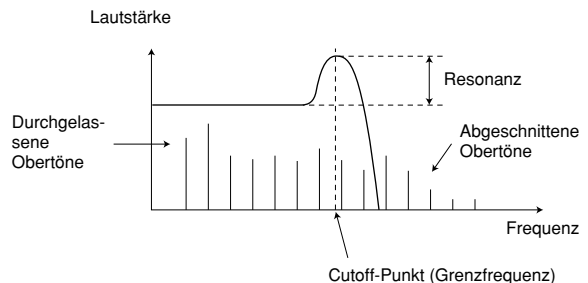
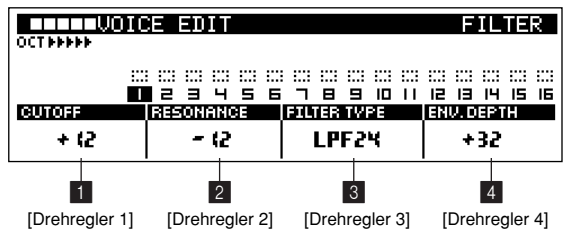
**6 PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level)**..... [Drehregler 4]  
Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Stellt die Tonhöhe ein, die nach dem Loslassen der Note erreicht werden soll.

**[5] Filter-Seite**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 5



**1 CUTOFF (Filter-Grenzfrequenz)..... [Drehregler 1]**

Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Stellt die Filter-Grenzfrequenz ein. Positive Werte verschieben die Grenzfrequenz in Richtung höherer Frequenzen, negative Werte verschieben die Grenzfrequenz in Richtung tieferer Frequenzen. Die Wirkung der Einstellung der Grenzfrequenz hängt vom ausgewählten Filtertyp ab.

**2 RESONANCE.....[Drehregler 2]**

Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Erzeugt eine Resonanzspitze bei der Filter-Grenzfrequenz. Wenn der BPF-Filtertyp ausgewählt wurde, erzeugen höhere Resonanzeinstellungen einen schmalen Bandpaß bei der Grenzfrequenz. Wenn der BEF-Filtertyp ausgewählt wurde, erzeugen höhere Resonanzeinstellungen eine schmalere Bandsperre bei der Grenzfrequenz.

**HINWEIS**  
Starke Erhöhung der Resonanz führt bei einigen Voices zu Verzerrungen.

**3 FILTER TYPE.....[Drehregler 3]**

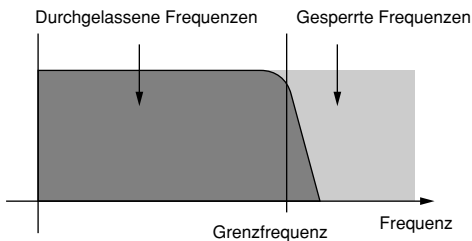
Absolut

[Einstellungen] **BYPASS, LPF24, LPF18, LPF12, HPF, BPF, BEF**

**BYPASS** .....Der Filter ist ausgeschaltet.  
Keine der Filter-Type-LEDs auf dem Bedienfeld leuchtet.

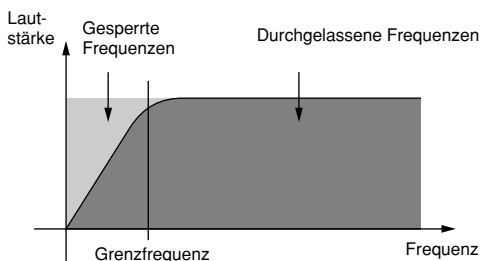
Wählt die Art des Filters.

LPF24, LPF18, LPF12.....Tiefpaßfilter



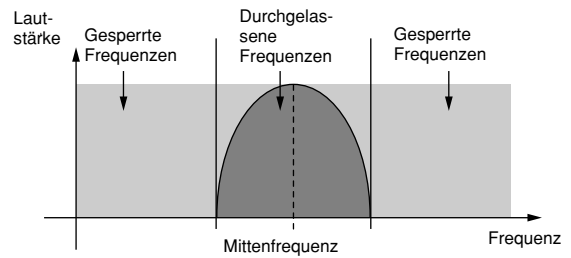
Frequenzen, die höher sind als die Grenzfrequenz, werden abgeschnitten.  
Es stehen drei Filterkurven zur Verfügung – 24 dB/Okt., 18 dB/Okt. und 12 dB/Okt. – von denen jede ihren speziellen Klang besitzt.

HPF.....Hochpaßfilter



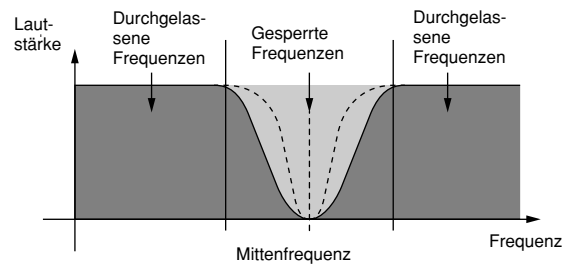
Frequenzen, die niedriger sind als die Grenzfrequenz, werden abgeschnitten.

BPF.....Bandpaßfilter



Frequenzen im Bereich der Mittenfrequenz werden durchgelassen, alle anderen Frequenzen werden blockiert.

BEF.....Bandsperrenfilter



Frequenzen im Bereich der Mittenfrequenz werden blockiert, alle anderen Frequenzen werden durchgelassen.

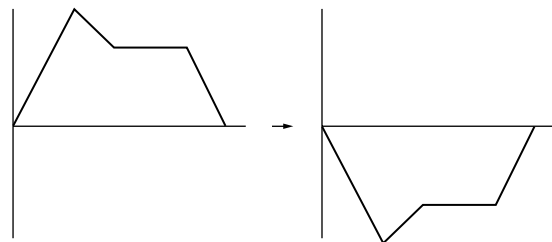
**HINWEIS**  
Einige der Voices mit 2 Elementen verwenden verschiedene Filtertypen für jedes Element. Per Voreinstellung wird der Filtertyp von Element 1 angezeigt. Wenn der Filtertyp geändert wird, geschieht dies für beide Elemente.

**4 Regler (ENV. DEPTH)..... [Drehregler 4]**

Relativ

[Einstellungen] -64 – +63

Stellt den Anteil der Filterhüllkurve ein, die in der Anzeige "FEG" eingestellt wurde (Seite 101). Negative Einstellungen kehren die Filterhüllkurve um.



## 9. Effekte hinzufügen

Im Effekt-Modus können Sie Effekte für die Pattern-Wiedergabe auswählen und die Effekte wie gewünscht einstellen. Es sind vier Seiten vorhanden: "Effect Type", "Variation Parameter", "Delay/Chorus Parameter" und "Reverb Parameter". Die Variation-Parameter befinden sich auf 5, die Delay/Chorus-Parameter auf 4 und die Reverb-Parameter auf 3 Unterseiten, die Sie jeweils mit den Tasten [F1] und [F4] erreichen können.

Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [EFFECT], um in den EFFECT-Modus zu schalten.

### Eigenschaften des Effect-Modus

- **3 eingebaute Effektstufen höchster Qualität können auf jede der Spuren angewendet werden.**
- **Der Effekt-Sound wird an den OUTPUT-Buchsen ausgegeben.**
- **Veränderte Effekteinstellungen werden mit jedem Style gespeichert.**

Es ist kein besonderer Speichervorgang nötig. Ihre veränderten Effekteinstellungen werden mit den Style-Daten gespeichert und automatisch abgerufen, sobald der Style wieder ausgewählt wird. Der Effektanteil jeder Spur wird durch die Einstellungen der Effect-Send-Regler bestimmt.

Wenn jedoch MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON) (Seite 257), werden die Voice-Einstellungen nicht gespeichert und in dem Moment gelöscht, in dem ein anderer Style ausgewählt wird.

### Voice Edit – Bedienung

1. Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [EFFECT], um die Seite "Effect Type" zu erreichen.
2. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 3] für die gewünschten Einstellungen.
3. Schalten Sie mit [EFFECT] auf die Seite "Variation Parameter".
4. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
5. Schalten Sie mit [EFFECT] auf die Seite "Delay/Chorus Parameter".
6. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
7. Schalten Sie mit [EFFECT] auf die Seite "Reverb Parameter".
8. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
9. Mit [EXIT] gelangen Sie über die Seiten Delay/Chorus Parameter, Variation Parameter und Effect Type zurück in den PATTERN-Play- (oder -Patch-) Modus.

**HINWEIS**

Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.

### Parameter dieser Anzeige

[1] Seite "Effect Type"

[PATTERN] → [EFFECT]

EFFECT		EFFECT TYPE	
058	48	03	
TYPE	TYPE	TYPE	
DIST	DELAY LR	ROOM 1	

1
2
3  
 [Drehregler 1]    [Drehregler 2]    [Drehregler 3]

- 1 VARIATION TYPE..... [Drehregler 1]**  
**[Einstellungen] 0 – 100**  
**Beachten Sie die Liste der Effekttypen, Seite 313.**  
 Wählt den Effekttyp "Variation".
- 2 DELAY TYPE ..... [Drehregler 2]**  
**[Einstellungen] 0 – 25**  
**Beachten Sie die Liste der Effekttypen, Seite 313.**  
 Wählt den Effekttyp "Delay".
- 3 REVERB TYPE..... [Drehregler 3]**  
**[Einstellungen] 01 – 12**  
**Beachten Sie die Liste der Effekttypen, Seite 313.**  
 Wählt den Effekttyp "Reverb".



## [2] Seite "Variation Parameter"

[PATTERN] → [EFFECT] × 2

■■■■EFFECT■■■ VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIST</b>			
1 DRIVE	2 LFF	3 OUTPUT LEVEL	4 EDGE
30	9.0kHz	70	L20

1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4]    [F4]

■■■■EFFECT■■■ VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIST</b>			
SEND VAR. TO DELAY	SEND VAR. TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
000	000	064	CENTER

[F1]    5 [Drehregler 1]    6 [Drehregler 2]    7 [Drehregler 3]    8 [Drehregler 4]

**1 – 4 EFFECT PARAMETERS**

.....[Drehregler 1] – [Drehregler 4]

Ermöglicht die Einstellung der einzelnen Parameter für jeden Effekt. Die verfügbaren Parameter sind für jeden Effekt unterschiedlich. Für Informationen zu den einzelnen Parametern lesen Sie bitte den "Anhang", Seite 315.

**5 SEND VAR. TO DELAY**.....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] 000 – 127

Stellt den Signalpegel ein, der von der VARIATION-Effektstufe zur DELAY/CHORUS-Effektstufe gesendet wird.

**6 SEND VAR. TO REVERB** .....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] 000 – 127

Stellt den Signalpegel ein, der von der VARIATION-Effektstufe zur REVERB-Effektstufe gesendet wird.

**7 RETURN LEVEL**.....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] 000 – 127

Stellt den Signalpegel ein, der von der VARIATION-Effektstufe (dem Effekt-Sound) zu den Stereoausgängen des RS7000 gesendet wird.

**8 PAN (Variation Pan)**.....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] L63 – CENTER – R63

Stellt die Panoramaposition des Signals ein, das von der VARIATION-Effektstufe gesendet wird.

## [3] Seite "Delay/Chorus"

[PATTERN] → [EFFECT] × 3

■■■■EFFECT■■■ DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>TMP-DLY</b>			
1 DELAY TIME	2 LAG	3 L/R DIFFUSION	
8TH	+48ms	+63ms	

1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4]    [F4]

■■■■EFFECT■■■ DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>TMP-DLY</b>			
SEND DELAY TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN	
000	L27	CENTER	

[F1]    5 [Drehregler 2]    6 [Drehregler 3]    7 [Drehregler 4]

**1 – 4 EFFECT PARAMETERS**

.....[Drehregler 1] – [Drehregler 4]

Ermöglicht die Einstellung der einzelnen Parameter für jeden Effekt. Die verfügbaren Parameter sind für jeden Effekt unterschiedlich. Für Informationen zu den einzelnen Parametern lesen Sie bitte den "Anhang", Seite 315.

**5 SEND DELAY TO REVERB**..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] 000 – 127

Stellt den Signalpegel ein, der von der DELAY/CHORUS-Effektstufe zur REVERB-Effektstufe gesendet wird.

**6 RETURN LEVEL**..... [Drehregler 3]  
[Einstellungen] 000 – 127

Stellt den Signalpegel ein, der von der DELAY/CHORUS-Effektstufe (dem Effekt-Sound) zu den Stereoausgängen des RS7000 gesendet wird.

**7 PAN (Delay Pan)**..... [Drehregler 4]  
[Einstellungen] L63 – CENTER – R63

Stellt die Panoramaposition des Signals ein, das von der DELAY/CHORUS-Effektstufe gesendet wird.

[4] Seite "Reverb"

[PATTERN] → [EFFECT] × 4

■■■■EFFECT				REVERB PARAMETER			
				EFFECT TYPE ROOM			
1 REVERB TIME	2 INITIAL DELAY	3 REVERB DELAY	4 ER/REV				
01.0s	048.9ms	063.4ms	E<R63				[F4]
1	2	3	4				
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]				

■■■■EFFECT				REVERB PARAMETER			
				EFFECT TYPE ROOM			
9 FEEDBACK LEVEL	10 FEEDBACK HIGH DAMP	RETURN LEVEL	PAN				
+00	0.8	064	CENTER				[F1]
1	2	5	6				
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]				

**1 – 4 EFFECT PARAMETERS**

.....[Drehregler 1] – [Drehregler 4]

Ermöglicht die Einstellung der einzelnen Parameter für jeden Effekt. Die verfügbaren Parameter sind für jeden Effekt unterschiedlich. Für Informationen zu den einzelnen Parametern lesen Sie bitte den "Anhang", Seite 315.

**5 RETURN LEVEL.....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] 000 – 127**

Stellt den Signalpegel ein, der von der REVERB-Effektstufe (dem Effekt-Sound) zu den Stereoaugängen des RS7000 gesendet wird.

**6 PAN (Reverb Pan).....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] L63 – CENTER – R63**

Stellt die Panoramaposition des Signals ein, das von der REVERB-Effektstufe gesendet wird.

## 10. Einstellungen für Arpeggio und die zuweisbaren Drehregler (Assignable) – Setup

In diesem Untermodus können Arpeggios, die zuweisbaren Drehregler und weitere Funktionen des RS7000 eingerichtet werden.

Es gibt vier Seiten: “Arpeggio”, “A/D Setup”, “Knob Assign” und “MIDI Out Channel”. Die A/D-Setup-Parameter befinden sich auf 3 Unterseiten, die Sie mit den Tasten [F1] und [F4] erreichen können.

Wenn Sie den SETUP-Modus aufrufen wollen, drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [SETUP].

### Setup-Funktionen

- **Die Setup-Einstellungen werden mit jedem Style gespeichert.**

Es ist kein besonderer Speichervorgang nötig. Ihre bearbeiteten Setup-Einstellungen werden mit den Style-Daten gespeichert und automatisch aufgerufen, sobald der Style gewählt wird.

Wenn allerdings MEMORY PROTECT aktiviert ist (Seite 257), werden die Setup-Einstellungen nicht gespeichert, sondern gelöscht, sobald ein anderer Style gewählt wird.

### Arpeggio – Funktionen

- **Die Arpeggio-Wiedergabe kann in Echtzeit in Phrasen aufgenommen werden.**
- **Abspieeffekte können auf die Arpeggio-Wiedergabe angewendet werden.**
- **Arpeggio-Einstellungen werden in alle Spuren übernommen.**
- **Arpeggio-Einstellungen werden mit jedem Style gespeichert.**

Es ist kein besonderer Speichervorgang nötig. Ihre Arpeggio-Einstellungen werden zusammen mit den Style-Daten gespeichert und automatisch wieder aufgerufen, sobald der Style gewählt wird.

Wenn MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON) (Seite 257), werden die Arpeggio-Einstellungen allerdings nicht gespeichert, sondern gelöscht, sobald ein anderer Style gewählt wird.

### Setup – Bedienung

1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [SETUP], um die Seite mit den Arpeggio-Einstellungen aufzurufen.
2. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
3. Drücken Sie zum Aufrufen der A/D-Setup-Seite [SETUP].
4. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
5. Drücken Sie zum Aufrufen der Seite für die Reglerzuweisung [SETUP].
6. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
7. Drücken Sie zum Aufrufen der Ausgangskanal-Seite [SETUP].

8. Drücken Sie bei gehaltener Taste [TRACK SELECT] eine Taste auf der Klaviatur, um die Spur zu wählen, für welche die MIDI-Ausgangskanal-Einstellungen gelten sollen.
9. Benutzen Sie [Drehregler 3] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
10. Gehen Sie mit der Taste [EXIT] zurück über die Einstellungsseiten Knob Assign (Reglerzuweisung), A/D-Setup und Arpeggio und schließlich zurück in die Betriebsart PATTERN Play (oder Patch).

#### HINWEIS

Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.

### Arpeggio-Wiedergabe – Bedienung

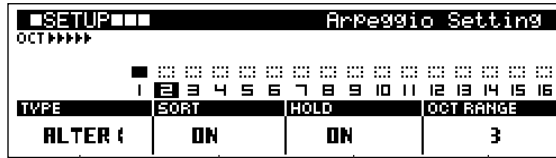
1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch auf die Taste [ARPEGGIO ON], so daß deren LED leuchtet. Die LED der Taste [KEYBOARD] leuchtet ebenfalls.
2. Die Arpeggio-Wiedergabe beginnt, wenn Sie eine oder mehrere Noten auf der Klaviatur spielen und halten.
3. Wenn der HOLD-Parameter in der Arpeggio-Einstellungsseite ausgeschaltet ist (OFF), stoppt das Arpeggio, sobald Sie die Tasten loslassen.  
Wenn der HOLD-Parameter eingeschaltet ist (ON), kann die Arpeggio-Wiedergabe durch Drücken der Taste [ARPEGGIO ON] gestoppt werden; die LED erlischt dann.

## Parameter dieser Anzeige

[1] Seite "Arpeggio Setting"

[PATTERN] → [SETUP]

Die von der RS7000 automatisch erzeugten Arpeggios eignen sich sehr gut für modernen Techno und Dance.



1

[Drehregler 1]

2

[Drehregler 2]

3

[Drehregler 3]

4

[Drehregler 4]

### HINWEIS

Wenn Sie eine Echtzeit-Aufnahme starten, während ein Arpeggio wiedergegeben wird, beginnt die Aufnahme ohne Vorzähler. Arpeggio-Einstellungen werden in alle Spuren übernommen.

### 1 TYPE.....[Drehregler 1]

[Einstellungen] OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2, RANDOM

OFF .....Die Arpeggio-Wiedergabe ist ausgeschaltet.

UP .....Wenn der Parameter SORT eingeschaltet ist (ON), werden die Noten nacheinander von der tiefsten bis hinauf zur höchsten wiedergegeben. Wenn SORT ausgeschaltet ist (OFF), werden die Noten nacheinander von der ersten gedrückten Taste bis zur letzten wiedergegeben.

DOWN.....Wenn der Parameter SORT eingeschaltet ist (ON), werden die Noten nacheinander von der höchsten bis hinab zur tiefsten wiedergegeben. Wenn SORT ausgeschaltet ist (OFF), werden die Noten nacheinander von der letzten gedrückten Taste bis zur ersten wiedergegeben.

ALTER1 .....Abwechselnde UP- und DOWN-Arpeggios. Die Note, bei der die Umkehrung erfolgt, wird einmal gespielt.

ALTER2 .....Abwechselnde UP- und DOWN-Arpeggios. Die Note, bei der die Umkehrung erfolgt, wird zweimal gespielt.

RANDOM .....Die Noten werden in zufälliger Reihenfolge gespielt.

Wählt den Arpeggio-Typ.

### 2 SORT..... [Drehregler 2]

[Einstellungen] OFF, ON

Legt fest, ob die Arpeggio-Noten nach der Tonhöhe sortiert werden oder nicht.

Bei ON werden die Arpeggio-Noten sortiert und von der tiefsten hinauf zur höchsten oder von der höchsten hinab zur tiefsten Note gespielt. Dies sind die am häufigsten verwendeten Arpeggios.

Bei OFF werden die Arpeggio-Noten nicht nach der Tonhöhe sortiert. Stattdessen werden die Noten von der ersten gedrückten Taste bis zur letzten gespielt oder umgekehrt, wodurch sich unterschiedliche Arpeggios ergeben, abhängig davon, wie der Akkord gespielt wird.

### 3 HOLD..... [Drehregler 3]

[Einstellungen] OFF, ON

Legt fest, ob die Arpeggio-Wiedergabe nach dem Loslassen der Noten fortgesetzt wird oder nicht.

### 4 OCT RANGE ..... [Drehregler 4]

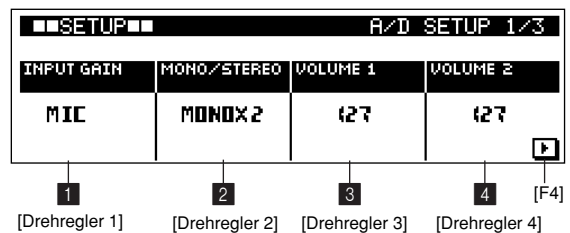
[Einstellungen] 1 – 4

Legt den maximalen Arpeggio-Bereich in Oktaven fest.

[2] Seite "A/D Setup"

[PATTERN] → [SETUP] × 2

An den Buchsen INPUT L und R des RS7000 kann ein externes Audiosignal eingespeist und mit dem Sound des internen Tongenerators gemischt werden. Das externe Audiosignal kann außerdem auch mit den Effektstufen REVERB, DELAY und VARIATION des RS7000 bearbeitet werden.



1

[Drehregler 1]

2

[Drehregler 2]

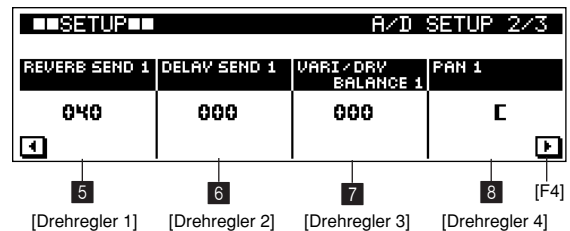
3

[Drehregler 3]

4

[Drehregler 4]

[F4]



5

[Drehregler 1]

6

[Drehregler 2]

7

[Drehregler 3]

8

[Drehregler 4]

[F4]

**HINWEIS**

Wenn der Parameter MONO/STEREO auf MONO × 2 gesetzt ist, können Sie mit den Tasten [F1] und [F4] die Seiten wechseln, so daß Sie Zugriff auf die einzelnen Parameter jedes Kanals haben (REVERB SEND 1/2, DELAY SEND 1/2, VARIATION SEND 1/2 und PAN 1/2).  
Die A/D-Einstellungen für die Buchse INPUT L finden Sie in der A/D-Setup-Seite 2/3 und diejenigen für die Buchse INPUT R in der A/D-Setup-Seite 3/3.

**1 INPUT GAIN .....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] MIC, LINE**

Paßt die Verstärkung des Eingangssignals der Buchsen INPUT L und R an den verwendeten Signaltyp an. Bei der Einstellung MIC wird das Signal so verstärkt, daß ein Mikrofonsignal direkt verwendet werden kann, während bei der Einstellung LINE die Verstärkung so angepaßt wird, daß Signalquellen mit Line-Pegel (Leitungspegel) verwendet werden können.  
Die Einstellung INPUT GAIN ist auch beim SAMPLING-Vorgang wirksam (Seite 229).

**2 MONO/STEREO .....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] MONO × 2, STEREO**

Legt fest, ob über die Buchsen INPUT L und R eingespeiste Signale als separate Monosignale (MONO × 2) oder als Stereopaar (STEREO) verarbeitet werden.

**3 VOLUME 1 .....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] 0 – 127**

Regelt die Lautstärke des Eingangssignals.  
Wenn ein Monosignal verarbeitet wird, regelt dieser Parameter die Lautstärke des INPUT-L-Signals, und wenn ein Stereosignal empfangen wird, regelt er die Lautstärke der Eingänge L und R.

**4 VOLUME 2 .....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] 0 – 127**

Regelt die Lautstärke des Eingangssignals.  
Wenn ein Monosignal verarbeitet wird, regelt dieser Parameter die Lautstärke des INPUT-R-Signals.  
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Parameter "MONO/STEREO" auf "STEREO" gesetzt ist.

**5 REVERB SEND 1/2 .....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] 0 – 127**

Regelt den Pegel des Signals, das an die Effektstufe REVERB gesendet wird.

**6 DELAY SEND 1/2 .....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] 0 – 127**

Regelt den Pegel des Signals, das an die Effektstufe DELAY/CHORUS gesendet wird.

**7 VARIATION SEND 1/2 ..... [Drehregler 3]  
[Einstellungen] 0 – 127**

Bei "0" ist nur das trockene Signal zu hören, bei "127" hören Sie nur den Klang des Variation-Effektes.

**8 PAN 1/2 ..... [Drehregler 4]  
[Einstellungen] L63 – CENTER – R53**

Regelt die Stereo-Pan-Position des A/D-Eingangssignals.

[3] Seite "Knob Assign"

[PATTERN] → [SETUP] × 3

Mit diesem Drehregler können den Drehreglern auf dem Bedienfeld Parameter- und Spurenbereiche zugewiesen werden.  
Die 4 LFO-Regler für DEPTH und EG können unabhängig auf AMO, FILTER und PITCH eingestellt werden. Es können Zuweisungen für bis zu 31 Drehregler vorgenommen werden.

■■■ SETUP ■■■ Knob Assign		
Knob Select	Parameter (MIDI OUT)	Track
01 BeatShift	BeatShift (---)	AUTO
02 ClockShift	ClockShift (---)	AUTO
03 Swing	Swing (---)	AUTO
04 GateTime	GateTime (---)	AUTO
05 MidiDelay	DlyLevel (---)	AUTO

1 [Drehregler 1]                      2 [Drehregler 2]                      3 [Drehregler 4]

**1 KNOB SELECT ..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] 1 – 31**

Legt den Drehregler fest, dem ein Parameter oder eine Spur zugewiesen wird.

**2 PARAMETER (MIDI OUT)..... [Drehregler 2]**

Legt den Parameter fest, der dem mit KNOB SELECT (siehe oben) gewählten Drehregler zugewiesen werden soll.  
Es können die Controller-Nummern 001 – 119 (außer 32), Pitch Bend, BPM, sowie Abspieleffekte und MIDI-Delay-Parameter zugewiesen werden.

**3 TRACK..... [Drehregler 4]  
[Einstellungen] AUTO, 01–16**

Legt die Spur fest, die von dem mit KNOB SELECT (siehe oben) gewählten Drehregler gesteuert werden soll.  
Wenn AUTO eingestellt wurde, wird die gewählte Spur automatisch dem Drehregler zugewiesen.  
Wenn ein Wert zwischen 01–16 eingestellt wurde, wird die entsprechende Spur dem Drehregler zugewiesen, unabhängig von der aktuell gewählten Spur.

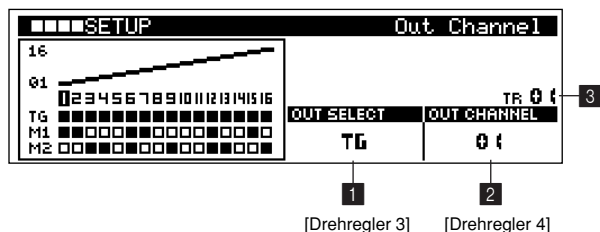
**HINWEIS**

Wenn ein Drehregler während einer Pattern-Wiedergabe betätigt wird, wird die Wiedergabe der Style-Daten mit dem Parameter, der diesem Drehregler zugewiesen ist, gestoppt. Wenn beispielsweise ein Drehregler, dem Reverb-Send zugewiesen wurde, während der Pattern-Wiedergabe betätigt wird, wird die Wiedergabe von Reverb-Send-Style-Daten gestoppt. Die Wiedergabe wird nach dem Stoppen der Wiedergabe, nach Umschalten der Style-Nummer oder Umschalten der Section normal fortgesetzt.

**[4] Seite "Out Channel"**

**[PATTERN] → [SETUP] × 4**

Die Parameter auf dieser Seite legen den MIDI-Kanal und das Ausgabeziel für jede Spur fest: der Tongenerator und die Buchsen MIDI A und B.



**1 OUT SELECT .....[Drehregler 3]**

**[Einstellungen] TG, MIDI A, MIDI B**

**TG** ..... Das Signal wird an den Tongenerator des RS7000 gesendet.

**MIDI A** ..... Das Signal wird an die Buchse MIDI OUT A gesendet.

**MIDI B** ..... Das Signal wird an die Buchse MIDI OUT B gesendet.

Legt den MIDI-Ausgang fest, dem eine Kanalnummer zugewiesen werden soll.

**2 OUT CHANNEL .....[Drehregler 4]**

**[Einstellungen] OFF, 01–16**

**OFF** ..... Es werden keine MIDI-Daten gesendet.

**01 – 16** ..... Die MIDI-Daten werden auf dem festgelegten Kanal gesendet.

Legt den MIDI-Kanal fest.

**3 TR (Track)**

**[Einstellungen] 01 – 16**

Wählt die Spur, dem ein Sendekanal zugewiesen wird.

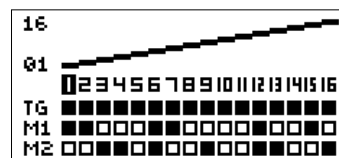
Zum Wählen einer Spur drücken Sie die entsprechende Taste auf der Klaviatur, während Sie die Taste [TRACK SELECT] gedrückt halten.

**HINWEIS**

Die Grafik links auf dem LC-Display zeigt die MIDI-Kanalzuweisungen für TG (den internen Tongenerator), MA (MIDI A), und MB (MIDI B).

Im oberen Bereich dieses Displays werden die MIDI-Sendekanal-Zuweisungen für die einzelnen Spuren angezeigt.

Die Felder im unteren Bereich des Displays zeigen an, ob die MIDI-Kanalzuweisung für das korrespondierende Ziel ausgeschaltet ist (OFF) oder nicht. Ein leeres Feld bedeutet "ausgeschaltet", ein gefülltes Feld zeigt an, daß ein Sendekanal (01–16) zugewiesen wurde.



# 11. Master EQ und Effekte

Im Untermodus MASTER können Sie auf die Master-EQ-Parameter, mit denen der Gesamtklang eingestellt wird, und auf die Master-Effektparameter zugreifen.

Die Seite "Master EQ" verfügt über drei Unterseiten, die Seite "Master Effect" verfügt über fünf Unterseiten; alle Unterseiten können über die Tasten [F1] und [F4] aufgerufen werden.

Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [MASTER], um in die Betriebsart MASTER zu wechseln.

Die MASTER-Einstellung gilt für alle Styles und Songs.

## Master-Setup – Bedienung

1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [MASTER], um die Seite "Master EQ" aufzurufen.
2. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
3. Drücken Sie [MASTER], um die Seite "Master Effect" aufzurufen.
4. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
5. Mit [EXIT] schalten Sie über die Seite "Master EQ" zurück in die Betriebsart PATTERN Play (oder Patch).

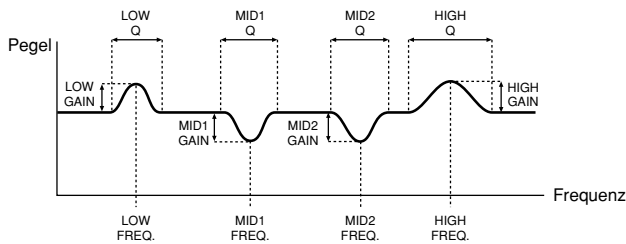
**HINWEIS**

Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.

## Master-EQ

Der Master EQ ist ein 4-Band-Equalizer, mit dessen Hilfe das Gesamtsignal der RS7000 klangregelt werden kann.

Mit dem Master EQ kann der Frequenzgang (siehe Grafik unten) auf den drei Parameterseiten GAIN, FREQUENCY und Q eingestellt werden.



## Master-Effekt

Die Master-Effekte bieten eine Vielzahl leistungsfähiger Optionen für die Klangbearbeitung des Gesamtsignals des RS7000.

Ein Schaubild der Master-Effekte finden Sie unten.

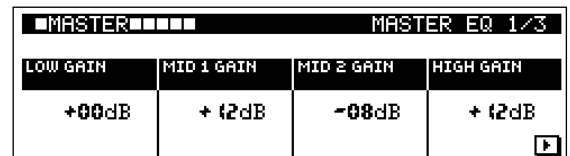
**HINWEIS**

- Der Master EQ und die Master-Effekte können nicht an den zuweisbaren Ausgängen ausgegeben werden.
- Master EQ und Master-Effekte gelten für alle Signale, die an den Stereoausgängen ausgegeben werden und eignen sich ideal für das endgültige Sound-Mastering.

## Parameter dieser Anzeige

[1] Seite "Master EQ"

[PATTERN] → [MASTER]



**1 LOW GAIN** ..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] -24 dB – +24 dB

Legt den Pegel der tiefen Frequenzen fest (Anhebung/Absenkung).

**2 MID1 GAIN (Mitten 1)** ..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] -12 dB – +12 dB

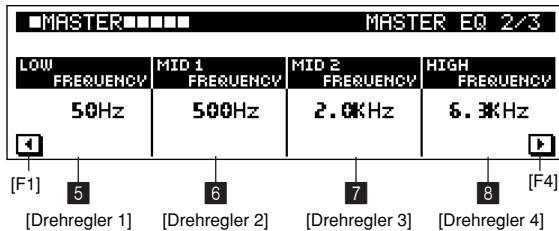
Legt den Pegel der unteren Mitten fest (Anhebung/Absenkung).

- 3 MID2 GAIN (Mitten 2)**.....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] -12 dB – +12 dB

Legt den Pegel der oberen Mitten fest (Anhebung/Absenkung).

- 4 HIGH GAIN (Höhen)** .....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] -12 dB – +12 dB

Legt den Pegel der tiefen Frequenzen fest (Anhebung/Absenkung).



- 5 LOW FREQUENCY (Bässe)**.....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] 63 Hz – 2,0 kHz

Legt den Frequenzbereich der Bässe fest.

- 6 MID1 FREQUENCY (Mitten 1)**.....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] 100 Hz – 10,0 kHz

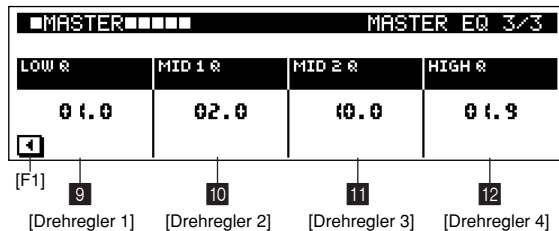
Legt den Frequenzbereich der unteren Mitten fest.

- 7 MID2 FREQUENCY (Mitten 2)**.....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] 100 Hz – 10,0 kHz

Legt den Frequenzbereich der oberen Mitten fest.

- 8 HIGH FREQUENCY (Höhen)** .....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] 500 Hz – 16,0 kHz

Legt den Frequenzbereich der Höhen fest.



- 9 LOW Q** .....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] 0,01 – 12,0

Legt den Q-Wert (Q = Quality = Güte = Bandbreite) des tiefsten Frequenzbandes fest. Niedrigere Werte bedeuten eine größere Bandbreite – d. h. ein breiterer Frequenzbereich wird angehoben oder abgesenkt.

- 10 MID 1 Q (Bandbreite)**..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] 0,01 – 12,0

Legt die Bandbreite des Frequenzbandes der unteren Mitten fest. Niedrigere Werte bedeuten eine größere Bandbreite – d. h. ein breiterer Frequenzbereich wird angehoben oder abgesenkt.

- 11 MID 2 Q**..... [Drehregler 3]  
[Einstellungen] 0,01 – 12,0

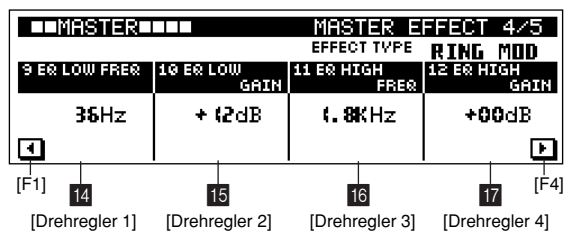
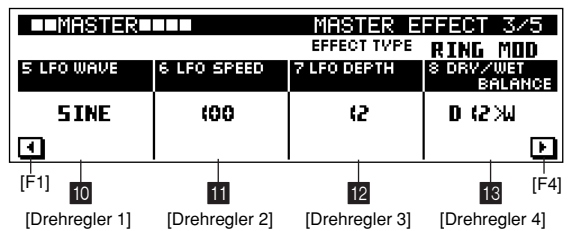
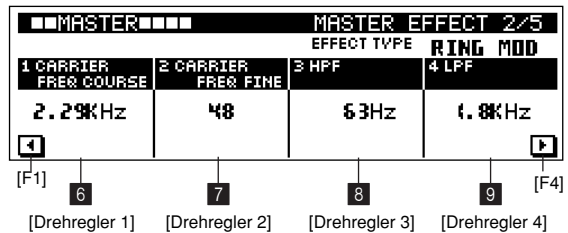
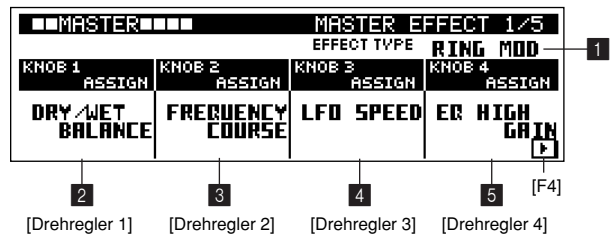
Legt die Bandbreite des Frequenzbandes der oberen Mitten fest. Niedrigere Werte bedeuten eine größere Bandbreite – d. h. ein breiterer Frequenzbereich wird angehoben oder abgesenkt.

- 12 HIGH Q** ..... [Drehregler 4]  
[Einstellungen] 0,01 – 12,0

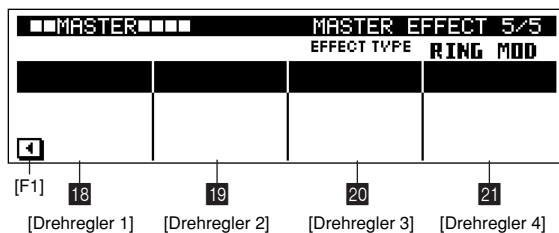
Legt die Bandbreite des höchsten Frequenzbandes fest. Niedrigere Werte bedeuten eine größere Bandbreite – d. h. ein breiterer Frequenzbereich wird angehoben oder abgesenkt.

[2] Seite "Master Effect"

[PATTERN] → [MASTER] × 2







### 1 EFFECT TYPE .....Drehschalter MASTER EFFECT

[Einstellungen] ISOLATION, D-FILTER, CTRL DELAY, MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-FI, SLICE

Wählt aus den acht angebotenen Effekttypen den Master-Effekttyp.

### 2 KNOB SELECT .....[Drehregler 1]

[Einstellungen]

**Effektparameter 1–16 (beachten Sie die “Liste der Effektparameter” auf Seite 315)**

Legt den Parameter fest, der von [CONTROL KNOB 1] gesteuert werden soll.

Welche Parameter zugewiesen werden können, ist vom gewählten Effekttyp abhängig.

Der vom Drehregler gesteuerte Effektparameter kann für jeden Effekttyp wahlfrei zugewiesen werden.

### 3 KNOB2 ASSIGN .....[Drehregler 2]

[Einstellungen]

**Effektparameter 1–16 (beachten Sie die “Liste der Effektparameter” auf Seite 315)**

Legt den Parameter fest, der von [CONTROL KNOB 2] gesteuert werden soll.

Welche Parameter zugewiesen werden können, ist vom gewählten Effekttyp abhängig.

Der vom Drehregler gesteuerte Effektparameter kann für jeden Effekttyp wahlfrei zugewiesen werden.

### 4 KNOB3 ASSIGN .....[Drehregler 3]

[Einstellungen]

**Effektparameter 1–16 (beachten Sie die “Liste der Effektparameter” auf Seite 315)**

Legt den Parameter fest, der von [CONTROL KNOB 3] gesteuert werden soll.

Welche Parameter zugewiesen werden können, ist vom gewählten Effekttyp abhängig.

Der vom Drehregler gesteuerte Effektparameter kann für jeden Effekttyp wahlfrei zugewiesen werden.

### 5 KNOB4 ASSIGN ..... [Drehregler 4]

[Einstellungen]

**Effektparameter 1–16 (beachten Sie die “Liste der Effektparameter” auf Seite 315)**

Legt den Parameter fest, der von [CONTROL KNOB 4] gesteuert werden soll.

Welche Parameter zugewiesen werden können, ist vom gewählten Effekttyp abhängig.

Der vom Drehregler gesteuerte Effektparameter kann für jeden Effekttyp wahlfrei zugewiesen werden.

### 6 – 21 EFFECT PARAMETERS 1 – 16 .....[Drehregler 1] – [Drehregler 4]

Diese Einstellungen stellen den zugehörigen Effektparameter ein und legen so die Wirkung des Effekts fest.

Nummer und Typ der verfügbaren Parameter sind vom gewählten Effekttyp abhängig.

Lesen Sie bitte im “Anhang” auf Seite 315 für Einzelheiten zu jedem Effekttyp.

## 12. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern

Im Untermodus **SAVE** können Sie Daten auf bzw. von Standard-Speicherkarten – erhältlich in vielen Elektronik- und Computerfachgeschäften – oder SCSI-Datenträgern (wie Festplatten, MO-Medien usw.) speichern und laden. Es sind fünf Seiten vorhanden: **Save** (Speichern), **Export** (Exportieren), **Rename** (Umbenennen), **Delete** (Löschen) und **Format** (Formatieren).

Drücken Sie in der Betriebsart **PATTERN Play** oder **Patch** auf **[SAVE]**, um den Untermodus **SAVE** aufzurufen. Der Untermodus **SAVE** kann allerdings nicht während der Wiedergabe oder Aufnahme von Pattern gewählt werden.

### Umgang mit einer Speicherkarte (SmartMedia™\*)

Gehen Sie mit Speicherkarten sorgfältig um. Beachten Sie die nachfolgenden Vorsichtsmaßnahmen.

#### ● Kompatible Speicherkartentypen

Es können 3,3-V- (3-V-) Speicherkarten verwendet werden. 5-V-Speicherkarten sind mit diesem Instrument nicht kompatibel.

In Ihrem Instrument befindet sich bereits eine leere Speicherkarte mit 8 MB.

\* SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation.

#### ● Speicherkapazität

Es gibt fünf Arten von Speicherkarten: 2 MB, 4 MB, 8 MB, 16 MB und 32 MB. Sie können auch eine Speicherkarte mit einer höheren Speicherkapazität als 32MB verwenden, wenn diese den Standards des SSFDC-Forums (Solid State Memory Card: eine andere Bezeichnung für SmartMedia) entspricht.

#### ● Speicherkarten einsetzen/herausnehmen

##### So setzen Sie eine Speicherkarte ein:

Halten Sie die Speicherkarte so, daß die (goldene) Kontakteleiste der Speicherkarte nach unten und vorn in Richtung des Speicherkarten-Steckplatzes weist. Stecken Sie die Speicherkarte in den Steckplatz, und schieben Sie sie langsam vollständig hinein.

\* Setzen Sie die Speicherkarte nicht in falscher Ausrichtung ein.

\* Setzen Sie keine anderen Gegenstände außer einer Speicherkarte in den Steckplatz ein.

##### So nehmen Sie eine Speicherkarte heraus:

Vergewissern Sie sich vor dem Herausnehmen der Speicherkarte, daß sie nicht in Gebrauch ist (siehe folgenden Hinweis) und daß das Instrument nicht darauf zugreift. Ziehen Sie die Speicherkarte dann vorsichtig per Hand heraus.

#### HINWEIS

\* "Während des Zugriffs" bedeutet während des Speicherns, Ladens, Formatierens, Löschens und bei der Erstellung neuer Ordner. Beachten Sie außerdem, daß das Gerät (wenn eingeschaltet) beim Einlegen eines Mediums automatisch auf die Speicherkarte zugreift, um den Mediumtyp zu ermitteln.

#### ! VORSICHT

Versuchen Sie niemals, die Speicherkarte herauszunehmen oder das Gerät auszuschalten, während auf die Karte zugegriffen wird. Dabei können die Daten im Instrument und auf der Speicherkarte oder möglicherweise die Speicherkarte selbst beschädigt werden.

#### Speicherkarten formatieren

Bevor Sie eine Speicherkarte in Ihrem Instrument verwenden können, müssen Sie sie formatieren. Nach der Formatierung sind sämtliche enthaltene Daten gelöscht. Überprüfen Sie also vorher, ob die Speicherkarte wichtige Daten enthält oder nicht.

#### ! VORSICHT

Die mitgelieferte Speicherkarte enthält bei Auslieferung Style-Daten. Benutzen Sie eine gesonderte Speicherkarte, oder speichern Sie die Style-Daten auf einem externen SCSI-Medium, falls Sie diese Style-Daten behalten möchten.

#### HINWEIS

\* Die mit diesem Instrument formatierten Speicherkarten können für andere Instrumente unbrauchbar werden.

## ● Informationen zu Speicherkarten

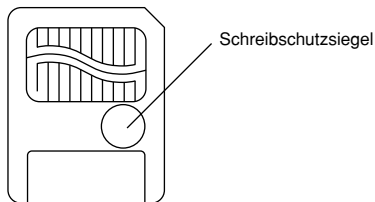
### So gehen Sie sorgfältig mit Speicherkarten um:

- Elektrostatische Ladungen können Speicherkarten bzw. die gespeicherten Daten beschädigen. Berühren Sie vor dem Umgang mit Speicherkarten einen Metallgegenstand, wie z.B. einen Türknauf oder ein Aluminiumfenster, um eine mögliche statische Aufladung der Speicherkarte zu vermeiden.
- Nehmen Sie die Speicherkarte aus dem Steckplatz heraus, wenn Sie die Karte längere Zeit nicht verwenden.
- Setzen Sie Speicherkarten weder direkter Sonneneinstrahlung noch extremen Temperaturen, extremer Luftfeuchtigkeit, Staub oder Nässe aus.
- Auf Speicherkarten dürfen keine schweren Gegenstände abgestellt werden, und sie dürfen nicht gebogen oder sonstigen Belastungen ausgesetzt werden.
- Berühren Sie nicht die metallenen (goldenen) Teile von Speicherkarten, und legen Sie keine metallischen Gegenstände darauf.
- Speicherkarten dürfen keinen magnetischen Feldern ausgesetzt werden, wie sie von Fernsehgeräten, Lautsprechern, Elektromotoren usw. erzeugt werden; Magnetfelder können die Daten auf der Speicherkarte teilweise oder vollständig löschen, so daß die Karte nicht länger lesbar ist.
- Kleben Sie auf Speicherkarten nichts anderes als die mitgelieferten Etiketten. Achten Sie weiterhin darauf, daß die Aufkleber nur an den dafür vorgesehenen Stellen angebracht werden.

### So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):

Um das versehentliche Löschen von wichtigen Daten zu vermeiden, kleben Sie das Schreibschutzsiegel (mit dem Speicherkarten-Paket mitgeliefert) an die dafür vorgesehene Stelle – mit einem Kreis markiert – auf die Speicherkarte.

Denken Sie andererseits daran, vor dem Speichern von Daten auf Speicherkarten ein eventuell vorhandenes Schreibschutzsiegel zu entfernen. Bereits benutzte Siegel sollten nicht wiederverwendet werden.

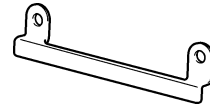


### Datensicherung

Zur Gewährleistung maximaler Datensicherheit empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei Kopien auf zwei verschiedenen Speicherkarten anzulegen. So haben Sie eine Sicherungskopie für den Fall, daß eine der Speicherkarten verloren geht oder beschädigt wird.

## Sicherungsbügel installieren

Sie können einen optionalen Sicherungsbügel installieren, um einen Diebstahl der Speicherkarte zu verhindern. Installieren Sie den Sicherungsbügel bei Bedarf.

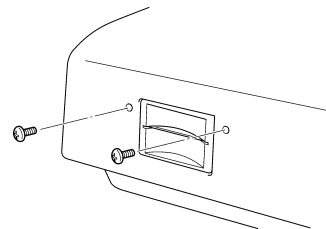


### WICHTIG

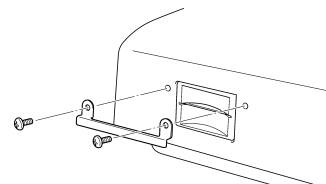
Wenn der Sicherungsbügel installiert ist, ist es nicht möglich, Speicherkarten einzusetzen oder zu entnehmen. Prüfen Sie vor der Installation des Sicherungsbügels, ob im Steckplatz eine Speicherkarte eingesetzt ist.

## Vorgehensweise

1. Legen Sie vor dem Start mit der Installation folgendes zurecht.
  - Sicherungsbügel
  - Kreuzschlitzschraubendreher: Ein Schraubendreher mit magnetischer Spitze wird empfohlen.
2. Entfernen Sie die beiden Schrauben beiderseits des Speicherkarten-Steckplatzes.  
Schrauben Sie die beiden Schrauben mit dem Kreuzschlitzschraubendreher wie unten gezeigt heraus.



3. Befestigen Sie den Sicherungsbügel.  
Richten Sie den Sicherungsbügel korrekt aus (siehe Abbildung unten), und schrauben Sie ihn mit den beiden Schrauben fest, die in Schritt 2 entfernt wurden.



## Allgemeines zu Datenträgern

- Vom RS7000 können nur DOS-formatierte Datenträger verwendet werden (das CD-ROM-Format entspricht ISO9660 Level 1). Das RS7000 formatiert Datenträger im DOS-Format.
- Der RS7000 erlaubt jedoch nicht das Sichern von Daten auf einem CD-R/RW-Rohling.
- Datenträger, die mittels eines Computers im DOS-Format formatiert wurden, können prinzipiell vom RS7000 verwendet werden; Yamaha empfiehlt jedoch, nur Datenträger zu verwenden, die vom RS7000 formatiert wurden.
- Das RS7000 formatiert Datenträger mit einer Kapazität von weniger als 260 MB im FAT16-Format, größere Datenträger im FAT32-Format.
- Das RS7000 kann zusammen mit magneto-optische Medien (MO-Medien) der Typen 128 MB, 230 MB und 540 MB verwendet werden. MO-Medien mit 640 MB und größer können nicht verwendet werden.
- Das RS7000 kann zusammen mit Wechseldatenträgern mit einer Kapazität bis zu 2 GB verwendet werden. Wenn ein Wechseldatenträger mit mehr als 2 GB an das RS7000 angeschlossen wird, werden trotzdem nur maximal 2 GB verwendet. Weiterhin werden alle Wechseldatenträger im FAT16-Format formatiert.

## Allgemeines zu Dateitypen

### Dateitypen, die auf der Save-Seite verfügbar sind

In diesem Abschnitt werden die Dateiartern beschrieben, die über die Seite SAVE verwaltet werden können (Kapitel 2: Pattern-Modus, Kapitel 3: Pattern-Chain-Modus und Kapitel 4: Song-Modus).

#### ● PATT (Pattern)

Alle Daten des gewählten Styles werden in einer einzigen Datei gespeichert.

Zusätzlich zu den 16 Pattern in einem Style (entsprechend der Sections A bis P) und den User-Phrasen umfassen PATT-Dateien die Einstellungen für Groove, Abspieleffekte, MIDI-Delay, Mixer, Voice-Bearbeitung, Effekte, Setup, und Master. Wenn in einem Style Voices mit lokalen oder gemeinsamen Samples verwendet werden, werden diese Samples ebenfalls gespeichert.

#### ● SONG

Alle Daten des gewählten Styles werden in einer einzigen Datei gespeichert.

Song-Dateien enthalten die MIDI-Daten, die auf den Spuren 1 bis 16 aufgenommen wurden und die Einstellungen für Groove, Abspieleffekte, MIDI-Delay, Mixer, Voice-Bearbeitung Effekte und Setup. Wenn in einem Style Voices mit lokalen oder gemeinsamen Samples verwendet werden, werden diese Samples ebenfalls gespeichert.

#### ● SMF (Standard MIDI File, Standard-MIDI-Datei)

In einer Standard-MIDI-Datei (Format 0) werden nur die Spieldaten gespeichert, die im gewählten Pattern enthalten sind.

#### ● WAV (Wave)

Das gewählte Sample wird im WAV-Format gespeichert.

#### ● ALL

Alle Daten im Speicher des RS7000 werden in einer einzigen Datei gespeichert.

In ALL-Dateien werden die folgenden Daten gespeichert:

Alle Style-Daten .....	Style 01 – 64 (inklusive 16 Pattern und 256 Phrasen pro Style).
Alle Pattern-Chain-Daten .....	Pattern Chain 01 – 20
Alle Song-Daten .....	Song 01 – 20
Alle Sample-Voices .....	Lokale Sample-Voices 001 – 128 und gemeinsame Sample-Voices 001 – 128 für jeden Style und Song.
System-Setup .....	Alle Einstellungen der Betriebsart "Utility".

### Dateierweiterungen

Wenn eine der oben beschriebenen Dateien gespeichert wird, wird automatisch eine entsprechende Dateierweiterung (von drei Zeichen Länge) hinzugefügt, um den Dateityp kenntlich zu machen.

PATT .....	.R2P
SONG .....	.R2S
SMF .....	.MID
WAV .....	.WAV
ALL .....	.R2A

Wenn eine Datei des Typs PATT, SONG oder ALL gespeichert wird, werden die Sample-Daten der Sample-Voices automatisch mit einer der Erweiterungen R3P, R3S, bzw. R3A mit gespeichert. Wenn eine dieser Dateien dann geladen wird, werden die zugehörigen Sample-Daten ebenfalls automatisch geladen.

Wenn Sie Dateien auf einem Computer organisieren, legen Sie die Dateien mit den Dateierweiterungen R2P und R3P, R2S und R3S sowie R2A und R3A jeweils in den gleichen Ordner. Achten Sie auch darauf, daß die ersten 8 Zeichen der Dateinamen (ohne Dateierweiterung) für die Daten und die zugehörigen Sample-Daten gleich sind.

### Dateitypen, die auf der Load-Seite verfügbar sind

In diesem Abschnitt werden die Dateiartern beschrieben, die über die Seite LOAD verwaltet werden können (Kapitel 2: Pattern-Modus, Kapitel 3: Pattern-Chain-Modus und Kapitel 4: Song-Modus).

#### ● PATT (Pattern)

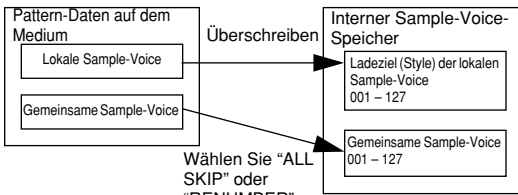
Ein einzelner Style kann aus Dateien der Typen PATT (.R2P) oder ALL (.R2A) auf einen zuvor gewählten Style-Speicherplatz im internen Speicher geladen werden.

Wenn eine Datei des Typs ALL (.R2A) gewählt ist, muß der zu ladende Style aus der Vielzahl der Styles gewählt werden, die in der ALL-Datei gespeichert sind.

Zusätzlich zu den 16 Pattern in einem Style (entsprechend der Sections A bis P) und den User-Phrasen umfassen PATT-Dateien die Einstellungen für Groove, Abspieleffekte, MIDI-Delay, Mixer, Voice-Bearbeitung, Effekte, Setup, und Master. Wenn in einem Style Samples verwendet werden, werden diese Samples ebenfalls gespeichert.

**HINWEIS**

Wenn im zu ladenden Style gemeinsame Sample-Voices verwendet werden oder bereits gemeinsame Sample-Voices auf den gleichen Speicherplätzen im internen Speicher vorhanden sind, werden die Optionen "ALL SKIP" (alle überspringen) und "RENUMBER" (neu nummerieren) aktiv.  
 Wenn "ALL SKIP" gewählt wird, werden gemeinsame Sample-Voices mit identischen Speicherplatznummern nicht geladen.  
 Wenn "RENUMBER" gewählt wird, werden die allgemeinen Sample-Voices auf freie Speicherplätze geladen.



● **SONG**

Ein einzelner Song kann aus Dateien der Typen SONG (.R2S) oder ALL (.R2A) auf einen zuvor gewählten Style-Speicherplatz im internen Speicher geladen werden.  
 Wenn eine Datei des Typs ALL (.R2A) gewählt ist, muß der zu ladende Style aus der Vielzahl der Styles gewählt werden, die in der ALL-Datei gespeichert sind.  
 Zusätzlich zu den 16 Pattern in einem Style (entsprechend der Sections A bis P) und den User-Phrasen umfassen SONG-Dateien die Einstellungen für Groove, Abspieleffekte, MIDI-Delay, Mixer, Voice-Bearbeitung, Effekte, Setup, und Master. Wenn in einem Song Samples verwendet werden, werden diese Samples ebenfalls gespeichert.

**HINWEIS**

Wenn ein Song geladen wird, der gemeinsame Sample-Voices enthält, ist die Bedienung die gleiche wie oben für die PATT-Dateien beschrieben.

● **ALL**

Eine Datei vom Typ ALL Typ (.R2A) wird geladen, und der gesamte interne Speicher außer den System-Setup-Daten wird überschrieben.

● **ALL+SYSTEM**

Eine Datei vom Typ ALL Typ (.R2A) wird geladen, und der gesamte interne Speicher samt der System-Setup-Daten wird überschrieben.

**HINWEIS**

Dateien des Typs ALL (.R2A) umfassen alle Daten im internen Speicher des RS7000, nämlich:  
 Alle Style-Daten ..... Style 01 – 64 (inklusive 16 Pattern und 256 Phrasen pro Style).  
 Alle Pattern-Chain-Daten .... Pattern Chain 01 – 20  
 Alle Song-Daten ..... Song 01 – 20  
 Alle Sample-Voices ..... Lokale Sample-Voices 001 – 128 und gemeinsame Sample-Voices 001 – 128 für jeden Style und Song.  
 System-Setup..... "Utility"-Modus und andere Einstellungen.

● **SMPL (Sample-Voice)**

Ein gewähltes Sample aus mehreren Sample-Voices, die in einer Datei des PATT (.R2P) SONG (.R2S) oder ALL (.R2A) enthalten ist, kann auf einen bestimmten Sample-Voice-Speicherplatz geladen werden.

● **SMF (Standard MIDI File, Standard-MIDI-Datei)**

Sequence-Daten können aus einer Datei des Typs SMF (Standard MIDI File, Format 0) in das aktuell gewählte Pattern geladen werden.

● **RM1x PATT**

Im Pattern-Format RM1x gespeicherte Pattern-Daten können in den aktuell gewählten RS7000-Style geladen werden.

● **RM1x SONG**

Dateien des Typs RM1x SONG können auf die momentan ausgewählte Song-Nummer geladen werden.

● **SAMPLE**

Sample-Daten und WAV-Dateien können auf einen gewählten internen Sample-Voice-Speicherplatz geladen werden.  
 Das RS7000 kann Daten von den im folgenden aufgeführten Geräten importieren; die Daten müssen auf einem SCSI-Datenträger vorliegen:  
 A5000, A4000, A3000..... Sample (von SCSI-Laufwerk)  
 SU700..... Sample (von einem SCSI-Laufwerk)  
 Computer..... AIFF-Datei (.AIF),  
 WAV-Datei (.WAV, von SCSI-Laufwerk oder Speicherkarte, 8-/16-Bit linear, mono/stereo)

**HINWEIS**

- Bei einigen importierten Samples treten möglicherweise Probleme bei der Tonhöhe, der Loop-Wiedergabe oder der allgemeinen Klangqualität auf.
- Programs und Samples, die auf einem SCSI-Datenträger im AKAI-S1000- oder S3000-Format gespeichert wurden, können (mit einigen Ausnahmen) von der RS7000 importiert werden.
- Disketten im Akai-Format und andere CD-ROMs können nicht gleichzeitig benutzt werden.
- \* Alle Produkt- und Unternehmensbezeichnungen, die in diesem Dokument verwendet werden, sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Unternehmen.

## Seite "Save" – Aufbau

Der Untermodus "SAVE" umfaßt die folgenden Seiten:

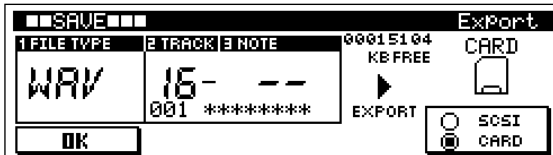
### ● Save ... (Seite 118)

Speichert Daten aus dem internen Speicher auf Speicherkarten oder Datenträgern.



### ● Export ... (Seite 120)

Speichert das gewählte Sample oder Pattern in einem Standardformat – SMF oder WAV – auf Speicherkarte oder Datenträger, so daß es mit einem Computer weiterverarbeitet werden kann.



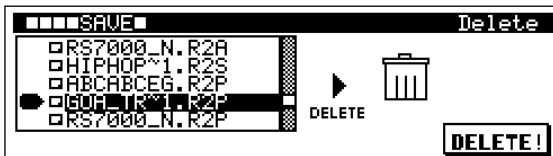
### ● Rename ... (Seite 122)

Ändert Dateinamen von auf Speicherkarte oder Datenträger gespeicherten Dateien.



### ● Delete ... (Seite 123)

Löscht ausgewählte Dateien von Speicherkarte oder Datenträger.



### ● Format ... (Seite 124)

Formatiert Speicherkarten und Datenträger.



## [1] Seite "Save"

Speichert Daten aus dem internen Speicher auf Speicherkarten oder Datenträger.

## Speichern – Bedienung

1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [SAVE], um die Seite "Save" aufzurufen.
2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (FILE TYPE) den Dateityp, in dem Sie speichern wollen.
3. Wenn der Dateityp "PATT" gewählt ist, wählen Sie mit [Drehregler 2] (PATTERN) den Style, der gespeichert werden soll.
4. Wählen Sie mit [F4] (CARD/SCSI), ob auf Speicherkarte oder Datenträger gespeichert werden soll.
5. Rufen Sie mit [F1] (OK) die "Save!"-Ausführungsseite auf.
6. Geben Sie mit [Drehregler 1] (FILE NAME) und der Klaviatur einen Dateinamen ein.
7. Wählen Sie mit [Drehregler 3] den Ordner, in dem die Datei gespeichert werden soll.

Wählen Sie "CurrentDir" am Anfang der Liste, wenn Sie im aktuell gewählten Ordner speichern wollen.

Falls notwendig, bewegen Sie mit [F3]( $\uparrow$ )/[F4](OPEN) durch die Ordnerhierarchie, oder erstellen Sie mit [F2](NEW) einen neuen Ordner.

### HINWEIS

Wenn das Speicherziel SCSI ist, muß auf der Seite "SCSI Setup" die richtige SCSI ID und Partition gewählt werden.

8. Führen Sie den Speichervorgang mit [F1] (SAVE) aus. Falls bereits eine Datei mit gleichem Dateinamen auf der Karte oder dem Datenträger vorhanden ist, erscheint die Bestätigungsmeldung "Overwrite? No[F2]/Yes[F3]" ("Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]"). Drücken Sie [F3], wenn Sie die vorhandene Datei überschreiben und durch die neue Datei ersetzen wollen. Mit [F2] können Sie den Speichervorgang abbrechen und in den Status vor dem Drücken der Taste [F1] (Schritt 5, siehe oben) zurückkehren.
9. Mit [EXIT] gelangen Sie zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus.

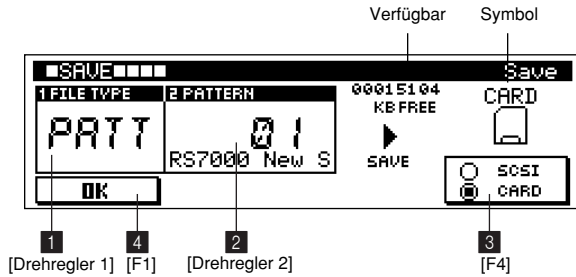
### HINWEIS

Wenn die Datei auf einem SCSI-Gerät gespeichert werden soll, können nur DOS-formatierte Datenträger verwendet werden (das RS7000 formatiert im DOS-Format).

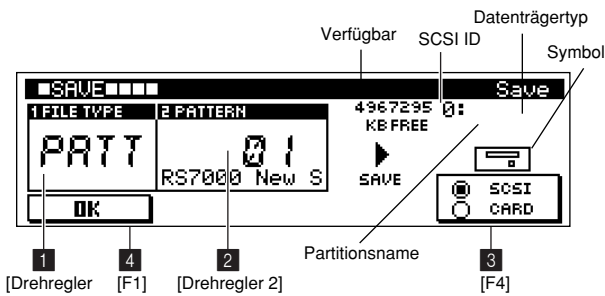
### Parameter dieser Anzeige

[PATTERN] → [SAVE]

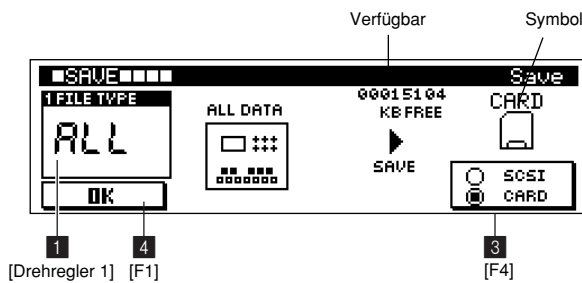
FILE TYPE = PATTERN, CARD oder DISK = CARD



FILE TYPE = PATTERN, CARD oder DISK = SCSI



FILE TYPE = ALL, CARD oder SCSI = CARD



**1 FILE TYPE**.....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] PATT, ALL

Legt den Typ der zu speichernden Datei fest.  
Eine Beschreibung der verschiedenen Dateitypen finden Sie in "Über die Dateitypen" auf Seite 116.

**2 PATTERN**..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] Style . 01 – 64

Wählt das zu speichernde Pattern.  
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Parameter "FILE TYPE" auf "ALL" gesetzt ist.

**HINWEIS**

Styles, die keine Daten enthalten, können nicht gespeichert werden.

**3 SCSI/CARD**..... [F4]  
[Einstellungen] SCSI, CARD

**SCSI**.....An den SCSI-Anschluß angeschlossenes Speichermedium: Festplatte, ZIP-Medium oder ein anderer SCSI-Datenträger.

**CARD**.....Eine in den Kartensteckplatz eingesetzte Speicherkarte.

Wählt den Datenträger oder die Karte, auf den/die die Daten gespeichert werden sollen.

Wenn CARD gewählt ist und sich eine korrekt formatierte Speicherkarte im Kartensteckplatz befindet, erscheint ein Speicherkartensymbol samt der Angabe des freien Speicherplatzes auf der Karte.

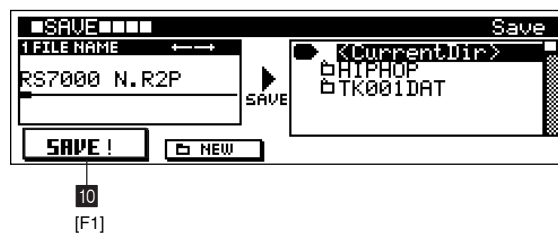
Wenn SCSI gewählt ist und ein korrekt formatierter Datenträger an den SCSI-Anschluß angeschlossen ist, erscheint ein Datenträgersymbol samt einer Beschreibung des Datenträgers, der SCSI-ID, dem Partitionsnamen und der Größe des auf der Partition verfügbaren Speicherplatzes.

**4 OK**..... [F1]

Ruft die "Save!"-Ausführungsseite auf.

**Seite "Save Execution"**

[PATTERN] → [SAVE] → [F1]



**5 FILE NAME**..... [Drehregler 1]

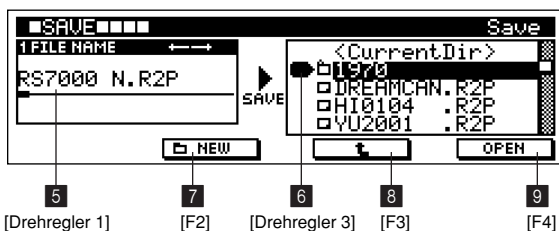
Bewegt den Cursor bei der Eingabe des Dateinamens.  
Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 1] an die gewünschte Zeichenposition, und geben Sie die gewünschten Zeichen dann mit der Tastatur ein.  
Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen" auf Seite 67 für Einzelheiten der Zeicheneingabe.

**HINWEIS**

Dateinamen dürfen maximal 8 Zeichen lang sein (ohne die Erweiterung). Außerdem kann die Dateierweiterung nicht geändert werden. Zeichen, die nicht in Dateinamen verwendet werden können, werden automatisch in das Zeichen “\_” umgewandelt.

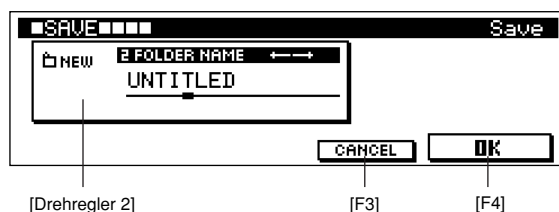
**6 Ordnerwahl .....[Drehregler 3]**

Wählt den Ordner, in dem die Datei gespeichert wird. Zum Speichern im aktuell gewählten Ordner wählen Sie “CurrentDir” oben auf der Liste.



**7 NEW .....[F2]**

Erstellt einen neuen Ordner. Die Anzeige zur Eingabe eines Ordnernamens erscheint.



Auf dieser Seite können Sie Dateinamen mit bis zu 8 Zeichen Länge eingeben.

[Drehregler 2] bewegt den Cursor an die gewünschte Zeichenposition.

Mit der Klaviatur können Sie an der Cursorposition Zeichen eingeben.

Lesen Sie bitte “Kapitel 1: Grundlagen” auf Seite 67 für Einzelheiten der Zeicheneingabe.

Mit [F4] erstellen Sie den Ordner und kehren auf die “Save!”-Ausführungsseite zurück.

Mit [F3] brechen Sie das Erstellen eines Ordners ab und kehren auf die “Save!”-Ausführungsseite zurück.

**8 ↑ (UP) .....[F3]**

Öffnet den obersten Ordner der Ordnerhierarchie.

**9 OPEN .....[F4]**

Öffnet den gewählten Ordner und geht damit eine Ebene in der Ordnerhierarchie tiefer.

**10 SAVE .....[F1]**

Speichert die Datei im gewählten Ordner. Wenn “CurrentDir” gewählt ist, wird die Datei im aktuell gewählten Ordner gespeichert.

**[2] Seite “Export” (Exportieren)**

Speichert das gewählte Sample oder Pattern in einem Standardformat – SMF oder WAV – auf Speicherkarte oder Datenträger, so daß es mit einem Computer weiterverarbeitet werden kann.

**Exportieren – Bedienung**

1. Wählen Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch das Pattern mit den zu exportierenden Daten.
2. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [SAVE] zweimal, um die Seite “Export” aufzurufen.
3. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (FILE TYPE) den Dateityp, in dem Sie speichern wollen.
4. Wenn der Dateityp “WAV” gewählt ist, wählen Sie mit [Drehregler 2] (TRACK) die Spur, in der das zu speichernde Sample verwendet wird.
5. Wenn das Sample, das der gewählten Spur zugewiesen wurde, eine Sample-Kit-Voice ist, wählen Sie mit [Drehregler 3] (NOTE) die Note, dem das zu exportierende Sample zugewiesen wurde.
6. Wählen Sie mit [F4] (CARD/SCSI), ob auf Speicherkarte oder Datenträger gespeichert werden soll.
7. Rufen Sie mit [F1] (OK) die “Save!”-Ausführungsseite auf.
8. Geben Sie mit [Drehregler 1] (FILE NAME) und der Klaviatur einen Dateinamen ein.
9. Wählen Sie mit [Drehregler 3] den Ordner, in dem die Datei gespeichert werden soll. Wählen Sie “CurrentDir” am Anfang der Liste, wenn Sie im aktuell gewählten Ordner speichern wollen. Falls notwendig, bewegen Sie mit [F3] (↑) / [F4] (OPEN) durch die Ordnerhierarchie, oder erstellen Sie mit [F2] (NEW) einen neuen Ordner.
10. Führen Sie den Exportvorgang mit [F1] (EXPORT) aus. Falls bereits eine Datei mit gleichem Dateinamen auf der Karte oder dem Datenträger vorhanden ist, erscheint die Bestätigungsmeldung “Overwrite? No[F2]/Yes[F3]” (“Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]”). Drücken Sie [F3], wenn Sie die vorhandene Datei überschreiben und durch die neue Datei ersetzen wollen. Mit [F2] können Sie den Speichervorgang abbrechen und in den Status vor dem Drücken der Taste [F1] (Schritt 5, siehe oben) zurückkehren.
11. Drücken Sie zweimal [EXIT], um zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zu schalten.

**HINWEIS**

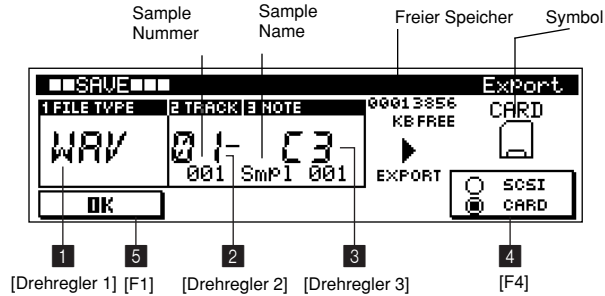
- Wenn die Datei auf einem SCSI-Gerät gespeichert werden soll, können nur DOS-formatierte Datenträger verwendet werden (das RS7000 formatiert im DOS-Format).
- Wenn das Exportziel SCSI ist, muß auf der Seite “SCSI Setup” die richtige SCSI ID und Partition gewählt werden.



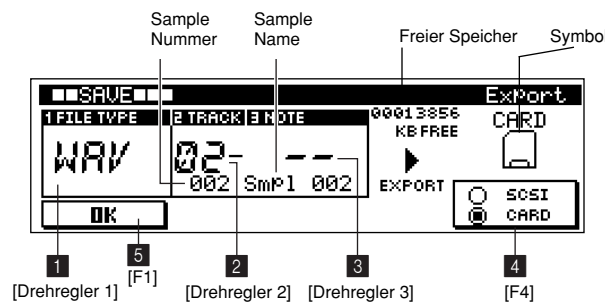
### Parameter dieser Anzeige

[PATTERN] → [SAVE] × 2

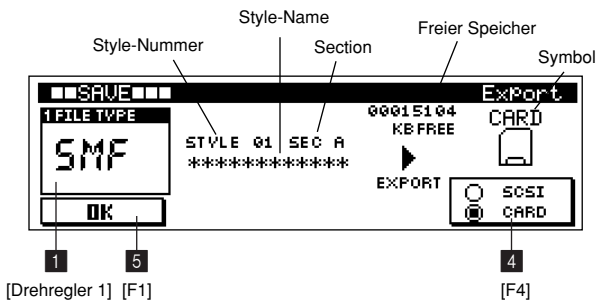
FILE TYPE = WAV, Sample-Kit-Voice ausgewählt



FILE TYPE = WAV, Pitched-Sample-Voice ausgewählt



FILE TYPE = SMF



**1 FILE TYPE**.....[Drehregler 1]

[Einstellungen] WAV, SMF

Legt den Typ der zu exportierenden Datei fest. Eine Beschreibung der verschiedenen Dateitypen finden Sie in "Über die Dateitypen" auf Seite 116. Kopierschutz Sample-Dateien können nicht als WAV-Dateien exportiert werden. Beachten Sie die "Hinweise zum Urheberrecht" auf Seite 21.

**2 TRACK**.....[Drehregler 2]

[Einstellungen] 01 – 16

Wählt die Spur, in der das zu exportierende Sample verwendet wird. Wenn das von der gewählten Spur verwendete Sample eine Sample-Voice ist, erscheinen Nummer und Name des Samples in der Anzeige.

**3 NOTE**..... [Drehregler 3]

[Einstellungen] C-2 – G8

Wenn das von der gewählten Spur verwendete Sample eine Sample-Kit-Voice ist, wählt dieser Parameter die Note, der das zu exportierende Sample zugewiesen ist. Wenn das von der gewählten Spur verwendete Sample eine Sample-Voice ist, erscheinen Nummer und Name des Samples in der Anzeige.

**4 SCSI/CARD**..... [F4]

[Einstellungen] SCSI, CARD

- SCSI.....An den SCSI-Anschluß angeschlossenes Speichermedium: Festplatte, ZIP-Medium oder ein anderer SCSI-Datenträger.
- CARD.....Eine in den Kartensteckplatz eingesteckte Speicherkarte.

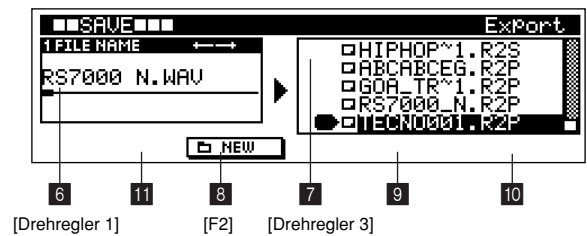
Wählt den Datenträger oder die Karte, auf den/die die Daten gespeichert werden sollen. Wenn CARD gewählt ist und sich eine korrekt formatierte Speicherkarte im Kartensteckplatz befindet, erscheint ein Speicherkartensymbol samt der Angabe des freien Speicherplatzes auf der Karte. Wenn SCSI gewählt ist und ein korrekt formatierter Datenträger an den SCSI-Anschluß angeschlossen ist, erscheint ein Datenträgersymbol samt einer Beschreibung des Datenträgers, der SCSI-ID, dem Partitionsnamen und der Größe des auf der Partition verfügbaren Speicherplatzes.

**5 OK**..... [F1]

Ruft die "Export"-Ausführungsseite auf.

**"Export"-Ausführungsseite**

[PATTERN] → [SAVE] × 2 → [F1]



**6 FILE NAME**..... [Drehregler 1]

Bewegt den Cursor bei der Eingabe des Dateinamens. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 1] an die gewünschte Zeichenposition, und geben Sie die gewünschten Zeichen dann mit der Klaviatur ein. Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen" auf Seite 67 für Einzelheiten der Zeicheneingabe.

**HINWEIS**

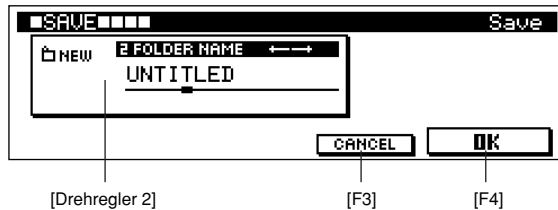
Dateinamen dürfen maximal 8 Zeichen lang sein (ohne die Erweiterung). Außerdem kann die Dateierweiterung nicht geändert werden. Zeichen, die nicht in Dateinamen verwendet werden können, werden automatisch in das Zeichen "\_" umgewandelt.

**7 Ordnerwahl** .....[Drehregler 3]

Wählt den Ordner, in dem die Datei gespeichert wird.  
Zum Exportieren in den aktuell gewählten Ordner wählen Sie "Current" oben auf der Liste.

**8 NEW** .....[F2]

Erstellt einen neuen Ordner.  
Die Anzeige zur Eingabe eines Ordnernamens erscheint.



Auf dieser Seite können Sie Dateinamen mit bis zu 8 Zeichen Länge eingeben.  
[Drehregler 2] bewegt den Cursor an die gewünschte Zeichenposition.  
Mit der Klaviatur können Sie an der Cursorposition Zeichen eingeben.  
Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen" auf Seite 67 für Einzelheiten der Zeicheneingabe.  
Mit [F4] erstellen Sie den Ordner und kehren auf die "Export!"-Ausführungsseite zurück.  
Mit [F3] brechen Sie das Erstellen eines Ordners ab und kehren auf die "Export!"-Ausführungsseite zurück.

**9 UP (UP)** .....[F3]

Öffnet den obersten Ordner der Ordnerhierarchie.

**10 OPEN** .....[F4]

Öffnet den gewählten Ordner und geht damit eine Ebene in der Ordnerhierarchie tiefer.

**11 EXPORT** .....[F1]

Wenn "CurrentDir" gewählt ist, wird die Datei im aktuell gewählten Ordner gespeichert.

[3] Seite "Rename" (Umbenennen)

Ändert den Namen von Dateien oder Ordnern.

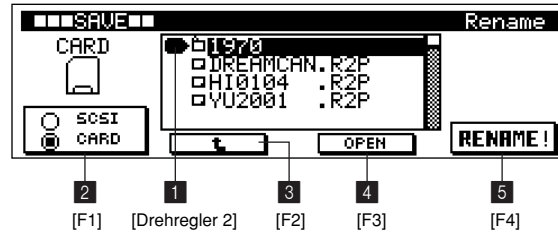
**HINWEIS**  
Falls das Speichermedium ein SCSI-Datenträger ist, können Dateien und Ordner auf DOS-formatierten Datenträger umbenannt werden.

**Umbenennen – Bedienung**

1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [SAVE] dreimal, um die Seite "Rename" aufzurufen.
2. Wählen Sie mit [F1] (CARD/SCSI), ob Sie eine auf einer Speicherkarte oder auf einem Datenträger gespeicherte Datei umbenennen wollen.
3. Wählen Sie mit [F2](↑) und [F3] (OPEN) einen Ordner.
4. Wählen Sie mit [Drehregler 2] die Datei oder den Ordner, die/der umbenannt werden soll.
5. Rufen Sie mit [F4] (RENAME) die Seite im Umbenennungs-Dialog auf.
6. Geben Sie mit [Drehregler 2] (FILE NAME) und der Klaviatur einen Dateinamen ein.
7. Mit [F4] wird den Umbenennungsvorgang ausgeführt und das Umbenennungs-Dialog wird geschlossen.
8. Drücken Sie [EXIT] dreimal, um in die Betriebsart PATTERN Play oder Patch zurückzukehren.

**Parameter dieser Anzeige**

[PATTERN] → [SAVE] × 3



**1 FILE** ..... [Drehregler 2]

Die Datei oder Ordner, die/der umbenannt werden soll.

**HINWEIS**  
Mit dieser Funktion kann der Name einer beliebigen Datei bzw. eines beliebigen Ordners auf einer Speicherkarte oder auf einem Datenträger geändert werden.

**2 SCSI/CARD** ..... [F1]

[Einstellungen] SCSI, CARD

**SCSI** .....An den SCSI-Anschluß angeschlossenes Speichermedium: Festplatte, ZIP-Medium oder ein anderer SCSI-Datenträger.

**CARD** .....Eine in den Kartensteckplatz eingeseetzte Speicherkarte.

Wählt den Datenträger oder die Karte, auf den/die sich die Datei oder der Ordner befindet, die/der umbenannt werden soll.

Wenn CARD gewählt ist und sich eine korrekt formatierte Speicherkarte im Kartensteckplatz befindet, erscheint ein Speicherkartensymbol.

Wenn SCSI gewählt ist und ein korrekt formatierter Datenträger an den SCSI-Anschluß angeschlossen ist, erscheint ein Datenträgersymbol samt einer Beschreibung des Datenträgers, der SCSI-ID und dem Partitionsnamen.

**3** ↑ (UP).....[F2]

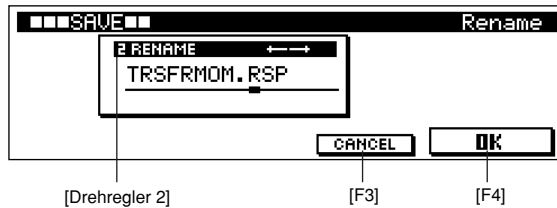
Öffnet den obersten Ordner der Ordnerhierarchie.

**4** OPEN.....[F3]

Öffnet den gewählten Ordner und geht damit eine Ebene in der Ordnerhierarchie tiefer.

**5** RENAME!.....[F4]

Öffnet den Dialog zum Umbenennen von Dateien und Ordnern.



Auf dieser Seite können Sie Dateinamen mit bis zu 8 Zeichen Länge eingeben.

[Drehregler 2] bewegt den Cursor an die gewünschte Zeichenposition.

Mit der Klaviatur können Sie an der Cursorposition Zeichen eingeben. Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen" auf Seite 67 für Einzelheiten der Zeicheneingabe.

Mit [F4] benennen Sie den Ordner oder die Datei um und kehren auf die vorhergehende Seite zurück.

Mit [F3] brechen Sie das Umbenennen ab und kehren auf die vorhergehende Seite zurück.

**HINWEIS**

Ordnernamen können bis zu 8 Zeichen lang sein. Sowohl Dateiname als auch Dateierweiterung können geändert werden. Achten Sie darauf, daß der Dateiname 8 Zeichen oder weniger umfaßt, die Dateierweiterung 3 Zeichen oder weniger. Zeichen, die nicht in Dateinamen verwendet werden können, werden automatisch in das Zeichen "\_" umgewandelt.

**[4] Seite "Delete" (Löschen)**

Löscht Dateien oder Ordner.

**Löschen – Bedienung**

1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [SAVE], um die Seite "Save" aufzurufen.
2. Wählen Sie mit [F4] (CARD/SCSI), ob Sie von einer Speicherkarte oder einem Datenträger löschen wollen.

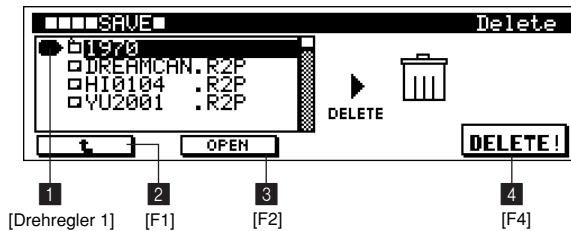
3. Drücken Sie [SAVE] dreimal, um die Seite "Delete" aufzurufen.
4. Wählen Sie mit [F1] ( ↑ ) und [F2] (OPEN) einen Ordner.
5. Wählen Sie mit [Drehregler 1] den zu löschenden Ordner.
6. Löschen Sie mit [F4] die Datei.
7. Die Bestätigungsmeldung "Are you sure? No[F2]/Yes[F3]" ("Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]"). Drücken Sie [F3], wenn Sie die Datei löschen wollen. Mit [F2] können Sie den Löschvorgang abbrechen.
8. Drücken Sie [EXIT] viermal, um in die Betriebsart PATTERN Play oder Patch zurückzukehren.

**HINWEIS**

Das Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden. Setzen Sie diese Funktion mit Bedacht ein. Ordner, die Dateien enthalten, können nicht gelöscht werden. Löschen Sie zuerst die Dateien innerhalb des Ordners, dann den Ordner.

**Parameter dieser Anzeige**

[PATTERN] → [SAVE] × 4



**1** FILE..... [Drehregler 1]

Der zu löschende Ordner oder die zu löschende Datei.

**HINWEIS**

Wählt den Ordner oder die Datei, der/die von der Speicherkarte bzw. dem Datenträger gelöscht werden soll.

**2** ↑ (UP)..... [F1]

Öffnet den obersten Ordner der Ordnerhierarchie.

**3** OPEN..... [F2]

Öffnet den gewählten Ordner und geht damit eine Ebene in der Ordnerhierarchie tiefer.

**4** DELETE!..... [F4]

Löscht die gewählte Datei bzw. den gewählten Ordner.

[5] Seite "Format" (Formatieren)

Formatiert Speicherkarten und Datenträger.

### Formatieren – Bedienung

1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [SAVE] fünfmal, um die Seite "Format" aufzurufen.
2. Wählen Sie mit [F1] (CARD/SCSI), ob auf Speicherkarte oder Datenträger gespeichert werden soll.
3. Wenn ein SCSI-Datenträger gewählt ist, wählen Sie mit [Drehregler 3], auf welche Weise die Formatierung erfolgen soll.

**HINWEIS**

Normalerweise ist bei der Formatierung von Festplatten, ZIP-Medien usw. zu empfehlen, zunächst eine LOGICAL-Formatierung zu versuchen. Wenn die LOGICAL-Formatierung zu einem Fehler führt, führen Sie eine PHYSICAL-Formatierung durch.

4. Wenn der Formattyp PARTITION gewählt ist, wählen Sie mit [Drehregler 4] die zu formatierende Partition auf dem Datenträger.
5. Starten Sie den Formatierungsvorgang mit [F4].
6. Die Bestätigungsmeldung "Are you sure? No[F2]/Yes[F3]" ("Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]"). Drücken Sie [F3], wenn Sie die Formatierung durchführen wollen. Mit [F2] können Sie den Formatierungsvorgang abbrechen.
7. Drücken Sie [EXIT] fünfmal, um in die Betriebsart PATTERN Play oder Patch zurückzukehren.

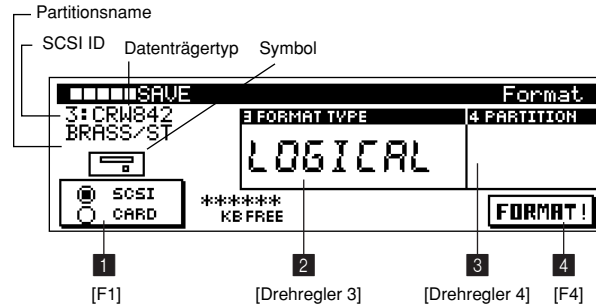
**HINWEIS**

- Bei der Formatierung werden alle Daten von der Karte bzw. dem Datenträger gelöscht; dies ist nicht rückgängig zu machen. Setzen Sie diese Funktion mit Bedacht ein.
- Bevor Sie wie oben beschrieben einen SCSI-Datenträger formatieren können, müssen Sie folgenderweise vorgehen:
  1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [LOAD] dreimal, um die Seite "SCSI Setup" aufzurufen.
  2. Stellen Sie mit [Drehregler 1] (MOUNT ID) die SCSI-ID des RS7000 ein.

### Parameter dieser Anzeige

[PATTERN] → [SAVE] × 5

#### CARD oder DISK = SCSI



#### CARD oder DISK = CARD



#### 1 SCSI/CARD..... [F1]

[Einstellungen] SCSI, CARD

SCSI.....An den SCSI-Anschluß angeschlossenes Speichermedium: Festplatte, ZIP-Medium oder ein anderer SCSI-Datenträger.

CARD.....Eine in den Kartensteckplatz eingesteckte Speicherkarte.

Wählt den Datenträger oder die Speicherkarte, der/die formatiert werden soll.

Wenn CARD gewählt ist und sich eine korrekt formatierte Speicherkarte im Kartensteckplatz befindet, erscheint ein Speicherkartensymbol.

Wenn SCSI gewählt ist und ein korrekt formatierter Datenträger an den SCSI-Anschluß angeschlossen ist, erscheint ein Datenträgersymbol samt einer Beschreibung des Datenträgers, der SCSI-ID und dem Partitionsnamen.

**2 FORMAT TYPE** .....[Drehregler 3]

[Einstellungen] LOGICAL, PHYSICAL, PARTITION

LOGICAL ..... Der gewählte SCSI-Datenträger wird logisch formatiert.

PHYSICAL ..... Der gewählte SCSI-Datenträger wird physisch formatiert. Verwenden Sie diese Option, wenn bei der LOGICAL-Formatierung ein Fehler auftritt. Eine PHYSICAL-Formatierung benötigt mehr Zeit als eine LOGICAL-Formatierung.

PARTITION ..... Formatiert eine gewählte Partition auf einem bereits formatierten Datenträger. Diese Option hat keinen Einfluß auf andere Partitionen als der für die Formatierung gewählten.

Wählt den zu verwendenden Formatierungstyp, wenn ein SCSI-Datenträger gewählt ist.

**3 PARTITION** .....[Drehregler 4]

[Einstellungen] 1 – 4

Wählt die zu formatierende Partition, wenn als FORMAT TYPE die Einstellung PARTITION eingestellt ist.

**4 FORMAT!** .....[F4]

Führt den Formatierungsvorgang durch und initialisiert die gewählte Karte oder den gewählten Datenträger.

**HINWEIS**

- Datenträger, die mittels eines Computers im DOS-Format formatiert wurden, können prinzipiell vom RS7000 verwendet werden; einige Partitionen werden jedoch evtl. nicht gemountet.
- Bei Wechselmedien größer als 2 GB können nur 2 GB benutzt werden.
- MO-Medien größer als 640 MB können nicht verwendet werden.

## 13. Von Speicherkarte oder Datenträger laden

In diesem Untermodus können Daten von Speicherkarten oder Datenträgern geladen werden.

Es gibt fünf Seiten: Load (Laden), Import (Importieren), SCSI Setup (SCSI-Setup) und SCSI Communication (SCSI-Verbindung).

Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch [LOAD], um das Display LOAD aufzurufen.

### HINWEIS

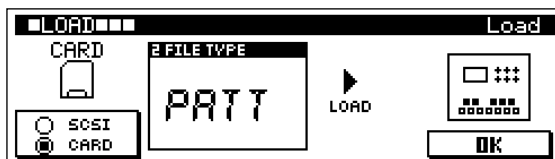
- Lesen Sie bitte "Kapitel 12: Auf Speicherkarte oder Datenträger speichern", für Informationen über die Speicherkarten und SCSI-Medien, die mit dem RS7000 benutzt werden können. (Seite 114)
- Wenn die Speicherschutzfunktion eingeschaltet ist (ON), erscheint in der Anzeige "Memory Protected" (Speicher geschützt), sobald die Taste [F1] gedrückt wird, und es nicht möglich, Daten zu laden. Wenn dies der Fall sein sollte, wechseln Sie in den UTILITY-Modus und schalten Sie "MEMORY PROTECT" auf "OFF" (Seite 257).

### Seite "Load" – Aufbau

Der Untermodus LOAD umfaßt die folgenden Seiten.

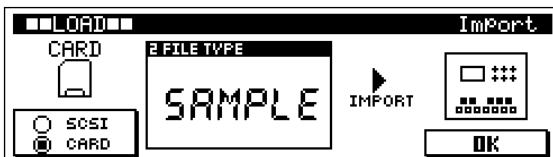
#### ● Load ... (Seite 126)

Lädt Daten von Speicherkarte oder Datenträger in den internen Speicher.



#### ● Import ... (Seite 129)

Lädt Sequence- oder Sample-Daten, die von anderen Geräten bzw. von Computern auf Speicherkarten oder Datenträgern gespeichert wurden.



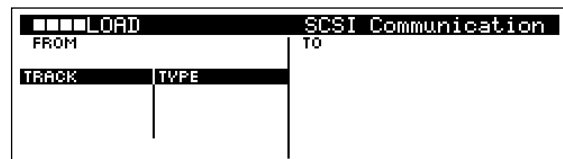
#### ● SCSI Setup ... (Seite 131)

Ermöglicht den Zugriff auf eine Reihe von SCSI-Einstellungen.



#### ● SCSI-Kommunikation ... (Seite 132)

Ermöglicht die Verbindung mit der Computer-Anwendung YAMAHA TWE, einem Wave-Editor.



[1] Seite "Load"

Lädt Daten von Speicherkarte oder Datenträger in den internen Speicher.

### Laden – Bedienung

1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [LOAD], um die Seite "Load" aufzurufen.
2. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (FILE TYPE) den Typ der Datei, die Sie laden wollen.
3. Wählen Sie mit [F1] (CARD/SCSI), ob Sie auf Speicherkarte oder Datenträger speichern wollen.
4. Gehen Sie mit [F4] (OK) auf die "Load!"-Ausführungsseite.
5. Wählen Sie mit [Drehregler 1] die zu ladende Datei.  
Wenn sich die zu ladende Datei innerhalb eines Ordners befindet, öffnen Sie diesen Ordner mit [F1] (↑) und [F2] (OPEN).
6. Wählen Sie mit [Drehregler 4] den Style oder die Spur, in dem/der sich die zu ladenden Daten befinden.  
Wenn Schritt 2 der Dateityp ALL in gewählt worden war, muß dieser Parameter nicht eingestellt werden und erscheint in der Anzeige als Leerzeichen.

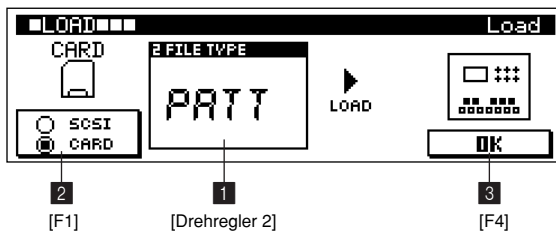
7. Führen Sie den Ladevorgang mit [F4] aus.  
 Wenn der Ziel-Style bzw. die Ziel-Sample-Voice bereits Daten enthält, erscheint die Bestätigungsmeldung "Are You Sure? No[F2]/Yes[F3]" ("Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]").  
 Die Bestätigungsmeldung erscheint immer, wenn der Dateityp "ALL" gewählt ist.  
 Drücken Sie [F3], wenn der korrespondierende Speicherinhalt überschrieben werden soll.  
 Mit [F2] können Sie den Ladevorgang abbrechen und in den RS7000-Status vor dem Drücken der Taste [F1] zurückkehren.
8. Mit [EXIT] gelangen Sie zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus.

**HINWEIS**  
 Wenn der LOAD-Vorgang von einem SCSI-Laufwerk erfolgt, muß auf der Seite "SCSI Setup" die richtige SCSI ID und Partition eingestellt werden.

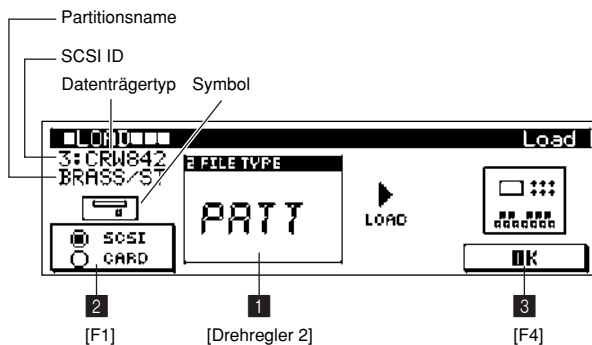
**Parameter dieser Anzeige**

[PATTERN] → [LOAD]

**CARD oder DISK = CARD**



**CARD oder DISK = SCSI**



- 1 **FILE TYPE**..... [Drehregler 2]  
 [Einstellungen] PATT, ALL, ALL+SYSTEM, SMPL  
**PATT (Pattern)**  
 .....Ein einzelner Style kann aus Dateien der Typen PATT (.R2P) oder ALL (.R2A) auf einen zuvor gewählten Style-Speicherplatz im internen Speicher geladen werden.  
**ALL** .....Eine Datei des Typs ALL (.R2A) wird geladen, und der gesamte interne Speicher außer den System-Setup-Daten wird überschrieben.  
**ALL+SYSTEM**  
 .....Eine Datei vom Typ ALL Typ (.R2A) wird geladen, und der gesamte interne Speicher samt der System-Setup-Daten wird überschrieben.  
**SMPL** .....Ein aus mehreren Sample-Voices ausgewähltes Sample, das in einer Datei des Typs PATT (.R2P), SONG (.RS2) oder ALL (.R2A) enthalten ist, wird auf den gewählten Sample-Voice-Speicherplatz geladen.

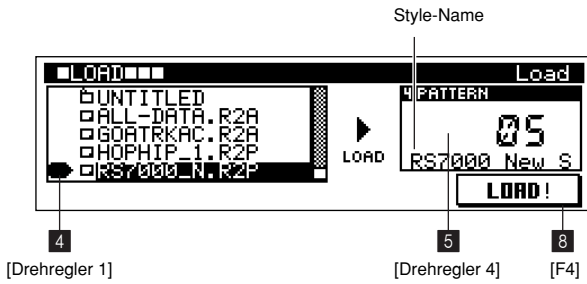
Legt den zu ladenden Dateityp fest.  
 Eine Beschreibung der verschiedenen Dateitypen finden Sie in "Über die Dateitypen" auf Seite 116.

- 2 **SCSI/CARD**..... [F1]  
 [Einstellungen] SCSI, CARD  
**SCSI**.....An den SCSI-Anschluß angeschlossenes Speichermedium: Festplatte, ZIP-Medium oder ein anderer SCSI-Datenträger.  
**CARD**.....Eine in den Kartensteckplatz eingesetzte Speicherkarte.

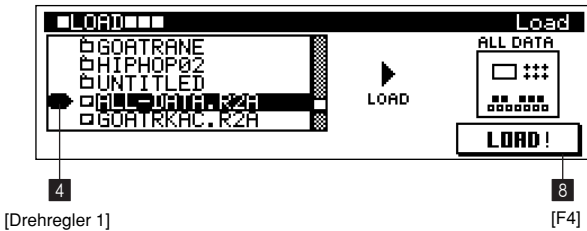
Wählt den Datenträger oder die Karte, von der die Daten geladen werden sollen.  
 Wenn CARD gewählt ist und sich eine korrekt formatierte Speicherkarte im Kartensteckplatz befindet, erscheint ein Speicherkartensymbol samt der Angabe des freien Speicherplatzes auf der Karte.  
 Wenn SCSI gewählt ist und ein korrekt formatierter Datenträger an den SCSI-Anschluß angeschlossen ist, erscheint ein Datenträgersymbol samt einer Beschreibung des Datenträgers, der SCSI-ID und dem Partitionsnamen.

- 3 **OK**..... [F4]  
 Ruft die "Load!"-Ausführungsseite auf.
- **"Load!"-Ausführungsseite**  
 [PATTERN] → [LOAD] → [F4]

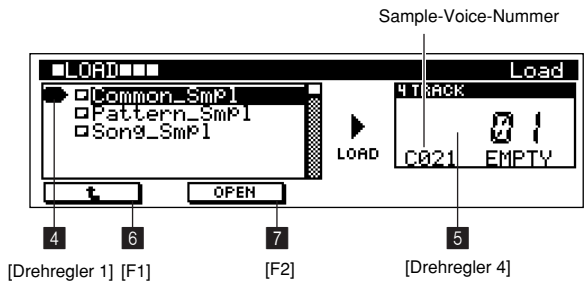
**FILE TYPE = PATT**



**FILE TYPE = ALL, ALL+SYSTEM**



**FILE TYPE = SMPL**



**4 Datei wählen.....[Drehregler 1]**

Wählt die zu ladende Datei.  
 In der Liste erscheinen nur Dateien, die dem gewählten Dateityp entsprechen.  
 Wenn sich die zu ladende Datei innerhalb eines Ordners befindet, öffnen Sie diesen Ordner mit [F1] (↑) und [F2] (OPEN).

**5 PATTERN, TRACK.....[Drehregler 4]**

**[Einstellungen]**  
**Style wählen (wenn FILE TYPE = PATT)** 01–64  
**Track Select (wenn FILE TYPE = SMPL)** 01–16

**Wenn PATT der gewählte FILE TYPE (Dateityp) ist**

Wählt den Style, in den die Daten geladen werden.  
 Der Name des gewählten Styles wird angezeigt.

**Wenn SMPL der gewählte FILE TYPE (Dateityp) ist**

Wählt die Spur, in die die Daten geladen werden.  
 Wenn eine Sample-Voice der gewählten Spur zugewiesen wurde und der Speicherplatz des zugewiesenen Samples mit dem des zu ladenden Samples identisch ist, erscheint die Meldung "REPLACE" (Ersetzen); so wird angezeigt, daß das vorhandene Sample durch das geladene ersetzt wird.  
 Wenn der gewählten Spur keine Sample-Voice zugewiesen ist, wird ein nicht belegter Sample-Voice-Speicherplatz angezeigt, und es erscheint die Meldung "EMPTY" (Leer); so wird angezeigt, daß das Sample auf einen nicht belegten Speicherplatz geladen wird.

**HINWEIS**

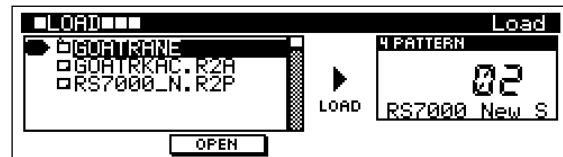
- Wählt den Ziel-Style über die PLAY-Anzeige.
- Wenn der Ladevorgang ausgeführt wird, werden alle auf den gewählten Style- oder Sample-Voice-Speicherplätzen vorhandenen Daten überschrieben.

**6 ↑ (UP)..... [F1]**

Öffnet den obersten Ordner der Ordnerhierarchie.

**7 OPEN..... [F2]**

Öffnet den gewählten Ordner und geht damit eine Ebene in der Ordnerhierarchie tiefer.  
 Wenn als FILE TYPE (Dateityp) PATT oder SMPL gewählt ist, können Dateien der Typen ALL (.R2A) und PATT (.R2P – nur, wenn FILE TYPE = SMPL) wie Ordner geöffnet werden, so daß einzelne Styles oder Sample-Voices fürs Laden gewählt werden können.



**8 LOAD! ..... [F4]**

Führt den Ladevorgang aus.  
 Wenn der Ziel-Style bzw. die Ziel-Sample-Voice bereits Daten enthält, erscheint die Bestätigungsmeldung "Are You Sure? No[F2]/Yes[F3]" ("Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]").  
 Die Bestätigungsmeldung erscheint immer, wenn der Dateityp "ALL" gewählt ist.  
 Drücken Sie [F3], wenn der korrespondierende Speicherinhalt überschrieben werden soll.  
 Mit [F2] können Sie den Ladevorgang abbrechen und in den RS7000-Status vor dem Drücken der Taste [F1] zurückkehren.





**HINWEIS**

Wenn der Dateityp "PATT" ist, und im zu ladenden Style gemeinsame Sample-Voices verwendet werden, und es sind bereits gemeinsame Sample-Voices auf den gleichen Speicherplätzen im internen Speicher vorhanden, werden die Optionen "ALL SKIP" (alle überspringen) und "RENUMBER" (neu nummerieren) aktiv.  
 Wenn "ALL SKIP" gewählt wird, werden gemeinsame Sample-Voices mit identischen Speicherplatznummern nicht geladen.  
 Wenn "RENUMBER" gewählt wird, werden die allgemeinen Sample-Voices auf freie Speicherplätze geladen.  
 Lesen Sie "Über die Dateitypen" auf Seite 116 für weitere Informationen.

**[2] Seite "Import" (Importieren)**

Lädt Sequence- oder Sample-Daten, die von anderen Geräten bzw. von Computern auf Speicherkarten oder SCSI-Datenträgern gespeichert wurden.

**Importieren – Bedienung**

1. Wählen Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch das Pattern, in das die Daten importiert werden sollen.
2. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [LOAD] zweimal, um die Seite "Import" aufzurufen.
3. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (FILE TYPE) den Typ der Datei, die Sie importieren wollen.
4. Wählen Sie mit [F1] (CARD/SCSI), ob Sie auf Speicherkarte oder Datenträger speichern wollen.
5. Gehen Sie mit [F4] (OK) auf die Import-Ausführungsseite.
6. Wählen Sie mit [Drehregler 1] die zu importierende Datei.  
 Wenn sich die zu importierende Datei innerhalb eines Ordners befindet, öffnen Sie diesen Ordner mit [F1] (↑) und [F2] (OPEN).
7. Wenn die zu importierende Datei ein Sample ist, wählen Sie mit [Drehregler 3] (TRACK) und [Drehregler 4] (TYPE) die Spur und den Sample-Voice-Typ, in den die Daten importiert werden sollen.
8. Führen Sie den Importvorgang mit [F4] aus.  
 Wenn der Ziel-Style bzw. die Ziel-Sample-Voice bereits Daten enthält, erscheint die Bestätigungsmeldung "Are You Sure? No[F2]/Yes[F3]" ("Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]"). Die Bestätigungsmeldung erscheint immer, wenn der Dateityp "ALL" gewählt ist.  
 Drücken Sie [F3], wenn der korrespondierende Speicherinhalt überschrieben werden soll.  
 Mit [F2] können Sie den Ladevorgang abbrechen und in den RS7000-Status vor dem Drücken der Taste [F1] zurückkehren.

9. Drücken Sie zweimal [EXIT], um zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zu schalten.

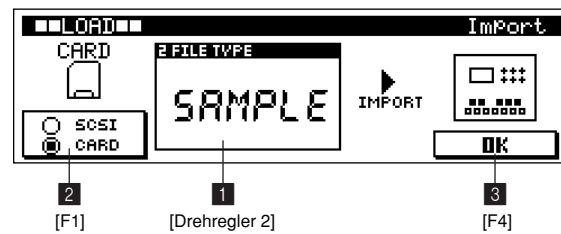
**HINWEIS**

Wenn die Quelle des Imports ein SCSI-Laufwerk ist, muß auf der Seite "SCSI Setup" die richtige SCSI ID und Partition eingestellt werden.

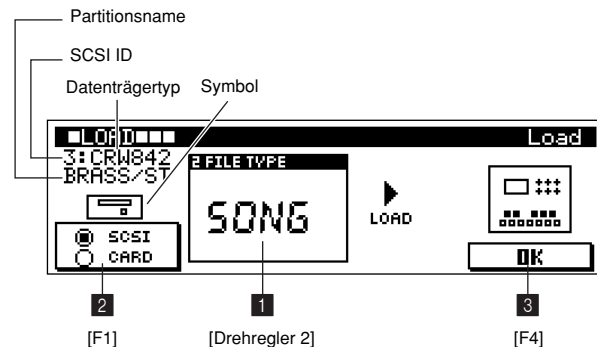
**Parameter dieser Anzeige**

[PATTERN] → [LOAD] × 2

**CARD oder DISK = CARD**



**CARD oder DISK = SCSI**



**1 FILE TYPE..... [Drehregler 2]**

- [Einstellungen] **SAMPLE, SMF, RM1x PATT**
- SAMPLE** .....Sample-Daten, WAV-Dateien (.WAV) und AIFF-Dateien (.AIF) können auf den gewählten internen Sample-Voice-Speicherplatz geladen werden.
  - SMF (Standard MIDI File)** .....Sequence-Daten können aus einer Datei des Typs SMF (Standard MIDI File, Format 0 oder 1) in das aktuell gewählte Pattern geladen werden.
  - RM1x PATT** .....Im Pattern-Format RM1x gespeicherte Pattern-Daten können in den aktuell gewählten RS7000-Style geladen werden.

Legt den zu importierenden Dateityp fest.

Bei einigen importierten Samples treten möglicherweise Probleme bei der Tonhöhe, der Loop-Wiedergabe oder der allgemeinen Klangqualität auf.

Voice-Edit und Effekt-Einstellungen werden nicht wiederhergestellt, wenn eine PATT-Datei vom RM1x importiert wird. Voices können sich auch ändern. Zudem können Sequenzdaten, die Preset-Phrasen verwenden, nicht wiederhergestellt werden. Eine Beschreibung der verschiedenen Dateitypen finden Sie in "Über die Dateitypen" auf Seite 116.

**2 SCSI/CARD.....[F1]**

[Einstellungen] SCSI, CARD

**SCSI.....An den SCSI-Anschluß angeschlossenes Speichermedium: Festplatte, ZIP-Medium oder ein anderer SCSI-Datenträger.**

**CARD.....Eine in den Kartensteckplatz eingesetzte Speicherkarte.**

Wählt den Datenträger oder die Karte, von dem/der die Daten importiert werden sollen.

Wenn CARD gewählt ist und sich eine korrekt formatierte Speicherkarte im Kartensteckplatz befindet, erscheint ein Speicherkartensymbol samt der Angabe des freien Speicherplatzes auf der Karte.

Wenn SCSI gewählt ist und ein korrekt formatierter Datenträger an den SCSI-Anschluß angeschlossen ist, erscheint ein Datenträgersymbol samt einer Beschreibung des Datenträgers, der SCSI-ID und dem Partitionsnamen.

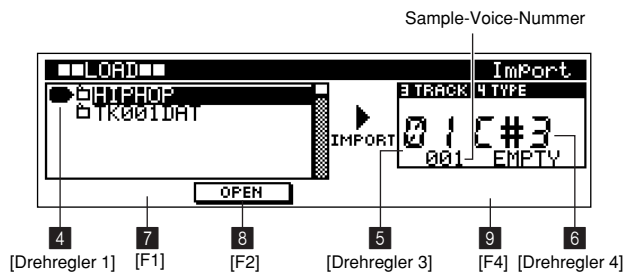
**3 OK.....[F4]**

Ruft die Import-Ausführungsseite auf.

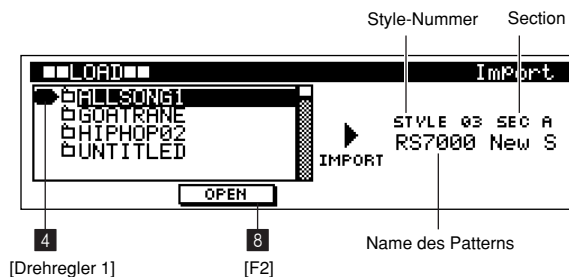
**Import-Ausführungsseite**

[PATTERN] → [LOAD] × 2 → [F4]

FILE TYPE = SAMPLE



FILE TYPE = SMF, RM1x PATT



**4 Datei wählen..... [Drehregler 1]**

Wählt die zu importierende Datei.

In der Liste erscheinen nur Dateien, die dem gewählten Dateityp entsprechen.

Wenn sich die zu ladende Datei innerhalb eines Ordners befindet, öffnen Sie diesen Ordner mit [F1] (↑) und [F2] (OPEN).

**5 TRACK..... [Drehregler 3]**

[Einstellungen] 01 – 16

Wählt die Spur, in welche die Daten importiert werden, wenn als FILE TYPE (Dateityp) SAMPLE gewählt wurde.

**6 TYPE..... [Drehregler 4]**

[Einstellungen] PITCHED, KIT: C-2 – G8

Wählt das zu importierende Sample-Voice, wenn als Dateityp SAMPLE gewählt ist.

Die verfügbaren Einstellungen sind abhängig vom Typ der Sample-Voice, die der gewählten Spur zugewiesen wurde.

**Wenn der gewählten Spur ein Pitched-Sample zugewiesen wurde.**

Zwei Möglichkeiten sind verfügbar: PITCHED SAMPLE und SAMPLE KIT. Wenn SAMPLE KIT gewählt ist, müssen Sie außerdem auch einen Notennamen wählen.

“REPLACE” erscheint in der Anzeige, und die vorhandenen Daten werden beim Importieren der Daten überschrieben.

**Wenn der gewählten Spur ein Sample-Kit zugewiesen wurde.**

Der Sample-Voice-Typ kann nicht geändert werden. Sie müssen den Notennamen angeben, auf den die Daten geladen werden.

Wenn der gewählte Notennamen leer ist, erscheint “EMPTY” in der Anzeige.

Wenn dem gewählten Notennamen eine Sample-Voice zugewiesen ist, erscheint “REPLACE” (Ersetzen) in der Anzeige, und die bestehenden Daten werden gelöscht.

**Wenn der gewählten Spur eine Sample-Voice zugewiesen wurde.**

Zwei Möglichkeiten sind verfügbar: PITCHED SAMPLE und SAMPLE KIT. Wenn SAMPLE KIT gewählt ist, müssen Sie außerdem auch einen Notennamen wählen.

“EMPTY” (Leer) erscheint in der Anzeige, und die Speicherplatznummer der neu erstellten Sample-Voice wird angezeigt.

**7 ↑ (UP)..... [F1]**

Öffnet den obersten Ordner der Ordnerhierarchie.

**8 OPEN..... [F2]**

Öffnet den gewählten Ordner und geht damit eine Ebene in der Ordnerhierarchie tiefer.

**9 IMPORT .....[F4]**

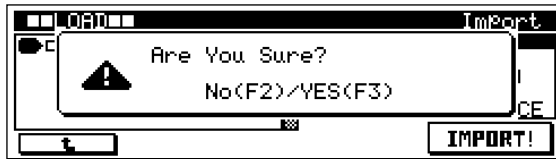
Führt den Importvorgang aus.

Wenn das Ziel-Pattern bzw. die Ziel-Sample-Voice bereits Daten enthält, erscheint die Bestätigungsmeldung "Are You Sure? No[F2]/Yes[F3]" ("Sind Sie sicher? Nein [F2]/Ja [F3]").

Drücken Sie [F3], wenn der korrespondierende Speicherinhalt überschrieben werden soll.

Mit [F2] können Sie den Ladevorgang abbrechen und in den RS7000-Status vor dem Drücken der Taste [F1] zurückkehren.

**HINWEIS**  
Wenn eine RM1x PATT-Datei importiert wird, werden alle bestehenden Daten auf der Ziel-Style-Nummer gelöscht.



[3] Seite "SCSI Setup" (SCSI-Einstellungen)

Ermöglicht den Zugriff auf die SCSI-Einstellungen.  
Wählt das Laufwerk und die Partition für Speicher- und Ladevorgänge.

### SCSI-Setup – Bedienung

1. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [LOAD] dreimal, um die Seite "SCSI Setup" aufzurufen.
2. Mit [Drehregler 4] (SELF ID) können Sie die SCSI-ID des RS7000 einstellen.

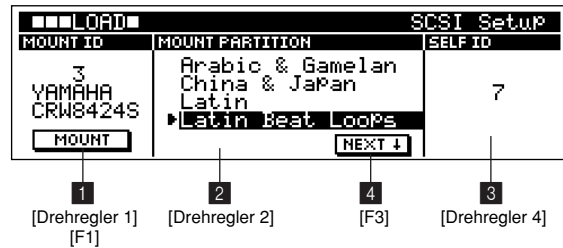
**HINWEIS**  
Die neue SCSI-ID wird nach dem nächsten Einschalten des RS7000 benutzt, (d. h. nachdem das System neu gestartet wurde). Denken Sie also daran, das RS7000 nach dem Ändern der SCSI-ID neu zu starten (Netzschalter aus- und wieder einschalten).

3. Mit [Drehregler 1] (MOUNT ID) können Sie die SCSI-ID des Datenträgers wählen, der angemeldet werden soll; mit [F1] können Sie das gewählte Gerät dann anmelden.

4. Mit [Drehregler 2] (MOUNT PARTITION) können Sie die anzumeldende Partition wählen.  
In der Liste werden 16 Partitionen angezeigt.  
Mit [F3] (NEXT) können Sie nächsten 16 Partitionen anzeigen. Mit [F3] (PREV) gehen Sie zurück zu den vorherigen 16 Partitionen.
5. Drücken Sie [EXIT] dreimal, um in die Betriebsart PATTERN Play oder Patch zurückzukehren.

### Parameter dieser Anzeige

[PATTERN] → [LOAD] × 3



- 1 **MOUNT ID ..... [Drehregler 1], [F1]**  
[Einstellungen]  
(die aktuelle SCSI SELF ID – die "eigene" SCSI-ID – kann nicht gewählt werden)  
  
Wählt das SCSI-Gerät (den Datenträger) aus, das für die Dateiübertragung verwendet werden soll, und meldet es an.  
Wählen Sie mit [Drehregler 1] die SCSI-ID, und melden Sie das gewählte Gerät dann mit [F1] an. Sobald das gewählte Gerät angemeldet ist, kann eine Partition auf diesem Gerät gewählt werden.
- 2 **MOUNT PARTITION ..... [Drehregler 2]**  
  
Wählt aus den Partitionen, die auf dem angemeldeten Datenträger vorhanden sind, diejenige aus, die für die Dateiübertragung verwendet werden soll.
- 3 **SCSI SELF ID ..... [Drehregler 4]**  
[Einstellungen] 0 – 7 (die aktuelle SCSI SELF ID – die "eigene" SCSI-ID – kann nicht gewählt werden)  
  
Wählt die SCSI-ID des RS7000.  
Eine Änderung von SELF ID wird wirksam, sobald die RS7000 neu gestartet wird.
- 4 **NEXT/PREV ..... [F3]**  
  
In der Partitionsliste werden 16 Partitionen angezeigt.  
Mit [F3] (NEXT) können Sie zu den nächsten 16 Partitionen weiter-springen. Oder springen Sie mit [F3] (PREV) zurück zu den vorher-gehenden 16 Partitionen.

## Allgemeines über den TWE Wave Editor von Yamaha

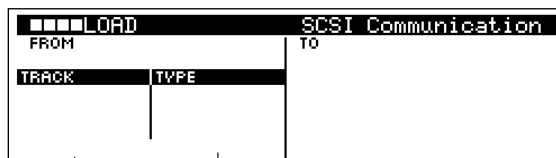
Mit dem Wave-Editor Yamaha TWE können RS7000-Wave-Daten auf einem Computer bearbeitet werden.

### Seite "WE Communication" – Bedienung

1. Verbinden Sie das RS7000 über den SCSI-Anschluß mit einem Computer.
2. Starten Sie TWE auf Ihrem Computer.
3. Wählen Sie im PATTERN-Play-Modus das Pattern, dem das Sample, das Sie bearbeiten wollen, zugewiesen ist.
4. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Play oder Patch die Taste [LOAD] viermal, um die Seite "SCSI Communication" aufzurufen.
5. Übertragen Sie das Sample, das bearbeitet werden soll, mit TWE auf Ihren Computer.  
Kopiergeschützte Samples sind vom TWE aus unsichtbar. Beachten Sie die "Hinweise zum Urheberrecht" auf Seite 21.
6. Bearbeiten Sie mit TWE die Wave-Daten.
7. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (TRACK) die Spur, in welche die bearbeiteten Wave-Daten zurückübertragen werden sollen.
8. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (TYPE) den Sample-Voice Typ.
9. Übertragen Sie die bearbeiteten Wave-Daten mit TWE zurück in den RS7000.
10. Drücken Sie [EXIT] viermal, um in die Betriebsart PATTERN Play oder Patch zurückzukehren.

### Parameter dieser Anzeige

[PATTERN] → [LOAD] × 4



[Drehregler 1] [Drehregler 2]

#### 1 TRACK..... [Drehregler 1] [Einstellungen] 01 – 16

Wählt die Spur, in welche die bearbeiteten Wave-Daten zurückübertragen werden sollen.

#### 2 TYPE..... [Drehregler 2] [Einstellungen] PITCHED, KIT: C-2 – G8

Wählt den Typ der Sample-Daten, die von TWE empfangen werden. Die verfügbaren Einstellungen sind abhängig vom Typ der Sample-Voice, die der gewählten Spur zugewiesen wurde.

#### ● Wenn der gewählten Spur ein Pitched-Sample zugewiesen wurde.

Zwei Möglichkeiten sind verfügbar: PITCHED SAMPLE und SAMPLE KIT. Wenn SAMPLE KIT gewählt ist, müssen Sie außerdem auch einen Notennamen wählen.

"REPLACE" erscheint in der Anzeige, und die vorhandenen Daten werden beim Importieren der Daten überschrieben.

#### ● Wenn der gewählten Spur ein Sample-Kit zugewiesen wurde.

Der Sample-Voice-Typ kann nicht geändert werden. Sie müssen den Notennamen angeben, auf den die Daten geladen werden.

Wenn der gewählte Notennamen leer ist, erscheint "EMPTY" in der Anzeige.

Wenn dem gewählten Notennamen eine Sample-Voice zugewiesen ist, erscheint "USED" (Belegt) in der Anzeige, und die Daten können nicht importiert werden.

#### ● Wenn der gewählten Spur eine Sample-Voice zugewiesen wurde.

Zwei Möglichkeiten sind verfügbar: PITCHED SAMPLE und SAMPLE KIT. Wenn SAMPLE KIT gewählt ist, müssen Sie außerdem auch einen Notennamen wählen.

"EMPTY" (Leer) erscheint in der Anzeige, und die Speicherplatznummer der neu erstellten Sample-Voice wird angezeigt.

## 14. Pattern- & Phrase-Bearbeitung – die Pattern-Jobs

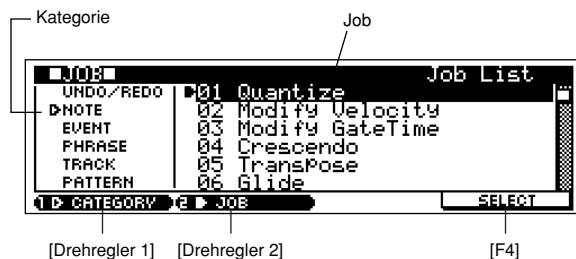
Mit den 37 Pattern-“Jobs” des RS7000 können Sie Pattern- und Phrase-Daten auf vielerlei Weise bearbeiten und ändern.

### ● Job-Liste

[Undo/Redo-Kategorie]		
00 Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)	Der “Undo”-Job macht die Änderungen der jeweils letzten Operation rückgängig und stellt die davor bestehenden Daten wieder her. Der “Redo”-Job macht den letzten “Undo”-Befehl rückgängig und stellt die vorgenommenen Änderungen wieder her.	S.134
[Noten-Kategorie]		
01 Quantize (Quantisierung)	Korrigiert das Timing von Noten-Events, indem diese auf oder näher an die genaue Zählzeit gerückt werden.	S.135
02 Modify Velocity (V. ändern)	Ändert die Velocity-Werte des angegebenen Notenbereichs.	S.136
03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Ändert die klingenden Notenlängen des angegebenen Notenbereichs.	S.137
04 Crescendo	Erzeugt ein Crescendo oder Decrescendo über den angegebenen Notenbereich.	S.138
05 Transpose (Transponieren)	Transponiert die Noten im angegebenen Bereich in Halbtönen.	S.138
06 Glide (Gleiten)	Dieser Job ist ideal für die Erzeugung gitarrenähnlicher Slides oder anderer Tonhöheneffekten.	S.138
07 Create Roll (Wirbel erzeugen)	Hiermit können Sie schnelle Trommelwirbel erzeugen.	S.139
08 Chord Sort (Akkorde sortieren)	Dieser Job sortiert Akkorde nach ihrer Tonhöhe.	S.139
09 Chord Separate (Akkorde brechen)	Benutzen Sie diesen Job nach “Chord Sort” (s. o.), um gitarrenähnliche bzw. gebrochene Akkorde (“Upstroke” oder “Downstroke” zu erzeugen.	S.140
[Event-Kategorie]		
10 Shift Clock (Events verschieben)	Verschiebt alle Daten-Events im angegebenen Bereich vor oder zurück um die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen.	S.140
11 Copy Event (Event kopieren)	Kopiert alle Daten eines angegebenen Quellbereichs auf den angegebenen Zielbereich.	S.141
12 Erase Event (Event löschen)	Löscht alle angegebenen Events im angegebenen Bereich.	S.141
13 Extract Event (E. extrahieren)	Dieser Job verschiebt alle Events eines bestimmten Typs in einem angegebenen Bereich einer Phrase in den gleichen Bereich einer anderen Phrase.	S.142
14 Create Continuous Data (Kont. Daten erzeugen)	Erzeugt kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Daten über den angegebenen Bereich.	S.142
15 Thin Out (Ausdünnen)	Dünnt den angegebenen “Continuous Controller” (z. B. Pitch Bend, Aftertouch usw.) im angegebenen Bereich aus, um Speicherplatz zu sparen.	S.143
16 Modify Control Data (Contr.-Daten ändern)	Ändert die Werte eines bestimmten Controller-Datentyps im angegebenen Bereich.	S.143
17 Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	Dieser Job bewirkt eine Zeitdehnung oder Zeitstauchung über den ausgewählten Bereich.	S.144
[Phrasen-Kategorie]		
18 Copy Phrase (P. kopieren)	Kopiert die ausgewählte Phrase auf die angegebene Zielphrase.	S.144
19 Exchange Phrase (P. vertauschen)	Dieser Job tauscht den Inhalt von zwei gewählten Phrasen untereinander aus.	S.145
20 “Mix Phrase”	Dieser Job mischt alle Daten zweier ausgewählter User-Phrasen – “a” und “b” – und legt das Ergebnis in Phrase “b” ab.	S.145
21 “Append Phrase”	Hängt eine Phrase an das Ende einer anderen Phrase an und verlängert diese.	S.146
22 “Split Phrase”	Dieser Job teilt die ausgewählte Phrase in zwei getrennte Phrasen auf.	S.146
23 Get Phrase (Phrase holen)	Kopiert ein Segment von Daten einer Sequenzerspur eines Songs auf die angegebene Zielphrase.	S.147
24 Put Phrase (P. einfügen)	Kopiert die ausgewählte User-Phrase in den angegebenen Bereich des ausgewählten Songs.	S.147
25 Clear Phrase (P. löschen)	Dieser Job löscht alle Daten der ausgewählten Phrase.	S.148
26 Phrase Name (Name der Phrase)	Mit diesem Job können Sie den Namen einer Phrase eingeben oder ändern.	S.148

[Spuren-Kategorie]		
27 Copy Track (Spur kopieren)	Kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der angegebenen Quellspur auf die angegebene Zielspur.	S.148
28 Exchange Track (S. vertauschen)	Dieser Job vertauscht den Inhalt zweier Spuren.	S.149
29 Clear Track (Spur löschen)	Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Typs aus der ausgewählten Pattern-Spur oder aus allen Pattern-Spuren.	S.150
30 Normalize Play Effect (Abspiel-E. normalisieren)	Dieser Job schreibt die Daten der ausgewählten Spur neu, so daß alle aktuellen Einstellungen der Abspieleffekte, des Grooves und des MIDI-Delays enthalten sind.	S.150
31 Divide Drum Track (Schlagzeug-Spur auftreten)	Trennt die Noten-Events einer Drum-Phrase und plaziert die Noten getrennt nach Schlaginstrumenten in verschiedenen Spuren.	S.150
[Pattern-Kategorie]		
32 Copy Pattern (P. kopieren)	Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Quell-Patterns auf das ausgewählte Ziel-Pattern.	S.151
33 "Append Pattern"	Hängt ein Pattern an das Ende eines anderen Patterns an und verlängert dieses.	S.151
34 Split Pattern (P. teilen)	Teilt das ausgewählte Pattern in zwei Patterns.	S.152
35 Clear Pattern (P. löschen)	Dieser Job löscht alle Daten aus dem gewählten Song oder aus allen Songs.	S.153
36 Style-Name	Mit diesem Job können Sie den Namen eines Styles eingeben oder ändern. Der Name kann bis zu 16 Buchstaben lang sein.	S.153

## PATTERN-Jobs – Bedienung



1. Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [JOB], um zur Job-Liste zu gelangen.
2. Benutzen Sie [Drehregler 1] (CATEGORY) und [Drehregler 2] (JOB), um den Cursor auf den gewünschten Job zu bewegen.
3. Rufen Sie mit [F4] (SELECT) die Seite des ausgewählten Jobs auf.
4. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 2] (CURSOR ← →) auf die verschiedenen Parameter, und ändern Sie die Parameter wie gewünscht mit [Drehregler 3] (VALUE +/-) oder [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock.
5. Wenn die Parameter eingestellt sind, drücken Sie [F4] (DO!), um den Job auszuführen. "Completed" erscheint im Display, wenn der Job beendet ist.
6. Drücken Sie zweimal auf [EXIT], um zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zu schalten.

### HINWEIS

Wenn MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON), erscheint der Hinweis "Memory Protected" im Display, wenn Sie die [JOB]-Taste drücken, und die Job-Liste läßt sich nicht aufrufen. Wenn dies der Fall sein sollte, wechseln Sie in den UTILITY-Modus und schalten Sie "MEMORY PROTECT" auf "OFF" (Seite 257).

## Vorsichtsmaßnahmen

- Wenn sich im angegebenen Bereich keine Daten befinden, erscheint "No Data" ("keine Daten") im Display, und der Job kann nicht ausgeführt werden.
- Wenn Sie einen Fehler machen, oder wenn Sie den Klang der Daten vor und nach Ausführung des Jobs vergleichen möchten, benutzen Sie die Undo/Redo-Funktion (Job Nr. "00", Seite 134).
- Der Anwendungsbereich des Jobs wird wie folgt in Takten und Zählzeiten angegeben:

**Wenn der Bereich auf 001:1:000 – 004:1:000 eingestellt ist, beeinflusst der Job die Daten zwischen der ersten Zählzeit des ersten Taktes bis zur vierten (letzten) Zählzeit des dritten Taktes.**

- Der einstellbare Bereich hängt vom Taktmaß ab. Im 4/4-Takt kann 1 – 4 angegeben werden, im 8/4-Takt 1 – 8, usw.

## 00 Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)

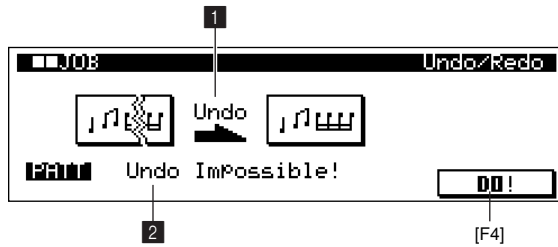
Der Job "Undo" macht die Änderungen der jeweils letzten Operation (Job, Bearbeitung, Aufnahme) rückgängig und stellt die davor bestehenden Daten wieder her.

Der "Redo"-Job macht den letzten "Undo"-Befehl rückgängig und stellt die vorgenommenen Änderungen wieder her.

Undo/Redo kann auch von den Play-Anzeigen aus mit [SHIFT]+[JOB] erreicht werden.

### HINWEIS

Undo/Redo funktioniert nicht für Änderungen an Sample-Voices.



**1 Undo/Redo-Anzeige**

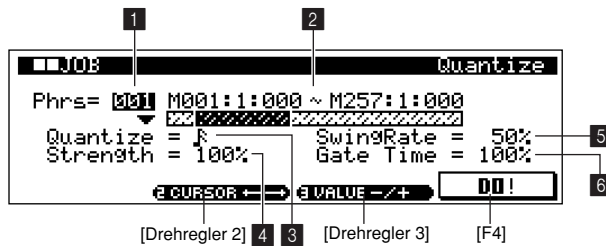
Im Display erscheint "Undo" oder "Redo", um den momentan verfügbaren Job anzuzeigen. Undo und Redo werden abwechselnd ausgewählt.

**2 Undo/Redo-Ziel**

Hier wird die Operation angezeigt, die momentan rückgängig gemacht oder wiederholt werden kann. Es erscheint der Hinweis "Undo Impossible" (Rückgängig unmöglich), wenn Undo/Redo nicht ausgeführt werden kann.

**01 Quantize (Quantisierung)**

Die Quantisierung ist der Vorgang, bei dem das Timing von Noten-Events korrigiert wird, indem die Noten auf oder näher an die genaue Zählzeit gerückt werden. Diese Funktion können Sie beispielsweise benutzen, um das Timing einer Echtzeiteinspielung zu verbessern.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem die Quantisierung angewendet werden soll.

**3 Quantize-Wert**

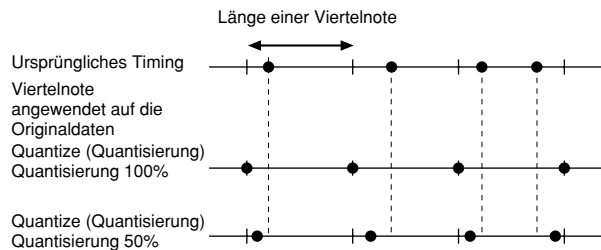
- [Einstellungen] 32stel-Note  $\text{F}$
- 16tel-Triole  $\text{F}$ , 16tel-Note  $\text{F}$
- Achteltriolen  $\text{F}$ , Achtelnote  $\text{F}$
- Vierteltriolen  $\text{F}$ , Viertelnote  $\text{F}$
- 16tel-Note und 16tel-Triole  $\text{F}$
- Achtelnote und Achteltriolen  $\text{F}$

Wählt den Quantisierungswert (Notenwert), auf den die Noten ausgerichtet werden sollen.

**4 Strength (Stärke)**

[Einstellungen] 000% – 100%

Der Strength-Wert bestimmt, wie sehr die Noten in Richtung der nächstliegenden exakten Notenwerte verschoben werden sollen. Die Einstellung 100% erzeugt exaktes Timing. In der Einstellung 0% erfolgt keine Quantisierung.



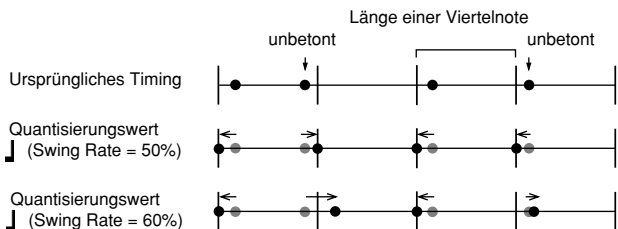
**5 SwingRate**

[Einstellungen]

- Wenn der Quantisierungswert  $\text{F}$ ,  $\text{F}$ ,  $\text{F}$  oder  $\text{F}$  ist: ..... 50% – 75%
- Wenn der Quantisierungswert  $\text{F}$ ,  $\text{F}$  oder  $\text{F}$  ist: ..... 66% – 83%
- Wenn der Quantisierungswert  $\text{F}$  oder  $\text{F}$  ist: ..... 50% – 66%

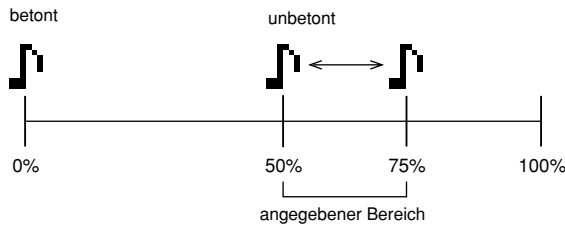
Verzögert Noten auf den geradzähligen Zählzeiten (unbetont) und erzeugt so ein "Swing"-Gefühl.

Wenn zum Beispiel das Taktmaß 4/4 ist und auf Viertelnoten quantisiert wurde, werden der zweite und vierte Schlag des Taktes verzögert. Wenn ein triolischer Quantisierungswert eingestellt wurde, wird die jeweils letzte Note einer Triole verzögert. Wenn der Quantisierungswert  $\text{F}$  oder  $\text{F}$  ist, werden die geradzähligen Schläge  $\text{F}$  oder  $\text{F}$  verzögert.



Der Bereich der Swing Rate hängt vom gewählten Quantisierungswert ab.

**Wenn der Quantisierungswert ♩, ♪, ♫, oder ♮ ist:**

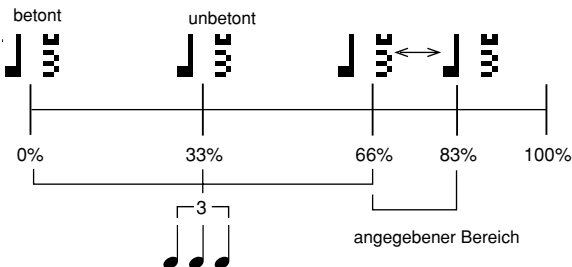


Die Einstellung 100% entspricht der doppelten Länge des angegebenen Quantisierungswertes.

Die Einstellung 50% erzeugt exaktes Timing und daher kein Swing-Feeling. Einstellungen oberhalb 51% erhöhen den Swing-Anteil, wobei 75% genau der Verzögerung für eine punktierte Note entspricht.

**[Einstellungen] 50 – 75% (50% ist der anfängliche Wert)**

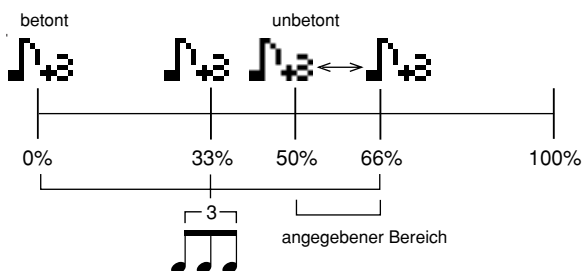
**Wenn der Quantisierungswert ♩, ♪, ♫ oder ♮ ist:**



Die Einstellung 100% entspricht der dreifachen Länge des angegebenen Quantisierungswertes. Die Einstellung 66% erzeugt exaktes Timing und daher kein Swing-Feeling. Werte oberhalb von 67% erhöhen den Swing-Anteil, wobei 83% genau der Verzögerung einer Sextole entspricht.

**[Einstellungen] 66% – 83% (66% ist der anfängliche Wert)**

**Wenn der Quantisierungswert ♩, ♪ oder ♫ ist:**



Die Einstellung 100% entspricht der doppelten Länge einer ♩ oder ♫ Note. Die Einstellung 50% erzeugt exaktes Timing und daher kein Swing-Feeling. Werte oberhalb von 51% erhöhen den Swing-Anteil, wobei 66% genau der Verzögerung einer Triole entspricht.

**[Einstellungen] 50% – 66% (50% ist der anfängliche Wert)**

**HINWEIS**

Wenn ein von 100% abweichender Swing-Wert dazu führt, daß Noten zeitlich hinter andere, nicht verzögerte Noten verschoben werden, werden diese entsprechend mit verschoben.

**6 Swing Gate Time (Swing-Notenlängen)**

**[Einstellungen] 000% – 200%**

Verändert die "Gate Time" (die klingende Notenlänge) der geradzähligen, unbetonten Zählzeiten ein und verstärkt so das Swing-Gefühl. Wenn ein triolischer Quantisierungswert benutzt wird, wird die Notenlänge der jeweils letzten Note einer Triole geändert.

Wenn der Quantisierungswert ♩, ♪ oder ♫ ist, wird die Notenlänge der geradzähligen Zählzeiten ♩ oder ♫ verändert.

In der Einstellung "100%" bleibt die ursprüngliche Notenlänge erhalten.

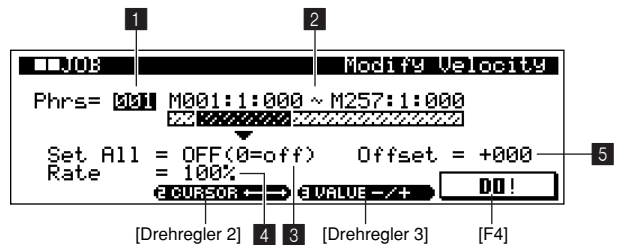
Wenn die sich ergebende Notenlänge Null oder weniger beträgt, wird sie auf 1 gesetzt.

**02 Modify Velocity (Velocity ändern)**

Dieser Job ändert die Velocity-Werte im angegebenen Notenbereich. Velocity-Änderungen werden wie folgt berechnet:

$$\text{Veränderte Velocity} = (\text{ursprüngliche Velocity} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich 0 ist, wird der Wert auf 1 eingestellt. Wenn das Ergebnis 127 oder mehr beträgt, wird der Wert auf 127 eingestellt.



**1 Phrase**

**[Einstellungen] 001 – 256**

**2 Bereich**

**[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000**

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Set All (Alle einstellen)**

**[Einstellungen] Off (0), 001 – 127**

Stellt die Velocity-Werte aller Zielpnoten auf den gleichen, festen Wert (zwischen 1 und 127).

In der Einstellung "OFF" (ausgeschaltet) hat der Parameter "Set All" keine Auswirkung. Wenn statt "OFF" ein Wert eingestellt wird, stehen die Parameter "Rate" und "Offset" nicht zur Verfügung und erscheinen in der Anzeige als "\*\*\*".

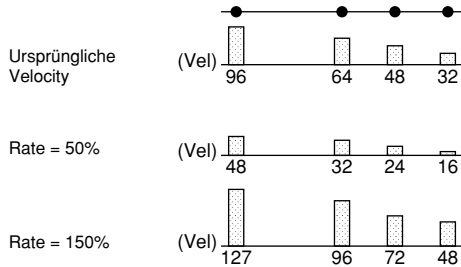


**4 Rate (Verhältnis)**

[Einstellungen] 000% – 200%, \*\*\*

Gibt den Prozentsatz an, um den die Velocity-Werte der Zielnoten verändert werden.

Einstellungen unter 100% verringern die Velocity-Werte, Einstellungen über 100% erhöhen die Velocity-Werte proportional. Wenn der Parameter "Set All" nicht ausgeschaltet ist, erscheint dieser Parameter als "\*\*\*" und läßt sich nicht ändern.

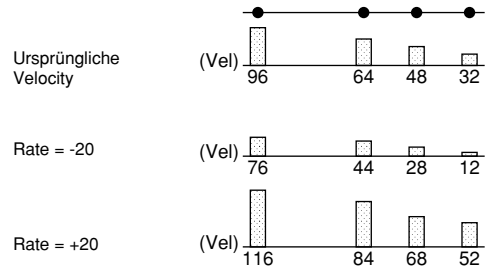


**5 Offset (Versatz)**

[Einstellungen] -127 – +127, \*\*\*

Fügt den ggf. mit Rate veränderten Velocity-Werten einen festen Wert hinzu.

Eine Einstellung auf 0 ergibt keine Veränderung. Einstellungen unterhalb von 0 verringern die Velocity-Werte, Einstellungen über 0 erhöhen die Velocity-Werte. Wenn der Parameter "Set All" nicht ausgeschaltet ist, erscheint dieser Parameter als "\*\*\*" und läßt sich nicht ändern.



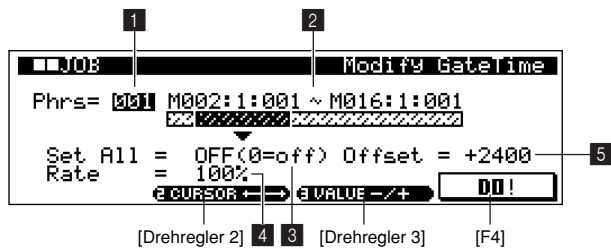
**03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern)**

Dieser Job ändert die klingenden Notenlängen im angegebenen Notenbereich.

Die Änderungen der Notenlängen werden wie folgt berechnet:

$$\text{Veränderte Notenlänge} = (\text{ursprüngliche Notenlänge} \times \text{Rate}) + \text{Offset (Versatz)}$$

Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich 0 ist, wird der Wert auf 1 eingestellt.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Set All (Alle einstellen)**

[Einstellungen] Off (0), 0001 – 9999

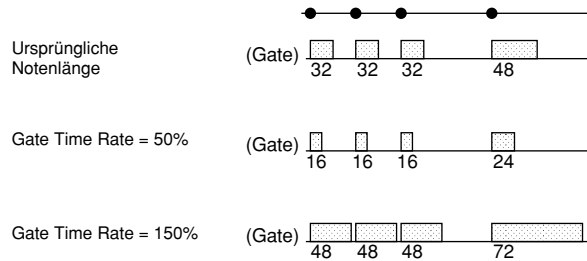
Stellt die Notenlängen aller Zielnoten auf den gleichen, festen Wert ein. In der Einstellung "OFF" (ausgeschaltet) hat der Parameter "Set All" keine Auswirkung. Wenn statt "OFF" ein Wert eingestellt wird, stehen die Parameter "Rate" und "Offset" nicht zur Verfügung und erscheinen in der Anzeige als "\*\*\*".

**4 Rate (Verhältnis)**

[Einstellungen] 000% – 200%, \*\*\*

Gibt den Prozentsatz an, um den die Notenlängen der Zielnoten verändert werden.

Einstellungen unter 100% verkürzen die Noten, Einstellungen über 100% verlängern die Noten proportional. Wenn der Parameter "Set All" nicht ausgeschaltet ist, erscheint dieser Parameter als "\*\*\*" und läßt sich nicht ändern.

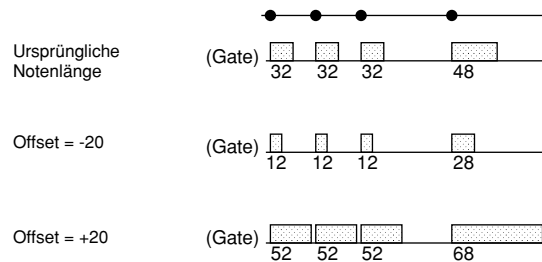


**5 Offset (Versatz)**

[Einstellungen] -9999 – +9999, \*\*\*\*

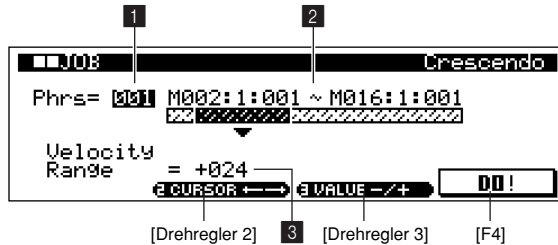
Fügt den ggf. mit Rate veränderten Notenlängen einen festen Wert hinzu.

Eine Einstellung auf 0 ergibt keine Veränderung. Einstellungen unterhalb von 0 verringern die Notenlängen, Einstellungen über 0 erhöhen die Notenlängen. Wenn der Parameter "Set All" nicht ausgeschaltet ist, erscheint dieser Parameter als "\*\*\*" und läßt sich nicht ändern.



## 04 Crescendo

Erzeugt ein Crescendo oder Decrescendo über den angegebenen Notenbereich.



### 1 Phrase

[Einstellungen] 001 – 256

### 2 Bereich

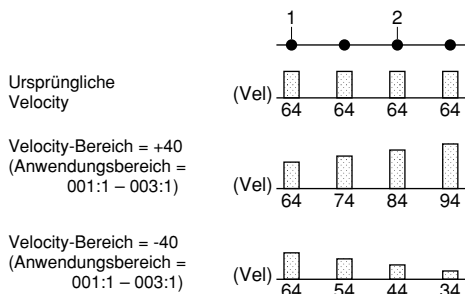
[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

### 3 Velocity Range (Velocity-Bereich)

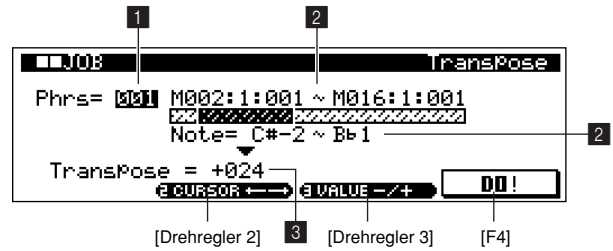
[Einstellungen] -127 – +127

Stellt die Intensität des Crescendo oder Decrescendo ein. Die Velocity-Werte von Noten im angegebenen Bereich werden beginnend bei der ersten Note im Bereich allmählich erhöht oder verringert. Die Velocity der letzten Note im Bereich erhält den Wert der ursprünglichen Velocity + dem Velocity-Bereich. Wenn sich dabei Velocity-Werte ergeben, die außerhalb des Bereiches 1 – 127 liegen, werden diese entsprechend auf 1 bzw. 127 gesetzt. Einstellungen größer als 0 erzeugen ein Crescendo, Einstellungen kleiner als 0 erzeugen ein Decrescendo. Eine Einstellung auf 0 ergibt keine Veränderung.



## 05 Transpose (Transponieren)

Transponiert die Noten im angegebenen Bereich in Halbtonschritten.



### 1 Phrase

[Einstellungen] 001 – 256

### 2 Bereich

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000  
Note C-2 – G8

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse sowie der Tonhöhen ein, in dem der Job angewendet werden soll.

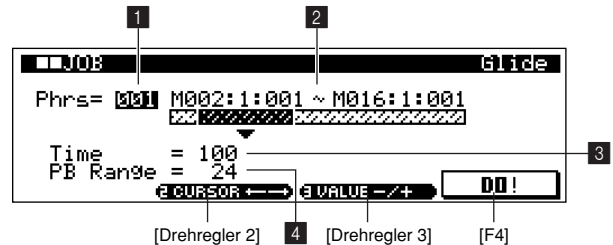
### 3 Transpose (Transponieren)

[Einstellungen] -127 – +127

Transponiert die Noten im angegebenen Bereich in Halbtonschritten. Die Einstellung +12 transponiert um eine Oktave nach oben, die Einstellung -12 transponiert um eine Oktave nach unten. Eine Einstellung auf 0 ergibt keine Veränderung.

## 06 Glide (Gleiten)

Mit diesem Job können alle auf die erste Note folgenden Noten im gewählten Segment gegen Pitch-Bend-Daten ausgetauscht werden, wodurch gleitende Übergänge von Note zu Note erzeugt werden. Dieser Job ist ideal für die Erzeugung gitarrenähnlicher Slides oder anderer Tonhöheneffekten.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Time (Zeit)**

[Einstellungen] 000 – 100

Dieser Parameter bestimmt die Dauer der Übergänge. Höhere Werte erzeugen einen längeren Glide-Effekt zwischen den Noten.

**4 PB-Bereich**

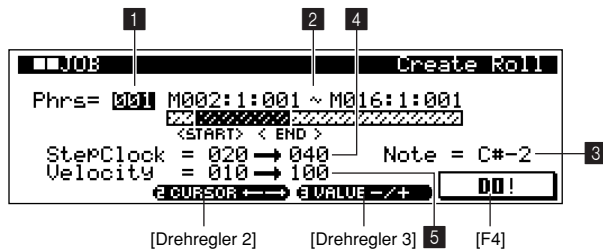
[Einstellungen] 01 – 24

Gibt den maximalen Pitch-Bend-Bereich für die Glide-Funktion in Halbtonschritten an.

**07 Create Roll (Wirbel erzeugen)**

Erzeugt im angegebenen Bereich eine Serie aufeinanderfolgender Noten mit den angegebenen Änderungen der Clock-Schrittweite (Step Clock) und der Velocity.

Hiermit können Sie schnelle Trommelwirbel erzeugen.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 256:16:479

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Note**

[Einstellungen] C-2 – G8

Stellt die Note (bzw. bei Schlagzeug-Voices das Instrument) ein, das den Wirbel spielen soll.

Die Note kann auch auf der Klaviatur des RS7000 gespielt werden.

**4 Step Clock (Clock-Schrittweite)**

[Einstellungen] Start 001 – 999  
End 001 – 999

Dieser Parameter zum Einstellen der Schrittweite (bzw. der Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Roll-Effekts. Sowohl der Clock-Anfangswert als auch der Clock-Endwert kann festgelegt werden, so daß sich mühelos Schlagzeug-Wirbel mit von Note zu Note verschiedenen Abständen erzeugen lassen.

**5 Velocity**

[Einstellungen] Start 001 – 127  
End 001 – 127

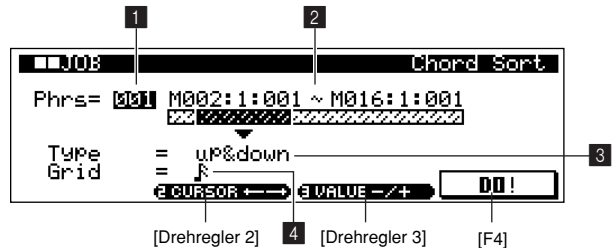
Gibt die Velocity der Noten des Wirbels an. Sowohl der Velocity-Anfangswert als auch der Velocity-Endwert kann festgelegt werden, so daß Sie auch Wirbel mit steigender oder abnehmender Anschlagstärke erzeugen können.

**08 Chord Sort (Akkorde sortieren)**

Dieser Job sortiert Akkord-Events (gleichzeitig auftretende Noten) nach deren Tonhöhe.

**HINWEIS**

- Die Sortierung betrifft die Reihenfolge der Noten in der EDIT-Liste (Seite 154), ändert jedoch nichts am Timing der Noten.
- Dieser Job kann zusammen mit dem Job "Chord Separate" (siehe nächste Seite) benutzt werden, um den Gitarrenanschlag und den ähnlicher Instrumente zu simulieren.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

### 3 Type (Typ)

[Einstellungen] UP, DOWN, UP&DOWN, DOWN&UP  
 In der Einstellung UP werden die Noten in aufsteigender Reihenfolge sortiert.  
 In der Einstellung DOWN werden die Noten in absteigender Reihenfolge sortiert.  
 Bei UP&DOWN werden Akkordnoten auf betonten Zählzeiten in aufsteigender Reihenfolge, Akkordnoten auf unbetonten Zählzeiten in absteigender Reihenfolge sortiert (basierend auf der Raster-Einstellung, siehe unten).  
 DOWN&UP sortiert die Akkordnoten auf betonten Zählzeiten in absteigender Reihenfolge, Akkordnoten auf unbetonten Zählzeiten in aufsteigender Reihenfolge.

Dieser Parameter bestimmt, wie die Akkordnotendaten sortiert werden.

#### HINWEIS

Gitarrenabschläge ("Downstrokes") werden von der sechsten (tiefsten) Saite in Richtung erster (höchster) Saite ausgeführt, während die "Upstrokes" von der ersten (höchsten) Saite bis zur sechsten (tiefsten) Saite gespielt werden.

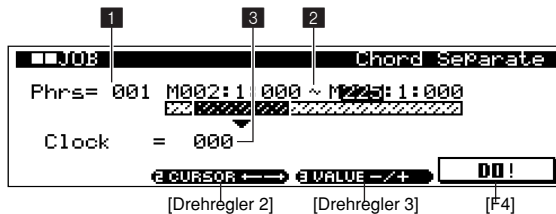
### 4 Grid (Raster)

[Einstellungen] 32stel-Note  $\text{F}$ , 16tel-Triole  $\text{F}$ ,  
 16tel-Note  $\text{F}$ , Achteltriole  $\text{F}$ ,  
 Achtelnote  $\text{F}$ , Vierteltriole  $\text{F}$ ,  
 Viertelnote  $\text{F}$

Gibt den Notenwert an, der als Grundlage für die Akkordsortierung gilt.

## 09 Chord Separate (Akkorde auftrennen)

Dieser Job trennt Akkordnoten im angegebenen Bereich, indem er zwischen den Noten die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen einfügt. Benutzen Sie diesen Job nach "Chord Sort" (s. o.), um gitarrenähnliche bzw. gebrochene Akkorde ("Upstroke" oder "Downstroke") zu erzeugen.



#### 1 Phrase

[Einstellungen] 001 – 256

#### 2 Bereich

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
 001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

### 3 Clock-Impuls

[Einstellungen] 000 – 999

Stellt die Anzahl der Clock-Impulse ein, die zwischen den Akkordnoten eingefügt werden soll.

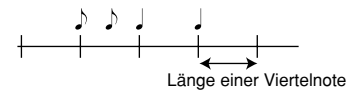
#### HINWEIS

- Beachten Sie, daß es 480 Clock-Impulse pro Viertelnote gibt.
- Es ist nicht möglich, Akkorde so aufzutrennen, daß sie die nächste Taktgrenze oder den nächsten Akkord überschreiten.

## 10 Shift Clock (Events verschieben)

Verschiebt alle Daten-Events im angegebenen Bereich vor oder zurück um die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen.

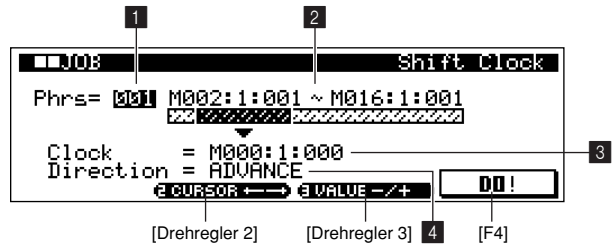
Originaldaten



Clock-Impuls = 000:1:000  
 Direction = Delay



Clock-Impuls = 000:1:000  
 Direction = Advance



#### 1 Phrase

[Einstellungen] 001 – 256

#### 2 Bereich

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
 001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

#### 3 Clock-Impuls

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
 000:0:000 – 255:15:479

Stellt ein, um wieviel Takte, Zählzeiten und/oder Clock-Impulse die Daten verzögert oder vorgezogen werden sollen.

**HINWEIS**

- Beachten Sie, daß es 480 Clock-Impulse pro Viertelnote gibt.
- Wenn der Clock-Shift-Job zum Ergebnis hat, daß Daten vor den Pattern-Anfang verschoben werden müßten, werden die Daten am Anfang des Patterns gruppiert.
- Wenn der Clock-Shift-Job zum Ergebnis hat, daß Daten hinter das Ende des Patterns verschoben werden müßten, werden diese Daten gelöscht.

**4 Direction (Richtung)**

[Einstellungen] ADVANCE, DELAY

Dieser Parameter bestimmt, in welche Richtung die Daten verschoben werden.

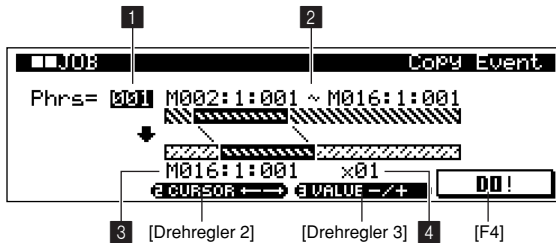
ADVANCE verschiebt die Daten in Richtung Anfang der Sequenz, während DELAY die Daten in Richtung Ende der Sequenz verschiebt.

**11 Copy Event (Event kopieren)**

Dieser Job kopiert alle Daten eines angegebenen Quellbereichs auf den angegebenen Zielbereich.

**VORSICHT**

Wenn "Copy Event" ausgeführt wird, werden sämtliche Daten an der Zielposition überschrieben (gelöscht).



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Quellbereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Wählt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse, aus dem die Daten kopiert werden sollen.

**3 Zielposition**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 256:16:479

Gibt das Ziel an, wohin die Daten kopiert werden sollen.

**4 Anzahl**

[Einstellungen] 01 – 99

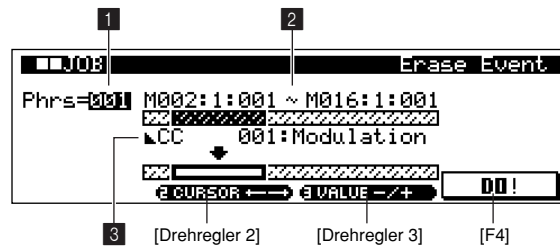
Gibt die Anzahl der Kopien an.

**12 Erase Event (Event löschen)**

Dieser Job löscht alle angegebenen Events im angegebenen Bereich, und erzeugt so einen leeren Bereich (Stille).

**HINWEIS**

Wenn dieser Job auf eine Phrase angewendet wird, die Sample-Voices verwendet, werden die Noten-Events, die jeweils die Sample-Voice auslösen, gelöscht, so daß die Sample-Voice nicht mehr erklingt; die Sample-Voice selbst jedoch wird nicht gelöscht.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Quellbereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Event**

- [Einstellungen] Note (Noten-Events)
- PC (Programmwechsel)
  - PB (Pitch Bend)
  - CC (Control Change):000 – 127, ALL
  - CAT (Channel Aftertouch)
  - PAT (Polyphonic Aftertouch)
  - EXC (Systemexklusiv)
  - ALL (alle Events)

Stellt den Eventtyp ein, der gelöscht werden soll.

Es werden alle Events gelöscht, wenn ALL ausgewählt wird.

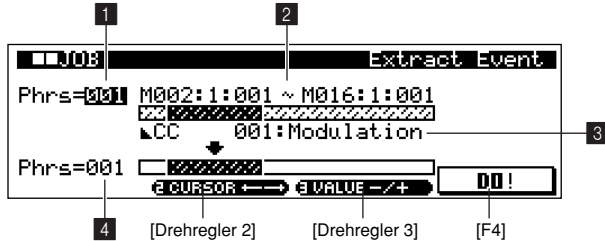
Beim Löschen von Controller-Events kann zusätzlich deren Controller-Nummer angegeben werden.

## 13 Extract Event (Event extrahieren)

Dieser Job verschiebt alle Events eines bestimmten Typs in einem angegebenen Bereich einer Phrase in den gleichen Bereich einer anderen Phrase.

**HINWEIS**

Wenn dieser Job auf eine Phrase angewendet wird, die eine Sample-Voice verwendet, werden (beim Event-Typ "Note") nur die Noten-Events verschoben, die die Sample-Voice im ausgewählten Bereich spielen, so daß die Sample-Voice nicht mehr erklingt. Wenn eine Sample-Voice in der Zielspur erklingen soll, stellen Sie die Voice dieser Spur auf der MIXER-Seite auf "Sample Voice" (Seite 93).



**1 Quellphrase**

[Einstellungen] 001 – 256

Wählt die Phrase, aus der die Daten extrahiert werden sollen.

**2 Quellbereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Wählt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse, aus dem die Daten extrahiert werden sollen.

**3 Event**

[Einstellungen]

Event Type	Bereich
Note .....	C-2 – G8, ALL
PC (Programmwechsel).....	—
PB (Pitch Bend).....	—
CC (Control Change).....	000 – 127, ALL
CAT (Channel Aftertouch).....	—
PAT (Polyphonic Aftertouch).....	—
EXC (Systemexklusiv) .....	—

Wählt den zu extrahierenden Event-Typ.  
Es können auch bestimmte Noten- oder Controller-Nummern angegeben werden.

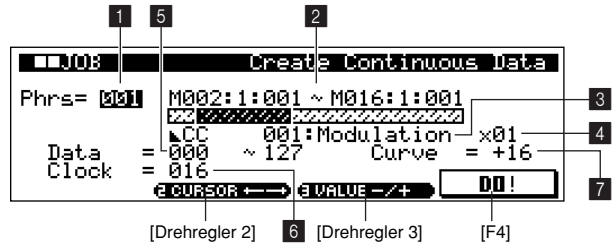
**4 Zielphrase**

[Einstellungen] 001 – 256

Wählt die Zielphrase.

## 14 Create Continuous Data (Kont. Daten erzeugen)

Erzeugt kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Daten über den angegebenen Bereich.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Event-Typ**

[Einstellungen] PB (Pitch Bend)  
CC (Control Change):000 – 127  
CAT (Channel Aftertouch)  
EXC (Systemexklusiv)

Wählt den zu erzeugenden Event-Typ.

**4 Anzahl**

[Einstellungen] 01 – 99

Gibt an, wie oft die Daten erzeugt werden sollen.  
Wenn zum Beispiel Daten im Bereich von M001:1:000 – M003:1:000 erzeugt werden sollen, und der Parameter "Times" ist auf "03" eingestellt, werden die gleichen Daten auch zwischen M003:1:000 – M005:1:000 und M005:1:000 – M007:1:000 erzeugt. Mit diesem Job ist es möglich, kontinuierliche Verläufe oder Variationen der Lautstärke oder der Filter-Grenzfrequenz zu erzeugen; z. B. Tremolo- oder Wow-Effekte.

**5 Data (Daten)**

[Einstellungen] 000 – 127  
(-8192 – +8191 bei Pitch-Bend-Daten)

Gibt die oberen und unteren Wertegrenzen für den zu erzeugenden Datenbereich an. Der linke Wert ist die untere Grenze, der rechte die obere.

**6 Clock-Impuls**

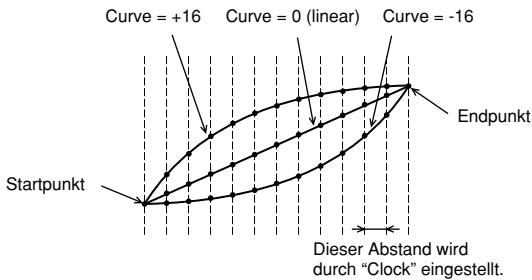
[Einstellungen] 001 – 999

Stellt die Anzahl der Clock-Impulse ein, die zwischen den erzeugten Events freigelassen werden sollen.

**7 Curve (Kurve)**

[Einstellungen] -16 – +16

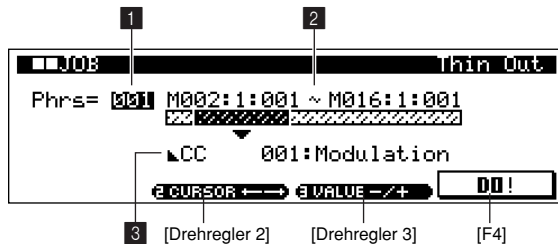
Gibt die "Kurve" der Daten an. Beachten Sie die folgende Graphik für die annähernden Kurvenformen.



**15 Thin Out (Ausdünnen)**

Dünnt den angegebenen "Continuous Controller" (z. B. Pitch Bend, Aftertouch usw.) im angegebenen Bereich aus, um Speicherplatz zu sparen.

**HINWEIS**  
Der Job "Thin Out" wird nicht aktiv bei Daten, die ein Clock-Intervall von mehr als 60 Clock-Impulsen pro Event aufweisen.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Event-Typ**

[Einstellungen] PB (Pitch Bend)  
CC (Control Change):000 – 127, ALL  
CAT (Channel Aftertouch)  
PAT (Polyphonic Aftertouch)

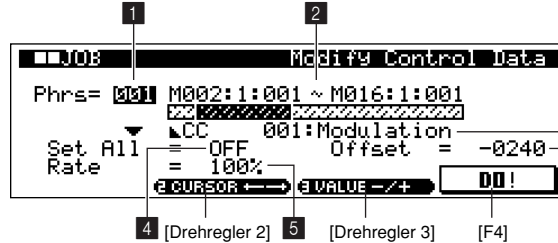
Wählt die Art der Events, die ausgedünnt werden sollen.

**16 Modify Control Data (Contr.-Daten ändern)**

Ändert die Werte eines bestimmten "Continuous Controllers" – Pitch Bend, Controller, Aftertouch usw. – im angegebenen Bereich. Die Controller-Daten werden wie folgt errechnet:

$$\text{Wert} = \text{ursprüngliche Velocity} \times \text{Rate} + \text{Offset}$$

Falls das Ergebnis außerhalb des zulässigen Bereichs liegt, wird der Wert auf das Minimum bzw. Maximum gesetzt.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Event-Typ**

[Einstellungen] PB (Pitch Bend)  
CC (Control Change):000 – 127, ALL  
CAT (Channel Aftertouch)  
PAT (Polyphonic Aftertouch)

Wählt die Art der Events, die verändert werden sollen.

**4 Set All (Alle einstellen)**

[Einstellungen] Off (0), 000 – 127  
(-8192 – +8191 bei Pitch Bend)

Stellt alle Ziel-Events auf den gleichen festen Wert ein. In der Einstellung "OFF" (ausgeschaltet) hat der Parameter "Set All" keine Auswirkung. Wenn statt "OFF" ein Wert eingestellt wird, stehen die Parameter "Rate" und "Offset" nicht zur Verfügung und erscheinen in der Anzeige als "\*\*\*".

**5 Rate (Verhältnis)**

[Einstellungen] 000% – 200%, \*\*\*

Gibt den Prozentsatz an, um den die Werte der Ziel-Events verändert werden. Wenn der Parameter "Set All" nicht ausgeschaltet ist, erscheint dieser Parameter als "\*\*\*" und läßt sich nicht ändern.

**6 Offset (Versatz)**

[Einstellungen] -127 – +127, \*\*\*  
(-8192 – +8191 bei Pitch Bend, \*\*\*)

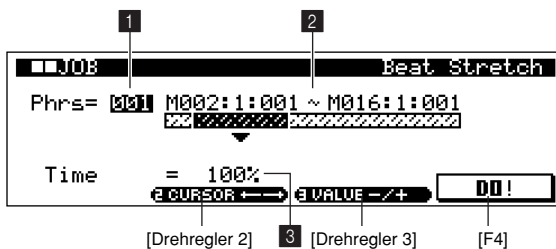
Fügt den ggf. mit Rate veränderten Werten der Events einen festen Wert hinzu. Wenn der Parameter "Set All" nicht ausgeschaltet ist, erscheint dieser Parameter als "\*\*\*" und läßt sich nicht ändern.

**17 Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)**

Dieser Job bewirkt eine Zeitdehnung oder Zeitstauchung über den ausgewählten Bereich. Alle Notenwerte, Notenlängen, die Positionen aller Events usw. im gewählten Bereich werden gedehnt oder gestaucht.

**HINWEIS**

Durch diesen Job werden nur MIDI-Daten beeinflusst. Sample-Voices werden nicht gestaucht oder gedehnt. Für Samples jedoch, die mit der Funktion SLICE+SEQ aufgenommen wurden, können Sie mit "Beat Stretch" das Timing der Notendaten, die Schrittweite und die Notenlängen steuern, die die Wiedergabe der zerteilten Samples steuern. Die Sample-Voice selbst wird nicht verändert.



**1 Phrase**

[Einstellungen] 001 – 256

**2 Bereich**

[Einstellungen] Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 257:1:000

Stellt den Bereich der Takte/Zählzeiten/Clock-Impulse ein, in dem der Job angewendet werden soll.

**3 Time (Zeit)**

[Einstellungen] 025% – 400%

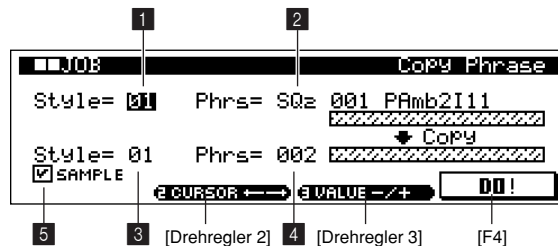
Wählt die Stärke der Zeitdehnung oder -stauchung als prozentualen Wert. Werte höher als 100% erzeugen eine Zeitdehnung, Einstellungen unter 100% erzeugen eine Zeitstauchung.

**18 Copy Phrase (Phrase kopieren)**

Kopiert die ausgewählte Phrase auf die angegebene Zielphrase.

**VORSICHT**

Alle Daten des Kopierziels werden überschrieben.



**1 Quell-Style**

[Einstellungen] 01 – 64

Gibt den Style an, der die zu kopierende Phrase enthält.

**2 Quellphrase**

[Einstellungen]  
Phrasenkategorie  
US (User-Phrase)  
Zu den Kategorien der Preset-Phrasen lesen Sie bitte den "Anhang", (Seite 271).  
Phrasennummer  
001 – (abhängig von der Phrasenkategorie)

Wählt die zu kopierende Phrase aus.

**3 Ziel-Style**

[Einstellungen] 01 – 64

Gibt den Ziel-Style an.



**4 Zielphrase**  
 [Einstellungen] 001 – 256

Gibt die Zielphrase an.

**5 Sample**

Wenn dieses Feld markiert ist, werden die von der Quellphrase verwendeten Sample-Voices als lokale Sample-Voices in den Ziel-Style kopiert und der Zielphrase zugewiesen.

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen, wenn keine Sample-Voice von der Quellphrase verwendet wird.

**HINWEIS**

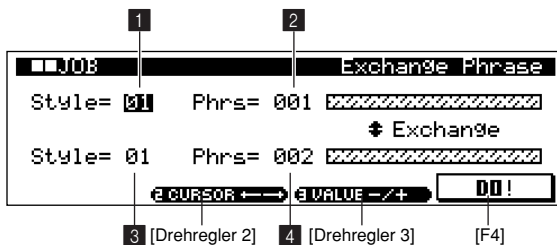
- Wenn im Ziel-Style kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Load Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 134) kann nach einem Kopiervorgang einer Sample-Voice durchgeführt werden, gilt jedoch nicht für die Sample-Voice.
- Wenn das Feld "5. Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Copy-Phrase-Job ausgeführt.

**19 Exchange Phrase (Phrasen vertauschen)**

Dieser Job tauscht den Inhalt von zwei gewählten Phrasen untereinander aus.

**HINWEIS**

Dieser Job wirkt sich nicht auf Sample-Voices aus, die in den angegebenen Phrasen verwendet werden.



**1 Style, 3 Style**  
 [Einstellungen] 01 – 64

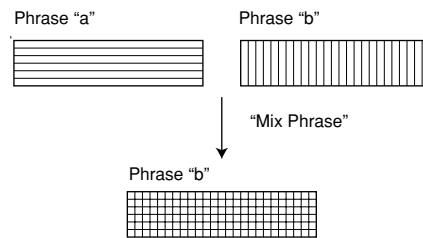
Gibt die Styles an, die die auszutauschenden Phrasen enthalten.

**2 Phrase, 4 Phrase**  
 [Einstellungen] 001 – 256

Gibt die Phrasen an, die ausgetauscht werden sollen.

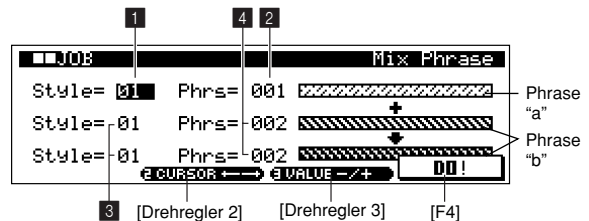
**20 Mix Phrase (Phrasen mischen)**

Dieser Job mischt alle Daten zweier ausgewählter User-Phrasen – "a" und "b" – und legt das Ergebnis in Phrase "b" ab.



**HINWEIS**

Wenn dieser Job auf Phrasen angewendet wird, die Sample-Voices verwenden, werden die Sample-Voices nicht kopiert oder gemischt.



**1 Style a, 2 Phrase a**  
 [Einstellungen] Style a ..... 01 – 64  
 Phrase a .... 001 – 256

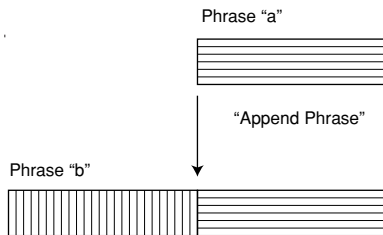
Geben Sie Phrase "a" an.

**3 Style b, 4 Phrase b**  
 [Einstellungen] Style b ..... 01 – 64  
 Phrase b .... 001 – 256

Geben Sie Phrase "b" an.

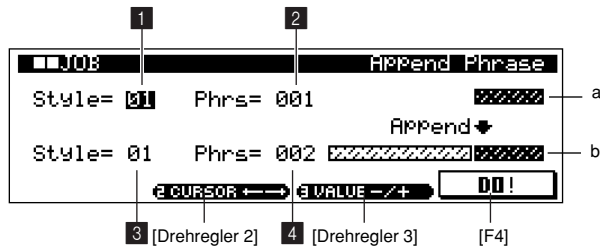
## 21 Append Phrase (Phrase anhängen)

Hängt eine Phrase an das Ende einer anderen Phrase an und verlängert diese.



**HINWEIS**

Wenn dieser Job auf eine Phrase angewendet wird, die Sample-Voices verwendet, werden die Sample-Voices nicht angehängt.



**1 Style a, 2 Phrase a**

[Einstellungen] Style a ..... 01 – 64  
Phrase a.... 001 – 256

Geben Sie Phrase "a" an, die an Phrase "b" angehängt werden soll.

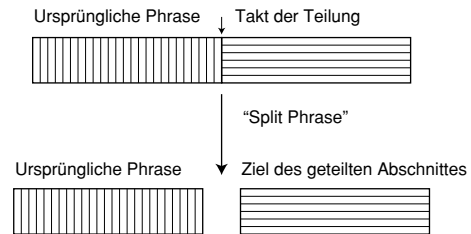
**3 Style b, 4 Phrase b**

[Einstellungen] Style b ..... 01 – 64  
Phrase b.... 001 – 256

Geben Sie Phrase "b" an, an die Phrase "a" angehängt wird.

## 22 Split Phrase (Phrase teilen)

Dieser Job teilt die ausgewählte Phrase in zwei getrennte Phrasen auf.

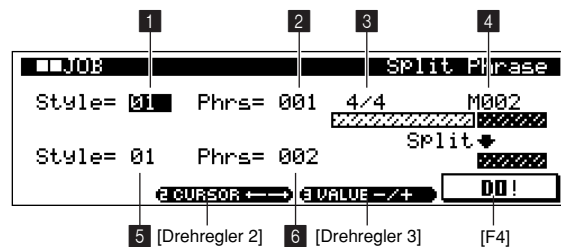


**HINWEIS**

Wenn dieser Job auf eine Phrase angewendet wird, die Sample-Voices verwendet, werden die Sample-Voices nicht geteilt.

**VORSICHT**

Der Job überschreibt alle in der Zielphrase vorhandenen Daten.



**1 Quell-Style, 2 Quell-Phrase**

[Einstellungen] Style ..... 01 – 64  
Phrase ..... 001 – 256

Gibt den Quell-Style und die Quellphrase an. Nach Anwendung von "Split Phrase" bleibt der Abschnitt der Phrase vor dem angegebenen Takt erhalten, und der Abschnitt nach diesem Takt wird in die Zielphrase **6** verschoben.

**3 Taktmaß**

[Einstellungen]  
1/16 – 16/16; 1/8 – 16/8; 1/4 – 8/4

Stellt das Taktmaß der Phrasenabschnitte nach dem Teilungsvorgang ein.

Das Taktmaß der Phrase kann auch später noch geändert werden.

**4 Takt der Teilung**

[Einstellungen] 002 – Länge der Quellphrase  
(in measures)

Gibt den Takt an, bei dem die Phrase geteilt wird.

**5 Ziel-Style,**

**6 Ziel-Phrase des geteilten Abschnittes**

[Einstellungen] Style ..... OFF, 01 – 64  
Phrase ..... OFF, 001 – 256

Gibt den Ziel-Style und die Zielphrase an. Nach Anwendung von "Split Phrase" verbleibt der Abschnitt der Phrase vor dem angegebenen Takt in der Quellphrase, und der Abschnitt nach diesem Takt wird in die Zielphrase verschoben.

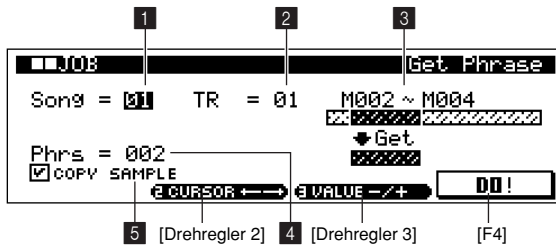
Wenn Ziel-Style und -Section ausgeschaltet werden (OFF), werden die Takte nach dem Takt der Teilung gelöscht.

**23 Get Phrase (Phrase holen)**

Kopiert ein Segment von Daten einer Sequenzerspur eines Songs auf die angegebene Zielphrase.

**VORSICHT**

Der Job überschreibt alle in der Zielphrase vorhandenen Daten.



**1 Quell-Song, 2 Quellspur**

[Einstellungen] Song ..... 01 – 20  
Track ..... 01 – 16

Gibt den Quell-Song und die Quellspur an.

**3 Quellbereich**

[Einstellungen] 001 – 999

Gibt den zu kopierenden Taktbereich an.

**4 Zielphrase**

[Einstellungen] 001 – 256

Gibt die Zielphrase an.

**5 Copy Sample**

Wenn dieses Feld markiert ist, werden die von der Quellphrase verwendeten Sample-Voices als lokale Sample-Voices in den Ziel-Style kopiert und der Zielphrase zugewiesen.

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen, wenn keine Sample-Voice von der Quellphrase verwendet wird.

**HINWEIS**

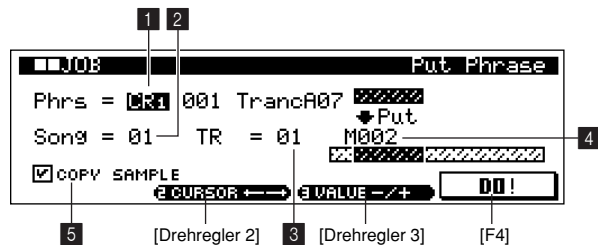
- Wenn im Ziel-Style kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Local Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 134) kann nach einem Kopiervorgang einer Sample-Voice durchgeführt werden, gilt jedoch nicht für die Sample-Voice.
- Wenn das Feld "5. Copy Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Get-Phrase-Job ausgeführt.

**24 Put Phrase (Phrase einfügen)**

Kopiert die ausgewählte User-Phrase in den angegebenen Bereich des ausgewählten Songs.

**VORSICHT**

Der Job überschreibt alle im Ziel-Pattern vorhandenen Daten.



**1 Quellphrase**

[Einstellungen]

- Phrasenkategorie** US (User), Preset-Phrase, siehe Anhang (Seite 313) für Informationen zu den Phrasenkategorien.
- Phrasennummer** 001 – 256 (Der tatsächliche Bereich hängt von der gewählten Phrasenkategorie ab.)

Gibt die Quellphrase an.

## 2 Ziel-Song, 3 Zielspur

[Einstellungen] Song ..... 01 – 20  
Track ..... 01 – 16

Gibt den Ziel-Song und die Zielspur an.

## 4 Takt für die Kopie

[Einstellungen] 001 – 999

Gibt die Taktposition in der Zielspur an, auf die die Phrase kopiert werden soll. Die Phrase wird ohne Änderungen kopiert, unabhängig vom Taktmaß.

## 5 Copy Sample

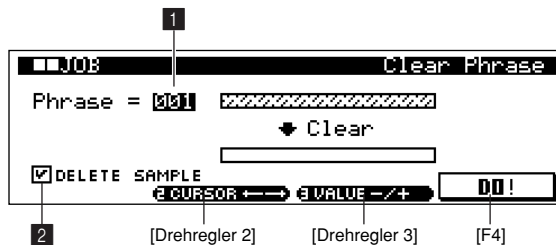
Wenn dieses Feld markiert ist, werden die von der Quellphrase verwendeten Sample-Voices als lokale Sample-Voices in den Ziel-Style kopiert und der Zielspur zugewiesen. Dieser Parameter hat keine Auswirkungen, wenn keine Sample-Voice von der Quellphrase verwendet wird.

### HINWEIS

- Wenn im Ziel-Song kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Local Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 134) kann nach einem Kopiervorgang einer Sample-Voice zwar ausgeführt werden, die Funktion hat jedoch auf die Sample-Voice keine Auswirkung.
- Wenn das Feld "4. Copy Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Put-Phrase-Job ausgeführt.

## 25 Clear Phrase (Phrase löschen)

Dieser Job löscht alle Daten der ausgewählten Phrase.



### 1 Phrase

[Einstellungen] 001 – 256

## 2 Delete Sample

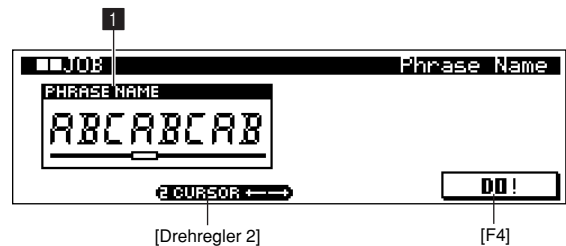
Wenn dieses Feld markiert ist, werden die von der ausgewählten Phrase verwendeten Sample-Voices gelöscht. Dieser Parameter hat keine Auswirkungen, wenn keine Sample-Voice von der ausgewählten Phrase verwendet wird.

### HINWEIS

- Undo/Redo (Seite 134) kann zwar nach dem Löschen eines Samples ausgeführt werden, gilt aber nicht für die Sample-Voice.
- Wenn das Feld "2. Delete Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Delete-Phrase-Job ausgeführt.

## 26 Phrase Name (Phrase benennen)

Mit diesem Job können Sie den Namen einer Phrase eingeben oder ändern. Der Name kann bis zu 12 Buchstaben lang sein.



### 1 Phrase Name (Name der Phrase)

Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 67, für Einzelheiten zur Eingabe von Namen.

### HINWEIS

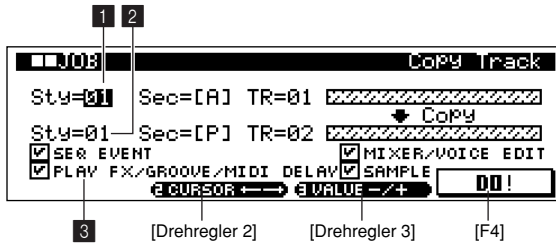
- Auf dieser Seite können keine Phrasen ausgewählt werden. Wählen Sie die zu benennende Phrase im PATTERN-Play-Modus (Seite 75) aus.
- Für leere Phrasen kann kein Name eingegeben werden.

## 27 Copy Track (Spur kopieren)

Kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der angegebenen Quellspur auf die angegebene Zielspur.

### VORSICHT

Der Kopiervorgang überschreibt alle auf der Zielspur vorhandenen Daten.



**1 Quell-Style, -Section und -spur**

- [Einstellungen] Quell-Style ..... 01 – 64
- Quell-Section..... A – P
- Quell-Spur ..... 01 – 16

Diese ersten drei Parameter wählen Quell-Style, -Section und -spur.

**2 Ziel-Style, -Section und -spur**

- [Einstellungen] Ziel-Style ..... 01 – 64
- Ziel-Section ..... A – P
- Track ..... 01 – 16

Diese drei Parameter wählen den Ziel-Style, die Ziel-Section und die Zielspur.

**3 Datentyp**

[Einstellungen]

- SEQ EVENT  
Alle Events der Spur.
- PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY  
Die Spureinstellungen PLAY FX, GROOVE und MIDI DELAY der Spur.
- MIXER/VOICE EDIT  
Die Mischpult- und Voice-Einstellungen der Spur.
- SAMPLE  
Wenn eine Sample-Voice mit Voice Select (Seite 93) ausgewählt wurde, ... die ausgewählte Sample-Voice.  
Wenn mit Voice Select eine Phrase ausgewählt wurde, ... die Sample-Voice, die von der der Quellspur zugewiesenen Phrase verwendet wird.

Bestimmt den/die zu kopierenden Datentyp(en). Wenn ein Feld markiert ist, wird der zugehörige Datentyp kopiert.

**HINWEIS**

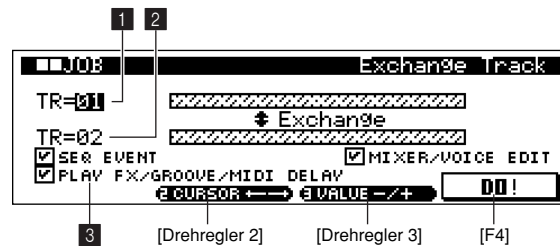
- Wenn im Ziel-Style kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Local Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 134) kann nach einem Kopiervorgang einer Sample-Voice durchgeführt werden, gilt jedoch nicht für die Sample-Voice.
- Wenn das Feld "Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Copy-Track-Job ausgeführt.

**28 Exchange Track (Spuren vertauschen)**

Vertauscht den angegebenen Datentyp zwischen den beiden angegebenen Spuren des aktuellen Style und der Section.

**HINWEIS**

Style und Section können in diesem Job nicht ausgewählt werden. Achten Sie darauf, den Style und die Section mit den auszutauschenden Spuren ausgewählt zu haben, bevor Sie diesen Job aufrufen.



**1 Track (Spur), 2 Track (Spur)**

[Einstellungen] 01 – 16

Gibt die beiden Spuren an, zwischen denen die Daten ausgetauscht werden sollen.

**3 Datentyp**

[Einstellungen]

- SEQ EVENT  
Alle Events der Spur.
- PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY  
Die Spureinstellungen PLAY FX, GROOVE und MIDI DELAY der Spur.
- MIXER/VOICE EDIT  
Die Mischpult- und Voice-Einstellungen der Spur.

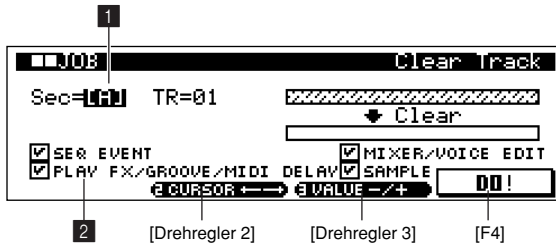
Bestimmt den/die Datentyp(en), der/die kopiert werden soll(en). Wenn ein Feld markiert ist, wird der zugehörige Datentyp kopiert.

## 29 Clear Track (Spur löschen)

Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Typs aus der ausgewählten Pattern-Spur oder aus allen Pattern-Spuren.

### HINWEIS

Der Style kann in diesem Job nicht ausgewählt werden. Achten Sie darauf, den Style mit den zu löschenden Spuren ausgewählt zu haben, bevor Sie diesen Job aufrufen.



### 1 Quell-Section und -spur

[Einstellungen] Quell-Section A – P, ALL  
 Quellspur 01 – 16, ALL

### 2 Datentyp

[Einstellungen]

- SEQ EVENT  
 Alle Events der Spur.
- PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY  
 Die Spureinstellungen PLAY FX, GROOVE und MIDI DELAY der Spur.
- MIXER/VOICE EDIT  
 Die Mischpult- und Voice-Einstellungen der Spur.
- SAMPLE  
 Die Sample-Voice, die der ausgewählten Spur zugewiesen wurde.

Bestimmt den/die Datentyp(en) der zu löschenden Daten. Wenn ein Feld markiert ist, wird der zugehörige Datentyp gelöscht.

### HINWEIS

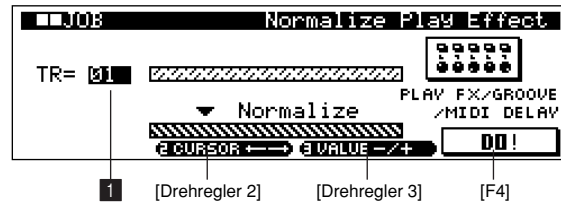
- Undo/Redo (Seite 134) kann nach einem Kopiervorgang einer Sample-Voice zwar ausgeführt werden, die Funktion hat jedoch auf die Sample-Voice keine Auswirkung.
- Wenn das Feld "Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Clear-Track-Job ausgeführt.

## 30 Normalize Play Effect (Abspieleffekte normalisieren)

Dieser Job schreibt die Daten der ausgewählten Spur neu, so daß alle aktuellen Einstellungen der Abspieleffekte, des Grooves und des MIDI-Delays enthalten sind.

### HINWEIS

- Nachdem der Job "Normalize Play Effect" ausgeführt wurde, werden die Parameter der Abspieleffekte, des Grooves und des MIDI-Delays initialisiert (neutral eingestellt).
- Style und Section können in diesem Job nicht ausgewählt werden. Achten Sie darauf, den Style und die Section mit der/den zu normalisierenden Spur(en) ausgewählt zu haben, bevor Sie diesen Job aufrufen.



### 1 Spur

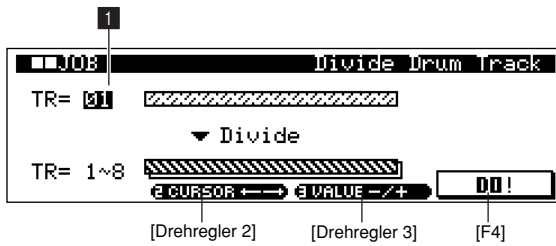
[Einstellungen] 01 – 16, ALL (Alle Sequenzdaten)

## 31 Divide Drum Track (Schlagzeug-Spur auftrennen)

Trennt die Noten-Events der Drum-Phrase, die der angegebenen Spur zugewiesen ist, und plaziert die Noten getrennt nach Schlaginstrumenten in verschiedenen Spuren (Spuren 1 bis 8).

### HINWEIS

- Dieser Job erfordert das Vorhandensein von 8 leeren User-Phrasen, auf die die getrennten Daten verteilt werden. Wenn die erforderlichen Phrasen nicht vorhanden sind, erscheint die Meldung "Phrase Number Overflow" (Phrasen-Anzahl überschritten), und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall benutzen Sie Job 25 (Clear Phrase – Phrase löschen), um nicht benutzte Phrasen zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Style und Section können in diesem Job nicht ausgewählt werden. Achten Sie darauf, den Style und die Section mit der aufzutrennenden Spur ausgewählt zu haben, bevor Sie diesen Job aufrufen.
- Die Notendaten werden nach Notennummern getrennt und entsprechend der im GM-Format definierten Schlagzeugnoten-Zuordnung auf die Spuren 1–8 verteilt. Voices, die zur selben Gruppe gehören – wie z. B. Toms – werden auf die gleiche Spur kopiert.
- Da die Full-Edit- und die SFX-Schlagzeug-Voices nicht den standardisierten Notenzuordnungen des GM-Formates entsprechen, werden diese Voices nicht korrekt aufgeteilt.



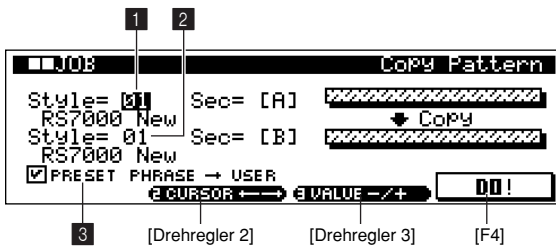
**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16

Gibt die Schlagzeug-Spur an, die aufgetrennt werden soll.

**32 Copy Pattern (Pattern kopieren)**

Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Quell-Patterns auf das ausgewählte Ziel-Pattern.



**1 Quell-Style und -Section**

[Einstellungen] Quell-Style ..... 01 – 64  
 Quell-Section ..... A – P, ALL

Wählt den Quell-Style und die Quell-Section. Wenn Sie als Quell-Section "ALL" (alle) wählen, wird die Ziel-Section automatisch ebenfalls auf "ALL" gestellt.

**2 Ziel-Style und -Section**

[Einstellungen] Ziel-Style ..... 01 – 64  
 Ziel-Section ..... A – P, ALL

Wählt den Ziel-Style und die Ziel-Section. Wenn Sie als Ziel-Section "ALL" (alle) wählen, wird die Quell-Section automatisch ebenfalls auf "ALL" gestellt.

Wenn der Ziel-Style leer ist, oder wenn die Quell- oder Ziel-Section auf "ALL" gestellt wurde, wird auch der Inhalt der Scene/Mute-Speicher kopiert.

**3 Datentyp**

[Einstellungen]

PRESET PHRASE → USER

Wenn die Style-Daten Preset-Phrasen enthalten, werden diese auf User-Phrasen kopiert.

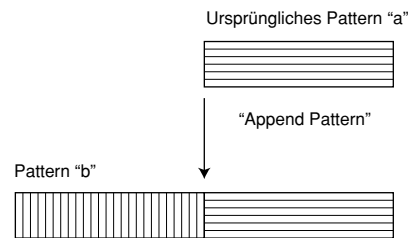
Bestimmt den/die zu kopierenden Datentyp(en). Wenn ein Feld markiert ist, wird der zugehörige Datentyp kopiert.

**HINWEIS**

- Wenn im Ziel-Style kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Local Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 134) kann nach einem Kopiervorgang einer Sample-Voice zwar ausgeführt werden, die Funktion hat jedoch auf die Sample-Voice keine Auswirkung. Wenn die Taste [F4] (DO!) gedrückt wird, erscheint die Frage "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Copy-Pattern-Job ausgeführt.

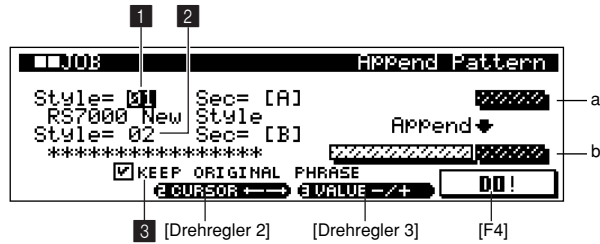
**33 Append Pattern (Pattern anhängen)**

Hängt ein Pattern an das Ende eines anderen Patterns an und verlängert dieses.



**HINWEIS**

- Wenn dieser Job auf Patterns angewendet wird, die lokale Sample-Voices verwenden, werden die Sample-Voices nicht angehängt.
- Wenn die Pattern-Länge durch den Job "Append Pattern" größer als 256 Takte würde, erscheint eine Fehlermeldung, und der Job wird abgebrochen.



**1 Quell-Style a und Quell-Section a**

[Einstellungen] Style a ..... 01 – 64  
Section a ..... A – P

Geben Sie Pattern "a" an, das an Pattern "b" angehängt wird.

**2 Ziel-Style b und Ziel-Section b**

[Einstellungen] Style b ..... 01 – 64  
Section b ..... A – P

Geben Sie Pattern "b" an, an das Pattern "a" angehängt wird.

**3 Keep Original Phrase (Originalphrase behalten)**

Wenn dieses Feld nicht markiert ist, werden die Phrasen, aus denen Pattern "a" besteht, an die Phrasen des Pattern "b" angehängt, und die Phrasen von Pattern "b" werden gelöscht.

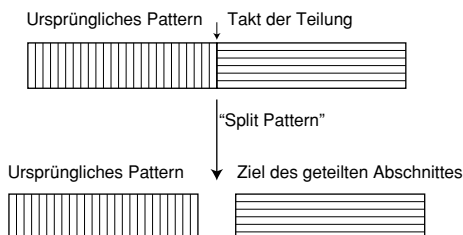
Wenn dieses Feld markiert ist, bleiben die Phrasen von Pattern "b" unverändert, und das Ergebnis des Split-Pattern-Jobs wird in leeren Phrasen abgelegt.

**HINWEIS**

Wenn das Feld "KEEP ORIGINAL PHRASE" markiert ist, benötigt dieser Job doppelt so viele leere User-Phrasen wie Spuren vorhanden sind, die Daten enthalten, in denen die geteilten Phrasendaten abgelegt werden. Wenn die erforderlichen Phrasen nicht vorhanden sind, erscheint die Meldung "Phrase Number Overflow" (Phrasen-Anzahl überschritten), und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall benutzen Sie Job 25 (Clear Phrase – Phrase löschen), um nicht benutzte Phrasen zu löschen, und versuchen Sie es erneut.

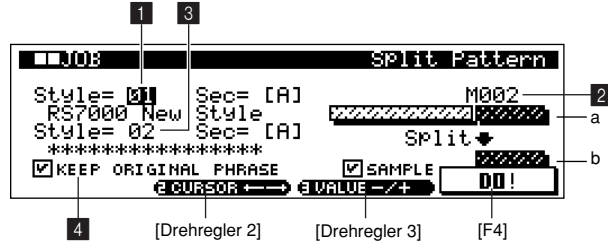
**34 Split Pattern (Pattern teilen)**

Teilt das ausgewählte Pattern in zwei Patterns.



**VORSICHT**

Der Job überschreibt alle im Ziel-Pattern vorhandenen Daten.



**1 Quell-Style und -Section**

[Einstellungen] Style a ..... 01 – 64  
Section a ..... A – P

Gibt den Quell-Style und die Quell-Section an. Nach Anwendung von "Split Pattern" bleibt der Abschnitt des Patterns vor dem angegebenen Takt erhalten, und der Abschnitt nach diesem Takt wird in das Ziel-Pattern verschoben.

**2 Takt der Teilung**

[Einstellungen] 001 – Länge des Quell-Pattern  
(in measures)

Gibt den Takt an, bei dem das Pattern geteilt wird.

**3 Ziel-Style und -Section des geteilten Abschnittes**

[Einstellungen] Style ..... OFF, 01 – 64  
Section ..... OFF, A – P

Gibt den Ziel-Style und die Ziel-Section an. Nach Anwendung von "Split Pattern" verbleibt der Abschnitt des Patterns vor dem angegebenen Takt im Quell-Pattern, und der Abschnitt nach diesem Takt wird in das Ziel-Pattern verschoben.

Wenn Ziel-Style und -Section des geteilten Abschnittes ausgeschaltet werden (OFF), werden die Takte nach dem Takt der Teilung gelöscht.

Die Daten des Scene/Mute-Speichers werden nur kopiert, wenn der Ziel-Style leer ist, oder wenn das Feld "SAMPLE" markiert ist.

**4 Datentyp der Teilung**

[Einstellungen]

KEEP ORIGINAL PHRASE

Wenn dieses Feld nicht markiert ist, werden die Phrasen, aus denen Pattern "a" besteht, an die Phrasen des Pattern "b" angehängt, und die Phrasen von Pattern "b" werden gelöscht. Wenn dieses Feld markiert ist, bleiben die Phrasen von Pattern "b" unverändert, und das Ergebnis des Split-Pattern-Jobs wird in leeren Phrasen abgelegt.

SAMPLE

Wenn dieses Feld markiert ist, werden die den Spuren des Quell-Patterns zugewiesenen Sample-Voices als lokale Sample-Voices in den Ziel-Style kopiert und den entsprechenden Spuren in diesem Pattern zugewiesen. Dieser Parameter hat keine Auswirkungen, wenn den Spuren im Quell-Pattern keine Sample-Voices zugewiesen sind.

Gibt die Art der zu teilenden Daten an.

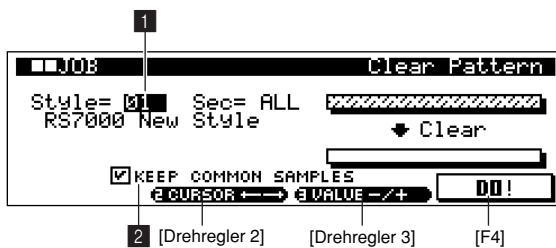


**HINWEIS**

- Wenn im Ziel-Style kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Local Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 134) kann nach einem Kopiervorgang einer Sample-Voice durchgeführt werden, gilt jedoch nicht für die Sample-Voice.
- Wenn das Feld "Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Copy-Pattern-Job ausgeführt.
- Wenn das Feld "KEEP ORIGINAL PHRASE" markiert ist, benötigt dieser Job doppelt so viele leere User-Phrasen wie Spuren vorhanden sind, die Daten enthalten, in denen die geteilten Phrasendaten abgelegt werden. Wenn die erforderlichen Phrasen nicht vorhanden sind, erscheint die Meldung "Phrase Number Overflow" (Phrasen-Anzahl überschritten), und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall benutzen Sie Job 25 (Clear Phrase – Phrase löschen), um nicht benutzte Phrasen zu löschen, und versuchen Sie es erneut.

**35 Clear Pattern (Pattern löschen)**

Dieser Job löscht alle Daten aus dem gewählten Pattern oder aus allen Patterns.  
Bei Section = All werden die Scene/Mute-Speicherdaten auch gelöscht.



**1 Style und Section**

[Einstellungen] Style ..... 01 – 64, ALL  
Section..... A – P, ALL

Wählt den Style und die Section, aus denen die Daten gelöscht werden sollen.

**HINWEIS**

Wenn "Clear Pattern" ausgeführt wird, während "Style" auf "ALL" gestellt ist, kann die Undo-Funktion nicht benutzt werden.

**2 Keep Common Samples (Gemeinsame Samples behalten)**

Wenn dieses Feld markiert ist, werden die von beiden angegebenen Patterns gemeinsam verwendeten Sample-Voices nicht gelöscht.

**HINWEIS**

Lokale Sample-Voices, die vom angegebenen Pattern verwendet werden, werden ungeachtet dieser Einstellung gelöscht.

**36 Style Name (Style benennen)**

Mit diesem Job können Sie den Namen eines Styles eingeben oder ändern. Der Name kann bis zu 16 Buchstaben lang sein.

**HINWEIS**

Styles können in diesem Job nicht ausgewählt werden. Wählen Sie den Style, den Sie benennen oder umbenennen möchten, im PATTERN-Play-Modus aus.



**1 Style-Name**

Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 67, für Einzelheiten zur Eingabe von Namen.

## 15. Phrasenbearbeitung (Phrase Edit)

Zusätzlich zu den Möglichkeiten zum Bearbeiten und Löschen von in User-Phrasen aufgenommenen Daten können Sie in diesem Untermodus auch neue Events einfügen. Sie können Fehler korrigieren oder mehr Dynamik erzeugen, oder auch Effekte wie Vibrato hinzufügen, um die Phrase bis in die letzten Details zu verfeinern. Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Taste [EDIT], um zu der Seite "Edit Change" der Phrasenbearbeitung zu gelangen.

### HINWEIS

- Wenn MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON), erscheint der Hinweis "Memory Protected" im Display, und es können keine Events eingefügt, gelöscht oder bearbeitet werden. Wenn dies der Fall sein sollte, wechseln Sie in den UTILITY-Modus und schalten Sie "MEMORY PROTECT" auf "OFF" (Seite 257).
- Zu den "Events" gehören Noten, die auf der Klaviatur gespielt werden, Voice-Umschaltungen (Programmwechsel), und alle andere Spieldaten, die in einer Spur aufgenommen werden können.

### Phrasenbearbeitung – Bedienung

1. Wählen Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Spur, der die gewünschte User-Phrase zugewiesen ist. Die Spuren können Sie auswählen, indem Sie bei gehaltener Taste [TRACK SELECT] die zugehörige Taste auf der Klaviatur drücken.
2. Schalten Sie mit der Taste [EDIT] auf die Seite "Edit Change" der Phrasenbearbeitung.



- Auf dieser Seite können Events bearbeitet oder gelöscht werden. Wenn Sie ein neues Event einfügen möchten, schalten Sie mit [F3] auf die Seite für die Event-Auswahl.

#### ● Bestehende Events bearbeiten und löschen

3. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 1] zu dem Event, das Sie bearbeiten möchten.
  - Wenn der Cursor auf ein Noten-Event trifft, erklingt die entsprechende Note.
4. Benutzen Sie [Drehregler 2], um den Cursor auf den gewünschten Event-Parameter zu bewegen, und ändern Sie den Wert beliebig. Ein verändertes Event blinkt in der Anzeige.
  - Für Einzelheiten zu allen Events und deren Parametern lesen Sie "Kapitel 7: Weitere Informationen", Seite 263.
  - Takt, Zählzeit und Clock-Impuls eines Events können beliebig bearbeitet werden, um seine Position zu ändern.
  - Wenn ein Event blinkt (es wird bearbeitet), können Sie die SUB-MODE-Tasten als Ziffernblock verwenden und die Parameterwerte direkt eingeben.

5. Wenn der Parameter wie gewünscht verändert wurde, drücken Sie [ENTER] zur Bestätigung und Eingabe der Änderung (das Event hört auf zu blinken).
  - Wenn der Cursor auf ein anderes Event bewegt wird, während das aktuelle Event noch blinkt, wird die Bearbeitung des aktuellen Events abgebrochen.
6. Drücken Sie [F2], wenn Sie das Event an der Cursor-Position löschen möchten.

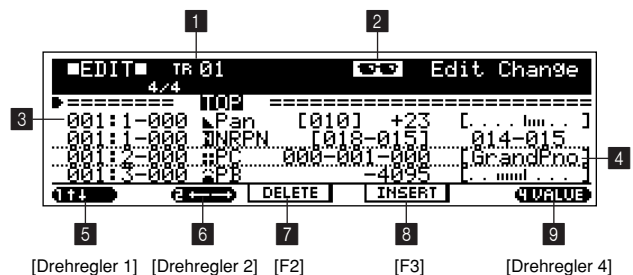
#### ● Neue Events einfügen

7. Schalten Sie mit [F3] auf die Seite "Edit Insert".



8. Auf dieser Seite können Sie das einzufügende Event und den Eventtyp auswählen und Taktposition, Zählzeit und Clock-Impuls des Events angeben.
9. Drücken Sie [F3], um das angegebene Event an der angegebenen Position einzufügen.
10. Mit [EDIT] kehren Sie zurück auf die Seite "EDIT Change".

### Parameter dieser Anzeige



**1 TR (Spurnummer)**

[Einstellungen] TR01 – 16

Wählt die Spur, der die zu bearbeitende Phrase zugewiesen ist. Wählen Sie die Spur mit den Klaviertasten, während Sie die Taste [TRACK SELECT] gedrückt halten.

Für Einzelheiten zur Anwahl von Spuren lesen Sie "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 67.

**2 Symbol des Darstellungsfilters**

Dieses zeigt an, daß der Darstellungsfiler (View Filter) aktiv ist, so daß bestimmte Eventtypen nicht angezeigt werden.

Die Einstellungen für den Darstellungsfiler können auf der Seite "View Filter" vorgenommen werden (Seite 156).

**3 Takt, Zählzeit und Clock-Impuls**

[Einstellungen] Takt 001 – 256  
 Zählzeit 1 – 16 (abhängig vom Taktmaß)  
 Clock-Impuls 000 – 479 (abhängig vom Taktmaß)

Zeigt die zeitliche Position des jeweiligen Events an. Wenn Sie einen dieser Werte ändern, verschieben Sie damit das Event auf der Zeitachse.

**4 Das Event und dessen Parameter**

[Einstellungen] Events (Sequenzerspuren)

- : Note
- : PB (Pitch Bend)
- : PC (Programmwechsel)
- : CC (Controller-Event)
- : CAT (Channel Aftertouch)
- : PAT (Polyphonic Aftertouch)
- : RPN
- : NRPN
- : SEXC (System Exclusive)

Parameter  
 Abhängig vom Eventtyp.

Zeigt die Art der Events an.  
 Für Einzelheiten zu den Eventtypen und deren Parametern lesen Sie "Kapitel 7: Weitere Informationen", Seite 263.

**HINWEIS**  
 Am Anfang und Ende der Daten stehen die Einträge "TOP" bzw. "END". "TOP" und "END" sind keine Phrasendaten und können nicht verändert werden.

**5** ↑ ↓ (Cursor ↑ und ↓) .....[Drehregler 1]

Bewegt den Cursor nach oben und unten durch die Eventliste, um ein Event für die Bearbeitung auszuwählen.

**6** ← → (Cursor ← und →) .....[Drehregler 2]

Bewegt den Cursor nach links und rechts im Event, um den gewünschten Parameter des aktuellen Events auszuwählen.

**7 DELETE** ..... [F2]

Löscht das momentan ausgewählte Event.

**8 INSERT** ..... [F3]

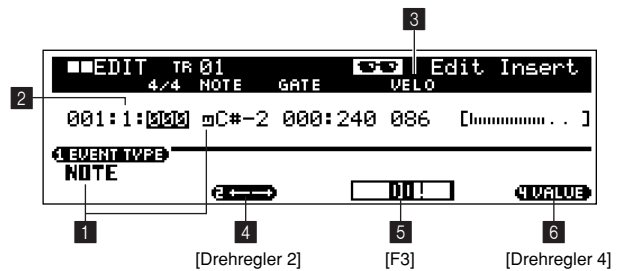
Fügt ein neues Event ein.

**9 VALUE** ..... [Drehregler 4]

Stellt den Wert des ausgewählten Parameters ein.  
 Wenn die gesamte Eventzeile blinkt, nachdem Sie [Drehregler 4] bewegt haben, kann der Wert mit den SUB-MODE-Tasten als Zifferblock direkt eingegeben werden, nachdem Sie [F4] bei gehaltener [SHIFT]-Taste gedrückt haben.

Insert-Seite

Drücken Sie auf der Seite EDIT der Phrasenbearbeitung die Taste [F3], um diese Seite aufzurufen.



**1 Event**

[Einstellungen] Events (Sequenzerspuren)

- : Note
- : PB (Pitch Bend)
- : PC (Programmwechsel)
- : CC (Controller-Event)
- : CAT (Channel Aftertouch)
- : PAT (Polyphonic Aftertouch)
- : RPN
- : NRPN
- : SEXC (System Exclusive)

Wählt den einzufügenden Eventtyp.  
 Für Einzelheiten zu den Eventtypen und deren Parametern lesen Sie "Kapitel 7: Weitere Informationen", Seite 263.

**2 Takt, Zählzeit und Clock-Impuls**

[Einstellungen] Takt 001 – 256  
 Zählzeit 1 – 16 (abhängig vom Taktmaß)  
 Clock-Impuls 000 – 479 (abhängig vom Taktmaß)

Gibt die Position an, an der das Event eingefügt wird.

**3 Parameter**

Der Parameterwert des ausgewählten Events. Die verfügbaren Parameter hängen vom ausgewählten Eventtyp ab.

**4** ← → (Cursor ← und →) .....[Drehregler 2]

Bewegt den Cursor nach links und rechts im Event, um den einzustellenden Parameter des aktuellen Events auszuwählen.

**5** DO .....[F3]

Fügt das angegebene Event ein.

**6** VALUE .....[Drehregler 4]

Stellt den Wert des ausgewählten Parameters ein.  
Der Wert kann auch direkt eingegeben werden, indem Sie die Tasten [SHIFT] und [F4] gedrückt halten und die SUB-MODE-Tasten als Ziffernblock benutzen.

**Seite "View Filter"**

Stellt den Darstellungsfiler ein.  
Der Darstellungsfiler bestimmt, welche Eventtypen in der Edit-Liste angezeigt werden. Er könnte z. B. so eingestellt werden, daß nur Noten-Events in der Liste erscheinen.  
Drücken Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zweimal [EDIT], um zur Seite "View Filter" der Phrasenbearbeitung zu gelangen.

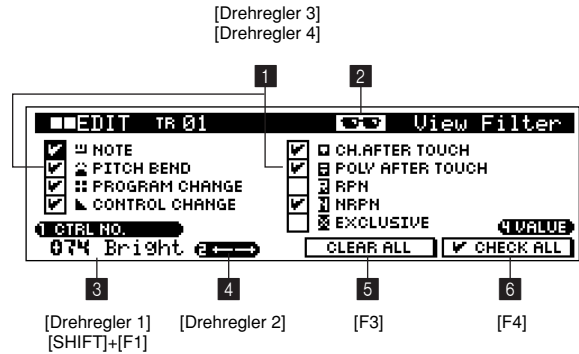
**HINWEIS**

Zu den "Events" gehören Noten, die auf der Klaviatur gespielt werden, Voice-Umschaltungen (Programmwechsel), und alle andere Spieldaten, die in einer Spur aufgenommen werden können.

**View Filter – Bedienung**

1. Wählen Sie im PATTERN-Play- oder -Patch-Modus die Spur, der die gewünschte User-Phrase zugewiesen ist.  
Die Spuren können Sie auswählen, indem Sie bei gehaltener Taste [TRACK SELECT] die zugehörige Taste auf der Klaviatur drücken.
2. Drücken Sie zweimal [EDIT], um zur Seite "View Filter" der Phrasenbearbeitung zu gelangen.
3. Benutzen Sie [Drehregler 1] – [Drehregler 4] für die gewünschten Einstellungen.
4. Drücken Sie zweimal [EXIT], um zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zu schalten.

**Parameter dieser Anzeige**



**1** Event-Ankreuzfelder .....[Drehregler 3], [Drehregler 4]  
[Einstellungen]  (ON),  (OFF)

Nur Events, deren Felder markiert sind **1** (d. h. eingeschaltet), erscheinen in der Eventliste.

**2** Symbol des Darstellungsfilters

Dieses Symbol erscheint, wenn irgend ein Eventtyp nicht markiert ist **1** (d. h. wenn einer oder mehrere Eventtypen ausgeblendet sind).

**3** CTRL NO (Controller-Nummer)  
.....[Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Ziffernblock  
[Einstellungen] 000 – 119, ALL

Gibt die Controller-Nummern an, die in der Edit-Liste erscheinen sollen.  
Wenn das Feld CONTROL CHANGE markiert ist, erscheinen nur die hier angegebenen Controller-Nummern in der Eventliste.

**4** ← → (Cursor ← und →) ..... [Drehregler 2]

Bewegt den Cursor auf den gewünschten Parameter.

**5** CLEAR ALL ..... [F3]

Löscht alle Felder, und schaltet damit die Darstellung aller Events aus.

**6** CHECK ALL ..... [F4]

Markiert alle Felder, und schaltet damit die Darstellung aller Events ein.

# Kapitel 3. Pattern-Chain-Modus

Über den Pattern Chain-Modus.....	158
1. Aufeinanderfolgende Wiedergabe von Patterns (Pattern Chain Play).....	159
2. Pattern Chains erstellen (Pattern Chains aufnehmen).....	161
3. Master EQ und Effekte.....	164
4. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern .....	166
5. Von Speicherkarte oder Datenträger laden .....	169
6. Die Pattern-Chain-Jobs .....	171
7. Pattern Chains bearbeiten.....	175

## Über den Pattern Chain-Modus

In dieser Betriebsart können Patterns nacheinander abgespielt werden. Patterns können verkettet werden, um so ganze Songs zu erstellen; das Ergebnis kann in einen RS7000-Song konvertiert werden.

Drücken Sie [PATT CHAIN], um die Play-Anzeige der Betriebsart PATTERN CHAIN aufzurufen. Es erscheint die Seite "Pattern Chain Play".

Pattern Chain



**HINWEIS**

Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 51, für weitere Informationen über Pattern und Songs.

### Die SUB MODES (Untermodi) der Betriebsart PATTERN CHAIN

Die Betriebsart PATTERN CHAIN verfügt über die folgenden sieben Untermodi.

● **PATTERN CHAIN [PATT CHAIN] ... (Seite 159)**

In dieser Betriebsart können Sie mehrere Patterns zum Abspielen aneinander reihen und die resultierende Kette abspielen. Das folgende Display erscheint immer dann, wenn die Betriebsart PATTERN CHAIN das erste Mal gewählt wird.

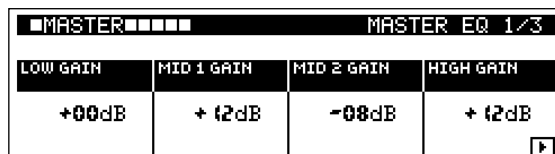
● **PATTERN CHAIN aufnehmen [REC] ... (Seite 161)**

Aufnahme von Pattern-Wechseln, Tempowechseln, Scene/Mute-Events und anderen Teilen einer Pattern Chain.



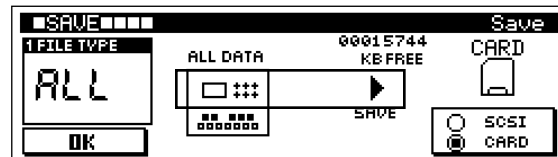
● **Master [MASTER] ... (Seite 164)**

Hier erreichen Sie die Gesamtklangregelung (Master EQ) und die Master-Effekteinstellungen.



● **Speichern [SAVE] ... (Seite 166)**

Hier speichern Sie Daten auf Speicherkarte oder auf Diskette.



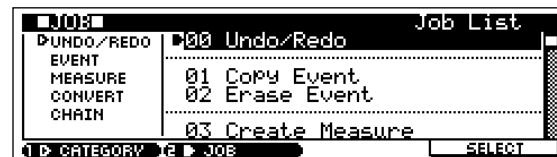
● **Laden [LOAD] ... (Seite 169)**

Hier laden Sie Daten von Speicherkarten oder von Diskette.



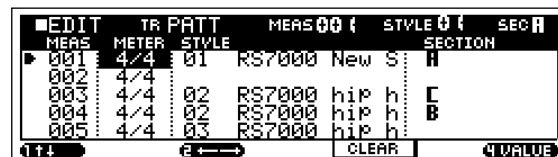
● **Job [JOB] ... (Seite 171)**

Hier erreichen Sie die Jobs zur Bearbeitung der Pattern Chain.



● **Bearbeiten [EDIT] ... (Seite 175)**

Hiermit kann die Reihenfolge der Patterns verändert werden, die in einer Pattern Chain aufgenommen wurden, und es können neue Tempo- oder Szenen-/Mute-Events eingefügt werden.



# 1. Aufeinanderfolgende Wiedergabe von Patterns (Pattern Chain Play)

In dieser Betriebsart werden Pattern Chains (Pattern-Ketten) erstellt und abgespielt. Drücken Sie [PATT CHAIN], um die Betriebsart PATTERN CHAIN aufzurufen.

## HINWEIS

Lesen Sie bitte "2: Pattern Chains aufnehmen" auf Seite 161 für Einzelheiten zur Aufnahme von Pattern Chains.

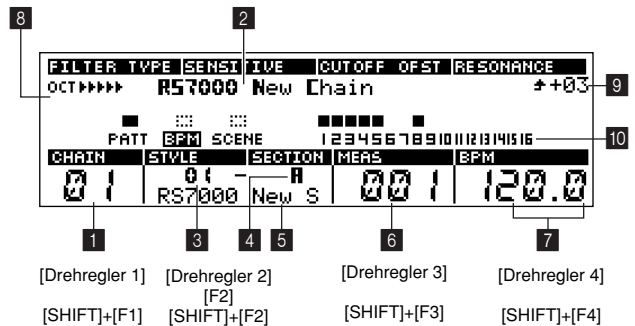
## Pattern Chains abspielen – Bedienung

1. Drücken Sie [PATT CHAIN], um die Seite "PATTERN CHAIN Play" aufzurufen.
2. Mit [Drehregler 1] (CHAIN) können Sie die Pattern Chain wählen, die abgespielt werden soll.
3. Drücken Sie zum Start der Chain-Wiedergabe die Sequenztaste [PLAY].

## HINWEIS

- Die Parameter auf der Seite PATTERN CHAIN Play können während der Pattern-Chain-Wiedergabe verändert werden. Während der Wiedergabe vorgenommene Änderungen sind temporär und überschreiben nicht die Pattern-Chain-Daten. Lesen Sie bitte "2: Pattern Chain aufnehmen" auf Seite 161 für Einzelheiten zur Aufnahme von Pattern-Chain-Wechseln.
- Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.
- Sie können auch die SUB-MODE-Tasten als "Ziffernblock" für die Werteingabe benutzen, wenn Sie [SHIFT] und die Tasten [F1] – [F4] gedrückt halten.

## Parameter dieser Anzeige



**1 CHAIN** .....[Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Ziffernblock

**2 Chain-Name**

[Einstellungen]

Pattern-Chain-Nummer 01 – 20

Chain Name

Wird nur angezeigt.

Wählt die Nummer der wiederzugebenden Pattern Chain.

**3 STYLE** .....[Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock

**4 SECTION** ..... [F2] → [Drehregler 2]

## 5 Style-Name

### [Einstellungen]

**Style-Nummer** OFF, 01 – 64, END

**Section** A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

**Style-Name** Wird nur angezeigt.

Zeigt Style und Section an, die momentan wiedergeben werden. Style und Section können hier auch temporär geändert werden. Wenn später in der Pattern-Kette Style- oder Section-Wechsel folgen, haben diese allerdings Vorrang vor den manuellen Änderungen. Der Parameter STYLE kann auf OFF gesetzt werden, um so in der Chain Breaks (Pausen bzw. leere Sections) zu erzeugen (die Chain wird dabei weiter abgespielt). Wenn STYLE auf END gesetzt ist, stoppt die Wiedergabe an dieser Stelle. Bewegen Sie den Cursor mit [F2], und wählen Sie die Section mit [Drehregler 2].

#### HINWEIS

- Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 51, für weitere Informationen über Styles und Sections.
- Sections können geändert werden, indem Sie die Taste [KEYBOARD] drücken, so daß deren LED erlischt, gefolgt von der schwarzen Taste auf der Klaviatur, die der gewünschten Section entspricht. (Seite 72)

## 6 MEAS

**(Takt)** ..... [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

**[Einstellungen]** 001 – 999

Zeigt die aktuelle Taktnummer an. Hiermit kann auch die aktuelle Taktnummer geändert werden.

#### HINWEIS

- Mit den Tasten [◀]/[◀◀]/[▶▶] können Sie auch von Takt zu Takt springen (auch während der Wiedergabe).
- Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie [STOP] betätigen, um den aktuellen Takt als Jump-Position zu definieren (dieser Takt wird immer dann angefahren, wenn Sie die Wiedergabe anhalten). Um die Jump-Position wieder zu löschen, müssen Sie [SHIFT] gedrückt halten, während Sie [◀◀] oder [▶▶] betätigen.

## 7 BPM ..... [Drehregler 4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock

**[Einstellungen]** 001,0 – 300,0 (BPM)

Stellt das Wiedergabetempo der Pattern Chain ein. Benutzen Sie [Drehregler 4], um die BPM-Zahl (Beats per Minute) in Einerschritten zu ändern, oder drücken Sie [F4], um den Cursor rechts des Dezimalpunktes zu bewegen und stellen Sie das Tempo dort mit [Drehregler 4] in Schritten von 0,1 BPM ein.

#### HINWEIS

Die BPM-Zahl kann auch mit der [TAP]-Taste eingestellt werden (Seite 68).

## 8 OCT (Oktave)

**[Einstellungen]** -5 Oktaven – +5 Oktaven

Zeigt die aktuelle Einstellung der Oktavlage der Klaviatur an. Jeder "◀" im Display entspricht einer Oktave nach unten, und jeder "▶" entspricht einer Oktave nach oben.

Die Oktavlage der Klaviatur können Sie ändern, indem Sie die [KEYBOARD]-Taste drücken, so daß deren LED leuchtet, und dann die Lage mit den Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] einstellen. Drücken Sie die Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] gleichzeitig, um die normale Oktavlage einzustellen (keine Verschiebung).

## 9 Transpose (Transponieren)

**[Einstellungen]** -36 – 0 – +36 (Halbtöne)

Transponiert die Tonhöhe für die Pattern-Chain-Wiedergabe. Die Transposition wird in Halbtonschritten eingestellt. Die Einstellung "12" transponiert um eine Oktave.

#### [Vorgehensweise]

Die Bedienung der Transponierungsfunktion ist die gleiche wie im PATTERN-Modus (Seite 73).

## 10 Spur

Zeigt die Spurnummern sowie die Stummschaltungs- und Solostati der Spur an, und, ob die Spur Daten enthält. Es werden die drei Spurtypen angezeigt, die in der Betriebsart PATTERN CHAIN (PATT, SCENE und BPM) verfügbar sind, und die Spuren, die im aktuell gewählten Pattern (1 – 16) enthalten sind.

■: Die Spur enthält Sequenz-Daten.

□: Die Spur ist stummgeschaltet (diese Spur erklingt nicht). (TR01 – TR16)

: Die Spur ist leer (TR01 – TR16).

{: Die Spur ist leer (PATTERN, SCENE/MUTE, BPM).

#### [Spurauswahl – Bedienung]

Mit Ausnahme der Tatsache, daß Sie die BPM-Spur, die "Scene-/Mute" -Spur oder auch die Pattern-Spur auswählen können, ist der Bedienungsvorgang bei der Spurauswahl der gleiche wie im Pattern-Modus. Die BPM-Spur und die Scene/Mute-Spur werden ausgewählt, indem Sie die Taste [TRACK SELECT] gedrückt halten und dann [TR-]/[TR+] drücken.

Der Name und die Nummer der ausgewählten Spur erscheinen invertiert (schwarz).

#### [Mute & Solo – Bedienung]

Das Stumm- und Solo-Schalten der Spuren entspricht der Bedienung im PATTERN-Modus (Seite 74).



## 2. Pattern Chains erstellen (Pattern Chains aufnehmen)

Mit dieser Funktion können Sie eine Patternfolge für die Pattern-Chain-Wiedergabe festlegen. Das Umschalten von Sections, das Stummschalten von Spuren, Szenen-/Mute-Wechsel sowie Tempowechsel können in Echtzeit aufgenommen werden.

**HINWEIS**

- In Echtzeit aufgenommene Events können bearbeitet werden, und neue Events können in der Betriebsart "Pattern Chain Edit" (Seite 175) einzeln in die Pattern Chain eingefügt werden.
- Vergewissern Sie sich vor Aufnahme einer Pattern Chain, daß in der Betriebsart UTILITY die Funktion Memory Protect (Seite 257) ausgeschaltet ist. Wenn die Funktion "Memory Protect" eingeschaltet ist, ist keine Aufnahme möglich.

### Seite "Pattern Chain Recording"

Bei der Aufnahme von Pattern Chains stehen folgende Displayseiten zur Verfügung.

#### ● Aufnahmebereitschaft (Record Standby) ... (Seite 161)

Wählt die aufzunehmende Spur und ermöglicht weitere Aufnahmeeinstellungen.



#### ● Echtzeitaufnahme ... (Seite 162)

Über die RS7000-Klaviatur und die Scene/Mute-Speichertasten vorgenommene Bedienschritte sowie Pattern- und Tempowechsel können in Echtzeit aufgenommen werden.

**HINWEIS**

- Die Echtzeitaufnahme von Pattern Chains erfolgt immer in der Betriebsart "Replace" (auf derjenigen Spur, auf der die Aufnahme erfolgt; bereits vorhandene Daten werden durch die neuen Daten ersetzt).
- Style- und Section-Wechsel können einmal pro Takt in der Pattern-Spur aufgenommen werden. Wenn der Style bzw. die Section mitten im Takt geändert wird, wird diese Änderung erst am Beginn des folgenden Taktes aufgezeichnet.

### Aufnahmebereitschaft (Record Standby)

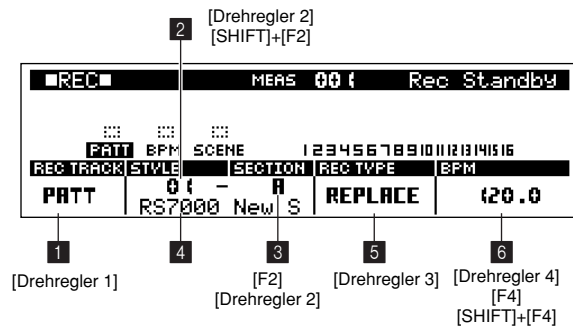
Wählt die Spur, auf der die Aufnahme erfolgen soll.

### Record Standby – Bedienung

1. Drücken Sie [PATT CHAIN], um die Betriebsart PATTERN CHAIN Play aufzurufen.

2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (CHAIN) die aufzunehmende Chain.
3. Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.

### Parameter dieser Anzeige



- 1 **REC TRACK (Spur aufnehmen)**..... [Drehregler 1]  
 [Einstellungen] PATT, BPM, SCENE  
 PATT .....PATTERN-Spur  
 BPM .....BPM-Spur  
 SCENE .....SCENE/MUTE-Spur  
 Wählt die Spur, auf der die Aufnahme erfolgen soll.
- 2 **STYLE** .....[Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock
- 3 **SECTION** ..... [F2]→ [Drehregler 2]
- 4 **STYLE NAME**  
 [Einstellungen]  
 Style-Nummer OFF, 01 – 64, END  
 Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P  
 Style-Name Wird nur angezeigt.

Zeigt Style und Section an, die momentan wiedergeben werden. Während der Aufnahme einer Patternspur kann auch der Style und die Section am Anfang des nächsten Taktes ausgewählt und aufgenommen werden.

Wenn später in der Pattern-Kette Style- oder Section-Wechsel folgen, haben diese allerdings Vorrang vor den manuellen Änderungen. Der Parameter STYLE kann auf OFF gesetzt werden, um so in der Chain Breaks (Pausen bzw. leere Sections) zu erzeugen (die Chain wird dabei weiter abgespielt). Wenn STYLE auf END gesetzt ist, stoppt die Wiedergabe an dieser Stelle.

Bewegen Sie den Cursor mit [F2], und wählen Sie die Section mit [Drehregler 2].

**HINWEIS**

- Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 59, für weitere Informationen über Styles und Sections.
- Sections können geändert werden, indem Sie die Taste [KEYBOARD] drücken, so daß deren LED erlischt, gefolgt von der schwarzen Taste auf der Klaviatur, die der gewünschten Section entspricht. (Seite 72)

**5 REC TYPE (Record Type – Aufnahmeart)**

.....[Drehregler 3]

[Einstellungen] REPLACE, STEP

**REPLACE.....Jegliche Daten der aufzunehmenden Spur werden gelöscht (überschrieben) und durch die neuen Spieldaten ersetzt.**

**STEP.....In dieser Betriebsart können Events schrittweise eingegeben werden. Diese Betriebsart ist nur verfügbar, wenn die BPM-Spur gewählt ist.**

Wählt den Aufnahmemodus.

Falls eine andere als die BPM-Spur gewählt ist, ist nur die REPLACE-Option verfügbar.

**6 BPM .....[Drehregler 4], [F4]→[Drehregler 4], [SHIFT]+[F4] →Ziffernblock**

[Einstellungen] 001,0 – 300,0 (BPM)

Stellt das Wiedergabetempo der Pattern Chain ein.

Benutzen Sie [Drehregler 4], um die BPM-Zahl (Beats per Minute) in Einerschritten zu ändern, oder drücken Sie [F4], um den Cursor rechts des Dezimalpunktes zu bewegen und stellen Sie das Tempo dort mit [Drehregler 4] in Schritten von 0,1 BPM ein.

**Echtzeitaufnahme**

Bedienschritte, die über die RS7000-Klaviatur, die Scene/Mute-Speichertasten oder Reglerbewegungen vorgenommen wurden, sowie Pattern- und Tempowechsel, können in Echtzeit aufgenommen werden.

**Echtzeitaufnahme – Bedienung**

1. Drücken Sie [PATT CHAIN], um die Betriebsart PATTERN CHAIN Play aufzurufen.

2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (CHAIN) die aufzunehmende Chain.
3. Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
4. Wählen Sie die aufzunehmende BPM-Spur mit [Drehregler 1] (REC TRACK).
5. Wenn für die Aufnahme die BPM-Spur gewählt ist, können Sie mit [Drehregler 3] (REC TYPE) die Aufnahmebetriebsart REPLACE wählen.
6. Mit [Drehregler 4] können Sie das Tempo einstellen.
7. Wenn die Aufnahme auf der Pattern-Spur in Echtzeit erfolgen soll, wählen Sie mit [Drehregler 2] (STYLE) und [F2] → [Drehregler 2] (SECTION) Style und Section des ersten Takts.
8. Drücken Sie die [PLAY]-Taste, so daß deren LED blinkt, und starten Sie dann nach dem Vorzähler die Aufnahme.
9. Bedienen Sie [Drehregler 2] (STYLE), [F2] → [Drehregler 2] (SECTION), [Drehregler 4] (BPM), [F4] → [Drehregler 4] (BPM), die Klaviatur und die Scene/Mute-Speichertasten wie gewünscht.

**HINWEIS**

- Wenn die Pattern-Spur gewählt ist, können Sie mit [Drehregler 2] und [F2] → [Drehregler 2] Style- und Section-Wechsel aufnehmen. Die Sections A – J können mit den schwarzen Tasten der Klaviatur gewählt werden, nachdem Sie die Taste [KEYBOARD] gedrückt haben und deren LED erloschen ist. Diese Section-Wechsel werden erst am Beginn des folgenden Takts aufgezeichnet.
- Wenn die BPM-Spur gewählt ist, können Sie mit [Drehregler 4] oder [F4] → [Drehregler 4] Tempowechsel aufzeichnen.
- Wenn die SCENE (Scene/Mute)-Spur gewählt ist, können Sie mit den Tasten [SCENE/MUTE] und [MEMORY 1] – [MEMORY 5] Szenenwechsel und Stummschaltungsvorgänge aufnehmen. Wenn die Taste [MUTE] gedrückt ist, so daß deren LED leuchtet, können Sie außerdem mit den weißen Tasten auf der Klaviatur Stummschaltungen von Spuren und deren Aufhebung aufnehmen.

10. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.

**HINWEIS**

- Durch Drücken von [JOB] bei gehaltener [SHIFT]-Taste gelangen Sie direkt zum Phrase-Job "Undo/Redo" (Seite 213), wo Sie den letzten Aufnahmevorgang widerrufen können.
- Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert von Einer- in Zehnerschritten zu ändern.
- Sie können auch die SUB-MODE-Tasten als Ziffernblock für die Werteingabe benutzen, wenn Sie [SHIFT] und die Taste [F4] gedrückt halten.

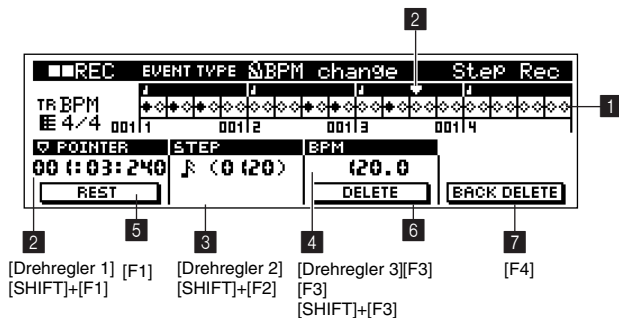
## Schrittweise Aufnahme (Step Recording)

Hiermit können Sie Events schrittweise auf der BPM-Spur aufnehmen. Die Step-Aufnahme kann nur in der BPM-Spur erfolgen. Funktion und Bedienung entspricht der Aufnahme der BPM-Spur im SONG-Modus.

### Schrittweise aufnehmen – Bedienung

1. Drücken Sie [PATT CHAIN], um die Betriebsart PATTERN CHAIN Play aufzurufen.
2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (CHAIN) die aufzunehmende Chain.
3. Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
4. Wählen Sie die aufzunehmende BPM-Spur mit [Drehregler 1] (REC TRACK).
5. Wählen Sie mit [Drehregler 3] (REC TYPE) die Aufnahmeart STEP.
6. Drücken Sie die Taste [PLAY], so daß deren LED leuchtet, und das Display Step Recording erscheint.
7. Bewegen Sie den Zeiger mit [Drehregler 1] (POINTER) an die Stelle, an der Sie den Tempowechsel eingeben möchten, stellen Sie mit [Drehregler 2] (STEP) die Schrittgröße für die Daten ein, und stellen Sie mit [Drehregler 3] (BPM) den BPM-Wert ein. Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie den Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert statt in Einerschritten in Zehnerschritten zu ändern.
8. Bestätigen Sie den eingegebenen Wert, indem Sie eine beliebige Taste der Tastatur drücken.
9. Wenn Sie die [PLAY]-Taste drücken, blinkt die [PLAY]-LED, und Sie können hören, wie Ihre schrittweise eingegebene Chain sich entwickelt. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.
10. Mit der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den SONG-Play-Modus.

### Parameter dieser Anzeige



#### 1 Zählzeiten-Grafik (Beat Graph)

Dies ist die Anzeige, in der Events während der schrittweisen Aufnahme "plaziert" werden. Wenn das Taktmaß 4/4 ist, wird die Anzeige in 4 Zählzeiten (einen Takt) unterteilt. Jede der rautenförmigen Markierungen in der Anzeige repräsentiert einen 32<sup>stel</sup> Schlag (jede der Viertelnoten-Einteilungen ist in 8 32<sup>stel</sup>-Schläge bzw. -Zählzeiten unterteilt).

#### 2 POINTER ....[Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Ziffernblock

Wählt die Eingabeposition für die Daten. Der dreieckige Zeiger (Pointer) über der Zählzeiten-Grafik zeigt die Eingabeposition. Drehen Sie am [Drehregler 1], um den Zeiger nach links oder nach rechts zu bewegen. Taktnummern können numerisch mit [SHIFT] + [F1] + Ziffernblock angegeben werden.

#### 3 STEP (Step Time)

.....[Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock

##### [Einstellungen]

##### Einstellmöglichkeiten mit diesem Drehregler

0001 – 0059, 32<sup>tel</sup>-Note ♯, 16<sup>tel</sup>-Triole ♯♯, 16<sup>tel</sup>-Note ♯, Achteltriole ♯♯, Achtelnote ♯, Vierteltriole ♯♯, Viertelnote ♯, halbe Note ♯, ganze Note ♯

##### Einstellmöglichkeiten mit dem Ziffernblock

0001 – 9999 Clock-Impulse

Wählt die Schrittweite: Der Abstand der Schritte, um die der Zeiger sich zur nächsten Position bewegt, nachdem ein Event eingegeben wurde.

#### 4 BPM ..... [Drehregler 3], [F3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

[Einstellungen] 001,0 – 300,0

Wählt den einzugebenden BPM-Wert.

#### 5 REST ..... [F1]

Wenn [F1] gedrückt wird, bewegt sich der Punkt um die angegebene Step-Zeit.

#### 6 DELETE (löschen) ..... [F3]

Benutzen Sie [Drehregler 1] (POINTER) bei gehaltener Taste [F3], um alle Events zu löschen, die der Zeiger überstreicht.

#### 7 BACK DELETE (rückwärts löschen) ..... [F4]

Bewegt den Zeiger um einen Schritt rückwärts und löscht alle Events an dieser Position.

#### HINWEIS

Versehentlich eingegebene Events können gelöscht werden, indem Sie sofort nach der Eingabe (und bevor Sie den Step-Time-Wert geändert haben) [F4] drücken.

## 3. Master EQ und Effekte

Im Untermodus MASTER können Sie auf die Master-EQ-Parameter, mit denen der Gesamtklang eingestellt wird, und auf die Master-Effektparameter zugreifen.

Die Seite "Master EQ" verfügt über drei Unterseiten, die Seite "Master Effect" über fünf Unterseiten, die jeweils über die Tasten [F1] und [F4] aufgerufen werden.

Drücken Sie im PATTERN-Chain-Modus die Taste [MASTER], um in den MASTER-Modus zu schalten.

Die Details sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 111).

### Parameter dieser Anzeige

[1] Seite "Master EQ"

[PATT CHAIN]→[MASTER]

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB
1 [Drehregler 1]	2 [Drehregler 2]	3 [Drehregler 3]	4 [Drehregler 4] [F4]

MASTER EQ 2/3			
LOW FREQUENCY	MID 1 FREQUENCY	MID 2 FREQUENCY	HIGH FREQUENCY
50Hz	500Hz	2.0kHz	5.3kHz
5 [Drehregler 1] [F1]	6 [Drehregler 2]	7 [Drehregler 3]	8 [Drehregler 4] [F4]

MASTER EQ 3/3			
LOW Q	MID 1 Q	MID 2 Q	HIGH Q
01.0	02.0	10.0	01.9
9 [Drehregler 1] [F1]	10 [Drehregler 2]	11 [Drehregler 3]	12 [Drehregler 4]

- 1 LOW GAIN (Baßpegel) ..... [Drehregler 1]
- 2 MID1 GAIN (Mittenpegel 1) ..... [Drehregler 2]
- 3 MID2 GAIN (Mittenpegel 2) ..... [Drehregler 3]
- 4 HIGH GAIN (Höhenpegel) ..... [Drehregler 4]
- 5 LOW FREQUENCY (Baßfrequenz) ..... [Drehregler 1]
- 6 MID1 FREQUENCY (Mittenfrequenz 1) ..... [Drehregler 2]
- 7 MID2 FREQUENCY (Mittenfrequenz 2) ..... [Drehregler 3]
- 8 HIGH FREQUENCY (Höhenfrequenz) ..... [Drehregler 4]
- 9 LOW Q (Bandbreite Bässe) ..... [Drehregler 1]
- 10 MID1 Q (Bandbreite Mitten 1) ..... [Drehregler 2]
- 11 MID2 Q (Bandbreite Mitten 2) ..... [Drehregler 3]
- 12 HIGH Q (Bandbreite Höhen) ..... [Drehregler 4]

[2] Seite "Master Effect"

[PATTERN CHAIN] → [MASTER] × 2

MASTER EFFECT 1/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 KNOB 1 ASSIGN	2 KNOB 2 ASSIGN	3 KNOB 3 ASSIGN	4 KNOB 4 ASSIGN
DRY/WET BALANCE	FREQUENCY COURSE	LFO SPEED	EQ HIGH GAIN
2	3	4	5 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

MASTER EFFECT 2/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 CARRIER FREQ COURSE	2 CARRIER FREQ FINE	3 HPF	4 LPF
2.29KHz	48	63Hz	1.8KHz
6	7	8	9 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

MASTER EFFECT 3/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
5 LFO WAVE	6 LFO SPEED	7 LFO DEPTH	8 DRY/WET BALANCE
SINE	100	12	0 (2)W
10	11	12	13 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

MASTER EFFECT 4/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
9 EQ LOW FREQ	10 EQ LOW GAIN	11 EQ HIGH FREQ	12 EQ HIGH GAIN
36Hz	+12dB	1.8KHz	+00dB
14	15	16	17 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

MASTER EFFECT 5/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
18	19	20	21 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

- 1 EFFECT TYPE ..... [Drehschalter MASTER EFFECT]
- 2 KNOB1 ASSIGN ..... [Drehregler 1]
- 3 KNOB2 ASSIGN ..... [Drehregler 2]
- 4 KNOB3 ASSIGN ..... [Drehregler 3]
- 5 KNOB4 ASSIGN ..... [Drehregler 4]
- 6 Effektparameter 1 ..... [Drehregler 1]
- 7 Effektparameter 2 ..... [Drehregler 2]
- 8 Effektparameter 3 ..... [Drehregler 3]
- 9 Effektparameter 4 ..... [Drehregler 4]
- 10 Effektparameter 5 ..... [Drehregler 1]
- 11 Effektparameter 6 ..... [Drehregler 2]
- 12 Effektparameter 7 ..... [Drehregler 3]
- 13 Effektparameter 8 ..... [Drehregler 4]
- 14 Effektparameter 9 ..... [Drehregler 1]
- 15 Effektparameter 10 ..... [Drehregler 2]
- 16 Effektparameter 11 ..... [Drehregler 3]
- 17 Effektparameter 12 ..... [Drehregler 4]
- 18 Effektparameter 13 ..... [Drehregler 1]
- 19 Effektparameter 14 ..... [Drehregler 2]
- 20 Effektparameter 15 ..... [Drehregler 3]
- 21 Effektparameter 16 ..... [Drehregler 4]

## 4. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern

Im Untermodus **SAVE** können Sie Daten auf bzw. von Standard-Speicherkarten – erhältlich in vielen Elektronik- und Computerfachgeschäften – oder Datenträgern (wie Festplatten, MO-Medien usw.) speichern und laden. Es sind fünf Seiten vorhanden: **Save** (Speichern), **Export** (Exportieren), **Rename** (Umbenennen), **Delete** (Löschen) und **Format** (Formatieren).

Drücken Sie in der Betriebsart **PATTERN Chain Play [SAVE]**, um den Untermodus **SAVE** aufzurufen. Der Untermodus **SAVE** kann allerdings nicht während der Wiedergabe oder Aufnahme von Pattern Chains gewählt werden.

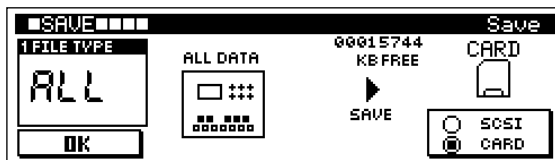
**HINWEIS**  
Informationen über Speicherkarten, Datenträger, Dateien, Dateierweiterungen usw. erhalten Sie in "Kapitel 2: Der Pattern-Modus" ab Seite 114.

### Seite "Save" – Aufbau

Der Untermodus "SAVE" umfasst die folgenden Seiten:

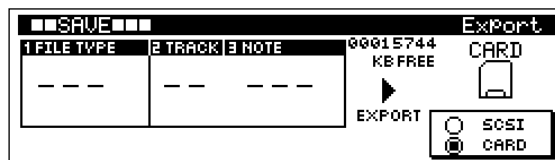
- **Save ... (Seite 167)**

Speichert Daten aus dem internen Speicher auf Speicherkarten oder Datenträgern.



- **Export (Exportieren) ... (Seite 167)**

Die Exportfunktionen sind in der Betriebsart Pattern Chain nicht verfügbar.



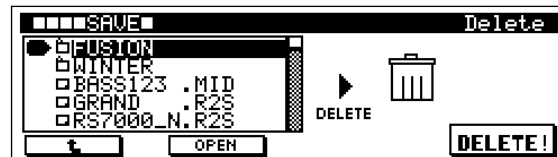
- **Rename (Umbenennen) ... (Seite 167)**

Ändert Dateinamen von auf Speicherkarte oder Datenträger gespeicherten Dateien.



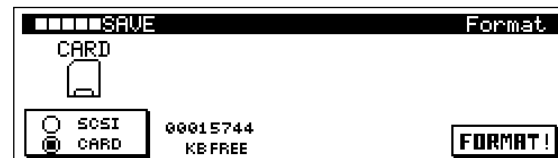
- **Delete (Löschen) ... (Seite 168)**

Löscht ausgewählte Dateien von Speicherkarte oder Datenträger.



- **Format (Formatieren) ... (Seite 168)**

Formatiert Speicherkarten und Datenträger.



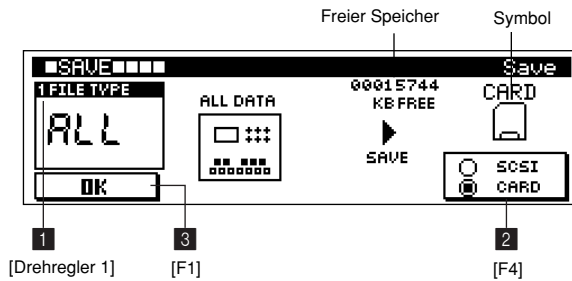
[1] Seite "Save"

Speichert Daten aus dem internen Speicher auf Speicherkarten oder Datenträger.

Die Details sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN und SAVE (Seite 114). Hier werden nur diejenigen Parameter beschrieben, die vom PATTERN-Modus abweichen.

Parameter dieser Anzeige

[PATT CHAIN] → [SAVE]



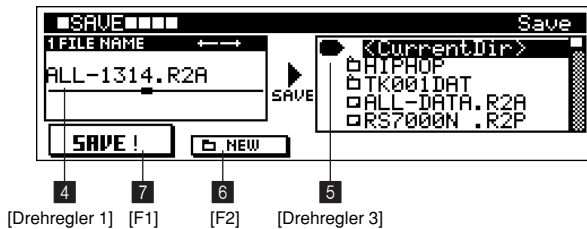
- 1 FILE TYPE ..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] ALL

Der zu speichernde Datentyp ist auf ALL gesetzt und kann nicht geändert werden.

Eine Beschreibung der verschiedenen Dateitypen finden Sie in "Über die Dateitypen" auf Seite 116.

- 2 SCSI/CARD ..... [F4]
- 3 OK ..... [F1]

- Seite "Save Execution" [PATT CHAIN] → [SAVE] → [F1]



[Drehregler 1] [F1] [F2] [Drehregler 3]

- 4 FILE NAME ..... [Drehregler 1]
- 5 Ordnerwahl ..... [Drehregler 3]
- 6 NEW ..... [F2]
- 7 SAVE! ..... [F1]

[2] Seite "Export" (Exportieren)

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 2

Die Exportfunktionen sind in der Betriebsart PATTERN Chain nicht verfügbar.

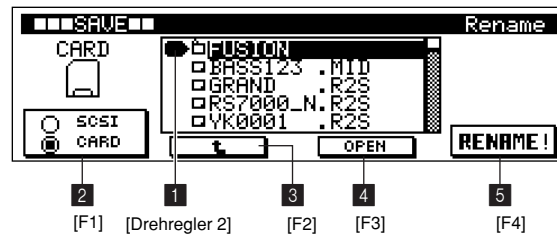
[3] Seite "Rename" (Umbenennen)

Ändert den Namen von Dateien oder Ordnern.

Die Details sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN und SAVE. (Seite 114)

Parameter dieser Anzeige

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 3



[F1] [Drehregler 2] [F2] [F3] [F4]

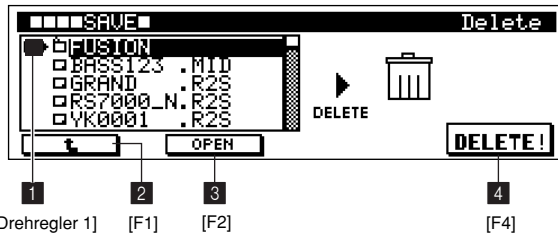
- 1 FILE.....[Drehregler 2]
- 2 SCSI/CARD.....[F1]
- 3 ↑ (UP).....[F2]
- 4 OPEN.....[F3]
- 5 RENAME! .....[F4]

[4] Seite "Delete" (Löschen)

Löscht Dateien oder Ordner.

Parameter dieser Anzeige

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 4



- 1 FILE.....[Drehregler 1]
- 2 ↑ (UP).....[F1]
- 3 OPEN.....[F2]
- 4 DELETE! .....[F4]

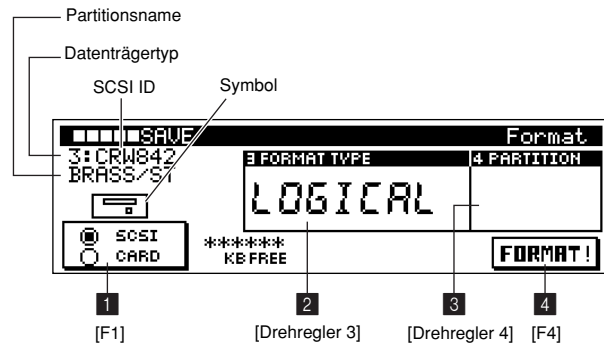
[5] Seite "Format" (Formatieren)

Formatiert Speicherkarten und Datenträger.

Parameter dieser Anzeige

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 5

CARD oder DISK = SCSI



CARD oder DISK = CARD



- 1 SCSI/CARD ..... [F1]
- 2 FORMAT TYPE ..... [Drehregler 3]
- 3 PARTITION ..... [Drehregler 4]
- 4 FORMAT!..... [F4]



# 5. Von Speicherkarte oder Datenträger laden

In diesem Untermodus können Daten von Speicherkarten oder Datenträgern geladen werden. Es sind drei Seiten vorhanden: Load (Laden), Import (Importieren) und SCSI Setup (SCSI-Setup). Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN Chain [LOAD], um die Seite LOAD aufzurufen.

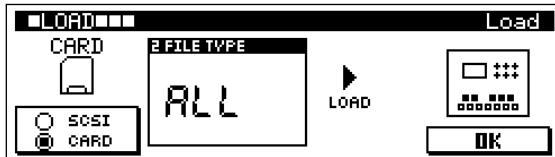
**HINWEIS**  
Lesen Sie bitte "Kapitel 2: Der Pattern-Modus" ab Seite 116 für Informationen über Dateitypen.

## Seite "Load" – Aufbau

Der Untermodus LOAD umfasst die folgenden Seiten.

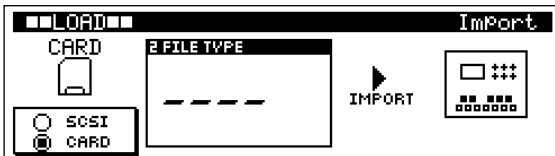
- **Load ... (Seite 169)**

Lädt Daten von Speicherkarte oder Datenträger in den internen Speicher.



- **Import ... (Seite 170)**

Diese Importfunktionen sind in der Betriebsart PATTERN Chain nicht verfügbar.



- **SCSI Setup (SCSI-Setup) ... (Seite 170)**

Ermöglicht den Zugriff auf eine Reihe von SCSI-Einstellungen.

LOAD		SCSI Setup
MOUNT ID	MOUNT PARTITION	SELF ID
3	Arabic & Gamelan	7
YAMAHA	China & Japan	
CRW8424S	Latin	
	Latin Beat Loops	

MOUNT      NEXT ↓

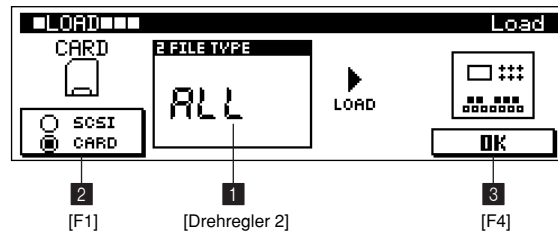
## [1] Seite "Load"

Lädt Daten von Speicherkarte oder Datenträger in den internen Speicher. Die Details sind identisch mit den Funktionen auf der LOAD-Seite der Betriebsart PATTERN (Seite 126). Hier werden nur diejenigen Parameter beschrieben, die vom PATTERN-Modus abweichen.

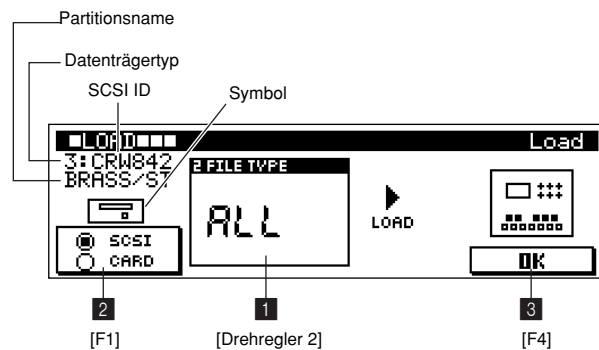
### Parameter dieser Anzeige

[PATT CHAIN] → [LOAD]

CARD oder DISK = CARD



CARD oder DISK = SCSI



**1 FILE TYPE**.....[Drehregler 2]

[Einstellungen] ALL, ALL+SYSTEM

**ALL** .....Eine Datei des Typs ALL (.R2A) wird geladen, und der gesamte interne Speicher außer den System-Setup-Daten wird überschrieben.

**ALL+SYSTEM** ..Eine Datei des Typs ALL (.R2A) wird geladen, und der gesamte interne Speicher samt den System-Setup-Daten wird überschrieben.

Legt den zu ladenden Dateityp fest.

Für Einzelheiten zu den verschiedenen Dateitypen lesen Sie "Kapitel 2: Der Pattern-Modus" ab Seite 116.

**2 SCSI/CARD**.....[F1]

**3 OK**.....[F4]

**"Load!"-Ausführungsseite**

[PATT CHAIN] → [LOAD] → [F4]



4

[Drehregler 1]

7

[F4]

**4 Datei wählen**.....[Drehregler 1]

**5 ↑ (UP)**.....[F1]

**6 OPEN**.....[F2]

**7 LOAD!**.....[F4]

**[2] Seite "Import" (Importieren)**

Die Importfunktionen sind in der Betriebsart PATTERN Chain nicht verfügbar.

**[3] Seite "SCSI Setup"**

Ermöglicht den Zugriff auf die SCSI-Einstellungen.

Die Details sind identisch mit den Funktionen auf der LOAD-Seite der Betriebsart PATTERN (Seite 126).

**Parameter dieser Anzeige**

[PATT CHAIN] → [LOAD] × 3



1

[Drehregler 1]  
[F1]

2

[Drehregler 2]

4

[F3]

3

[Drehregler 4]

**1 MOUNT ID** .....[Drehregler 1], [F1]

**2 MOUNT PARTITION** ..... [Drehregler 2]

**3 SCSI SELF ID** ..... [Drehregler 4]

**4 NEXT/PREV** ..... [F3]

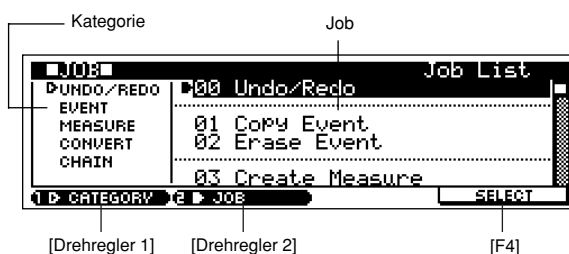
## 6. Die Pattern-Chain-Jobs

Mit den neun Pattern Chain-“Jobs” des RS7000 können Pattern-Chain-Daten in vielfältiger Weise bearbeitet und modifiziert werden.

### ● Job-Liste

[Undo/Redo-Kategorie]		
00 Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)	“Undo” macht die Änderungen der jeweils letzten Operation rückgängig und stellt die davor bestehenden Daten wieder her; “Redo” macht das letzte “Undo” rückgängig.	S.172
[Event-Kategorie]		
01 Copy Event (Event kopieren)	Kopiert alle Daten eines angegebenen Quellbereichs auf den angegebenen Zielbereich.	S.172
02 Erase Event (Event löschen)	Löscht alle Events im angegebenen Bereich.	S.172
[Takt-Kategorie]		
03 Create Measure (Takte erzeugen)	Erzeugt leere Takte an der gewählten Position.	S.173
04 Delete Measure (Takte löschen)	Löscht die gewählten Takte.	S.173
[Konvertierungs-Kategorie]		
05 Convert To Song (In einen Song konvertieren)	Konvertiert die aktuelle Pattern Chain in Spieldaten und kopiert die Daten in einen gewählten Song.	S.173
[Chain-Kategorie]		
06 Copy Chain (Chain kopieren)	Dieser Job kopiert alle Daten der ausgewählten Quell-Pattern-Chain auf die ausgewählte Ziel-Pattern-Chain.	S.174
07 Clear Chain (Chain löschen)	Dieser Job löscht alle Daten aus der gewählten Pattern Chain.	S.174
08 Chain-Name	Mit diesem Job können Sie den Namen einer Pattern Chain eingeben oder ändern.	S.174

### Pattern-Chain-Job – Bedienung



1. Drücken Sie im PATTERN-Chain-Play-Modus die Taste [JOB], um zur Job-Liste zu gelangen.
2. Benutzen Sie [Drehregler 1] (CATEGORY) und [Drehregler 2] (JOB), um den Cursor auf den gewünschten Job zu bewegen.
3. Rufen Sie mit [F4] (SELECT) die Seite des ausgewählten Jobs auf.
4. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 2] (CURSOR ← →) auf die verschiedenen Parameter, und ändern Sie die Parameter wie gewünscht mit [Drehregler 3] (VALUE -/+) oder [SHIFT]+[F3] → Zifferblock.

5. Wenn die Parameter eingestellt sind, drücken Sie [F4] (DO!), um den Job auszuführen. “Completed.” erscheint in der Anzeige, wenn der Job beendet ist.
6. Drücken Sie zweimal auf [EXIT], um zurück in den PATTERN-Play- oder -Patch-Modus zu schalten.

#### HINWEIS

Wenn MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON), erscheint der Hinweis “Memory Protected” im Display, wenn Sie die [JOB]-Taste drücken, und die Job-Liste läßt sich nicht aufrufen. Wenn dies der Fall sein sollte, wechseln Sie in den UTILITY-Modus und schalten Sie “MEMORY PROTECT” auf “OFF” (Seite 257).

### Vorsichtsmaßnahmen

- Wenn im festgelegten Bereich keine Daten vorhanden sind, erscheint “No Data” auf dem Display, und der Job kann nicht ausgeführt werden.
- Wenn Sie einen Fehler machen, oder, wenn Sie den Klang der Daten vor und nach Ausführung des Jobs vergleichen möchten, benutzen Sie die Undo/Redo-Funktion (Seite 172).

## 00 Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)

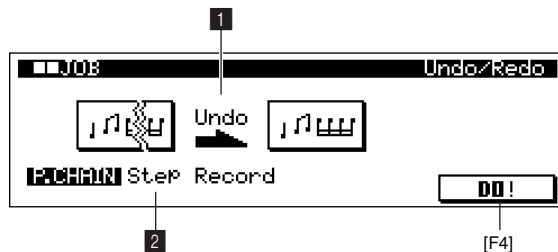
Der Job "Undo" macht die Änderungen der jeweils letzten Operation (Job, Bearbeitung, Aufnahme) rückgängig und stellt die davor bestehenden Daten wieder her.

Der "Redo"-Job macht den letzten "Undo"-Befehl rückgängig und stellt die vorgenommenen Änderungen wieder her.

Undo/Redo kann auf Seiten wie der Play-Seite auch mit [SHIFT]+[JOB] aufgerufen werden.

### HINWEIS

Undo/Redo funktioniert nicht für Änderungen an Sample-Voices.



### 1 Undo/Redo-Anzeige

Im Display erscheint "Undo" oder "Redo", um den momentan verfügbaren Job anzuzeigen. Undo und Redo werden abwechselnd ausgewählt.

### 2 Undo/Redo-Ziel

Hier wird die Operation angezeigt, die momentan rückgängig gemacht oder wiederholt werden kann.

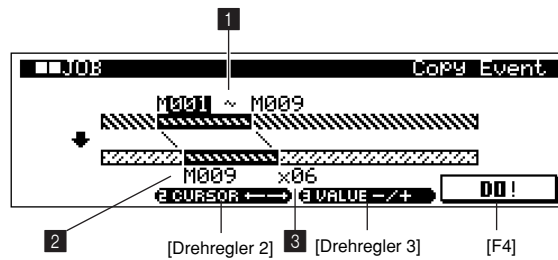
Wenn das gewählte Undo/Redo-Ziel sich nicht im Speicher befindet, erscheint "Undo Impossible!" ("Undo nicht möglich!"), und die Undo/Redo-Funktion kann nicht ausgeführt werden.

## 01 Copy Event (Event kopieren)

Dieser Job kopiert alle Daten eines angegebenen Quellbereichs auf den angegebenen Zielbereich.

### ! VORSICHT

Wenn "Copy Event" ausgeführt wird, werden sämtliche Daten an der Zielposition überschrieben (gelöscht).



### 1 Quellbereich

[Einstellungen] Takte 001 – 999

Legt den Quellbereich fest, aus dem die Daten kopiert werden.

### 2 Zielposition

[Einstellungen] Takte 001 – 999

Gibt das Ziel an, wohin die Daten kopiert werden sollen.

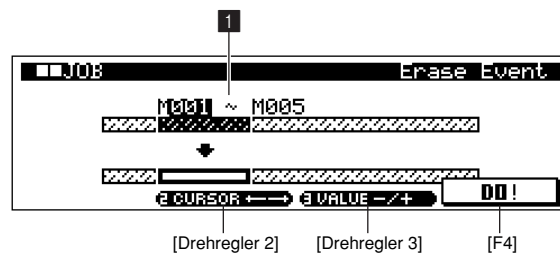
### 3 Anzahl

[Einstellungen] 01 – 99

Gibt die Anzahl der Kopien an.

## 02 Erase Event (Event löschen)

Dieser Job löscht alle Daten aus dem gewählten Bereich.



### 1 Bereich

[Einstellungen] Takte 001 – 999

Legt den Taktbereich fest, auf den der Job angewendet wird.

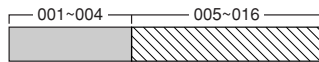
## 03 Create Measure (Takt erzeugen)

Erzeugt leere Takte an der gewählten Position.

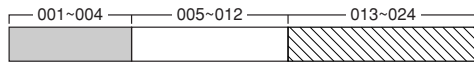
### HINWEIS

- Wenn leere Takte eingefügt wurden, werden die Takt- und Taktmaßdaten hinter dem Einfügepunkt entsprechend verschoben.
- Wenn der Einfügepunkt hinter den letzten Takt liegt, der Daten enthält, wird an dieser Stelle nur das geänderte Taktmaß eingefügt, ohne tatsächlich Takte anzufügen.

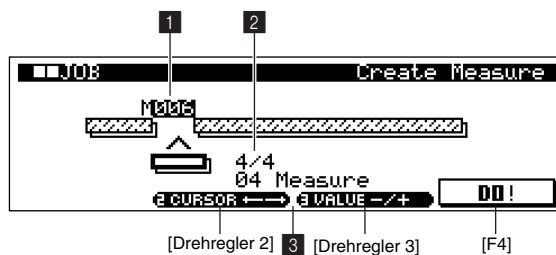
Originaldaten



8 Takte angefügt bei Takt 5



Die eingefügten 8 Takte



### 1 Einfügepunkt

[Einstellungen] 001 – 999

Legt den Einfügepunkt (die Taktnummer) fest, an dem die neu erstellten, leeren Takte eingefügt werden.

### 2 Taktmaß

[Einstellungen] 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Legt das Taktmaß der Takte fest, die erzeugt werden sollen.

### 3 Zahl der Takte

[Einstellungen] 01 – 99

Legt die Zahl der leeren Takte fest, die erzeugt und eingefügt werden sollen.

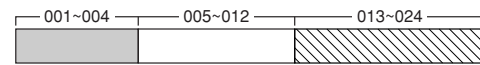
## 04 Delete Measure (Takt löschen)

Löscht die gewählten Takte.

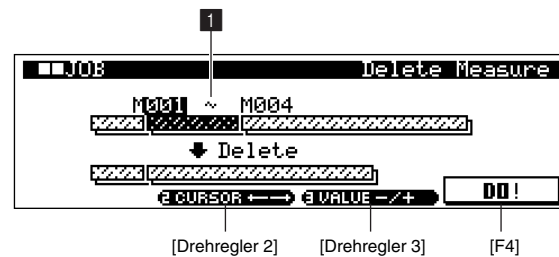
### HINWEIS

- Die Takt- und Taktmaßdaten hinter den gelöschten Takten werden entsprechend in Richtung Songanfang verschoben.

Originaldaten



Takte M005 – M012 gelöscht



### 1 Löschbereich

[Einstellungen] 001 – 999

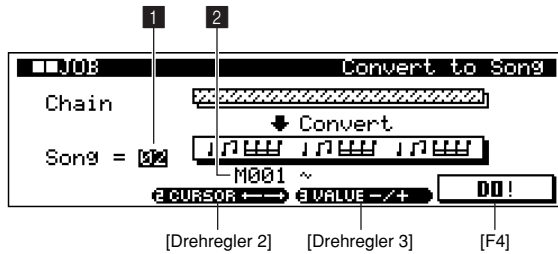
Gibt den zu löschenden Taktbereich an.

## 05 Convert to Song (In einen Song konvertieren)

Konvertiert die aktuelle Pattern Chain in Spieldaten und kopiert die Daten in einen gewählten Song.

### HINWEIS

- Pattern Chains können von dieser Displayseite aus nicht gewählt werden. Wählen Sie in der Betriebsart PATTERN Chain die Pattern Chain, die konvertiert werden soll, und wählen Sie dann diesen Job aus.
- Lokale Sample-Voices, die von Styles in der Chain verwendet werden, werden auch in den Song als lokale Sample-Voices eingefügt. Wenn eine "Chain" (Kette) mehrere Styles anspricht, wird nur die Local Sample-Voice des Styles im letzten Takt der Chain kopiert.



**1 Song-Nummer**

[Einstellungen] 01 – 20

Wählt den Song, in den die konvertierten Pattern-Chain-Daten kopiert werden.

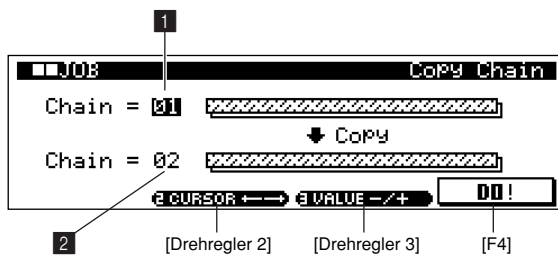
**2 Takt**

[Einstellungen] 001 – 999

Wählt den Datenbereich, der konvertiert und kopiert werden soll.

**06 Copy Chain (Chain kopieren)**

Dieser Job kopiert alle Daten der ausgewählten Quell-Pattern-Chain auf die ausgewählte Ziel-Pattern-Chain.



**1 Quell-Pattern-Chain**

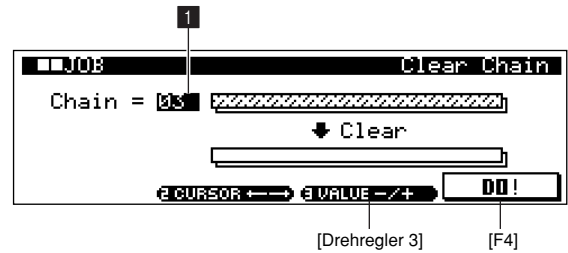
**2 Ziel-Pattern-Chain**

[Einstellungen] 01 – 20

Legt die Pattern-Chain-Nummern von Kopierquelle und Kopierziel fest.

**07 Clear Chain (Chain löschen)**

Dieser Job löscht alle Daten aus der gewählten Pattern Chain.



**1 Chain**

[Einstellungen] 01 – 20

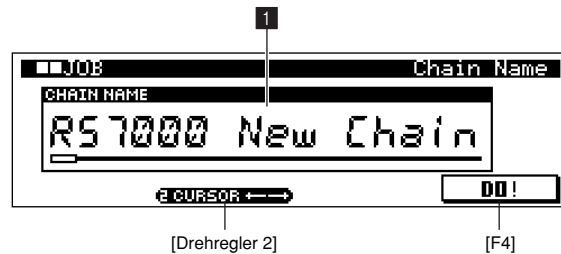
Wählt die zu löschende Pattern Chain.

**08 Chain Name (Chain benennen)**

Mit diesem Job können Sie den Namen einer Pattern Chain eingeben oder ändern. Der Name kann bis zu 16 Buchstaben lang sein.

**HINWEIS**

Pattern Chains können von diesem Display aus nicht gewählt werden. Wählen Sie die Pattern Chain, die Sie benennen oder umbenennen möchten, im PATTERN-Chain-Modus (Seite 159) aus.



**1 Chain-Name**

Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 67, für Einzelheiten zur Eingabe von Namen.

## 7. Pattern Chains bearbeiten

In der Betriebsart "Pattern Chain Edit" können Sie sowohl die Pattern-Reihenfolge in einer Chain ändern als auch Tempowechsel und Scene/Mute-Event-Daten einfügen.

Drücken Sie in der Betriebsart PATT CHAIN Play die Taste [EDIT], um die Seite "Edit Change" des Pattern-Chain-Modus' aufzurufen.

### HINWEIS

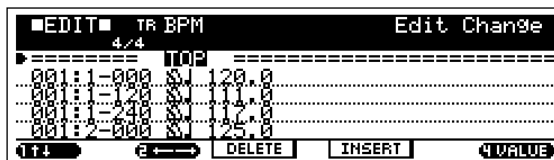
- Stellen Sie vor dem Aufrufen der Betriebsart Pattern Chain Edit sicher, daß der Speicherschutz ausgeschaltet ist: Rufen Sie die UTILITY-Seite "System" auf (Seite 257), und stellen Sie MEMORY PROTECT auf "OFF". Wenn die Speicherschutzfunktion eingeschaltet ist, erscheint im Display der Hinweis "Memory Protected" wenn die Taste [EDIT] gedrückt wird, und es kann nicht in den Pattern-Chain-Modus geschaltet werden.
- Die Solo-Funktion kann während der Bearbeitung einer Pattern Chain nicht benutzt werden.

### Pattern Chain Edit –Bedienung

1. Wählen Sie in der Betriebsart PATT CHAIN Play die Pattern Chain, die Sie bearbeiten wollen.
2. Die zu bearbeitende Spur können Sie auswählen, indem Sie bei gehaltener Taste [TRACK SELECT] die zugehörige Taste auf der Klaviatur drücken. Wenn eine der Spuren 1–16 ausgewählt ist, schalten Sie damit in die Pattern-Spurbearbeitung.
3. Schalten Sie mit der Taste [EDIT] auf die Seite "PATT CHAIN EDIT Edit Change".

#### Wenn die BPM- oder SCENE/MUTE-Spur gewählt ist

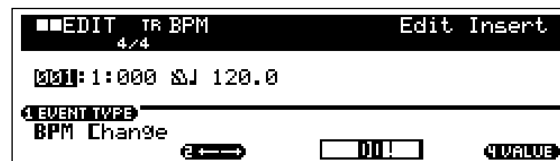
BPM- (Tempo-) und Scene/Mute-Events können auf dieser Displayseite bearbeitet oder gelöscht werden. Wenn Sie ein neues Event einfügen möchten, schalten Sie mit [F3] auf die Seite für die Event-Auswahl.



4. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 1] zu dem Event, das Sie bearbeiten möchten.
5. Benutzen Sie [Drehregler 2], um den Cursor auf den gewünschten Event-Parameter zu bewegen, und ändern Sie den Wert beliebig mit [Drehregler 4] (VALUE). Ein verändertes Event blinkt in der Anzeige.

- Takt, Zählzeit und Clock-Impuls eines Events können bearbeitet werden, um seine Position zu ändern.
- Wenn ein Event blinkt (es wird bearbeitet), können Sie die SUB-MODE-Tasten als Ziffernblock verwenden und die Parameterwerte direkt eingeben.

6. Wenn der Parameter wie gewünscht verändert wurde, drücken Sie [ENTER] oder [F3] (DO!) zur Bestätigung und Eingabe der Änderung (das Event hört auf zu blinken).
  - Wenn der Cursor auf ein anderes Event bewegt wird, während das aktuelle Event noch blinkt, wird die Bearbeitung des aktuellen Events abgebrochen.
7. Drücken Sie [F2] (DELETE), wenn Sie das Event an der Cursor-Position löschen möchten.
8. Rufen Sie die Insert-Seite mit [F3] (INSERT) auf, wenn Sie neue Tempo- oder Scene/Mute-Events einfügen wollen.

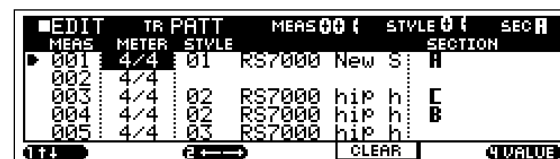


Stellen Sie die Parameter Takt, Zählzeit und Clock-Impuls ein, und fügen Sie das Event dann mit [F3] (DO!) ein.

9. Mit [EDIT] kehren Sie zurück auf die Seite "PATTERN CHAIN Play".

#### Wenn eine Pattern-Spur gewählt ist

In diesem Display können Style, Section und Taktmaß jedes Taktes bearbeitet werden.



4. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 1] zu dem Takt, den Sie bearbeiten möchten.
5. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 2] auf das Taktmaß, den Style oder die Section, die bearbeitet werden sollen, und ändern Sie die Einstellung mit [Drehregler 4] (VALUE).
  - Wenn ein Style ausgeschaltet wird, wird beim Spiel des Patterns entsprechend eine leere Section erzeugt (die Wiedergabe wird nicht gestoppt).





**10 Taktmaß****[Einstellungen]** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Legt das Taktmaß für jeden Takt fest und ermöglicht so die Erzeugung komplexer Taktmaße.

**11 Style-Nummer****12 Section****[Einstellungen]****Style-Nummer** OFF, 01 – 64, END**Section** A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Wählt Style und Section, die bei dem Takt gespielt werden sollen, der oben unter "9. Taktmaß" gewählt wurde.

Es ist nicht nötig, Style und Section für jeden Takt einzugeben, wenn immer der gleiche Style und die gleiche Section verwendet werden.

Wenn ein Style ausgeschaltet wird, wird beim Spiel des Patterns entsprechend eine leere Section erzeugt (die Wiedergabe wird nicht gestoppt).

Die Wiedergabe des Patterns wird gestoppt, wenn "END" erreicht ist.

**HINWEIS**

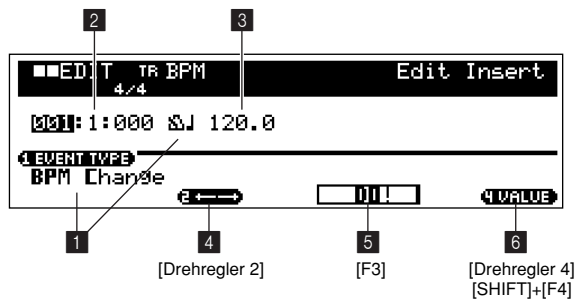
- Für weitere Informationen über Styles und Sections lesen Sie "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 59.
- Die Sections A bis J können direkt mit den schwarzen Tasten der Klaviatur gewählt werden, wenn die LED der Taste [KEYBOARD] leuchtet. (Seite 72)

**13 CLEAR** ..... [F3]

Löscht den Style oder die Section an der Cursorposition.

**Insert-Seite**

Drücken Sie zum Aufrufen dieser Seite auf der Phrase-Seite "EDIT" die Taste [F3] (INSERT).

**1 Event****[Einstellungen]****BPM-Spur**

- **Tempo Change: 001,0 – 300,0 (BPM)**  
.....Tempowechsel-Events.

**SCENE/MUTE-Spur**

- **Szenenspeicher-Nummer: Scene Memory 1 – 5**  
.....Stellt eine gespeicherte Szene wieder her.
- **Stummschaltungsspeicher-Nummer: Mute Memory 1 – 5**  
.....Stellt eine gespeicherte Stummschaltungseinstellung wieder her.
- **Track Mute: Track Mute (Spurstummschaltung)**  
■■■■□□■■■■□□■■■■□□■■■■  
.....Track-Mute-On/Off-Events. Die Spuren 1 – 16 werden von links nach rechts angezeigt. ■ zeigt an, daß die Stummschaltung ausgeschaltet ist; □ zeigt an, daß die Stummschaltung eingeschaltet ist.

Wählt den einzufügenden Eventtyp.

Für Einzelheiten zu den Eventtypen und deren Parametern lesen Sie "Kapitel 7: Weitere Informationen", Seite 263.

**2 Takt, Zählzeit und Clock-Impuls****[Einstellungen]****Takt** 001 – 999**Zählzeit** 1 – 16 (abhängig vom Taktmaß)**Clock-Impuls** 000 – 479 (abhängig vom Taktmaß)

Gibt die Position an, an der das Event eingefügt wird.

**3 Parameter**

Der Parameterwert des ausgewählten Events. Die verfügbaren Parameter hängen vom ausgewählten Eventtyp ab.

**4 ← → (Cursor ← und →)** ..... [Drehregler 2]

Bewegt den Cursor nach links und rechts im Event, um den einzustellenden Parameter des aktuellen Events auszuwählen.

**5 DO!** ..... [F3]

Fügt das angegebene Event ein.

**6 VALUE** ..... [Drehregler 4], [SHIFT]+[F4]

Stellt den Wert des ausgewählten Parameters ein.



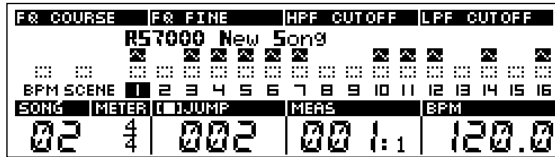
# Kapitel 4. Song-Modus

Über den Song-Modus .....	180
1. Song-Wiedergabe.....	182
2. Song-Aufnahme .....	184
3. Einem Pattern Groove hinzufügen .....	191
4. Abspieleffekte.....	192
5. MIDI Delay .....	193
6. Einstellen der Lautstärke und der Effekte für jede Spur (Mixer).....	194
7. Voice-Bearbeitung (Voice Edit).....	196
8. Effekte hinzufügen .....	198
9. Einstellungen für Arpeggio und die zuweis- baren Drehregler (Assignable) – Setup...	200
10. Master EQ und Effekte.....	202
11. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern .....	204
12. Von Speicherkarte oder Datenträger laden.....	208
13. Die Song-Jobs .....	212
14. Song Editing (Songbearbeitung) .....	225

# Über den Song-Modus

Dieser Modus wird benutzt, um Songs zu erzeugen und wiederzugeben. Drücken Sie die [SONG]-Taste, um in den SONG-Play-Modus zu schalten; es erscheint die Song-Play-Anzeige im LC-Display.

Song Play



**HINWEIS**  
Für weitere Informationen zu den Songs siehe "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 60.

## Unterbetriebsarten des Song-Modus

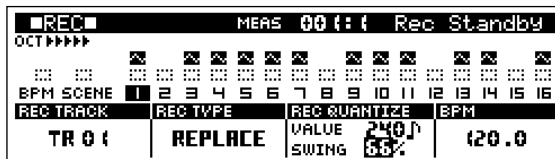
Der SONG MODE besteht aus den folgenden 14 Unterbetriebsarten (Sub-Modi).

### ● Song Play ... (Seite 182)

Songs können ausgewählt und abgespielt werden. Diese Anzeige erscheint immer als erste, wenn der SONG-Modus aufgerufen wird.

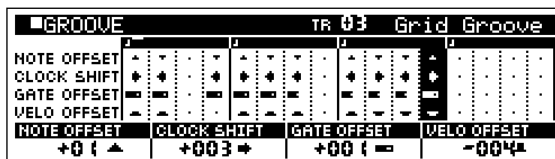
### ● Song-Aufnahme ... (Seite 184)

In diesem Modus können Sie eigene Songs aufnehmen.



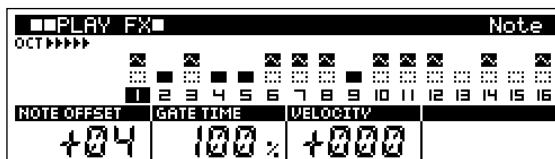
### ● Groove ... (Seite 191)

Hier können Sie Variationen des Grooves und des Feelings auf einzelne Spuren anwenden.



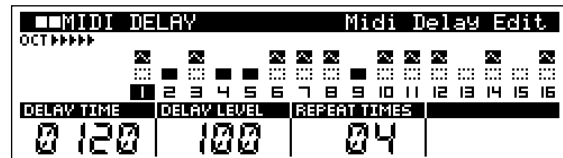
### ● Play Effects ... (Seite 192)

Hier können Sie einzelnen Spuren mehr Tiefe und einen volleren Klang verleihen.



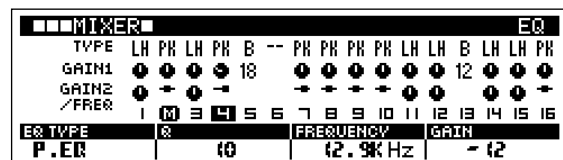
### ● MIDI Delay ... (Seite 193)

Hier wird ein spezieller Verzögerungseffekt (MIDI-Delay) auf einzelne Spuren angewendet.



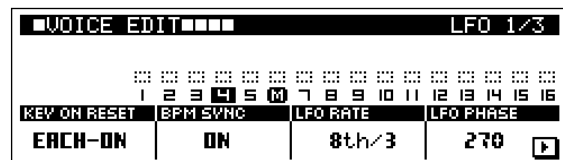
### ● Mixer ... (Seite 194)

Hier stellen Sie die Lautstärke (Volume), den Effektanteil und andere Parameter für jede einzelne Spur ein.



### ● Voice Edit ... (Seite 196)

In diesem Modus bearbeiten Sie die Spur zugeordneten Voices.



### ● Effect ... (Seite 198)

Hier stellen Sie die Effekte der Effektstufen REVERB, DELAY/CHORUS und VARIATION ein.

EFFECT TYPE			
VARIATION TYPE	DELAY TYPE	REVERB TYPE	
020 GATE REV	48 DELAY LR	04 HALL 1	

### ● Setup ... (Seite 200)

Bietet Zugang zum Arpeggiator, den Regler-Zuordnungen (Assignments) und den Kanal-Einstellungen.

Knob Assign			
KNOB SELECT	PARAMETER (MIDI OUT)		TRACK
01 BeatStretch	BeatStretch	(-----)	AUTO
02 ClockShift	ClockShift	(-----)	AUTO
03 Swing	Swing	(-----)	AUTO
04 GateTime	GateTime	(-----)	AUTO
05 MidiDelay	MidiLevel	(-----)	AUTO

### ● Master ... (Seite 202)

Hier erreichen Sie die Gesamtklangregelung (Master EQ) und die Master-Effekteinstellungen.

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+42dB	-07dB	+08dB	+02dB

### ● Save ... (Seite 204)

Hier speichern Sie Daten auf Speicherkarte oder auf Diskette.

SAVE		Save
1 FILE TYPE	2 SONG	00000000 KB FREE
SONG	01	CARD
RS7000 New S		SAVE
OK		<input type="radio"/> SCSI <input checked="" type="radio"/> CARD

### ● Load ... (Seite 208)

Hier laden Sie Daten von Speicherkarten oder von Diskette.

LOAD		Load
CARD	1 FILE TYPE	
<input type="radio"/> SCSI <input checked="" type="radio"/> CARD	SONG	LOAD
		OK

### ● Job ... (Seite 212)

Ruft die Jobs zu Song-Bearbeitung auf.

JOB		Job List
UNDO/REDO	01	Quantize
NOTE	02	Modify Velocity
EVENT	03	Modify GateTime
MEASURE	04	Crescendo
TRACK	05	Transpose
SONG	06	Glide

1 D CATEGORY 2 E JOB SELECT

### ● Song-Bearbeitung ... (Seite 225)

Hier können Sie Daten aufgenommener Songs bearbeiten oder neue hinzufügen.

EDIT TR 06		Edit Change
4/4	TOP	
001:1-000	DRPN	[000-000] 000-000
001:1-000	DRPN	[000-000] 000-000
001:1-000	mC 3	000:086 085 [..... ..]
	END	

1 2 3 4 VALUE

# 1. Song-Wiedergabe

## Songs auswählen und wiedergeben.

Diese Anzeige erscheint immer als erste, wenn die [SONG]-Taste gedrückt wird, um in den SONG-Modus zu schalten.

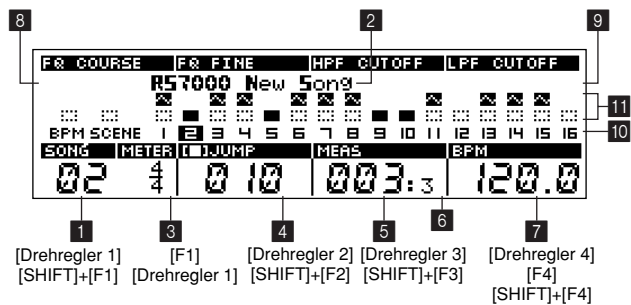
### Song-Wiedergabe – Bedienung

1. Wählen Sie die Nummer des Songs, den Sie abspielen möchten.
2. Wenn die [PLAY]-Taste gedrückt wird, blinkt die PLAY-Anzeige, und die Song-Wiedergabe läuft.
3. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.

**HINWEIS**

- Die Parameter auf der Seite SONG Play können auch während der Song-Wiedergabe geändert werden. Änderungen, die während der Wiedergabe erfolgen, werden als Song-Daten gespeichert (wenn MEMORY PROTECT auf OFF eingestellt ist).
- Wenn der Parameter VOICE SETUP TO TG des UTILITY-Modus (Seite 261) ausgeschaltet ist (OFF), werden Mixer, Voice-Einstellungen und die Effekte nicht geändert, wenn Sie einen anderen Song auswählen.
- Drücken Sie [START] bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um die Song-Wiedergabe zu wiederholen.

### Parameter dieser Anzeige



#### 1 SONG (Song-Nummer)

..... [Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Zifferblock

#### 2 Song-Name

[Einstellungen] Song 01 – 20  
Song-Name wird nur angezeigt

Der wiederzugebende Song wird durch Angabe der Song-Nummer angegeben.

Lesen Sie bitte "13: Die Song-Jobs" Seite 212 für Informationen zur Eingabe von Song-Namen.

#### 3 Taktmaß ..... [F1] → [Drehregler 1]

[Einstellungen] 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Stellt das Taktmaß des Songs ein.

Bewegen Sie den Cursor mit [F1] auf METER, und benutzen Sie dann [Drehregler 1].

#### 4 JUMP ..... [Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Zifferblock

[Einstellungen] OFF, 001 – 999

Gibt den Takt an, zu dem die Songposition springt, wenn die Wiedergabe gestoppt wird.

Drücken Sie [STOP] bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um den aktuellen Takt als Sprungziel zu markieren. Dies kann ausgeschaltet werden mit [◀◀] oder [▶▶] bei gehaltener [SHIFT]-Taste.

#### 5 Takt ..... [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Zifferblock

#### 6 Zählzeit:

[Einstellungen] Takt 001 – 999  
Beat 01 – 16 (wird nur angezeigt)

Zeigt während der Wiedergabe die aktuelle Taktnummer.

**HINWEIS**

Die Tasten [◀], [◀◀] und [▶▶] können ebenfalls benutzt werden, um die Taktnummer zu ändern (auch während der Wiedergabe).

## 7 BPM (Tempo)..... [Drehregler 4], [F4] → [Drehregler 4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock [Einstellungen] 001,0 – 300,0 (BPM)

Stellt das Wiedergabetempo des Songs ein  
Benutzen Sie [Drehregler 4], um die BPM-Zahl (Beats per Minute) in Einerschritten zu ändern, oder drücken Sie [F4], um den Cursor rechts des Dezimalpunktes zu bewegen und stellen Sie das Tempo dort mit [Drehregler 4] in Schritten von 0,1 BPM ein.

### HINWEIS

Die BPM-Zahl kann auch mit der [TAP]-Taste eingestellt werden (Seite 68).

## 8 OCT (Oktave) [Einstellungen] -5 Oktaven – +5 Oktaven

Zeigt die aktuelle Einstellung der Oktavlage der Klaviatur an.  
Jeder “◀” im Display entspricht einer Oktave nach unten, und jeder “▶” entspricht einer Oktave nach oben.  
Die Oktavlage der Klaviatur können Sie ändern, indem Sie die [KEYBOARD]-Taste drücken, so daß deren LED erlischt, und dann die Lage mit den Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] einstellen.  
Drücken Sie die Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] gleichzeitig, um die normale Oktavlage einzustellen (keine Verschiebung).

## 9 Transpose (Transponieren) [Einstellungen] -36 – 0 – +36 (Halbtöne)

Transponiert die Tonhöhe für die Pattern-Wiedergabe.  
Die Transposition wird in Halbtonschritten eingestellt. Die Einstellung “12” transponiert um eine Oktave.

### [Vorgehensweise]

Die Bedienung der Transponierungsfunktion ist die gleiche wie im PATTERN-Modus (Seite 73).

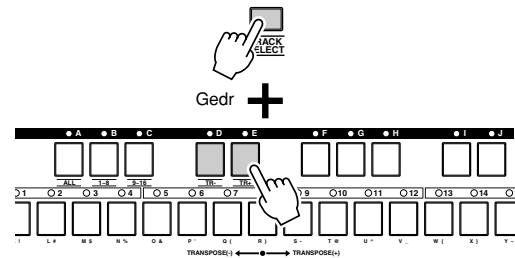
## 10 Spur [Einstellungen] BPM, SCENE, 1 – 16 BPM ..... BPM-Spur SCENE..... Scene/Mute-Spur 1 – 16 ..... Sequenzerspur

Zeigt Nummer und Art der Spur an.  
Die momentan ausgewählte Spurnummer ist hervorgehoben.

## [Spurauswahl – Bedienung]

Mit Ausnahme der BPM-Spur und der SCENE/MUTE-Spur (Szenenwechsel-/Stummschaltungs-Spur) entspricht die Spurauswahl der im PATTERN-Modus (Seite 73).

Die BPM-Spur und die SCENE/MUTE-Spur werden ausgewählt, indem Sie die Taste [TRACK SELECT] gedrückt halten und dann die Tasten [TR-] oder [TR+] drücken.



## 11 Spurstatus

Zeigt an, ob die entsprechende Spur Daten enthält oder nicht, sowie den Mute- (Stummschaltungs-) oder Solo-Status der Spur.

- : Die Spur enthält Sequenz-Daten.
- : Die Spur ist leer.
- M: Die Spur ist stummgeschaltet (diese Spur erklingt nicht).
- [S]: Die Spur ist Solo geschaltet (alle anderen Spuren werden vorübergehend stummgeschaltet, und nur diese eine Spur erklingt).
- : Dieser Spur sind Sample Daten zugewiesen.

### [Mute & Solo – Bedienung]

Das Stumm- und Solo-Schalten der Spuren entspricht der Bedienung im PATTERN-Modus (Seite 74).

## 2. Song-Aufnahme

Sie können eigene Sequenzen erzeugen, indem Sie Ihre Spieldaten auf den Song-Spuren aufzeichnen. Es stehen drei Aufnahmemodi zur Verfügung: Echtzeitaufnahme, schrittweise Aufnahme, und schrittweise Aufnahme im Raster. Im Song-Modus ist auch eine Punch-In-Aufnahme in Echtzeit möglich.

### HINWEIS

Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, achten Sie darauf, daß die Funktion "MEMORY PROTECT" im UTILITY-Modus auf "OFF" (ausgeschaltet) ist (Seite 257). Es kann nicht aufgenommen werden, wenn der Speicherschutz eingeschaltet ist.

### Die Anzeige bei der Song-Aufnahme

Bei der Song-Aufnahme gibt es die folgenden Anzeigen im Display.

#### ● Aufnahmebereitschaft (Seite 184)

Diese Seite wird benutzt, um die Aufnahme von Spieldaten im momentan ausgewählten Song vorzubereiten.

■ REC ■		MEAS 003:1		Rec Standby	
BPM	SCENE	1	2	3	4
TR 01	REPLACE	VALUE	240	SWING	66%
REC TRACK	REC TYPE	REC QUANTIZE	BPM		
TR 01	REPLACE	VALUE	240	SWING	66%
			120.0		

#### ● Echtzeitaufnahme (Seite 186)

Dieser Aufnahmemodus ermöglicht die Aufnahme von Noten, die auf der Klaviatur und den Velocity-Pads des RS7000 gespielt wurden, von Parameter-Änderungen, die mit den zuweisbaren Reglern (Assignable) vorgenommen wurden sowie von Spieldaten von externen MIDI-Geräten in Echtzeit. Die Aufnahme kann auch während der Wiedergabe anderer Spuren erfolgen.

#### ● Echtzeitaufnahme: Replace (Seite 186)

Jegliche Daten der aufzunehmenden Spur werden gelöscht (überschrieben) und durch die neuen Spieldaten ersetzt. Diese Methode empfiehlt sich, wenn Sie für den gleichen Part mehrfache Aufnahmeversuche machen möchten.

#### ● Echtzeitaufnahme: Overdub (Seite 186)

In diesem Modus können Sie dem bestehenden Material auf der Spur neue Daten hinzufügen. Die bestehenden Spieldaten werden nicht gelöscht. Auf diese Weise können Sie neue Parts aufnehmen, indem Sie bei jeder neuen Aufnahme nur Teile dazuspielen.

#### ● Echtzeitaufnahme: Punch (Seite 187)

Es wird eine Echtzeitaufnahme zwischen den beiden Punkten "Punch-In" und "Punch Out" durchgeführt. Auf diese Weise können Sie einen bestimmten Abschnitt einer bereits aufgenommenen Spur erneut aufnehmen, ohne die gesamte Spur neu aufnehmen zu müssen. In dieser Aufnahmeart werden innerhalb des Aufnahmebereichs alle bestehenden Daten gelöscht.

#### ● Step-Aufnahme (Seite 187)

In diesem Modus können Noten einzeln nacheinander aufgenommen werden. Mit der Step-Aufnahme (schrittweise Aufnahme) können Sie sehr einfach auch Songs aufnehmen, deren Spuren Sie live (in Echtzeit) nicht spielen könnten.

Noten werden eingegeben, indem Sie zuerst den Notentyp angeben und dann die Note auf der Klaviatur spielen.

■ REC ■		EVENT TYPE		mNOTE		Step Rec	
TR 01	4/4	00711	00712	00713	00714		
POINTER	STEP	VELOCITY	GATE TIME				
007:04:360	♩ (0 120)	100	090%				
REST	TIE	DELETE	BACK DELETE				

#### ● Grid-Step-Aufnahme (Seite 189)

Wie bei der schrittweisen Aufnahme werden hier die Noten einzeln nacheinander aufgenommen.

Nach Angabe der Tonhöhe der Note wird diese an der Rasterposition (Zeitraster) eingefügt, die wiederum über die Klaviatur angegeben wird.

Diese Methode ist besonders für die Eingabe von Schlagzeugnoten und Sequenzer-Phrasen mit aufeinanderfolgenden Noten gleicher Tonhöhe geeignet.

■ REC ■		MEAS 003:1		Grid Step	
BPM	SCENE	1	2	3	4
NOTE	GATE TIME	PAD VELO	BPM		
C#-2	999%	100	120.0		

### Aufnahmebereitschaft (Record Standby)

Bereiten Sie die Aufnahme des aktuellen Songs vor, indem Sie die Aufnahmespur, die Aufnahmeart und andere Parameter einstellen.

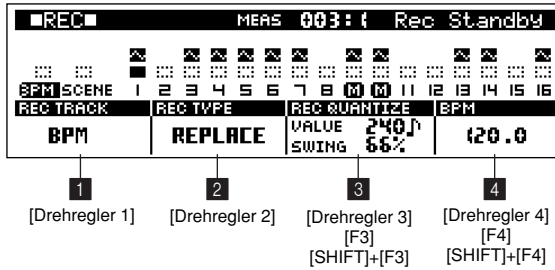
### Record Standby – Bedienung

1. Rufen Sie mit der Taste [SONG] den SONG-Play-Modus auf.
2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (SONG) den aufzunehmenden Song.
3. Schalten Sie mit der Taste [REC] auf die Seite "Rec Standby".

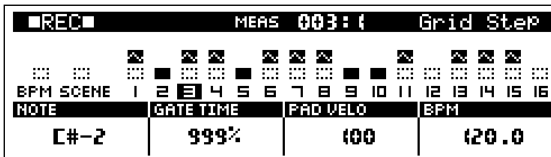


## Parameter dieser Anzeige

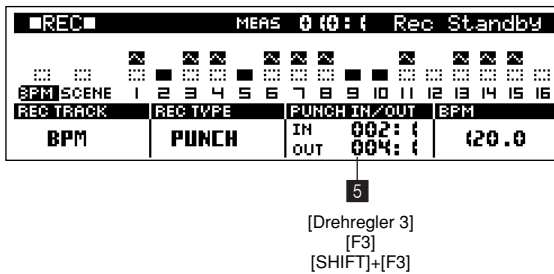
REC TYPE = REPLACE oder OVERDUB



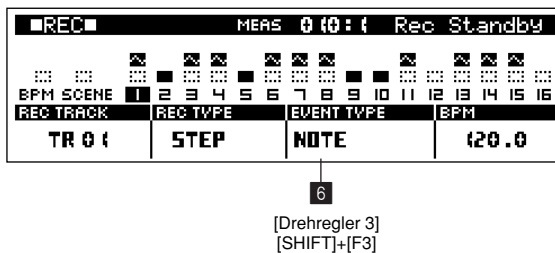
REC TYPE = GRID



REC TYPE = PUNCH



REC TYPE = STEP



- 1 REC TRACK (Spur aufnehmen)** .....[Drehregler 1]  
 [Einstellungen] TR1 – 16, MULTI, BPM, SCENE  
 TR1 – 16 ..... Wählt eine Sequenzerspur für die Aufnahme.

**MULTI** .....Gleichzeitige Aufnahme aller 16 Sequenzerspuren. Hiermit können mehrkanalige Daten von einem externen MIDI-Gerät (z. B. Sequenzer) auf einmal aufgenommen werden. Die MIDI-Kanäle 1 bis 16 werden entsprechend der Kanalnummern auf die 16 Spuren verteilt.

**BPM** .....Hier können Tempo-Daten (BPM) aufgenommen werden.

**SCENE(SCENE/MUTE)**  
 .....Hier können Umschaltungen von Szenen und Stummschaltungen von Spuren aufgenommen werden.

Wählt die Aufnahmespur.

**HINWEIS**

In der Einstellung MULTI können Sie mehrere Spuren gleichzeitig aufnehmen, z. B. von einem externen MIDI-Sequenzer, oder von einem mehrkanaligen Instrument wie einer MIDI-Gitarre.

**2 REC TYPE (Record Type – Aufnahmeart)**

..... [Drehregler 2]  
 [Einstellungen] REPLACE, OVERDUB, PUNCH, STEP, GRID

Wählt den Aufnahmemodus.

Für weitere Informationen zu den einzelnen Aufnahme Modi siehe "2. Song-Aufnahme" auf der vorhergehenden Seite.

**HINWEIS**

- Die Aufnahmearten STEP und GRID können nicht ausgewählt werden, wenn der Parameter REC TRACK auf "MULTI" eingestellt ist.
- Die Aufnahmearten OVERDUB und GRID können nicht ausgewählt werden, wenn der Parameter REC TRACK auf "BPM" eingestellt ist.
- Die Aufnahmearten STEP, OVERDUB und GRID können nicht ausgewählt werden, wenn der Parameter REC TRACK auf "SCENE" eingestellt ist.

**3 REC QUANTIZE (Aufnahmequantisierung)**

..... [Drehregler 3], [F3] → [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

[Einstellungen]  
 VALUE (Wert)

- OFF, 60  $\frac{1}{2}$  (32stel-Note), 80  $\frac{1}{4}$  (16tel-Triole), 120  $\frac{1}{3}$  (16tel-Note), 160  $\frac{1}{6}$  (Achteltriolen), 240  $\frac{1}{8}$  (Achtelnote), 320  $\frac{1}{12}$  (Vierteltriolen), 480  $\frac{1}{16}$  (Viertelnote)

**SWING**

**OFF** wenn VALUE = OFF ist  
**50% – 75%**, wenn VALUE =

60 **F**, 120 **F**, 240 **F**, 480 **J**

**66% – 83%**, wenn VALUE =

80 **F**, 160 **F**, 320 **J**

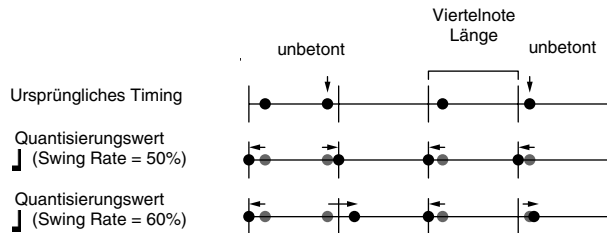
Die sogenannte Quantisierung ist eine Timing-Korrektur von Noten, die während der Aufnahme nicht exakt auf den Schlag gespielt wurden.

Die Parameter für die Aufnahmequantisierung können im Rec-Standby-Modus eingestellt werden, wenn eine der Aufnahmearten REPLACE oder OVERDUB ausgewählt ist.

Der Quantisierungsparameter VALUE gibt den kleinsten Notenwert an, auf den die jeweils nächstliegenden Noten ausgerichtet werden sollen.

Der Quantisierungsparameter SWING gibt an, um wieviel das Timing von Noten auf den geraden, unbetonten Zählzeiten (Up-Beats) verzögert werden und so ein mehr oder weniger starkes Swing-Feeling erzeugen sollen.

Wenn ein triolischer VALUE angegeben wurde, wird jeweils die letzte Note jeder Triole vom SWING-Parameter beeinflusst.



Zur Einstellung des SWING-Parameters drücken Sie [F3], um den Cursor auf SWING zu bewegen, und stellen Sie den Wert mit [Drehregler 3] ein.

**HINWEIS**

- Wenn die Aufnahmeart OVERDUB ausgewählt wurde, erfolgt die Quantisierung auch für die bestehenden Daten der Spur.
- Wenn die Aufnahmequantisierung nicht ausgeschaltet ist, werden zusätzlich zu den Noten auch alle Controller-Daten quantisiert. Benutzen Sie den Quantize-Job, um ausschließlich Notendaten zu quantisieren.

**4 Tempo**.....[Drehregler 4], [F4] → [Drehregler 4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock

Dieser Parameter hat hier die gleiche Auswirkung wie im PATTERN-Play-Modus. Siehe Seite 183 für Einzelheiten.

**5 Punch-In-Punkt, Punch-Out-Punkt**..[Drehregler 3], [F3] → [Drehregler 3], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock

Lässt sich nur einstellen, wenn REC TYPE auf "PUNCH" steht.

[Einstellungen]

IN.....001:1 – 999:4

OUT.....001:1 – 999:4

Hier können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte für die Echtzeitaufnahme im PUNCH-Modus setzen.

Bringen Sie den Cursor mit [F3] auf IN oder OUT, und stellen Sie die Werte mit [Drehregler 3] wie gewünscht ein.

Benutzen Sie z. B. erst [Drehregler 3], um den IN-Takt anzugeben, bewegen Sie dann den Cursor mit [F3] weiter und stellen Sie mit [Drehregler 3] den OUT-Takt ein. Mit [F3] können Sie dann den Cursor auf die Parameter für die IN-Zählzeit und die OUT-Zählzeit bewegen, die Sie dann wiederum mit [Drehregler 3] einstellen können.

**6 EVENT TYPE**

.....[Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

Wenn die Aufnahmeart STEP ausgewählt ist, gibt dieser Parameter die Art der aufzunehmenden Events an.

[Einstellungen] NOTE, PITCH BEND,

CC[000] – CC[119] (Controller-Event),

BPM Change

(wenn die BPM-Spur ausgewählt wurde)

NOTE ..... Es werden Notendaten aufgenommen.

PITCH BEND ..... Es werden Pitch-Bend-Daten aufgenommen.

CC[000] – CC[119] ..... Es werden die Daten des entsprechenden Controllers aufgenommen: Volume, Pan, Expression, usw.

BPM ..... Es werden Tempowechsel aufgenommen.

Gibt die Art der aufzunehmenden Daten an.

Eine numerische Eingabe ist nur bei der Eingabe von Controller-Nummern möglich.

**Echtzeitaufnahme**

Mit der Echtzeitaufnahme kann alles, was auf der Klaviatur des RS7000 gespielt wird, alle Bewegungen der zuweisbaren (Assignable) Regler sowie alle Daten, die von einem externen MIDI-Gerät stammen, in Echtzeit (d. h. "live") aufgenommen werden.

In diesem Abschnitt geht es um die Echtzeit-Aufnahmearten REPLACE (Ersetzen), OVERDUB (Überlagern) und PUNCH (Ein-/Aussteigen in die bzw. aus der Aufnahme).

**Aufnahme (REPLACE, OVERDUB) – Bedienung**

1. Schalten Sie mit [SONG] in den SONG-Play-Modus.
2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (SONG) den aufzunehmenden Song.
3. Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
4. Wählen Sie die Aufnahmespur mit [Drehregler 1] (REC TRACK).
5. Drücken Sie [MIXER], um zur "Voice Select"-Seite zu gehen und wählen Sie mit [Regler 1] (BANK) sowie [Regler 3] (PROGRAM) die benötigte Voice. Betätigen Sie anschließend [EXIT], um zur Seite der Aufnahmebereitschaft zurückzukehren.
6. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) eine der Aufnahmearten REPLACE oder OVERDUB.  
Mit [Drehregler 3] und [F3] können Sie außerdem die Aufnahmequantisierung einstellen, und mit [Drehregler 4] das Tempo (BPM).

**HINWEIS**

- Die Aufnahmearten OVERDUB und GRID können nicht ausgewählt werden, wenn der Parameter REC TRACK auf "BPM" eingestellt ist.
- Die Aufnahmearten STEP, OVERDUB und GRID können nicht ausgewählt werden, wenn der Parameter REC TRACK auf "SCENE" eingestellt ist.

7. Drücken Sie [PLAY], und beginnen Sie nach dem Vorzähler mit der Einspielung.
8. Spielen Sie Ihren Part auf der Klaviatur, auf den Velocity-Pads und bewegen Sie die zuweisbaren Regler (Assignable).

**HINWEIS**

- Voices können im Untermodus MIXER ausgewählt werden (Seite 194).
- Tempoänderungen, die Sie mit [Drehregler 4] ausführen, werden aufgenommen, wenn die BPM-Spur für die Aufnahme ausgewählt ist.
- Wenn die SCENE-Spur (Scene/Mute) ausgewählt ist, können Szenenwechsel und Stummschaltungen mit den Tasten [MEMORY 1] – [MEMORY 5] aufgenommen werden. Stummschaltungen können auch aufgenommen werden, indem Sie die [MUTE]-Taste drücken, so daß deren LED leuchtet, und dann auf der Klaviatur die gewünschten Spuren stumm- und wieder einschalten.

9. Mit der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den SONG-Play-Modus.

**HINWEIS**

Durch Drücken von [JOB] bei gehaltener [SHIFT]-Taste gelangen Sie direkt zum Phrase-Job "Undo/Redo" (Seite 213), wo Sie den letzten Aufnahmevorgang widerrufen können. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel versehentlich Material, das Sie behalten wollten, auf einer Spur im REPLACE-Modus gelöscht haben.

## Aufnahme (Punch) – Bedienung

Die Schritte 1 – 5 sind die gleichen wie bei der Replace- oder Overdub-Aufnahme (siehe oben).

6. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) die Aufnahmeart PUNCH aus.  
Setzen Sie dann mit [Drehregler 3] und Taste [F3] → [Drehregler 3] die Punch-In- und Punch-Out-Punkte.  
Wenn nötig, stellen Sie mit [Drehregler 4] den BPM-Wert ein.

7. Drücken Sie [PLAY], und beginnen Sie nach dem Vorzähler mit der Einspielung.
  - Die Aufnahme beginnt automatisch, wenn der Punch-In-Punkt erreicht ist, und stoppt, wenn der Punch-Out-Punkt erreicht ist.
 Alle Schritte von 8 an aufwärts entsprechen der Bedienung für die Replace- oder Overdub-Aufnahme (siehe oben).

## Schrittweise Aufnahme (Step Recording)

Noten, Pitch-Bend- und Controller-Daten können Schritt für Schritt aufgenommen werden.

## Aufnahme – Bedienung

1. Schalten Sie mit [SONG] in den SONG-Play-Modus.
2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (SONG) den aufzunehmenden Song.
3. Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
4. Wählen Sie die Aufnahmespur mit [Drehregler 1] (REC TRACK).
5. Drücken Sie [MIXER], um zur "Voice Select"-Seite zu gehen und wählen Sie mit [Regler 1] (BANK) sowie [Regler 3] (PROGRAM) die benötigte Voice. Betätigen Sie anschließend [EXIT], um zur Seite der Aufnahmebereitschaft zurückzukehren.
6. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) die Aufnahmeart STEP.
7. Geben Sie beim Parameter EVENT TYPE den Datentyp an, den Sie aufnehmen möchten: Noten, Pitch-Bend-Events, Controller-Events.
8. Drücken Sie [PLAY], um die Seite "STEP Recording" aufzurufen.

**HINWEIS**

Wenn die BPM-Spur für die Aufnahme ausgewählt ist, ist der Eventtyp auf BPM eingestellt und läßt sich nicht ändern.

### ● Aufnahme von Noten

9. Bewegen Sie den Zeiger mit [Drehregler 1] (POINTER) an die Stelle, an der Sie eine Note eingeben möchten, stellen Sie mit [Drehregler 2] (STEP) den Notenwert, mit [Drehregler 3] (VELOCITY) die Anschlagstärke, und mit [Drehregler 4] (GATE TIME) die klingende Notenlänge ein.
10. Geben Sie die Note mit der entsprechenden Taste auf der Klaviatur ein.  
Mit [F1] (REST) können Sie eine Pause eingeben, mit [F2] (TIE) einen Bindebogen.  
Mit den Tasten [F3] (DELETE – löschen) und [F4] (BACK DELETE – rückwärts löschen) können Sie eingegebene Noten löschen.

**HINWEIS**

Bei der schrittweisen Aufnahme werden die Noten genau dann eingegeben, wenn die Taste losgelassen wird. Wenn Sie also Akkorde eingeben, achten Sie darauf, alle einzugebenden Noten zu drücken, bevor Sie die Tasten loslassen.

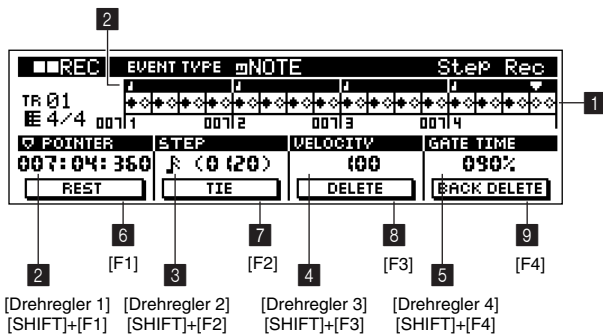
11. Wenn Sie die [PLAY]-Taste drücken, blinkt die [PLAY]-LED, und Sie können hören, wie Ihr schrittweise eingegebener Song sich entwickelt. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen und mit der schrittweisen Eingabe der Noten fortzufahren.
12. Mit der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den SONG-Play-Modus.

● **Aufnehmen von Pitch-Bend- oder Controller-Daten**

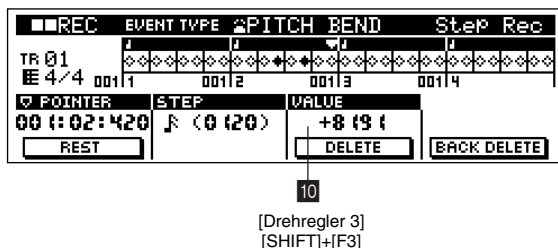
9. Bewegen Sie den Zeiger mit [Drehregler 1] (POINTER) an die Stelle, an der Sie die Daten eingeben möchten, stellen Sie mit [Drehregler 2] (STEP) die Schrittgröße für die Daten ein und stellen Sie mit [Drehregler 3] (VALUE) den Wert ein.  
Wenn Sie größere Wertänderungen vornehmen möchten, drehen Sie einen Drehregler bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um dessen Wert statt in Einerschritten in Zehnerschritten zu ändern.
10. Geben Sie die angegebenen Daten ein, indem Sie eine Taste auf der Klaviatur drücken. Alle Tasten haben die gleiche Funktion, es sei denn, es wurde mit [Drehregler 3] (VALUE) der Eintrag "KEYBOARD" ausgewählt, wodurch der eingegebene Wert von der gespielten Taste abhängt.  
Drücken Sie [F1] (REST), um eine Pause einzugeben. Die Tasten [F3] (DELETE – löschen) und [F4] (BACK DELETE – rückwärts löschen) können benutzt werden, um eingegebene Daten zu löschen.
11. Drücken Sie die [PLAY]-Taste, um zu hören, wie Ihr schrittweise aufgenommener Song jetzt klingt. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen und weitere Daten im Step-Modus einzugeben.
12. Mit der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den SONG-Play-Modus.

**Parameter dieser Anzeige**


Wenn EVENT TYPE = NOTE

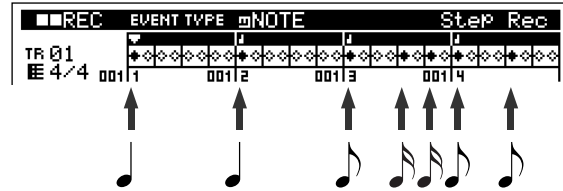


Wenn EVENT TYPE nicht NOTE ist



**1 Zählzeiten-Grafik (Beat Graph)**

Dies ist die Anzeige, in der Noten während der schrittweisen Aufnahme "plaziert" werden.  
Wenn das Taktmaß 4/4 ist, wird die Anzeige in 4 Zählzeiten (einen Takt) unterteilt.  
Jeder der rautenförmigen Markierungen in der Anzeige repräsentiert einen 32<sup>stel</sup> Schlag (jede der Viertelnoten-Einteilungen ist in 8 32<sup>stel</sup>-Schläge bzw. -Zählzeiten unterteilt).  
Beispiel: Wenn das folgende rhythmische Pattern  im 4/4-Takt eingegeben wird, sieht die Anzeige etwa wie in der folgenden Abbildung aus.



**2 POINTER ....[Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Ziffernblock**

Wählt die Eingabeposition für die Daten.  
Der dreieckige Zeiger (Pointer) über der Zählzeiten-Grafik zeigt die Eingabeposition.  
Wenn Sie den [Drehregler 1] betätigen, bewegt sich der Zeiger entsprechend nach links oder rechts.  
Benutzen Sie [SHIFT] + [F1] → Ziffernblock für die direkte Eingabe einer Taktnummer.

**3 STEP (Step Time)**

.....[Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock

[Einstellungen]

Einstellmöglichkeiten mit diesem Drehregler

0001 – 0059, 32<sup>stel</sup>Note, 16<sup>tel</sup>-Triole, 16<sup>tel</sup>-Note, Achteltriole, Achtelnote, Vierteltriole, Vierteltriole, halbe Note, ganze Note

Einstellmöglichkeiten mit dem Ziffernblock

0001 – 9999 Clock-Impulse

Gibt die Länge der einzugebenden Note oder Pause an.  
Wenn einer der Eventtypen PB oder CC ausgewählt ist, gibt dieser Parameter die Schrittweite an:  
Der Abstand der Schritte, um die der Zeiger sich zur nächsten Position bewegt, nachdem ein Event eingegeben wurde.

**4 Velocity**

.....[Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

[Einstellungen] 001 – 127, RND1 – RND4 (Random – Zufall)

Gibt den Velocity-Wert an, mit dem die Note eingegeben wird.  
Der eingestellte Wert (1 – 127) ist der Wert der MIDI-Velocity.  
Wenn eine der Zufallseinstellungen (RND1 – RND4) ausgewählt wird, wird ein zufälliger Velocity-Wert gewählt.

**5 GATE TIME (Notenlänge)**

.....[Drehregler 4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock

[Einstellungen] 001% – 200%

Wählt die klingende Notenlänge, um z. B. legato oder staccato gespielte Noten zu erzeugen.

“Gate Time” bezeichnet die Dauer, die eine Note gespielt wird bzw. erklingt. Die gleiche Viertelnote kann mit einer langen “Gate Time” legato an die nächste Note anschließen, mit einer kurzen “Gate Time” erhalten Sie einen Staccato-Effekt.

Die klingende Notenlänge wird als prozentualer Anteil des tatsächlichen Notenwertes (Viertel, Achtel etc.) angegeben.

Die Einstellung 50% erzeugt ein Staccato, Werte zwischen 80% und 90% erzeugen “normale” Notenlängen, und der Wert 99% erzeugt den Legato-Effekt bzw. einen Bindebogen.

## 6 REST .....[F1]

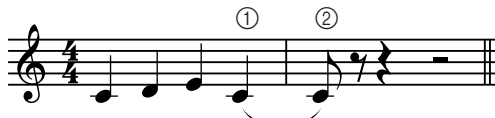
Drücken Sie [F1], um eine Pause mit der angegebenen Schrittweite einzugeben. Der Zeiger springt zur nächsten Eingabeposition. Pausen erscheinen nicht in der Anzeige.

### HINWEIS

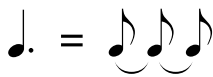
Es gibt keinen eigentlichen Datentyp, der Pausen darstellt. Wenn eine “Pause” eingegeben wird, springt der Zeiger einfach auf die nächste Eingabeposition und hinterläßt dabei eine Pause.

## 7 TIE (Haltebogen).....[F2]

Wenn [F2] gedrückt wird, um einen Haltebogen einzugeben, wird die vorangegangene Note so verlängert, daß die gesamte Schrittweite ausgefüllt wird. Beispiel: In der folgenden Phrase wird die Note ① mit der Viertelnoten-Schrittweite eingegeben. Wenn die Schrittweite dann auf Achtelnoten geändert und [F2] gedrückt wird, wird die Note ② eingegeben.



Mittels der TIE-Funktion können auch punktierte Noten erzeugt werden. Um z. B. eine punktierte Viertelnote zu erzeugen, ändern Sie die Schrittweite auf 8<sup>tel</sup>-Note, und drücken Sie dann zweimal [F2].



## 8 DELETE (löschen) .....[F3]

Löscht alle Noten an der aktuellen Zeigerposition. Drehen Sie am [Drehregler 1] (POINTER) bei gehaltener Taste [F3], um alle Events zu löschen, die der Zeiger überstreicht.

## 9 BACK DELETE (rückwärts löschen).....[F4]

Bewegt den Zeiger um einen Schritt rückwärts und löscht alle Noten an dieser Position.

### HINWEIS

Versehentlich eingegebene Noten können gelöscht werden, indem Sie sofort nach der Eingabe (und bevor Sie den Step-Time-Wert geändert haben) [F4] drücken.

## 10 VALUE ..... [Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

[Einstellungen]

PITCH BEND (Tonhöhenverschiebung)

-8192 – +8191, KEYBOARD

## CC

000 – 127, KEYBOARD

## BPM

001,0 – 300,0

Stellt den Wert der einzugebenden Daten ein.

Wenn KEYBOARD ausgewählt ist, kann der Wert direkt über die RS7000-Klaviatur eingegeben werden.

### [Vorgehensweise]

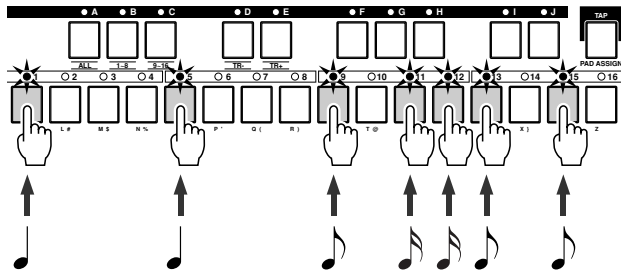
Die Werteingabe entspricht der Bedienung im PATTERN-Modus (Seite 82).

## Schrittweise Aufnahme im Raster (Grid Step)

Wie bei der schrittweisen Aufnahme können mit der schrittweisen Aufnahme im Raster die aufzunehmenden Noten nacheinander in einem Song aufgenommen werden. Bei der schrittweisen Aufnahme im Raster wird die Tonhöhe der Noten jedoch zuerst angegeben, und die zeitliche Eingabeposition wird dann per Klaviatur eingegeben. Diese Aufnahmemethode eignet sich besonders für die Eingabe von Schlagzeug-Patterns oder rhythmischen Sequenzen, bei denen mehrere Noten der gleichen Tonhöhe aufeinanderfolgen.

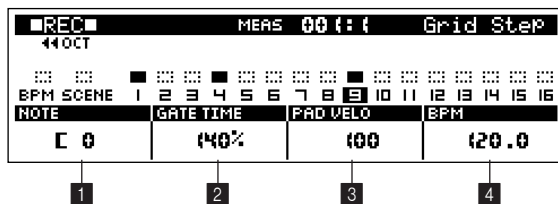
## Aufnahme – Bedienung

1. Schalten Sie mit [SONG] in den SONG-Play-Modus.
2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (SONG) den aufzunehmenden Song.
3. Drücken Sie [REC], um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
4. Wählen Sie die aufzunehmende BPM-Spur mit [Drehregler 1] (REC TRACK).
5. Drücken Sie [MIXER], um zur “Voice Select”-Seite zu gehen und wählen Sie mit [Regler 1] (BANK) sowie [Regler 3] (PROGRAM) die benötigte Voice. Betätigen Sie anschließend [EXIT], um zur Seite der Aufnahmebereitschaft zurückzukehren.
6. Wählen Sie mit [Drehregler 2] (REC TYPE) die Aufnahmeart GRID.
7. Drücken Sie [PLAY]; es erscheint die “Grid Step”-Anzeige für die schrittweise Aufnahme im Raster.
8. Stellen Sie die Tonhöhe der einzugebenden Noten mit [Drehregler 1] (NOTE) ein. Wenn nötig, stellen Sie mit [Drehregler 2] (GATE TIME) die Notenlänge und mit [Drehregler 3] (VELOCITY) einen Wert für die Anschlagstärke ein.
9. Geben Sie auf der Klaviatur den zeitlichen Eingabepunkt der Note im Raster ein.  
Das Raster teilt einen Takt in 16<sup>tel</sup>-Noten ein, und die 16 weißen Tasten auf der Klaviatur entsprechen jeweils einer dieser Rasterpositionen. Die weiße Taste ganz links gibt eine Note auf der ersten Zählzeit des Taktes ein, die fünfte der weißen Tasten (H) gibt (im 4/4-Takt) eine Note genau auf der zweiten Zählzeit ein, und so weiter. Jedesmal, wenn eine weiße Taste gedrückt wird, leuchtet deren LED auf, und eine Note wird im Raster eingefügt. Drücken Sie die gleiche Taste nochmals, so daß deren LED erlischt, um die Note an dieser Position zu löschen.  
Wenn das gewählte Taktmaß mehr als 4 Zählzeiten pro Takt besitzt (beispielsweise ein 5/4-Takt), können Noten vom fünften Schlag an aufwärts eingegeben werden, nachdem die [OCT UP]-Taste gedrückt wurde. Drücken Sie [OCT DOWN], um wieder zu den Schlägen 1 bis 4 zu gelangen.  
Dieses rhythmische Pattern kann im 4/4-Takt z. B. wie folgt eingegeben werden ( ).



10. Mit den Tasten [◀◀] und [▶▶] können Sie zum vorherigen oder nächsten Takt schalten.
11. Wenn Sie die [PLAY]-Taste drücken, blinkt die [PLAY] LED, und Sie können hören, wie Ihr schrittweise im Raster aufgenommener Song jetzt klingt. Drücken Sie [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen und weitere Daten im Grid-Step-Modus einzugeben.
12. Mit der [STOP]-Taste stoppen Sie die Aufnahme und schalten zurück in den SONG-Play-Modus.

### Parameter dieser Anzeige



- 1 [Drehregler 1]
- 2 [Drehregler 2]
- 3 [Drehregler 3]
- 4 [Drehregler 4], [F4], [SHIFT]+[F2], [SHIFT]+[F3], [SHIFT]+[F4]

#### 1 HINWEIS .....[Drehregler 1]

##### [Einstellungen] C-2 – G8

Gibt die Tonhöhe der einzugebenden Noten an. Neben [Drehregler 1] kann bei gehaltener [SHIFT]-Taste auch die Klaviatur für die Angabe der Tonhöhe benutzt werden.

#### 2 GATE TIME (Notenlänge)

.....[Drehregler 2], [SHIFT]+[F2] → Ziffernblock  
 [Einstellungen] 001% – 999%

Bestimmt die klingende Notenlänge als Prozentwert von 16<sup>tel</sup>-Notenschritten. Einstellungen unterhalb 99% erzeugen Noten kürzer als 16<sup>tel</sup>-Noten und somit ein Staccato-Feeling. Werte von 101% und höher erzeugen einen Haltebogen.

#### 3 Velocity

.....[Drehregler 3], [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock

Hat die gleiche Auswirkung wie der gleichnamige Parameter bei der schrittweisen Aufnahme. Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Schrittweise Aufnahme" auf Seite 188.

#### 4 Tempo

.....[Drehregler 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Ziffernblock

Hat die gleiche Auswirkung wie der gleichnamige Parameter im Pattern-Play-Modus. Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Song-Wiedergabe" auf Seite 183.

### 3. Einem Pattern Groove hinzufügen

Die GROOVE-Funktion kann benutzt werden, Patterns mehr Feeling und "Groove" zu verleihen.

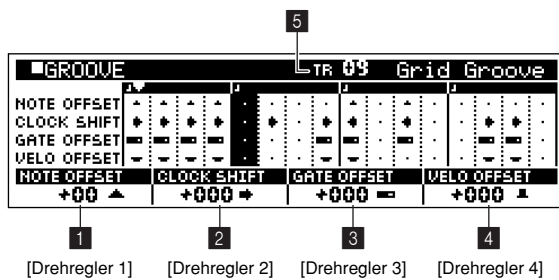
Dies wird erreicht durch Veränderung des Timings, der klingenden Notenlänge und der Velocity-Werte der Noten auf einem einfach zu bedienenden Raster. Mit der GROOVE-Funktion können Sie die Atmosphäre Ihres Songs stark beeinflussen. Verleihen Sie nüchtern klingenden Patterns mehr Biß, und gestalten Sie Ihre Grooves musikalischer.

Drücken Sie die [GROOVE]-Taste, während Sie sich im SONG-Play-Modus befinden, um die Seite "Grid Groove" zu erreichen.

Die Groove-Funktionen entsprechen denen des PATTERN-Modus (Seite 85).

#### Parameter dieser Anzeige

[SONG] → [GROOVE]



- 1 NOTE OFFSET .....[Drehregler 1]
- 2 CLOCK SHIFT .....[Drehregler 2]
- 3 GATE OFFSET .....[Drehregler 3]
- 4 VELO OFFSET (Velocity-Versatz) .....[Drehregler 4]
- 5 TR (Track)

# 4. Abspieleffekte

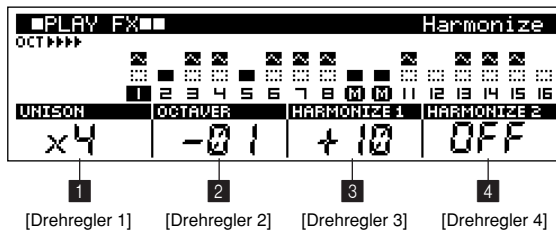
Abspieleffekte können benutzt werden, um vorübergehend Parameter wie Gate Time und Velocity zu ändern, oder um Effekte wie "Harmonisierung" hinzuzufügen, um die Klangfülle und die Klangtiefe des Sounds während der Song-Wiedergabe zu erweitern. Abspieleffekte werden in dieser Unterbetriebsart eingestellt. Es stehen drei Seiten zur Verfügung: "Harmonize", "Note" und "Timing".

Drücken Sie im SONG-Play-Modus die Taste [PLAY FX], um die Abspieleffekte aufzurufen. Die Funktionen der Abspieleffekte entsprechen denen des PATTERN-Modus (Seite 87).

## Parameter dieser Anzeige

### [1] Harmonize-Seite

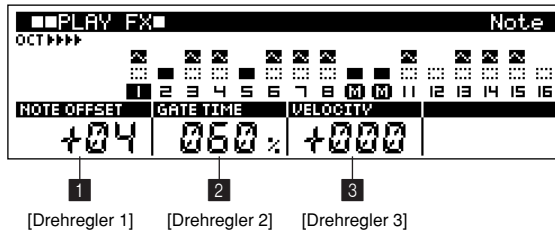
[SONG] → [PLAY FX]



- 1 UNISON .....[Drehregler 1]
- 2 OCTAVER .....[Drehregler 2]
- 3 HARMONIZE 1 .....[Drehregler 3]
- 4 HARMONIZE 2 .....[Drehregler 4]

### [2] Note-Seite

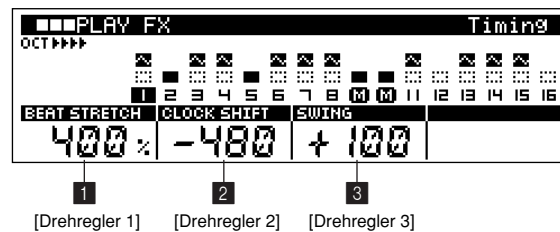
[SONG] → [PLAY FX] × 2



- 1 NOTE OFFSET ..... [Drehregler 1]
- 2 GATE TIME ..... [Drehregler 2]
- 3 VELO OFFSET (Velocity-Versatz) .... [Drehregler 3]

### [3] Timing-Seite

[SONG] → [PLAY FX] × 3



- 1 BEAT STRETCH ..... [Drehregler 1]
- 2 CLOCK SHIFT ..... [Drehregler 2]
- 3 SWING ..... [Drehregler 3]



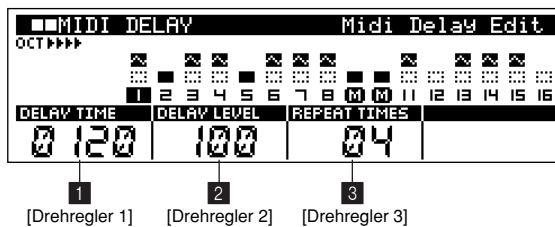
## 5. MIDI Delay

Diese Unterbetriebsart kann benutzt werden, um einen speziellen MIDI-Delay-Effekt auf einen Song anzuwenden. Ein MIDI-Delay arbeitet in der Weise, daß eine Kopie der Originaldaten erzeugt wird, die ein- oder mehrmals nach der Wiedergabe der Originaldaten abgespielt werden und so den Klang eines normalen Delay-Effektes simulieren. Das MIDI-Delay hat jedoch einige Spezialfunktionen, die mit gewöhnlichen Delay-Effekten nicht möglich sind. Es gibt zwei Seiten: "MIDI Delay" und "Feedback". Drücken Sie vom SONG-Play-Modus aus die [MIDI DELAY]-Taste, um die MIDI-Delay-Seiten zu erreichen. Die Funktionen des MIDI-Delays entsprechen denen des PATTERN-Modus (Seite 90).

### Parameter dieser Anzeige

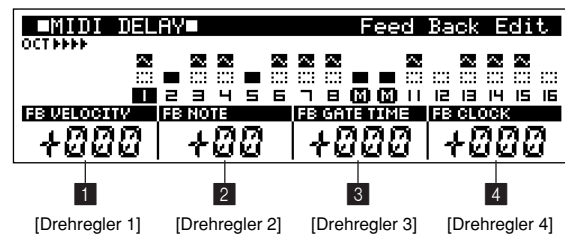
#### [1] Seite "MIDI Delay"

[SONG] → [MIDI DELAY]



- 1 DELAY TIME .....[Drehregler 1]
- 2 DELAY LEVEL .....[Drehregler 2]
- 3 REPEAT TIMES .....[Drehregler 3]

#### [2] Feedback-Seite



- 1 FB VELOCITY (Feedback Velocity) . [Drehregler 1]
- 2 FB NOTE (Feedback Note) ..... [Drehregler 2]
- 3 FB GATE TIME (Feedback Gate Time)..... [Drehregler 3]
- 4 FB CLOCK (Feedback Clock)..... [Drehregler 4]

## 6. Einstellen der Lautstärke und der Effekte für jede Spur (Mixer)

Diese Unterbetriebsart wird benutzt, um die Lautstärken, Effektanteile und andere Parameter jeder Spur für die Song-Wiedergabe einzustellen. Es sind vier Seiten vorhanden: "Voice Select", "Vol/Pan/Out", "EQ" und "Effect Send Level". Die Equalizer-Parameter befinden sich auf zwei Unterseiten, die mit den Tasten [F1] und [F4] erreicht werden können.

Drücken Sie im SONG-Play-Modus die [MIXER]-Taste, um die MIXER-Seite "Voice Select" (Voice-Auswahl) aufzurufen.

Die Funktionen des Mixers entsprechen denen des PATTERN-Modus (Seite 93).

### Parameter dieser Anzeige

#### [1] Voice-Select-Seite

[SONG] → [MIXER]

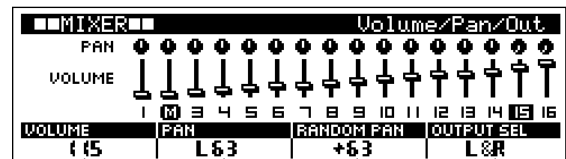


1 [Drehregler 1]                      2 [Drehregler 3]                      3 [Drehregler 4]

- 1 BANK MSB (Voice Bank MSB) .....[Drehregler 1]
- 2 PROGRAM (Programm-Nummer) .....[Drehregler 3]
- 3 HOLD (Voice Parameter Hold).....[Drehregler 4]

#### [2] Volume/Pan/Out-Seite

[SONG] → [MIXER] × 2



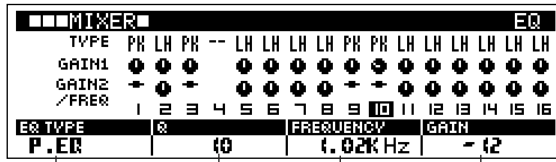
1 [Drehregler 1]                      2 [Drehregler 2]                      3 [Drehregler 3]                      4 [Drehregler 4]

- 1 VOLUME ..... [Drehregler 1]
- 2 PAN ..... [Drehregler 2]
- 3 RANDOM PAN ..... [Drehregler 3]
- 4 OUTPUT SEL (Output Select)..... [Drehregler 4]

[3] Equalizer-Seite

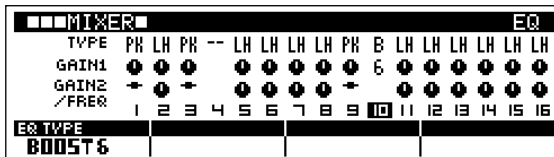
[SONG] → [MIXER] × 3

EQ TYPE = P.EQ

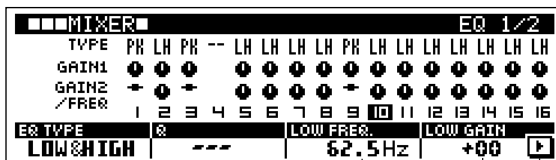


1 [Drehregler 1]      2 [Drehregler 2]      3 [Drehregler 3]      4 [Drehregler 4]

EQ TYPE = BOOST



EQ TYPE = LOW&HIGH



5 [Drehregler 3]      6 [Drehregler 4]      [F4]



[F1]      7 [Drehregler 2]      8 [Drehregler 3]

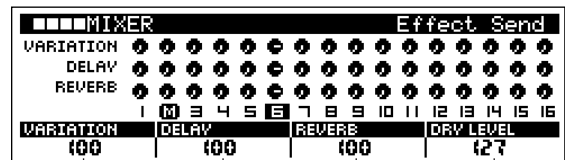
EQ TYPE = THRU



- 1 EQ TYPE ..... [Drehregler 1]
- 2 Q (Bandbreite) ..... [Drehregler 2]
- 3 FREQUENCY (Frequenz) ..... [Drehregler 3]
- 4 GAIN (Output Select) ..... [Drehregler 4]
- 5 LOW FREQ. (Baßfrequenz) ..... [Drehregler 3]
- 6 LOW GAIN (Baßpegel) ..... [Drehregler 4]
- 7 HIGH FREQ. (Höhenfrequenz) ..... [Drehregler 2]
- 8 HIGH GAIN (Höhenpegel) ..... [Drehregler 3]

[4] Effect-Send-Seite

[SONG] → [MIXER] × 4



1 [Drehregler 1]      2 [Drehregler 2]      3 [Drehregler 3]      4 [Drehregler 4]

- 1 VARIATION ..... [Drehregler 1]
- 2 DELAY ..... [Drehregler 2]
- 3 REVERB ..... [Drehregler 3]
- 4 DRY LEVEL ..... [Drehregler 4]

# 7. Voice-Bearbeitung (Voice Edit)

In dieser Unterbetriebsart können die Voices jeder Spur des Songs bearbeitet werden. Sie können den Höhenanteil, die Attack-Zeit und viele andere Parameter verändern, um Ihren eigenen Sound zu erzeugen. Es gibt 5 Hauptseiten: LFO, Portamento, Pitch, EG (Envelope Generator) und Filter. Die LFO- und EG-Seiten haben jeweils drei Unterseiten, die über die Tasten [F1] und [F4] erreicht werden können.

Drücken Sie im SONG-Play-Modus die Taste [VOICE EDIT], um die VOICE-EDIT-Seite "LFO" aufzurufen. Die Funktionen der Voice-Bearbeitung entsprechen denen des PATTERN-Modus (Seite 97).

## Parameter dieser Anzeige

### [1] LFO-Seite

[SONG] → [VOICE EDIT]

1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4] [F4]

[F1] 5 [Drehregler 1]    6 [Drehregler 2]    7 [Drehregler 3]    8 [Drehregler 4] [F4]

[F1] 9 [Drehregler 1]    10 [Drehregler 2]    11 [Drehregler 3]    12 [Drehregler 4]    13 [Drehregler 4] [F4]

- 1 KEY ON RESET (Zurückstellen bei Anschlag).....[Drehregler 1]
- 2 BPM SYNC (BPM-Synchronisation).....[Drehregler 2]
- 3 LFO SPEED (LFO-Geschwindigkeit).....[Drehregler 3]
- 4 LFO PHASE.....[Drehregler 4]
- 5 AMP DEPTH (Amplituden-Anteil).....[Drehregler 1]

- 6 FILTER DEPTH (Filter-Anteil)..... [Drehregler 2]
- 7 AMP DEPTH (Amplituden-Anteil)..... [Drehregler 3]
- 8 LFO WAVE (LFO-Wellenform)..... [Drehregler 4]
- 9 SLOPE (Glättung) ..... [Drehregler 1]
- 10 STEP/TOTAL .....[Drehregler 2], [F2] → [Drehregler 2]
- 11 STEP VALUE (Schrittweite) ..... [Drehregler 3]
- 12 TEMPLATE (Schablone)..... [Drehregler 4]
- 13 RANDOM (zufällig)..... [F4]

### [2] Portamento-Seite

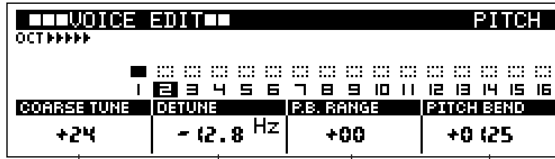
[SONG] → [VOICE EDIT] × 2

1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]

- 1 MONO/POLY ..... [Drehregler 1]
- 2 PORTAMENTO SW (Portamento Switch)..... [Drehregler 2]
- 3 PORTAMENTO TIME ..... [Drehregler 3]

[3] Pitch-Seite

[SONG] → [VOICE EDIT] × 3



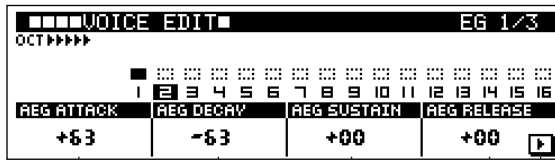
1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4]

- 1 **COARSE TUNE (Grobstimmung)** .....[Drehregler 1]
- 2 **DETUNE (Feinstimmung)**.....[Drehregler 2]
- 3 **P.B. RANGE (Pitch-Bend-Bereich)** ...[Drehregler 3]
- 4 **PITCH BEND**.....[Drehregler 4]

[4] EG-Seite

[SONG] → [VOICE EDIT] × 4

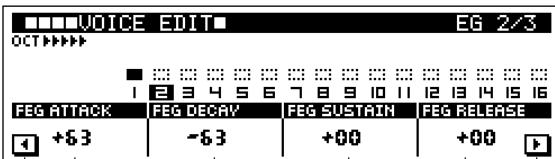
■ AEG-Seite



1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4] [F4]

- 1 **AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack)** .....[Drehregler 1]
- 2 **AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay)**.....[Drehregler 2]
- 3 **AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain)**.....[Drehregler 3]
- 4 **AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release)**.....[Drehregler 4]

■ FEG-Seite

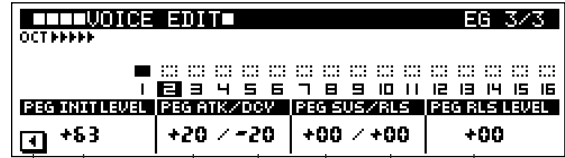


[F1] 1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4] [F4]

- 1 **FEG ATTACK (Filter Envelope Generator Attack)** .....[Drehregler 1]

- 2 **FEG DECAY (Filter Envelope Generator Decay)**..... [Drehregler 2]
- 3 **FEG SUSTAIN (Filter Envelope Generator Sustain)**..... [Drehregler 3]
- 4 **FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release)**..... [Drehregler 4]

■ PEG-Seite

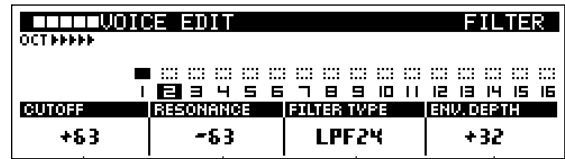


[F1] 1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2] [F2]    3 [Drehregler 3] [F3]    4 [Drehregler 4]    5    6

- 1 **PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level)** ..... [Drehregler 1]
- 2 **PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack)** ..... [Drehregler 2]
- 3 **PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay)** ..... [F2] → [Drehregler 2]
- 4 **PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain)** ..... [Drehregler 3]
- 5 **PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release)** ..... [F3] → [Drehregler 3]
- 6 **PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level)** ..... [Drehregler 4]

[5] Filter-Seite

[SONG] → [VOICE EDIT] × 5



1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4]

- 1 **CUTOFF (Filter-Grenzfrequenz)** ..... [Drehregler 1]
- 2 **RESONANCE**..... [Drehregler 2]
- 3 **FORMAT TYPE** ..... [Drehregler 3]
- 4 **Regler ENV. DEPTH** ..... [Drehregler 4]

## 8. Effekte hinzufügen

Im Effekt-Modus können Sie Effekte für die Songwiedergabe auswählen und die Effekte wie gewünscht einstellen. Es sind vier Seiten vorhanden: "Effect Type", "Variation Parameters", "Delay/Chorus Parameters" und "Reverb Parameters". Die Variation-Parameter befinden sich auf 5, die Delay/Chorus-Parameter auf 4 und die Reverb-Parameter auf 3 Unterseiten, die jeweils mit den Tasten [F1] und [F4] erreicht werden können. Drücken Sie im SONG-Play-Modus die Taste [EFFECT], um in den EFFECT-Modus zu schalten. Die Effekt-Funktionen sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 104).

### Parameter dieser Anzeige

#### [1] Seite "Effect Type"

[SONG] → [EFFECT]

EFFECT TYPE			
1 VARIATION TYPE	2 DELAY TYPE	3 REVERB TYPE	
062 AMP SIM	21 TMP-DLY	03 ROOM	

1 [Drehregler 1]
2 [Drehregler 2]
3 [Drehregler 3]

- 1 VARIATION TYPE.....[Drehregler 1]
- 2 DELAY TYPE.....[Drehregler 2]
- 3 REVERB TYPE.....[Drehregler 3]

#### [2] Seite "Variation Parameter"

[SONG] → [EFFECT] × 2

VARIATION PARAMETER			
1 DRIVE	2 LFF	3 OUTPUT LEVEL	4 EDGE
30	9.0KHz	70	120

1 [Drehregler 1]
2 [Drehregler 2]
3 [Drehregler 3]
4 [Drehregler 4]
[F4]

VARIATION PARAMETER			
SEND VAR. TO DELAY	SEND VAR. TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
000	000	064	CENTER

5 [Drehregler 1]
6 [Drehregler 2]
7 [Drehregler 3]
8 [Drehregler 4]

- 1 - 4 EFFECT PARAMETERS .....[Drehregler 1] - [Drehregler 4]
- 5 SEND VAR. TO DELAY .....[Drehregler 1]
- 6 SEND VAR. TO REVERB ..... [Drehregler 2]
- 7 RETURN LEVEL..... [Drehregler 3]
- 8 PAN (Variation Pan)..... [Drehregler 4]

[3] Parameter-Seite "Delay/Chorus"

[SONG] → [EFFECT] × 3

DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE DELAY LR			
1 DELAY TIME L	2 DELAY TIME R	3 FEEDBACK TIME L	4 FEEDBACK TIME R
300.0ms	500.0ms	300.0ms	300.0ms

1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4]    [F4]

DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE DELAY LR			
	SEND DELAY TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
[F1]	000	064	CENTER

5 [Drehregler 2]    6 [Drehregler 3]    7 [Drehregler 4]

1 – 4 EFFECT PARAMETERS

.....[Drehregler 1] – [Drehregler 4]

5 SEND DELAY TO REVERB.....[Drehregler 2]

6 RETURN LEVEL.....[Drehregler 3]

7 PAN (Delay Pan).....[Drehregler 4]

[4] Parameter-Seite "Reverb"

[SONG] → [EFFECT] × 4

REVERB PARAMETER			
EFFECT TYPE ROOM			
1 REVERB TIME	2 INITIAL DELAY	3 REVERB DELAY	4 ER/REV
00.8s	025.3ms	000.0ms	E=R

1 [Drehregler 1]    2 [Drehregler 2]    3 [Drehregler 3]    4 [Drehregler 4]    [F4]

REVERB PARAMETER			
EFFECT TYPE ROOM			
3 FEEDBACK LEVEL	4 FEEDBACK HIGH DAMP	RETURN LEVEL	PAN
+00	0.8	064	CENTER

[F1]    5 [Drehregler 3]    6 [Drehregler 4]

1 – 4 EFFECT PARAMETERS

.....[Drehregler 1] – [Drehregler 4]

5 RETURN LEVEL..... [Drehregler 3]

6 PAN (Reverb Pan)..... [Drehregler 4]

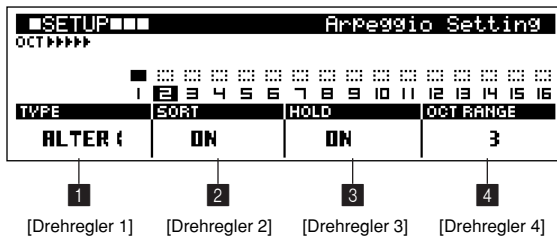
## 9. Einstellungen für Arpeggio und die zuweisbaren Drehregler (Assignable) – Setup

In diesem Untermodus können Arpeggios, die zuweisbaren Drehregler und weitere Funktionen des RS7000 eingerichtet werden. Es sind vier Seiten vorhanden: "Arpeggio", "A/D Setup", "Knob Assign" und "MIDI Out Ch". Die A/D-Setup-Parameter befinden sich auf 3 Unterseiten, die mit den Tasten [F1] und [F4] erreicht werden können. Wenn Sie den SETUP-Modus aufrufen wollen, drücken Sie in der Betriebsart SONG Play die Taste [SETUP]. Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 107).

### Parameter dieser Anzeige

#### [1] Seite "Arpeggio Setting"

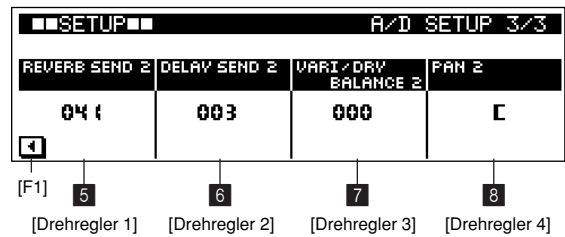
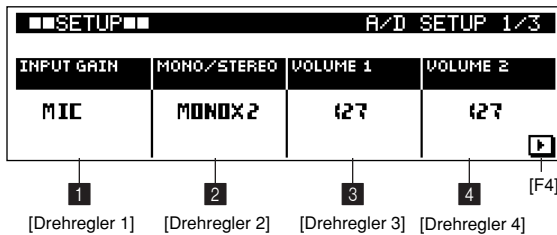
[SONG] → [SETUP]



- 1 TYPE.....[Drehregler 1]
- 2 SORT (sortieren) .....[Drehregler 2]
- 3 HOLD.....[Drehregler 3]
- 4 OCT RANGE (Oktavbereich).....[Drehregler 4]

#### [2] Seite "A/D Setup"

[SONG] → [SETUP] × 2



- 1 INPUT GAIN ..... [Drehregler 1]
- 2 MONO/STEREO ..... [Drehregler 2]
- 3 VOLUME 1 ..... [Drehregler 3]
- 4 VOLUME 2 ..... [Drehregler 4]
- 5 REVERB SEND LEVEL 1/2..... [Drehregler 1]
- 6 DELAY SEND LEVEL 1/2 ..... [Drehregler 2]
- 7 VARIATION/DRY BALANCE 1/2 ..... [Drehregler 3]
- 8 PAN 1/2 ..... [Drehregler 4]



[3] Seite "Knob Assign"

[SONG] → [SETUP] × 3

Knob Assign		
Knob Select	Parameter (MIDI OUT)	Track
01 BeatStretch	BeatStretch (-----)	AUTO
02 ClockShift	ClockShift (-----)	AUTO
03 Swing	Swing (-----)	AUTO
04 GateTime	GateTime (-----)	AUTO
05 MidiDelay	DiyLevel (-----)	AUTO

1 [Drehregler 1]      2 [Drehregler 2]      3 [Drehregler 4]

- 1 KNOB SELECT .....[Drehregler 1]
- 2 PARAMETER (MIDI OUT) .....[Drehregler 2]
- 3 TRACK.....[Drehregler 4]

[4] Seite "Out Channel"

[SONG] → [SETUP] × 4

Out Channel		
OUT SELECT	OUT CHANNEL	TR
MIDI 1	02	02

1 [Drehregler 3]      2 [Drehregler 4]      3

- 1 OUT SELECT .....[Drehregler 3]
- 2 OUT CHANNEL.....[Drehregler 4]
- 3 TR (Track)

# 10. Master EQ und Effekte

Im Untermodus MASTER können Sie auf die Parameter des 4-Band-Master-EQ zugreifen, mit denen der Gesamtklang eingestellt wird, sowie auf die Master-Effektparameter.

Die Seite "Master EQ" verfügt über drei Unterseiten, die Seite "Master Effect" über fünf Unterseiten, die jeweils über die Tasten [F1] und [F4] aufgerufen werden.

Drücken Sie im SONG-Play-Modus die Taste [MASTER], um in den MASTER-Modus zu schalten.

Master-Einstellungen betreffen alle Styles und Songs.

Die Funktionen und Einzelheiten von Master EQ und Effekt sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 111).

**HINWEIS**

Die Funktionen und Einzelheiten von Master EQ und Effekt sind identisch mit denen von "Kapitel 2: Der Pattern-Modus" (Seite 111).

### Parameter dieser Anzeige

[1] Seite "Master EQ"

[SONG] → [MASTER]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-00dB	+12dB
1	2	3	4 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 2/3			
LOW FREQUENCY	MID 1 FREQUENCY	MID 2 FREQUENCY	HIGH FREQUENCY
50Hz	500Hz	2.0kHz	16.0kHz
4 [F1]	5	6	7 8 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 3/3			
LOW Q	MID 1 Q	MID 2 Q	HIGH Q
01.0	02.0	10.0	01.0
4 [F1]	9	10	11 12
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

- 1 LOW GAIN (Baßpegel)..... [Drehregler 1]
- 2 MID1 GAIN (Mittenpegel 1)..... [Drehregler 2]
- 3 MID2 GAIN (Mittenpegel 2)..... [Drehregler 3]
- 4 HIGH GAIN (Höhenpegel)..... [Drehregler 4]
- 5 LOW FREQUENCY (Baßfrequenz)... [Drehregler 1]
- 6 MID1 FREQUENCY (Mittenfrequenz 1)  
..... [Drehregler 2]
- 7 MID2 FREQUENCY (Mittenfrequenz 2)  
..... [Drehregler 3]
- 8 HIGH FREQUENCY (Höhenfrequenz)  
..... [Drehregler 4]
- 9 LOW Q..... [Drehregler 1]
- 10 MID1 Q..... [Drehregler 2]
- 11 MID2 Q..... [Drehregler 3]
- 12 HIGH Q..... [Drehregler 4]

[2] Seite "Master Effect"

[SONG] → [MASTER] × 2

MASTER EFFECT 1/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 KNOB 1 ASSIGN	2 KNOB 2 ASSIGN	3 KNOB 3 ASSIGN	4 KNOB 4 ASSIGN
DRY/WET BALANCE	FREQUENCY COURSE	LFO SPEED	ER HIGH GAIN
2	3	4	5 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

MASTER EFFECT 2/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 CARRIER FREQ COURSE	2 CARRIER FREQ FINE	3 HPF	4 LPF
2.29KHz	48	53Hz	1.8KHz
6	7	8	9 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

MASTER EFFECT 3/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
5 LFO WAVE	6 LFO SPEED	7 LFO DEPTH	8 DRY/WET BALANCE
SINE	100	12	D 12%W
10	11	12	13 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

MASTER EFFECT 4/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
9 ER LOW FREQ	10 ER LOW GAIN	11 ER HIGH FREQ	12 ER HIGH GAIN
36Hz	+12dB	1.8KHz	+00dB
14	15	16	17 [F4]
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

MASTER EFFECT 5/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
18	19	20	21
[Drehregler 1]	[Drehregler 2]	[Drehregler 3]	[Drehregler 4]

- 1 EFFECT TYPE .....[MASTER EFFECT Select Knob]
- 2 KNOB1 ASSIGN ..... [Drehregler 1]
- 3 KNOB2 ASSIGN ..... [Drehregler 2]
- 4 KNOB3 ASSIGN ..... [Drehregler 3]
- 5 KNOB4 ASSIGN ..... [Drehregler 4]
- 6 Effektparameter 1 ..... [Drehregler 1]
- 7 Effektparameter 2 ..... [Drehregler 2]
- 8 Effektparameter 3 ..... [Drehregler 3]
- 9 Effektparameter 4 ..... [Drehregler 4]
- 10 Effektparameter 5 ..... [Drehregler 1]
- 11 Effektparameter 6 ..... [Drehregler 2]
- 12 Effektparameter 7 ..... [Drehregler 3]
- 13 Effektparameter 8 ..... [Drehregler 4]
- 14 Effektparameter 9 ..... [Drehregler 1]
- 15 Effektparameter 10 ..... [Drehregler 2]
- 16 Effektparameter 11 ..... [Drehregler 3]
- 17 Effektparameter 12 ..... [Drehregler 4]
- 18 Effektparameter 13 ..... [Drehregler 1]
- 19 Effektparameter 14 ..... [Drehregler 2]
- 20 Effektparameter 15 ..... [Drehregler 3]
- 21 Effektparameter 16 ..... [Drehregler 4]

## 11. Auf Speicherkarten oder Datenträger speichern

Im Untermodus **SAVE** können Sie Daten auf Standard-Speicherkarten – erhältlich in vielen Elektronik- und Computerefachgeschäften – oder SCSI-Datenträgern (wie Festplatten, MO-Medien usw.) speichern.

Es sind fünf Seiten vorhanden: **Save** (Speichern), **Export** (Exportieren), **Rename** (Umbenennen), **Delete** (Löschen) und **Format** (Formatieren).

Drücken Sie in der Betriebsart **SONG Play [SAVE]**, um den Untermodus **SAVE** aufzurufen.

Der Untermodus **SAVE** kann allerdings nicht während der Wiedergabe oder Aufnahme eines Songs gewählt werden.

**HINWEIS**

Informationen über Speicherkarten, Datenträger, Dateien, Dateierweiterungen usw. erhalten Sie in "Kapitel 2: Der Pattern-Modus" ab Seite 114.

### Seite "Save" – Aufbau

Der Untermodus "SAVE" umfaßt die folgenden Seiten:

● **Save (Speichern)**

Speichert Daten aus dem internen Speicher auf Speicherkarten oder Datenträgern.



● **Export (Exportieren)**

Speichert das gewählte Sample oder den gewählten Song in einem Standardformat – SMF oder WAV – auf Speicherkarte oder Datenträger, so daß es bzw. er mit einem Computer weiterverarbeitet werden kann.



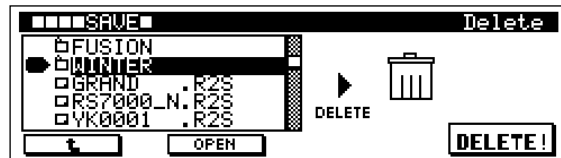
● **Rename (Umbenennen)**

Ändert Dateinamen von auf Speicherkarte oder Datenträger gespeicherten Dateien.



● **Delete (Löschen)**

Löscht ausgewählte Dateien von Speicherkarte oder Datenträger.



● **Format (Formatieren)**

Formatiert Speicherkarten und Datenträger.



[1] Seite "Save"

Speichert Daten aus dem internen Speicher auf Speicherkarten oder Datenträger.

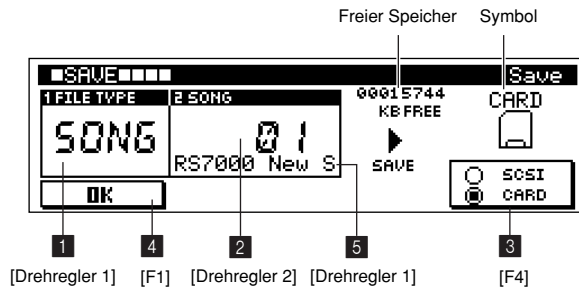
Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 114).

In diesem Abschnitt werden nur diejenigen Parameter beschrieben, die von denen in der Betriebsart PATTERN abweichen.

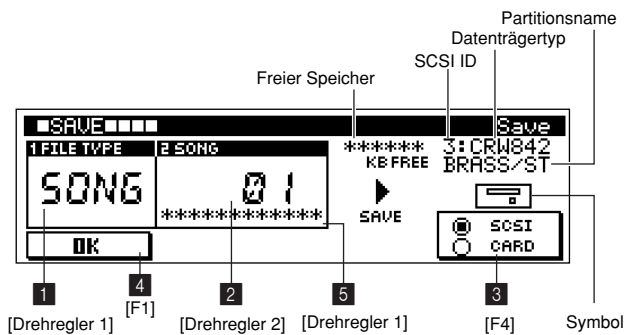
**Parameter dieser Anzeige**

[SONG] → [SAVE]

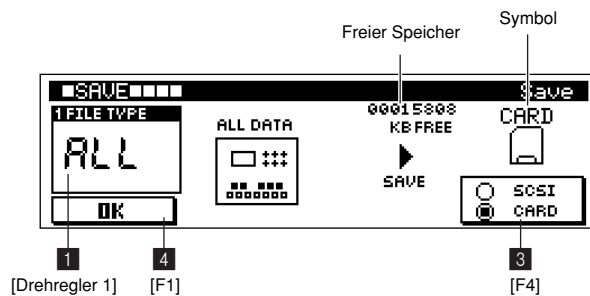
FILE TYPE = SONG, CARD oder SCSI = CARD



FILE TYPE = SONG, CARD oder SCSI = SCSI



FILE TYPE = ALL, CARD oder SCSI = CARD



**1 FILE TYPE**..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] SONG, ALL

Legt den Typ der zu speichernden Datei fest.

Eine Beschreibung der verschiedenen Dateitypen finden Sie in "Über die Dateitypen" auf Seite 116.

**2 SONG** ..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] 01 – 20

Wählt den zu speichernden Song.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Parameter "FILE TYPE" auf "ALL" gesetzt ist.

**HINWEIS**

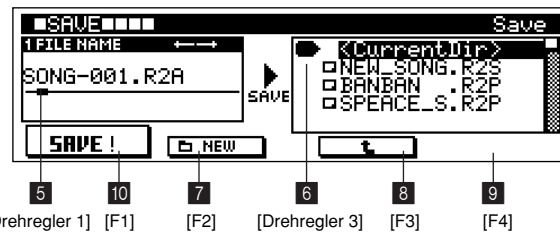
Songs, die keine Daten enthalten, können nicht gespeichert werden.

**3 SCSI/CARD** ..... [F4]

**4 OK**..... [F1]

■ Seite "Save Execution"

[SONG] → [SAVE] → [F1]



**5 FILE NAME** ..... [Drehregler 1]

**6 Ordnerwahl** ..... [Drehregler 3]

**7 NEW** ..... [F2]

**8 ↑ (UP)**..... [F3]

**9 OPEN**..... [F4]

**10 SAVE** ..... [F1]

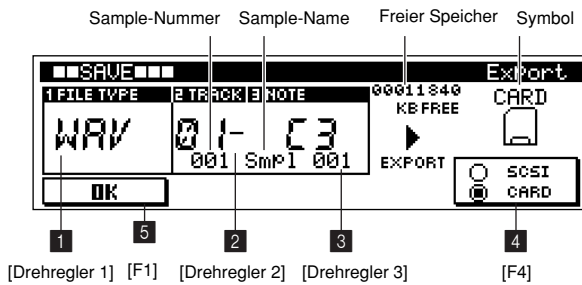
**[2] Seite "Export" (Exportieren)**

Speichert das gewählte Sample oder den gewählten Song in einem Standardformat – SMF oder WAV – auf Speicherkarte oder Datenträger, so daß es bzw. er mit einem Computer weiterverarbeitet werden kann. Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 120).

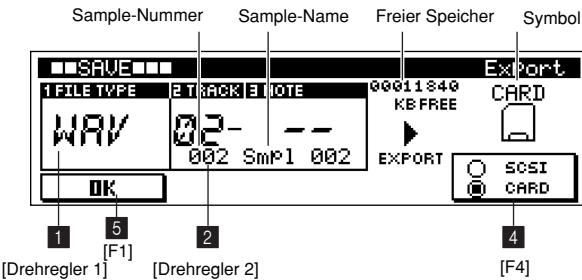
**Parameter dieser Anzeige**

[SONG] → [SAVE] × 2

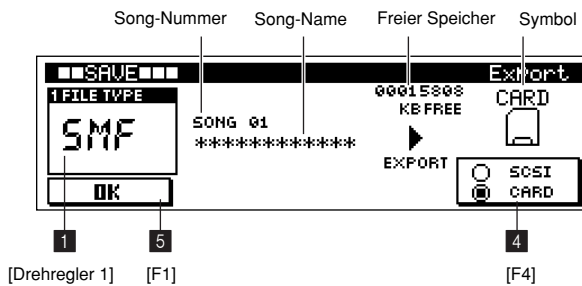
**FILE TYPE = WAV, Sample-Kit-Voice ausgewählt**



**FILE TYPE = WAV, Pitched-Sample-Voice ausgewählt**



**FILE TYPE = SMF**



- 1 FILE TYPE..... [Drehregler 1]
- 2 TRACK..... [Drehregler 2]
- 3 NOTE ..... [Drehregler 3]
- 4 SCSI/CARD ..... [F4]
- 5 OK..... [F1]
- "Export"-Ausführungsseite [SONG] → [SAVE] × 2 → [F1]

[SONG] → [SAVE] × 2 → [F1]



[Drehregler 1] [F1] [F2] [Drehregler 3] [F3] [F4]

- 6 FILE NAME ..... [Drehregler 1]
- 7 Ordnerwahl ..... [Drehregler 3]
- 8 NEW ..... [F2]
- 9 ↑ (UP)..... [F3]
- 10 OPEN..... [F4]
- 11 EXPORT ..... [F1]

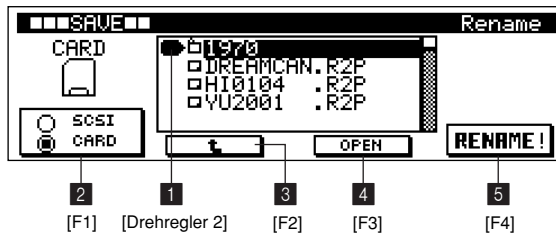
**[3] Seite "Rename" (Umbenennen)**

Ändert den Namen von Dateien oder Ordnern.

Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 122).

### Parameter dieser Anzeige

[SONG] → [SAVE] × 3



- 1 FILE.....[Drehregler 1]
- 2 SCSI/CARD.....[F1]
- 3 ↑ (UP).....[F2]
- 4 OPEN.....[F3]
- 5 RENAME.....[F4]

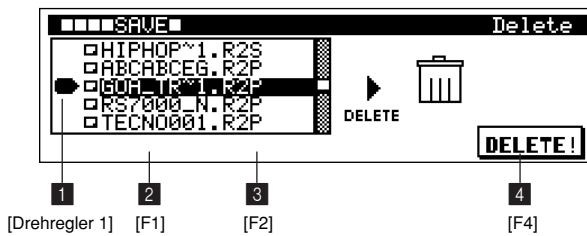
### [4] Seite "Delete" (Löschen)

Löscht Dateien oder Ordner.

Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 123).

### Parameter dieser Anzeige

[SONG] → [SAVE] × 4



- 1 FILE.....[Drehregler 1]
- 2 ↑ (UP).....[F1]
- 3 OPEN.....[F2]
- 4 DELETE.....[F4]

### [5] Seite "Format" (Formatieren)

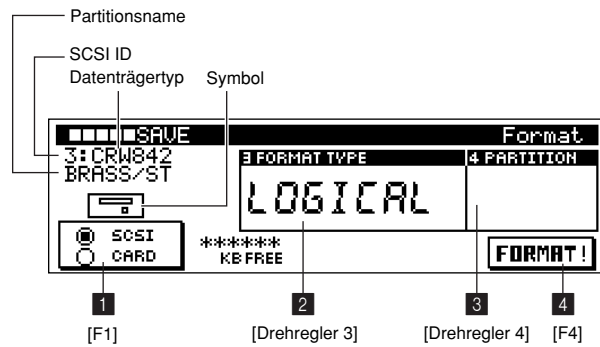
Formatiert Speicherkarten und Datenträger.

Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 124).

### Parameter dieser Anzeige

[SONG] → [SAVE] × 5

CARD oder SCSI = SCSI



CARD oder SCSI = CARD



- 1 SCSI/CARD ..... [F1]
- 2 FORMAT TYPE ..... [Drehregler 3]
- 3 PARTITION ..... [Drehregler 4]
- 4 FORMAT!..... [F4]

# 12. Von Speicherkarte oder Datenträger laden

In diesem Untermodus können Daten von Speicherkarten oder Datenträgern geladen werden.

Es gibt fünf Seiten: Load (Laden), Import (Importieren), SCSI Setup (SCSI-Setup) und SCSI Communication (SCSI-Verbindung).

Drücken Sie in der Betriebsart SONG Play [LOAD], um die Seite LOAD aufzurufen.

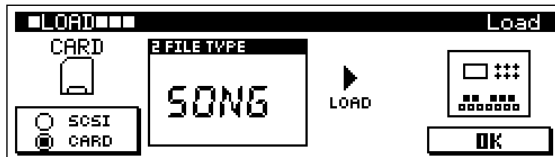
**HINWEIS**  
Lesen Sie bitte "Kapitel 2: Der Pattern-Modus" ab Seite 116 für Informationen über Dateitypen.

## Seite "Load" – Aufbau

Der Untermodus LOAD umfaßt die folgenden Seiten.

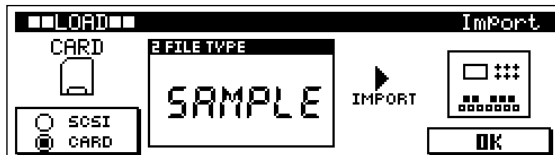
### ● Laden

Lädt Daten von Speicherkarte oder Datenträger in den internen Speicher.



### ● Import (Importieren)

Lädt Sequence- oder Sample-Daten, die von anderen Geräten bzw. von Computern auf Speicherkarten oder Datenträgern gespeichert wurden.



### ● SCSI Setup (SCSI-Setup)

Ermöglicht den Zugriff auf eine Reihe von SCSI-Einstellungen.



### ● SCSI Communication (SCSI-Verbindung)

Ermöglicht die Verbindung mit der Computer-Anwendung YAMAHA TWE, einem Wave-Editor.



### [1] Seite "Load"

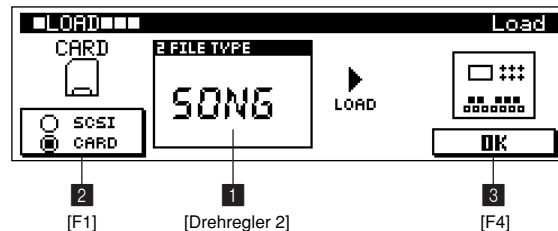
Lädt Daten von Speicherkarte oder Datenträger in den internen Speicher. Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 126).

In diesem Abschnitt werden nur diejenigen Parameter beschrieben, die von denen in der Betriebsart PATTERN abweichen.

## Parameter dieser Anzeige

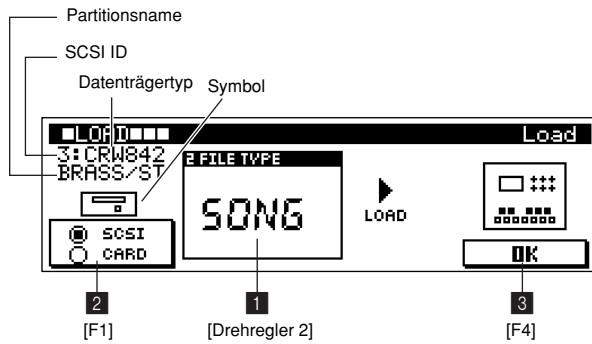
[SONG] → [LOAD]

CARD oder SCSI = CARD





**CARD oder SCSI = SCSI**

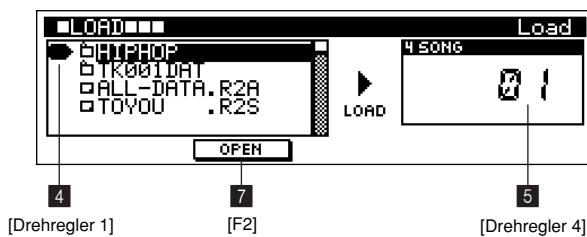


- 1 FILE TYPE**.....[Drehregler 2]  
 [Einstellungen] SONG, ALL, ALL+SYSTEM, SMPL  
 SONG..... Ein einzelner Song kann aus Dateien der Typen SONG (.R2S) oder ALL (.R2A) auf einen zuvor gewählten Style-Speicherplatz im internen Speicher geladen werden.  
 ALL ..... Eine Datei des Typs ALL (.R2A) wird geladen, und der gesamte interne Speicher außer den System-Setup-Daten wird überschrieben.  
 ALL+SYSTEM ..... Eine Datei des Typs ALL (.R2A) wird geladen, und der gesamte interne Speicher samt den System-Setup-Daten wird überschrieben.  
 SMPL ..... Ein aus mehreren Sample-Voices ausgewähltes Sample, das in einer Datei des Typs PATT (.R2P), SONG (.R2S) oder ALL (.R2A) enthalten ist, wird auf den gewählten Sample-Voice-Speicherplatz geladen.

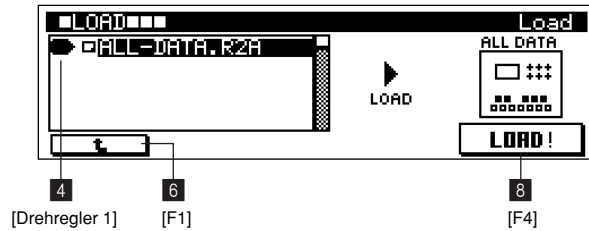
Legt den zu ladenden Dateityp fest.  
 Eine Beschreibung der verschiedenen Dateitypen finden Sie in "Über die Dateitypen" auf Seite 116.

- 2 SCSI/CARD** .....[F1]
- 3 OK**.....[F4]
- "Load!"-Ausführungsseite [SONG] → [LOAD] → [F4]

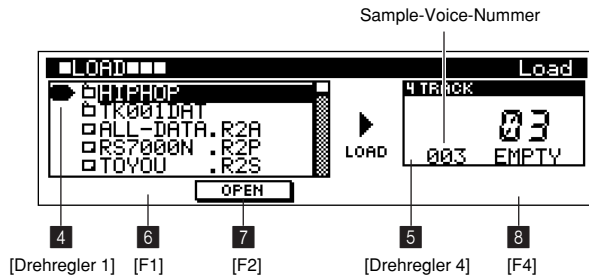
**FILE TYPE = SONG**



**FILE TYPE = ALL, ALL+SYSTEM**



**FILE TYPE = SMPL**



- 4 Datei wählen**..... [Drehregler 1]
- 5 SONG, TRACK**..... [Drehregler 4]  
 [Einstellungen]  
 Song Select  
 (wenn FILE TYPE = SONG).....01 – 20  
 Track Select  
 (wenn FILE TYPE = SMPL) .....01 – 16

- Wenn SONG der gewählte FILE TYPE (Dateityp) ist  
 Wählt den Song, in den die Daten geladen werden.  
 Der Name des gewählten Songs wird angezeigt.
- Wenn SMPL der gewählte FILE TYPE (Dateityp) ist  
 Wählt die Spur, in die die Daten geladen werden.  
 Wenn eine Sample-Voice der gewählten Spur zugewiesen wurde und der Speicherplatz des zugewiesenen Samples mit dem des zu ladenden Samples identisch ist, erscheint die Meldung "REPLACE" (Ersetzen); so wird angezeigt, daß das vorhandene Sample durch das geladene ersetzt wird. Wenn der gewählten Spur keine Sample-Voice zugewiesen ist, wird ein nicht belegter Sample-Voice-Speicherplatz angezeigt, und es erscheint die Meldung "EMPTY" (Leer); so wird angezeigt, daß das Sample auf einen nicht belegten Speicherplatz geladen wird.

**HINWEIS**

- Wenn der Dateityp SMPL gewählt ist, kann der Song, in den die Daten geladen werden, in diesem Display nicht gewählt werden. Songnummer in die Betriebsart SONG Play zurück, wählen Sie den gewünschten Song, und gehen Sie dann zurück auf diese Display-Seite.
- Wenn der Ladevorgang ausgeführt wird, werden alle auf den gewählten Song- oder Sample-Voice-Speicherplätzen vorhandenen Daten überschrieben.

- 6 **↑ (UP)**.....[F1]
- 7 **OPEN**.....[F2]
- 8 **LOAD!**.....[F4]

**[2] Seite "Import" (Importieren)**

Lädt Sequence- oder Sample-Daten, die von anderen Geräten bzw. von Computern auf Speicherkarten oder SCSI-Datenträgern gespeichert wurden.

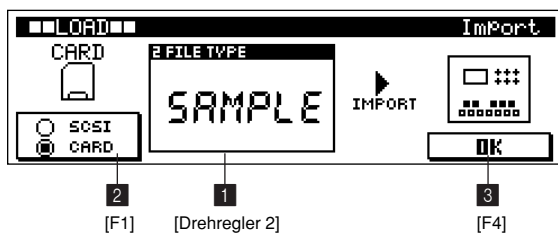
Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 129).

In diesem Abschnitt werden nur diejenigen Parameter beschrieben, die von denen in der Betriebsart PATTERN abweichen.

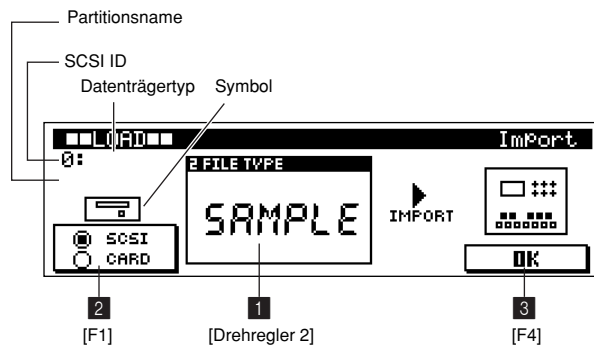
**Parameter dieser Anzeige**

[SONG] → [LOAD] × 2

**CARD oder SCSI = CARD**



**CARD oder SCSI = SCSI**



- 1 **FILE TYPE**..... [Drehregler 2]  
 [Einstellungen] **SAMPLE, SMF, RM1x SONG**  
**SAMPLE** .....Sample-Daten, WAV-Dateien (.WAV) und AIFF-Dateien (.AIF) können auf den gewählten internen Sample-Voice-Speicherplatz geladen werden.  
**SMF (Standard MIDI File, Standard-MIDI-Datei)**  
 .....Sequenzdaten können aus einer Datei des Typs SMF (Standard MIDI File, Format 0 oder 1) in das aktuell gewählte Pattern geladen werden.  
**RM1x SONG** .....Im Pattern-Format RM1x gespeicherte Songdaten können in den aktuell gewählten RS7000-Song geladen werden.

Legt den zu importierenden Dateityp fest.

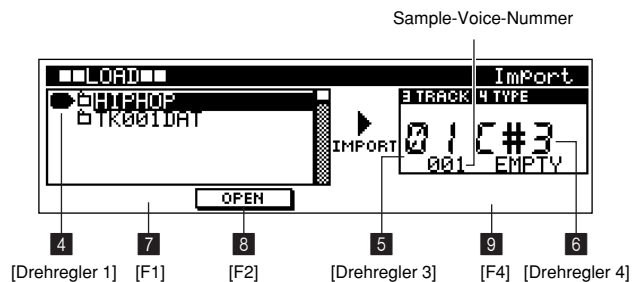
Bei einigen importierten Samples treten möglicherweise Probleme bei der Tonhöhe, der Loop-Wiedergabe oder der allgemeinen Klangqualität auf.

Wenn eine SONG-Datei vom RM1x importiert wird, werden die Voice-Edit- und die Effekteinstellungen nicht wiederhergestellt. Einige Voices können sich ebenfalls ändern.

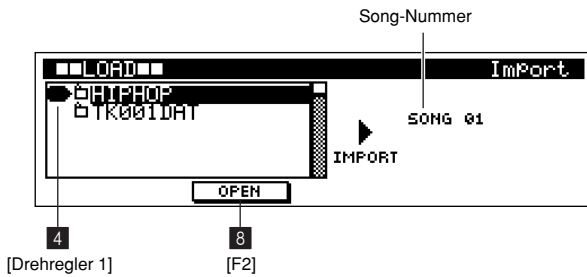
Eine Beschreibung der verschiedenen Dateitypen finden Sie in "Über die Dateitypen" auf Seite 116.

- 2 **SCSI/CARD** ..... [F1]
- 3 **OK**..... [F4]
- **Import-Ausführungsseite**  
 [SONG] → [LOAD] × 2 → [F4]

FILE TYPE = SAMPLE



FILE TYPE = SMF, RM1x SONG



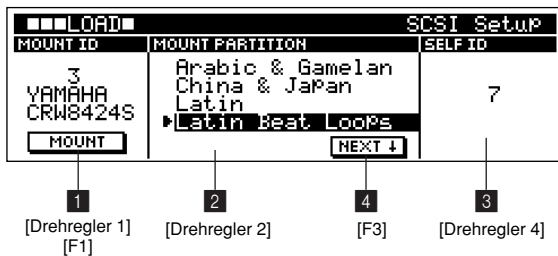
- 4 Datei wählen.....[Drehregler 1]
- 5 TRACK.....[Drehregler 3]
- 6 TYPE.....[Drehregler 4]
- 7 ↑ (UP).....[F1]
- 8 OPEN.....[F2]
- 9 IMPORT.....[F4]

**[3] Seite "SCSI Setup" (SCSI-Einstellungen)**

Ermöglicht den Zugriff auf die SCSI-Einstellungen. Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 131).

**Parameter dieser Anzeige**

[SONG] → [LOAD] × 3



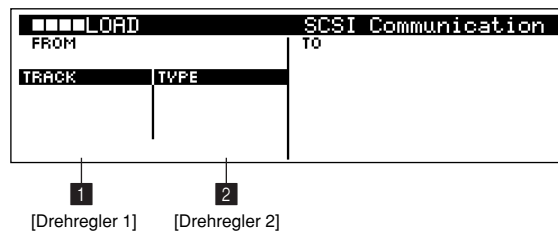
- 1 MOUNT ID .....[Drehregler 1], [F1]
- 2 MOUNT PARTITION ..... [Drehregler 2]
- 3 SCSI SELF ID ..... [Drehregler 4]
- 4 NEXT/PREV ..... [F3]

**[4] Seite "SCSI Communication" (SCSI-Kommunikation)**

Ermöglicht die Kommunikation mit der Computer-Anwendung YAMAHA TWE, einem Wave-Editor. Funktionen und Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 132).

**Parameter dieser Anzeige**

[SONG] → [LOAD] × 4



- 1 TRACK..... [Drehregler 1]
- 2 TYPE..... [Drehregler 2]

## 13. Die Song-Jobs

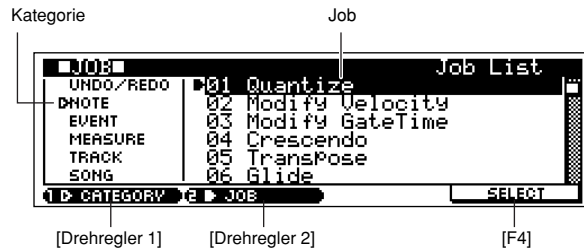
Mit den 30 "Song-Jobs" des RS7000 können Songdaten auf verschiedene Arten bearbeitet und geändert werden.

### ● Job-Liste

[Undo/Redo-Kategorie]			
00	Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)	Macht die Änderungen der jeweils letzten Operation rückgängig und stellt die davor bestehenden Daten wieder her. Der "Redo"-Job macht den letzten "Undo"-Befehl rückgängig und stellt die vorgenommenen Änderungen wieder her.	S.213
[Noten-Kategorie]			
01	Quantize (Quantisierung)	Korrigiert das Timing von Noten-Events, indem diese auf oder näher an die genaue Zählzeit gerückt werden.	S.214
02	Modify Velocity (V. ändern)	Ändert die Velocity-Werte des angegebenen Notenbereichs.	S.214
03	Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Ändert die klingenden Notenlängen des angegebenen Notenbereichs.	S.214
04	Crescendo	Erzeugt ein Crescendo oder Decrescendo über den angegebenen Notenbereich.	S.215
05	Transpose (Transponieren)	Transponiert die Noten im angegebenen Bereich in Halbtonschritten.	S.215
06	Glide (Gleiten)	Dieser Job ist ideal für die Erzeugung gitarrenähnlicher Slides oder anderer Tonhöheneffekten.	S.215
07	Create Roll (Wirbel erzeugen)	Hiermit können Sie schnelle Trommelwirbel erzeugen.	S.216
08	Chord Sort (Akkorde sortieren)	Dieser Job sortiert Akkorde nach ihrer Tonhöhe.	S.216
09	Chord Separate (Akkorde brechen)	Benutzen Sie diesen Job nach "Chord Sort" (s. o.), um gitarrenähnliche bzw. gebrochene Akkorde ("Upstroke" oder "Downstroke") zu erzeugen.	S.216
[Event-Kategorie]			
10	Shift Clock (Events verschieben)	Verschiebt alle Daten-Events im angegebenen Bereich vor oder zurück um die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen.	S.216
11	Copy Event (Event kopieren)	Kopiert alle Daten eines angegebenen Quellbereichs auf den angegebenen Zielbereich.	S.217
12	Erase Event (Event löschen)	Löscht alle angegebenen Events im angegebenen Bereich.	S.217
13	Extract Event (E. extrahieren)	Dieser Job verschiebt alle Events eines bestimmten Typs in einem angegebenen Bereich eines Songs in den gleichen Bereich eines anderen Songs.	S.218
14	Create Continuous Data (Kont. Daten erzeugen)	Erzeugt kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Daten über den angegebenen Bereich.	S.218
15	Thin Out (Ausdünnen)	Dünnt den angegebenen "Continuous Controller" (z. B. Pitch Bend, Aftertouch usw.) im angegebenen Bereich aus, um Speicherplatz zu sparen.	S.219
16	Modify Control Data (Contr.-Daten ändern)	Ändert die Werte eines bestimmten Controller-Datentyps im angegebenen Bereich.	S.219
17	Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	Dieser Job bewirkt eine Zeitdehnung oder Zeitstauchung über den ausgewählten Bereich.	S.220
[Takt-Kategorie]			
18	Create Measure (Takte erzeugen)	Erzeugt leere Takte an der gewählten Position.	S.220
19	Delete Measure (Takte löschen)	Löscht die gewählten Takte.	S.220
[Spuren-Kategorie]			
20	Copy Track (Spur kopieren)	Kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der angegebenen Quellspur auf die angegebene Zielspur.	S.221
21	Exchange Track (S. vertauschen)	Dieser Job tauscht den Inhalt von zwei gewählten Spuren untereinander aus.	S.221
22	Mix Track	Dieser Job mischt die Daten aus zwei gewählten Spuren – "a" und "b" – und setzt das Ergebnis in Spur "b" ein.	S.222
23	Clear Track (Spur löschen)	Dieser Job löscht alle Daten des gewählten Typs aus der gewählten Pattern-Spur oder aus allen Pattern-Spuren.	S.222
24	Normalize Play Effect (Abspiel-E. normalisieren)	Dieser Job schreibt die Daten der ausgewählten Spur neu, so daß alle aktuellen Einstellungen der Abspiel-Effekte, des Grooves und des MIDI-Delays enthalten sind.	S.222
25	Divide Drum Track (Schlagzeug-Spur auftrennen)	Trennt die Noten-Events einer Drum-Spur und plaziert die Noten getrennt nach Schlaginstrumenten in verschiedenen Spuren.	S.223

[Song-Kategorie]			
26	Copy Song (Song kopieren)	Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Quellsongs auf den ausgewählten Zielsong.	S.223
27	Split Song to Pattern (Song in P. aufteilen)	Teilt den ausgewählten Song in zwei angegebene Sections eines angegebenen Styles.	S.223
28	Clear Song (Song löschen)	Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Songs.	S.224
29	Song-Name	Mit diesem Job können Sie den Namen eines Songs eingeben oder ändern.	S.224

## Job – Bedienung



1. Drücken Sie im SONG-Play-Modus die Taste [JOB], um zur Job-Liste zu gelangen.
2. Benutzen Sie [Drehregler 1] (CATEGORY) und [Drehregler 2] (JOB), um den Cursor auf den gewünschten Job zu bewegen.
3. Rufen Sie mit [F4] (SELECT) die Seite des ausgewählten Jobs auf.
4. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 2] (CURSOR ← →) auf die verschiedenen Parameter, und ändern Sie die Parameter wie gewünscht mit [Drehregler 3] (VALUE -/+) oder [SHIFT]+[F3] → Ziffernblock.
5. Wenn die Parameter eingestellt sind, drücken Sie [F4] (DO!), um den Job auszuführen. "Completed." erscheint in der Anzeige, wenn der Job beendet ist.
6. Drücken Sie zweimal auf [EXIT], um zurück in den SONG-Play-Modus zu schalten.

### HINWEIS

Wenn MEMORY PROTECT eingeschaltet ist (ON), erscheint der Hinweis "Memory Protected" im Display, wenn Sie die [JOB]-Taste drücken, und die Job-Liste läßt sich nicht aufrufen. Wenn dies der Fall sein sollte, wechseln Sie in den UTILITY-Modus und schalten Sie "MEMORY PROTECT" auf "OFF" (Seite 257).

## Vorsichtsmaßnahmen

- Wenn sich im angegebenen Bereich keine Daten befinden, erscheint "No Data" ("keine Daten") im Display, und der Job kann nicht ausgeführt werden.
- Wenn Sie einen Fehler machen oder wenn Sie den Klang der Daten vor und nach Ausführung des Jobs vergleichen möchten, benutzen Sie die Undo/Redo-Funktion (Seite 213).
- Der Anwendungsbereich des Jobs wird wie folgt in Takten und Zählzeiten angegeben:

Wenn der Bereich auf 001:1:000 – 004:1:000 eingestellt ist, beeinflußt der Job die Daten zwischen der ersten Zählzeit des ersten Taktes bis zur vierten (letzten) Zählzeit des dritten Taktes.

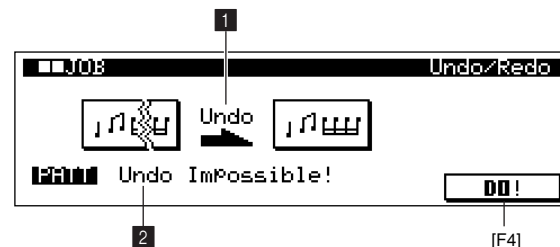
- Der einstellbare Bereich hängt vom Taktmaß ab. Im 4/4-Takt kann 1 – 4 angegeben werden, im 8/4-Takt 1 – 8, usw.

## 00 Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN Undo/Redo Job (Seite 134).

### HINWEIS

Undo/Redo funktioniert nicht für Änderungen an Sample-Voices.



- Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 135).

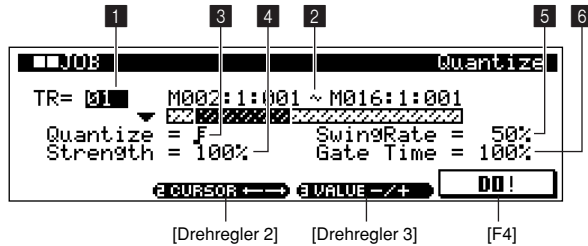
### 1 Undo/Redo-Anzeige

### 2 Undo/Redo-Ziel

## 01 Quantize (Quantisierung)

Die Quantisierung ist der Vorgang, bei dem das Timing von Noten-Events korrigiert wird, indem die Noten auf oder näher an die genaue Zählzeit gerückt werden. Diese Funktion können Sie beispielsweise benutzen, um das Timing einer Echtzeiteinspielung zu verbessern.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 135).



### 1 Spur

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

### 2 Bereich

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

■ Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 135).

### 3 Quantize-Wert

### 4 Quantize Strength (Stärke der Qu.)

### 5 Swing Rate

### 6 Swing Gate Time (Swing-Notenlängen)

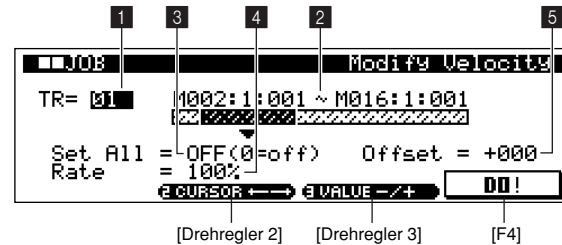
## 02 Modify Velocity (Velocity ändern)

Dieser Job ändert die Velocity-Werte im angegebenen Notenbereich. Velocity-Änderungen werden wie folgt berechnet:

**Geänderte Velocity = (ursprüngliche Velocity × Rate) + Offset.**

Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich 0 ist, wird der Wert auf 1 eingestellt. Wenn das Ergebnis 127 oder mehr beträgt, wird der Wert auf 127 eingestellt.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 136).



### 1 Spur

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

### 2 Bereich

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

■ Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 136).

### 3 Set All (Alle einstellen)

### 4 Rate (Verhältnis)

### 5 Offset (Versatz)

## 03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern)

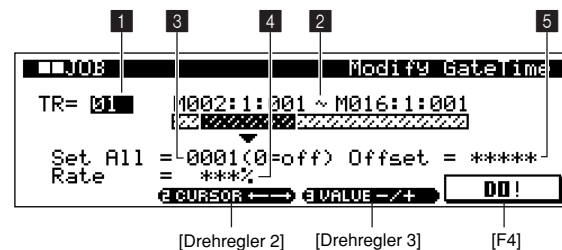
Dieser Job ändert die klingenden Notenlängen im angegebenen Notenbereich.

Die Änderungen der Notenlängen werden wie folgt berechnet:

**Geänderte Gate-Time =  
(ursprüngliche Gate-Time × Verhältnis) + Versatz.**

Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich 0 ist, wird der Wert auf 1 eingestellt.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 137).



### 1 Spur

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]

Takt:Zählzeit:Clock-Impuls

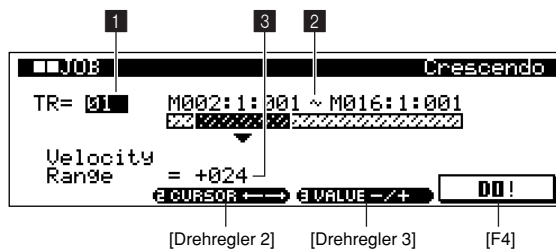
001:1:000 – 999:16:479

- Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 137).

**3 Set All (Alle einstellen)****4 Rate (Verhältnis)****5 Offset (Versatz)****04 Crescendo**

Erzeugt ein Crescendo oder Decrescendo über den angegebenen Notenbereich.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 138).

**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]

Takt:Zählzeit:Clock-Impuls

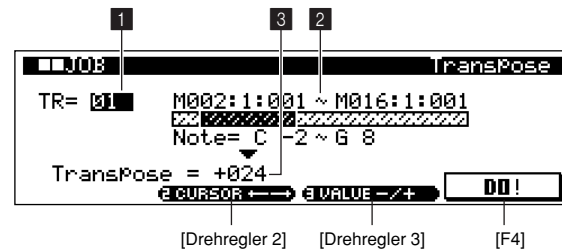
001:1:000 – 999:16:479

- Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 138).

**3 Velocity Range (Velocity-Bereich)****05 Transpose (Transponieren)**

Transponiert die Noten im angegebenen Bereich in Halbtonschritten.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 138).

**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]

Takt:Zählzeit:Clock-Impuls

001:1:000 – 999:16:479

Note

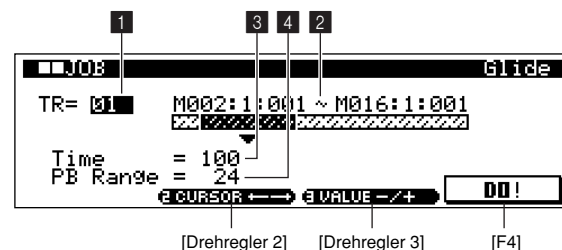
C-2 – G8

- Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 138).

**3 Transpose (Transponieren)****06 Glide (Gleiten)**

Mit diesem Job können alle auf die erste Note folgenden Noten im gewählten Segment gegen Pitch-Bend-Daten ausgetauscht werden, wodurch gleitende Übergänge von Note zu Note erzeugt werden. Dieser Job ist ideal für die Erzeugung gitarrenähnlicher Slides oder anderer Tonhöheneffekten.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 138).

**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]

Takt:Zählzeit:Clock-Impuls

001:1:000 – 999:16:479

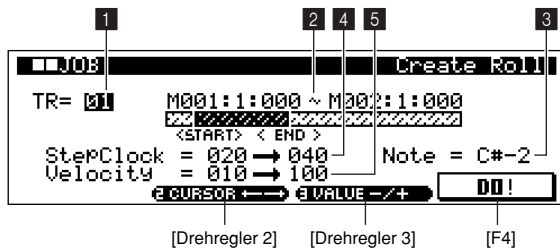
- Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 138).

**3 Time (Zeit)**

**4 PB-Bereich**

**07 Create Roll (Wirbel erzeugen)**

Erzeugt im angegebenen Bereich eine Serie aufeinanderfolgender Noten mit den angegebenen Änderungen der Clock-Schrittweite (Step Clock) und der Velocity. Hiermit können Sie schnelle Trommelwirbel erzeugen. Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 139).



**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16

**2 Bereich**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

■ Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 139).

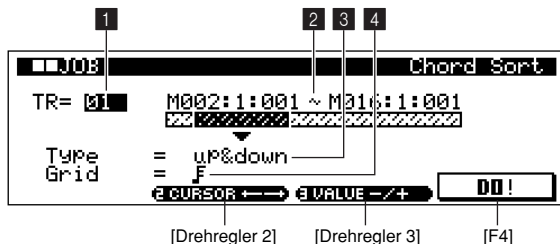
**3 Note**

**4 Step Clock (Clock-Schrittweite)**

**5 Velocity**

**08 Chord Sort (Akkorde sortieren)**

Dieser Job sortiert Akkord-Events (gleichzeitig auftretende Noten) nach deren Tonhöhe. Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 139).



**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

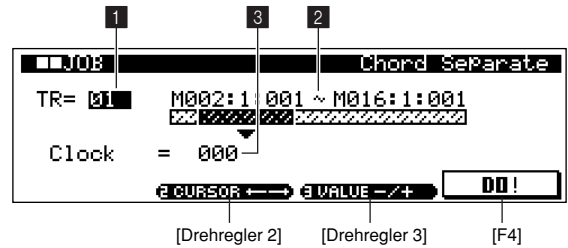
■ Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 139).

**3 Type (Typ)**

**4 Grid (Raster)**

**09 Chord Separate (Akkorde auftrennen)**

Dieser Job trennt Akkordnoten im angegebenen Bereich, indem er zwischen den Noten die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen einfügt. Benutzen Sie diesen Job nach "Chord Sort" (s. o.), um gitarrenähnliche bzw. gebrochene Akkorde ("Upstroke" oder "Downstroke") zu erzeugen. Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 140).



**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

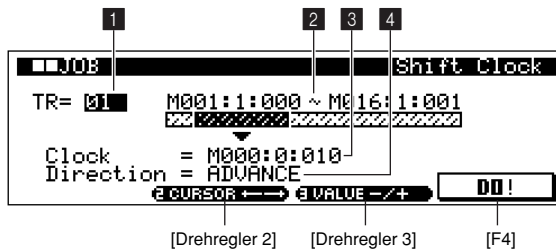
■ Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 140).

**3 Clock-Impuls**

**10 Shift Clock (Events verschieben)**

Verschiebt alle Daten-Events im angegebenen Bereich vor oder zurück um die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen. Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 140).





**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

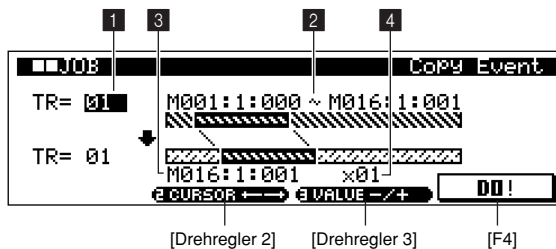
Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 140).

**3 Clock-Impuls**

**4 Direction (Richtung)**

**11 Copy Event (Event kopieren)**

Dieser Job kopiert alle Daten aus einem gewählten Quellbereich an einen gewählten Zielort.  
Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 141).



**VORSICHT**

Wenn "Copy Event" ausgeführt wird, werden sämtliche Daten an der Zielposition überschrieben (gelöscht).

**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Quellbereich**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

**3 Zielposition**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 141).

**4 Anzahl**

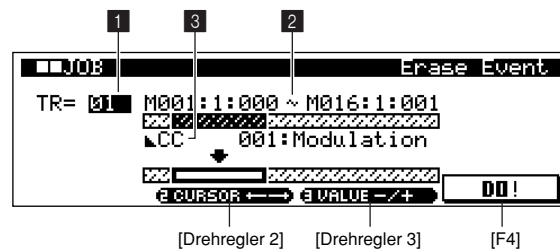
**12 Erase Event (Event löschen)**

Dieser Job löscht alle angegebenen Events im angegebenen Bereich, und erzeugt so einen leeren Bereich (Stille).

**HINWEIS**

Wenn dieser Job auf eine Phrase angewendet wird, die Sample-Voices verwendet, werden die Noten-Events, die jeweils die Sample-Voice auslösen, gelöscht, so daß die Sample-Voice nicht mehr erklingt; die Sample-Voice selbst jedoch wird nicht gelöscht.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 141).



**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Quellbereich**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

**3 Event**

[Einstellungen]  
Bei einer Spur von 01 – 16 oder "ALL":

Event Type	Bereich
Note (Noten-Events).....	—
PC (Programmwechsel).....	—
PB (Pitch Bend).....	—
CC (Control Change).....	000 – 127, ALL
CAT (Channel Aftertouch).....	—
PAT (Polyphonic Aftertouch).....	—

EXC (Systemexklusiv) .....—  
 ALL (Alle Events) .....—

Bei einer BPM-Spur:

Event Type Bereich  
 BPM (Tempo) .....—

Bei der SCENE-Spur:

Event Type Bereich  
 ScnM (Szenenspeicher).....—  
 MutM (Stummschaltungsspeicher) ..—  
 TrMt (Spurstummschaltung).....—

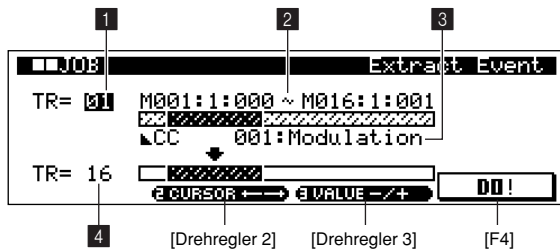
## 13 Extract Event (Event extrahieren)

Dieser Job verschiebt alle Events eines bestimmten Typs in einem angegebenen Bereich einer Spur in den gleichen Bereich einer anderen Spur.

**HINWEIS**

Wenn mit diesem Job eine Spur bearbeitet wird, auf der Sample-Voices verwendet werden, werden diese Sample-Voices nicht auf die Zielspur verschoben, sondern nur die Notendaten, welche die Sample-Voices starten; dies führt dazu, daß die Samples nicht mehr erklingen. MIXER (Seite 194) die entsprechende Sample-Voice zu.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 142).



### 1 Quellspur

[Einstellungen] 01 – 16

Wählt die Spur, aus der die Daten extrahiert werden sollen.

### 2 Quellbereich

[Einstellungen]  
 Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
 001:1:000 – 999:16:479

### 4 Zielspur

[Einstellungen] 01 – 16

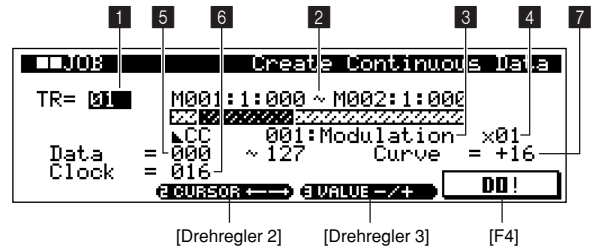
■ Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 142).

### 3 Event

## 14 Create Continuous Data (Kont. Daten erzeugen)

Erzeugt kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Daten über den angegebenen Bereich.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 142).



### 1 Spur

[Einstellungen] 01 – 16, BPM ALL

### 2 Bereich

[Einstellungen]  
 Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
 001:1:000 – 999:16:479

### 3 Event-Typ

[Einstellungen]  
 Bei einer Spur von 01 – 16:

Event Type	Bereich
PB (Pitch Bend) .....	—
CC (Control Change).....	000 – 127, ALL
CAT (Channel Aftertouch) .....	—
EXC (Systemexklusiv) .....	—

Bei einer BPM-Spur:

Event Type Bereich  
 BPM (Tempo) .....—

### 5 Data (Daten)

[Einstellungen] 000 – 127  
 (-8192 – +8191 bei Pitch-Bend-Daten)  
 1,0 – 300,0 für BPM-Daten)

■ Die folgenden Parameter sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 142).

### 4 Anzahl

### 6 Clock-Impuls

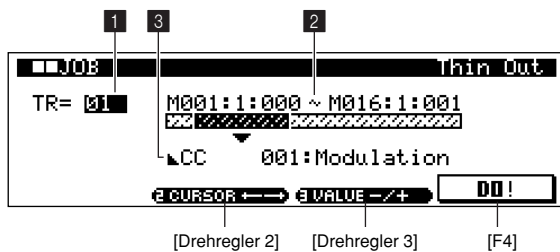
**7 Curve (Kurve)**

**15 Thin Out (Ausdünnen)**

Dünnt den angegebenen "Continuous Controller" (z. B. Pitch Bend, Aftertouch usw.) im angegebenen Bereich aus, um Speicherplatz zu sparen.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 143).

**HINWEIS**  
Der Job "Thin Out" wird nicht aktiv bei Daten, die ein Clock-Intervall von mehr als 60 Clock-Impulsen pro Event aufweisen.



**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, BPM ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

**3 Event-Typ**

[Einstellungen]  
Bei einer Spur von 01 – 16:

Event Type	Bereich
PB (Pitch Bend).....	—
CC (Control Change).....	000 – 127, ALL
CAT (Channel Aftertouch).....	—
PAT (Polyphonic Aftertouch).....	—

Bei einer BPM-Spur:

Event Type	Bereich
Tempo .....	—

**16 Modify Control Data (Contr.-Daten ändern)**

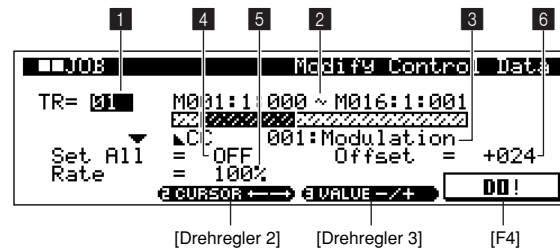
Ändert die Werte eines bestimmten "Continuous Controllers" – Pitch Bend, Controller, Aftertouch usw. – im angegebenen Bereich.

Die Änderung der Control-Daten errechnet sich wie folgt :

$$\text{Geänderte Gate-Time} = (\text{ursprüngliche Gate-Time} \times \text{Verhältnis}) + \text{Versatz.}$$

Falls das Ergebnis außerhalb des zulässigen Bereichs liegt, wird der Wert auf Minimum bzw. Maximum gesetzt.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 143).



**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16, BPM ALL

**2 Bereich**

[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

**3 Event-Typ**

[Einstellungen]  
Bei einer Spur von 01 – 16 oder "ALL":

Event Type	Bereich
PB (Pitch Bend).....	—
CC (Control Change).....	000 – 127, ALL
CAT (Channel Aftertouch).....	—
PAT (Polyphonic Aftertouch).....	—

Bei einer BPM-Spur:

Event Type	Bereich
Tempo .....	—

**4 Set All (Alle einstellen)**

[Einstellungen] Off, 000 – 127  
(-8192 – +8191 bei Pitch Bend,  
1,0 – 300,0 für BPM)

**5 Rate (Verhältnis)**

[Einstellungen] 000% – 200%, \*\*\*

**6 Offset (Versatz)**

[Einstellungen] -127 – +127 \*\*\*  
(-8192 – +8191 bei Pitch Bend, \*\*\*),  
(-275,0 – +275,0 für BPM, \*\*\*)

## 17 Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)

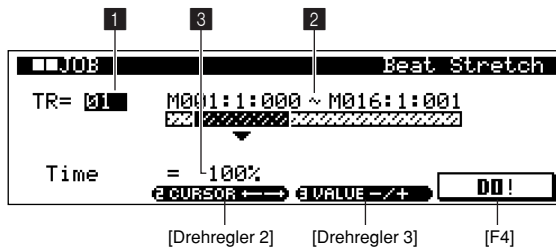
Dieser Job bewirkt eine Zeitdehnung oder Zeitstauchung über den ausgewählten Bereich.

Alle Notenwerte, Notenlängen, die Positionen aller Events usw. im gewählten Bereich werden gedehnt oder gestaucht.

### HINWEIS

Durch diesen Job werden nur MIDI-Daten beeinflusst. Sample-Voices werden nicht gestaucht oder gedehnt. Für Samples jedoch, die mit der Funktion SLICE+SEQ aufgenommen wurden, können Sie mit "Beat Stretch" das Timing der Notendaten, die Schrittweite und die Notenlängen steuern, die die Wiedergabe der zerteilten Samples steuern. Die Sample-Voice selbst wird nicht verändert.

Die Einzelheiten sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 144).



### 1 Spur

[Einstellungen] 01 – 16, ALL

### 2 Bereich

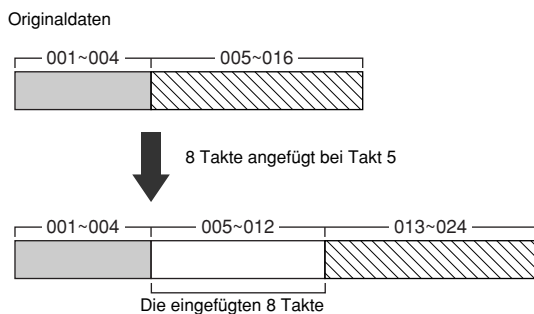
[Einstellungen]  
Takt:Zählzeit:Clock-Impuls  
001:1:000 – 999:16:479

### 3 Time (Zeit)

[Einstellungen] 025% – 400%

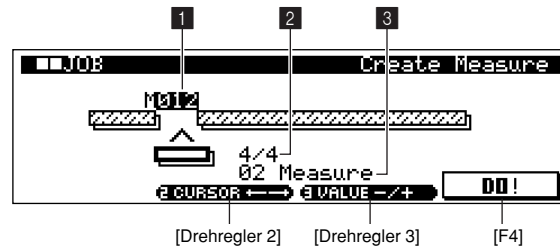
## 18 Create Measure (Takte erzeugen)

Erzeugt leere Takte an der gewählten Position.



### HINWEIS

- Wenn leere Takte eingefügt wurden, werden die Takt- und Taktmaßdaten hinter dem Einfügepunkt entsprechend verschoben.
- Wenn der Einfügepunkt hinter dem letzten Takt liegt, der Daten enthält, wird an dieser Stelle nur das geänderte Taktmaß eingefügt, ohne tatsächlich Takte anzufügen.



### 1 Einfügepunkt

[Einstellungen] 001 – 999

Legt den Einfügepunkt (die Taktnummer) fest, an dem die neu erstellten, leeren Takte eingefügt werden.

### 2 Taktmaß

[Einstellungen] 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Legt das Taktmaß der Takte fest, die erzeugt werden sollen. Diese Funktion ändert nicht das ursprüngliche Taktmaß des Songs, und kann für die Realisierung komplexer Taktmaß-Strukturen benutzt werden.

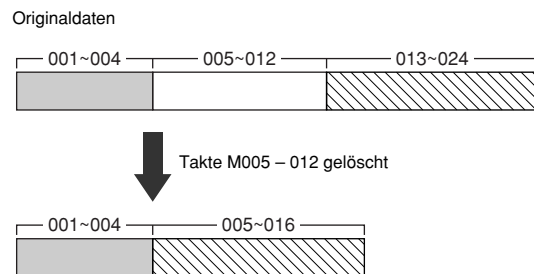
### 3 Zahl der Takte

[Einstellungen] 01 – 99

Legt die Zahl der leeren Takte fest, die erzeugt und eingefügt werden sollen.

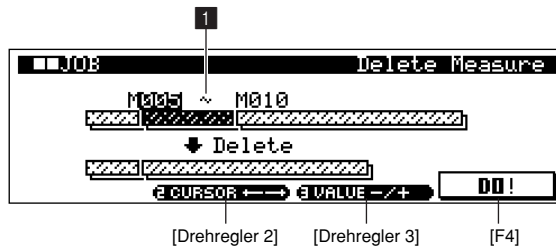
## 19 Delete Measure (Takte löschen)

Löscht die gewählten Takte.



**HINWEIS**

- Die Takt- und Taktmaßdaten hinter den gelöschten Takten werden entsprechend in Richtung Songanfang verschoben.
- Wenn in den gelöschten Takten Sample-Voices verwendet werden, werden nur die Noten-Events, welche die Sample-Voices auslösen, gelöscht; so daß die Sample-Voice nicht mehr erklingt, die Sample-Voice selbst jedoch wird nicht gelöscht.

**1 Löschbereich**

[Einstellungen] 001 – 999

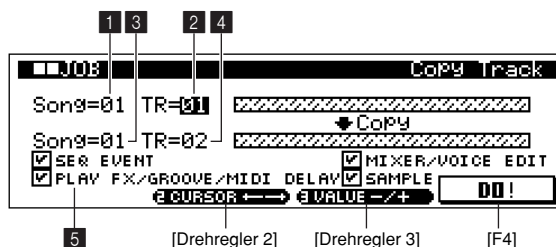
Gibt den zu löschenden Taktbereich an.

**20 Copy Track (Spur kopieren)**

Kopiert alle Daten aus der gewählten Quellspur in die gewählte Zielspur.

**VORSICHT**

Der Kopiervorgang überschreibt alle auf der Zielspur vorhandenen Daten.

**1 Quellsong**

[Einstellungen] 01 – 20

Wählt den Quellsong.

**2 Quellspur**

[Einstellungen] 01 – 16

Wählt die Quellspur.

**3 Zielsong**

[Einstellungen] 01 – 20

Wählt den Zielsong.

**4 Zielspur**

[Einstellungen] 01 – 16

Wählt die Zielspur.

**5 Datentyp**

[Einstellungen]

 SEQ EVENT

Alle Events der Spur.

 PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Die Spureinstellungen PLAY FX, GROOVE und MIDI DELAY der Spur.

 MIXER/VOICE EDIT

Die Mischpult- und Voice-Einstellungen der Spur.

 SAMPLE

Sample-Voices, die durch Voice-Auswahl selektiert wurden.

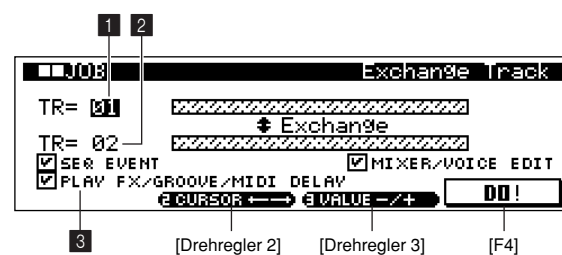
Bestimmt den/die zu kopierenden Datentyp(en). Wenn ein Feld markiert ist, wird der zugehörige Datentyp kopiert.

**HINWEIS**

- Wenn im Zielsong kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Local Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 213) kann nicht benutzt werden, um einen Kopiervorgang von Sample-Voices rückgängig zu machen oder zu wiederholen.
- Wenn das Feld "Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Copy-Track-Job ausgeführt.

**21 Exchange Track (Spuren vertauschen)**

Vertauscht den angegebenen Datentyp zwischen den beiden angegebenen Spuren des aktuellen Style und der Section.



**1 Track (Spur), 2 Track (Spur)**

[Einstellungen] Track 01 – 16

Gibt die beiden Spuren an, zwischen denen die Daten ausgetauscht werden sollen.

**3 Datentyp**

[Einstellungen]

SEQ EVENT

Alle Events der Spur.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Die Spureinstellungen PLAY FX. GROOVE und MIDI DELAY der Spur.

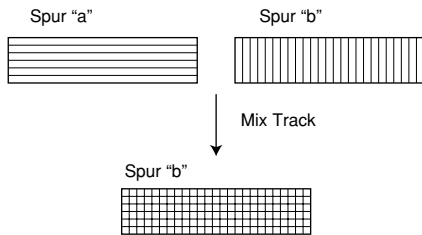
MIXER/VOICE EDIT

Die Mischpult- und Voice-Einstellungen der Spur.

Bestimmt den/die Datentyp(en), der/die kopiert werden soll(en). Wenn ein Feld markiert ist, wird der zugehörige Datentyp kopiert.

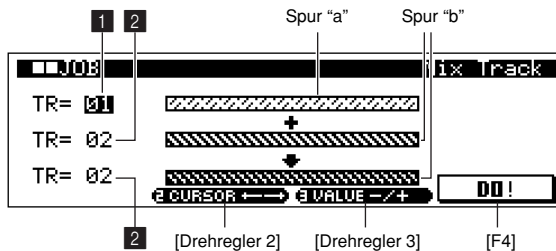
**22 Mix Track (Spuren mischen)**

Dieser Job mischt die Daten aus zwei gewählten Spuren – “a” und “b” – und setzt das Ergebnis in Spur “b” ein.



**HINWEIS**

Wenn dieser Job auf eine Spur angewendet wird, die eine Sample-Voice verwendet, werden nur diejenigen Notendarten gemischt, die die Sample-Voice spielen. Die Sample-Voice selbst wird nicht verändert.



**1 Spur a**

[Einstellungen] 01 – 16

Wählt Spur “a”.

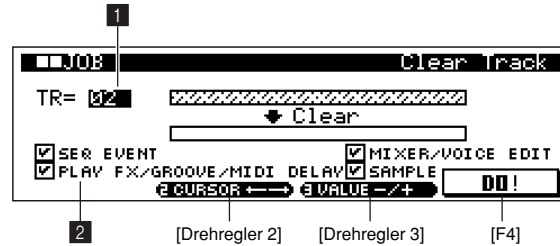
**2 Spur b**

[Einstellungen] 01 – 16

Wählt Spur “b”.

**23 Clear Track (Spur löschen)**

Dieser Job löscht alle Daten des gewählten Typs aus der gewählten Spur oder aus allen Spuren.



**1 Quellspur**

[Einstellungen] 1 – 16, BPM, SCENCE, ALL

**2 Datentyp**

[Einstellungen]

SEQ EVENT

Alle Events der Spur.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Die Spureinstellungen PLAY FX. GROOVE und MIDI DELAY der Spur.

MIXER/VOICE EDIT

Die Mischpult- und Voice-Einstellungen der Spur.

SAMPLE

Die Sample-Voice, die der ausgewählten Spur zugewiesen wurde.

Bestimmt den/die Datentyp(en) der zu löschenden Daten. Wenn ein Feld markiert ist, wird der zugehörige Datentyp gelöscht.

**HINWEIS**

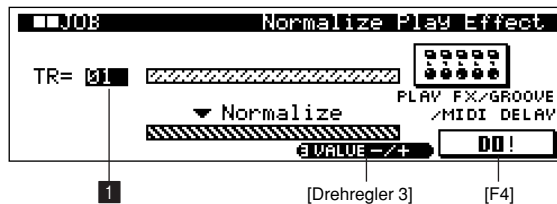
- Undo/Redo (Seite 213) kann nicht benutzt werden, um einen Löschvorgang von Sample-Voices rückgängig zu machen oder zu wiederholen.
- Wenn das Feld “Sample” markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis “Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]” (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Clear-Track-Job ausgeführt.

**24 Normalize Play Effect (Abspiel-effekte normalisieren)**

Dieser Job schreibt die Daten der ausgewählten Spur neu, so daß alle aktuellen Einstellungen der Abspieleffekte, des Grooves und des MIDI-Delays enthalten sind.

**HINWEIS**

Nachdem der Job "Normalize Play Effect" ausgeführt wurde, werden die Parameter der Abspieleffekte, des Grooves und des MIDI-Delays initialisiert (neutral eingestellt).

**1 Spur**

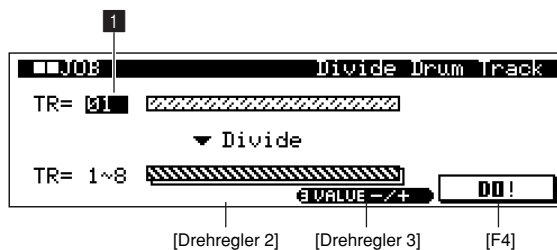
[Einstellungen] 01 – 16, ALL

## 25 Divide Drum Track (Schlagzeug-Spur auftrennen)

Trennt die Noten-Events der Drum-Phrase, die der angegebenen Spur zugewiesen ist, und plaziert die Noten getrennt nach Schlaginstrumenten in verschiedenen Spuren (Spuren 1 bis 8).

**! VORSICHT**

Alle in den Spuren 1 – 8 vorhandenen Daten werden überschrieben.

**1 Spur**

[Einstellungen] 01 – 16

Gibt die Schlagzeug-Spur an, die aufgetrennt werden soll.

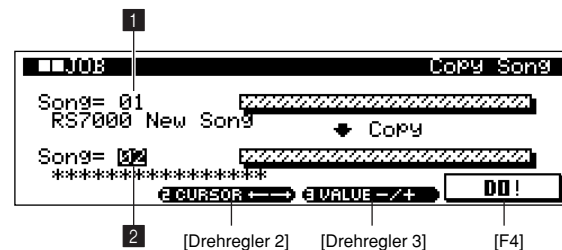
## 26 Copy Song (Song kopieren)

Dieser Job kopiert alle Daten aus dem gewählten Quellsong in den gewählten Zielsong.

Der Inhalt des Scene/Mute-Speichers und lokale Samples, die von dem Song verwendet werden, werden ebenfalls kopiert.

**HINWEIS**

- Wenn im Ziel-Style kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Local Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 213) kann nicht benutzt werden, um einen Kopiervorgang von Sample-Voices rückgängig zu machen oder zu wiederholen. Wenn die Taste [F4] (DO!) gedrückt wird, erscheint die Frage "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Copy-Pattern-Job ausgeführt.

**1 Quellsong**

[Einstellungen] 01 – 20

Wählt den Quellsong.

**2 Zielsong**

[Einstellungen] 01 – 20

Wählt den Zielsong.

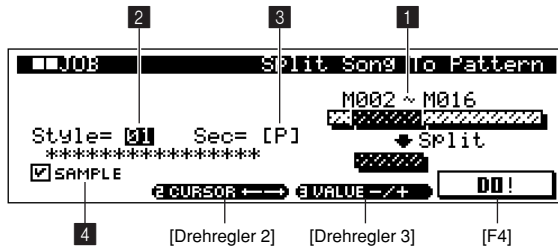
## 27 Split Song To Pattern (Song in P. aufteilen)

Teilt den ausgewählten Song in zwei angegebene Sections eines angegebenen Styles.

SMF-Daten können sehr gut als Grundlage für Patterns benutzt werden.

**! VORSICHT**

Der Job überschreibt alle im Ziel-Pattern vorhandenen Daten.



**1 Takt der Teilung**

[Einstellungen] 001 – 999

Gibt den Takt an, bei dem der Song geteilt wird.

**2 Ziel-Style der Teilung, 3 Section**

[Einstellungen]

Style

01 – 64

Section

A – P

Gibt den Ziel-Style und die Ziel-Section an.

Die Scene/Mute-Daten werden ebenfalls kopiert, wenn der Ziel-Style leer ist, oder wenn das Feld " SAMPLE" markiert ist.

**4 SAMPLE**

Wenn dieses Feld markiert ist, werden die den Spuren des Quellsongs zugewiesenen Sample-Voices als lokale Sample-Voices in den Ziel-Style kopiert und den entsprechenden Spuren in diesem Pattern zugewiesen.

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen, wenn den Spuren im Quellsong keine Sample-Voices zugewiesen sind.

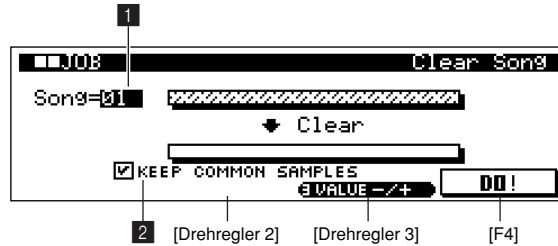
**HINWEIS**

- Wenn im Ziel-Style kein Speicherplatz für lokale Daten von Sample-Voices besteht, erscheint "Too Many Local Sample Voices" im Display, und die Daten der Sample-Voice werden nicht kopiert. Wenn dies passiert, benutzen Sie den Sample-Job "02 Delete" (Löschen) (Seite 246), um nicht verwendete lokale Samples zu löschen, und versuchen Sie es erneut.
- Undo/Redo (Seite 213) kann nicht benutzt werden, um einen Kopiervorgang von Sample-Voices rückgängig zu machen oder zu wiederholen.
- Wenn das Feld "Sample" markiert ist, und es wird die Taste [F4] (DO!) gedrückt, erscheint der Hinweis "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sind Sie sicher? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Mit [F3] wird der Split-Song-Job ausgeführt.

**28 Clear Song (Song löschen)**

Dieser Job löscht alle Daten aus dem gewählten Song oder aus allen Songs.

Die Daten des Scene/Mute-Speichers werden ebenfalls gelöscht.



**1 Song**

[Einstellungen] 01 – 20, ALL

**2 KEEP COMMON SAMPLES (Gemeinsame Samples behalten)**

Wenn dieses Feld markiert ist, werden die von den angegebenen Songs gemeinsam verwendeten Sample-Voices nicht gelöscht.

**HINWEIS**

Lokale Sample-Voices, die vom angegebenen Song verwendet werden, werden ungeachtet dieser Einstellung gelöscht.

**29 Song Name (Song benennen)**

Mit diesem Job können Sie den Namen eines Songs eingeben oder ändern. Der Name kann bis zu 16 Buchstaben lang sein.

**HINWEIS**

Songs können in diesem Job nicht ausgewählt werden. Wählen Sie den Song, den Sie benennen oder umbenennen möchten, im SONG-Play-Modus.



**1 Song-Name**

Legt den Song-Namen fest.

Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 67, für Einzelheiten zur Eingabe von Namen.



## 14. Song Editing (Songbearbeitung)

Zusätzlich zu den Möglichkeiten zum Bearbeiten und Löschen von in Songs aufgenommenen Daten können Sie in diesem Untermodus auch neue Events einfügen.

Sie können Fehler korrigieren oder mehr Dynamik erzeugen oder auch Effekte wie Vibrato hinzufügen, um den Song bis in die letzten Details zu verfeinern.

Drücken Sie in der Betriebsart SONG Play die Taste [EDIT], um die Seite "Song Edit Change" aufzurufen.

Drücken Sie in der Betriebsart SONG Play zweimal die Taste [EDIT], um die Seite "View Filter" aufzurufen.

Die Details sind identisch mit denen in der Betriebsart PATTERN (Seite 154).

### HINWEIS

- Stellen Sie vor dem Aufrufen der Betriebsart "Song Edit" sicher, daß der Speicherschutz ausgeschaltet ist (MEMORY PROTECT "OFF", Seite 257) Wenn die Speicherschutzfunktion eingeschaltet ist, erscheint im Display der Hinweis "Memory Protected", wenn die Taste [EDIT] gedrückt wird, und es kann nicht in den Song-Edit-Modus geschaltet werden.
- "Events" sind Noten, Programmwechsel und alle anderen "Ereignisse", die in einer Song-Spur aufgezeichnet werden können.

### Song Edit – Bedienung

#### ● Bearbeitung der Spuren 1 – 16

Die Bedienung ist die gleiche wie bei der Phrasenbearbeitung im PATTERN-Modus (Seite 154).

#### ● Bearbeitung der BPM- oder der SCENE/MUTE-Spur

1. Wählen Sie in der Betriebsart SONG Play den Song, den Sie bearbeiten wollen.
2. Nachdem Sie die Taste [KEYBOARD] gedrückt haben, so daß deren LED nicht leuchtet, können Sie die Spuren auch bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste auch mit den schwarzen Tasten [TR-] und [TR+] ausgewählt werden.
3. Schalten Sie mit der Taste [EDIT] auf die Seite "SONG Edit Change".
4. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 1] (↑↓) zu dem Event, das Sie bearbeiten möchten.
5. Benutzen Sie [Drehregler 2] (← →), um den Cursor auf den gewünschten Event-Parameter zu bewegen, und ändern Sie den Wert beliebig mit [Drehregler 4] (VALUE). Ein verändertes Event blinkt in der Anzeige.
  - Takt, Zählzeit und Clock-Impuls eines Events können bearbeitet werden, um seine Position zu ändern.
  - Wenn ein Event blinkt (es wird bearbeitet), können Sie die SUB-MODE-Tasten als Zifferblock verwenden und die Parameterwerte direkt eingeben.
6. Wenn der Parameter wie gewünscht verändert wurde, drücken Sie [ENTER] zur Bestätigung und Eingabe der Änderung (das Event hört auf zu blinken).
  - Wenn der Cursor auf ein anderes Event bewegt wird, während das aktuelle Event noch blinkt, wird die Bearbeitung des aktuellen Events abgebrochen.
7. Drücken Sie [F2] (DELETE), wenn Sie das Event an der Cursor-Position löschen möchten.

8. Rufen Sie die Insert-Seite mit [F3] (INSERT) auf, wenn Sie neue Tempo- oder Scene/Mute-Events einfügen wollen.



Stellen Sie die Parameter Takt, Zählzeit und Clock-Impuls ein, und fügen Sie das Event dann mit [F3] (DO!) ein.

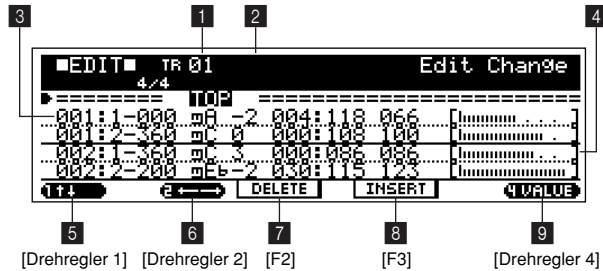
9. Drücken Sie [EXIT], um zurück in den SONG-Play-Modus zu schalten.

### HINWEIS

Die Solo-Funktion kann nicht benutzt werden, während die BPM- oder die Scene/Mute-Spur bearbeitet wird.

## Seite "Edit Change"

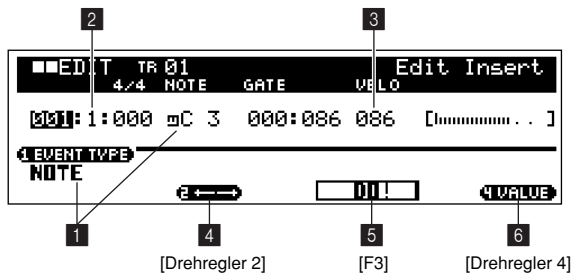
### Parameter dieser Anzeige



- 1 TR (Spurnummer)
- 2 Symbol des Darstellungsfilters
- 3 Takt, Zählzeit und Clock-Impuls
- 4 Das Event und dessen Parameter
- 5 ↑ ↓ (Cursor ↑ und ↓) .....[Drehregler 1]
- 6 ← → (Cursor ← und →) .....[Drehregler 2]
- 7 DELETE .....[F2]
- 8 INSERT .....[F3]
- 9 VALUE .....[Drehregler 4]

### Insert-Seite

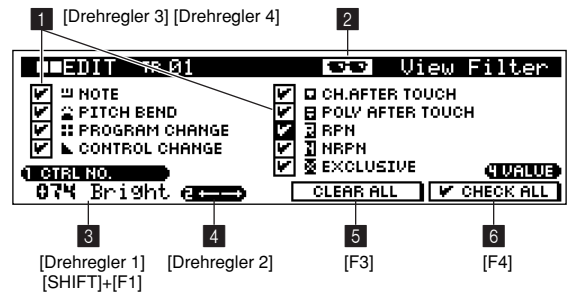
Drücken Sie zum Aufrufen dieser Seite auf der Seite "Song EDIT" die Taste [F3] (Insert).



- 1 Event
- 2 Takt, Zählzeit und Clock-Impuls
- 3 Parameter
- 4 ← → (Cursor ← und →) ..... [Drehregler 2]
- 5 DO! ..... [F3]
- 6 VALUE ..... [Drehregler 4]

## Seite "View Filter"

### Parameter dieser Anzeige



- 1 Event-Ankreuzfelder .....[Drehregler 3], [Drehregler 4]
- 2 Symbol des Darstellungsfilters
- 3 CTRL NO (Controller-Nummer) .....[Drehregler 1], [SHIFT]+[F1] → Ziffernblock
- 4 ← → (Cursor ← und →) ..... [Drehregler 2]
- 5 CLEAR ALL ..... [F3]
- 6 CHECK ALL ..... [F4]



# Kapitel 5. Der Sampling-Modus

Allgemeines zur Betriebsart Sampling.....	228
1. Samples aufnehmen (Sampling).....	229
2. Die Funktion “Real Time Loop Remix” .....	239
3. Sample Editing.....	241
4. Die Sample-Jobs.....	244

## Allgemeines zur Betriebsart SimpleInd

In der Betriebsart SAMPLING werden Samples aufgenommen und bearbeitet.

**HINWEIS**

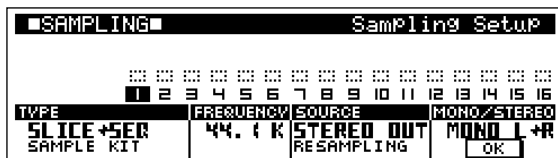
Samples sind digital aufgezeichnete Daten von Audio-Wellenformen einschließlich der zugehörigen "Sample-Parameter", die festlegen, wie das Sample gespielt wird.

### Die Sampling-Untermodi

In der SAMPLING sind die folgenden 3 Untermodi verfügbar.

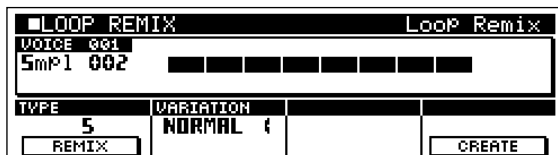
● **SAMPLING**  
[STANDBY/START/STOP] ... (Seite 229)

Wird bei der Aufnahme von Samples verwendet.



● **Real Time Loop Remix**  
[REAL TIME LOOP REMIX] ... (Seite 239)

Steuert die Funktion "Real Time Loop Remix" für den Remix aufgenommener Samples.

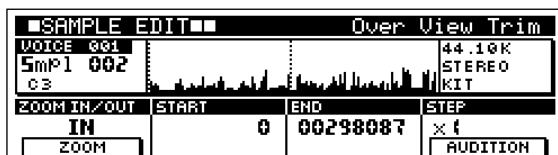


**HINWEIS**

- Die Funktion "Real Time Loop Remix" zerteilt die Spieldaten auf der gewählten Spur, ordnet einen Teil der Daten um und erzeugt so neue Variationen. Dies ist wirksam auf Spuren, die mit der Funktion "Slice Sampling" aufgenommen wurden.
- Die Funktion "Real Time Loop Remix" kann nur in der Betriebsart PATTERN verwendet werden.

● **Sample-Bearbeitung [SAMPLE EDIT] ... (Seite 241)**

Ermöglicht die Bearbeitung aufgenommener Samples.



# 1. Samples aufnehmen (Sampling)

In der Betriebsart **SAMPLING** werden **Samples** aufgenommen und bearbeitet.

## HINWEIS

Samples sind digital aufgezeichnete Daten von Audio-Wellenformen einschließlich der zugehörigen "Sample-Parameter", die festlegen, wie das Sample gespielt wird.

- Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, achten Sie darauf, daß die Funktion "MEMORY PROTECT" im UTILITY-Modus ausgeschaltet ist (OFF) (Seite 257). Wenn eingeschaltet, erscheint "Memory Protected" (Speicher geschützt), und der Sampling-Modus kann nicht mit der Taste [STAND BY/START/STOP] aufgerufen werden.

## Sampling-Funktionen

### ● Sample Kit Voices & Pitched Voices.

Sample-Voices sind in zwei Arten unterteilt: "Sample-Kit-Voices" und "Pitched Voices".

Bei den "Sample-Kit-Voices" können bis zu 128 verschiedene Samples den einzelnen Noten von C-2 bis G8 zugewiesen werden. Es können also verschiedene Samples, je nach Wunsch einzeln oder gleichzeitig, auf einem MIDI-Kanal gespielt werden. Stereo-Samples benötigen 2 der verfügbaren Zuweisungen, so daß höchstens bis zu 64 Stereo-Samples einer Sample-Kit-Voice zugewiesen werden können.

Pitched-Voices (oder "tonal spielbare Voices") spielen einen Sample in den entsprechenden Tonhöhen über den ganzen Bereich der Klaviatur (alle Tasten spielen das gleiche Sample in unterschiedlichen Tonhöhen).

### ● Lokale Sample-Voices & gemeinsame Sample-Voices.

Sample-Voices können entweder "lokal" ("Local") oder "gemeinsam" ("Common") sein.

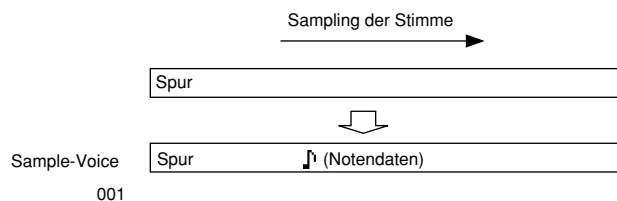
Lokale Sample-Voices werden nur von einem bestimmten Song oder Style benutzt. Bis zu 128 lokale Sample-Voices können mit jedem Song oder Style benutzt werden. Wenn Sie Samples besitzen, die Sie in mehreren Styles oder Songs verwenden, sollten diese als "Common Sample Voices" benutzt werden (s. u.).

Gemeinsame Sample-Voices können von allen Songs und Styles benutzt werden. Es können bis zu 128 gemeinsame Sample-Voices im Speicher des RS7000 gespeichert werden. Der Inhalt der Samples und die Beziehung zwischen Programmnummer und Voice bleibt immer erhalten, auch dann, wenn Sie zwischen Songs oder Styles umschalten.

Die maximale Gesamtanzahl von Sample-Voices – lokale für alle Songs/Styles sowie gemeinsame –, die sich im Speicher des RS7000 befinden können beträgt 256.

### ● Die Aufnahme von Samples entspricht der Aufnahme auf einer Mehrspurmaschine.

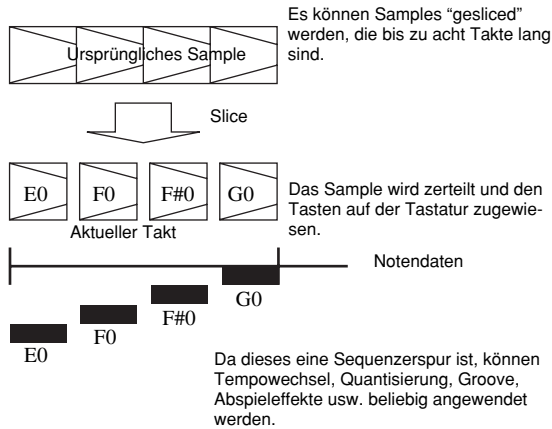
Wenn der Sampling-Typ KIT+NOTE gewählt ist, wird das aufgenommene Sample nicht nur als Sample-Voice gespeichert, sondern es wird automatisch auch die Note erzeugt, die das Sample abspielt. Wenn beispielsweise ein Vokal-Sample (Gesang) aufgenommen wird, während Sie die Wiedergabe anderer Spuren hören, wird das aufgenommene Sample in bezug auf alle anderen Spuren genau an der Position wiedergegeben, an der es aufgenommen wurde – genau wie bei einer Mehrspurmaschine. Da die Aufnahme jedoch aus dem Vokal-Sample und der für die Wiedergabe erforderlichen Note besteht, können die Daten später bearbeitet und das Sample und dessen Wiedergabeart beliebig geändert werden.



### ● Den aufgenommenen Samples können Tempowechsel, Quantisierung, Groove, Abspieleffekte und mehr zugewiesen werden.

Wenn der Sampling-Typ SLICE+SEQ gewählt ist, werden die aufgenommenen Audiodaten entsprechend der angegebenen Notenlänge automatisch in kleine Zeitabschnitte (genannt "Slices") zerteilt – Einzel-Samples, die dann, beginnend mit Taste E0, verschiedenen Noten zugewiesen werden und so eine Sample-Kit-Voice bilden. Darüber hinaus werden auf einer Spur automatisch die Notendaten erzeugt, die notwendig sind, um die Einzel-Samples so abzuspielen, wie sie aufgenommen wurden.

Wenn beispielsweise ein 1-taktiges Schlagzeug-Pattern gesampelt und eine Viertelnote angegeben wird, wird der aufgenommene Takt in vier (fast genau gleich große) Samples aufgeteilt, die daraufhin den Noten E0, F0, F#0, und G0 auf der Klaviatur zugeordnet werden.



Die Sampling-Methode SLICE+SEQ ist bestens geeignet für Drum&Bass-Break-Beats und Schlagzeug-Phrasen. Slicing ist nicht geeignet für die Aufnahme einzelner Schlagzeug-Samples oder ähnlicher Samples.

● **Funktioniert auch wie ein normaler Sampler.**

Wenn der Sample-Typ KIT oder PITCH gewählt ist, werden die Sample-Daten aufgenommen, ohne daß Notendaten erzeugt werden, genau wie bei einem herkömmlichen Sampler.

● **Sample-Voices werden gespielt, indem sie Spuren zugewiesen werden.**

Um eine Sample-Voice spielen zu können, gehen Sie auf die Seite "Voice Select" in dem Untermodus MIXER des PATTERN- oder SONG-Modus, um die Sample-Voice einer Sequenzerspur zuzuweisen. Zugewiesene Sample-Voices können sowohl vom Sequenzer als auch auf der Klaviatur und den Velocity-Pads gespielt werden. Abhängig vom Sample-Typ können einzelne Noten oder Akkorde über die Klaviatur gespielt werden (Pitched-Voice), oder es werden separate Samples auf einzelnen Tasten gespielt (Sample-Kit-Voice). Mit den Velocity Pads können Sie ein einzelnes Sample mit Velocity in verschiedenen Tonhöhen spielen (bei Pitched-Voices), oder Sie spielen 2 separate Samples mit Velocity (bei Sample-Kit-Voices).

## Sampling – Bedienung

1. Drücken Sie [UTILITY] auf die Seite "System", um die Optimierung des Wave-Speichers durchzuführen.
2. Wählen Sie im PATTERN- oder SONG-Modus die Spur, auf der Sie sampeln möchten, indem Sie bei gehaltener [TRACK SELECT]-Taste eine weiße Taste auf der Klaviatur drücken.
3. Schalten Sie mit [MIXER] auf die Seite MIXER und wählen Sie die Sample-Voice-Nummer aus, unter der Sie das neue Sample aufnehmen möchten.

4. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN oder SONG zweimal die Taste [SETUP], um die Seite "A/D Setup" aufzurufen, und stellen Sie mit [Drehregler 1] den INPUT GAIN (Eingangsverstärkung) wie gewünscht ein.
5. Drücken Sie in der Betriebsart PATTERN oder SONG die Taste [STANDBY/START/STOP], um die Seite "Sampling Setup" aufzurufen.
6. Stellen Sie mit [Drehregler 1] – [Drehregler 4] die Sampling-Parameter TYPE, FREQUENCY, SOURCE usw. wie gewünscht ein.
7. Drücken Sie [F4], (OK) um zur Seite "Sampling Standby" zu schalten.  
Wenn die gewählte Sequenzerspur bereits Daten enthält, erscheint abhängig vom gewählten Sampling-Typ "Sequence or Sample exists. Cancel (F2)/Replace (F3)" (Sequenz oder Sample existiert. Abbrechen mit (F2)/Ersetzen mit (F3)) auf der Anzeige. Löschen Sie den bestehenden Sample mit [F3].
8. Stellen Sie mit [Drehregler 3] (TRIGGER MODE) und [Drehregler 4] (TRIGGER LEVEL)/(PUNCH IN/OUT) ein, um je nach Anwendung den Trigger-Modus und den Trigger-Pegel oder die Punch-In/Out-Takte anzugeben.  
Benutzen Sie den Regler [REC VOLUME], um den Aufnahmepegel einzustellen.
9. Drücken Sie [STANDBY/START/STOP], um mit dem Sampling zu beginnen.

**Wenn der TRIGGER MODE = MANUAL ist**

Das Sampling beginnt in dem Moment, in dem Sie die Taste [STANDBY/START/STOP] drücken. Drücken Sie [STANDBY/START/STOP] ein zweites Mal, um das Sampling zu stoppen.

**Wenn der TRIGGER MODE = LEVEL ist**

Wenn Sie [STANDBY/START/STOP] drücken, wird der Trigger-Wait-Modus aktiviert, und das Sampling beginnt automatisch, sobald das Eingangssignal den eingestellten Trigger-Pegel überschreitet. Das Sampling endet, wenn die Taste [STANDBY/START/STOP] nochmals gedrückt wird.

**Wenn der TRIGGER MODE = MEASURE ist**

Wenn Sie [STANDBY/START/STOP] drücken, wird der Trigger-Wait-Modus aktiviert, und das Sampling beginnt automatisch, sobald nach Drücken von [PLAY] der angegebene Punch-In-Takt erreicht ist. Das Sampling stoppt automatisch, wenn der angegebene Punch-Out-Takt erreicht ist.

**HINWEIS**

- Wenn der Samplingtyp KIT+NOTE gewählt ist, beginnt die Sequenzwiedergabe automatisch, wenn die Taste [STANDBY/START/STOP] gedrückt wird. Das Sampling ist immer zur Sequenzwiedergabe synchronisiert. In diesem Fall kann die Sequenzwiedergabe nicht von der Seite "Sampling Standby" aus gestartet werden.
- Die Sequenzwiedergabe startet nicht automatisch, wenn SLICE+SEQ, KIT oder PITCH gewählt ist. Drücken Sie auf der Sampling-Standby-Seite [PLAY], um das Sampling mit der Sequenzwiedergabe zu synchronisieren.

10. Wenn der Sampling-Typ SLICE+SEQ gewählt ist, erscheint die Seite "Trim" automatisch, sobald das Sampling beendet ist. Benutzen Sie [Drehregler 1] bis [Drehregler 4], um die Parameter wie gewünscht einzustellen.  
Wenn der Sampling-Typ KIT, KIT+NOTE, oder PITCH ist, wird der Sampling-Modus verlassen.
11. Drücken Sie [F4] (OK) zur Ausführung der Trim- und Normalisierungsfunktionen, und gehen Sie weiter zur Seite "Slice".
12. Stellen Sie die Parameter mit [Drehregler 1] (MEAS) – [Drehregler 4] (SENS) ein, und drücken Sie dann [F4] (DO!), um das Zerteilen in Slices durchzuführen und dann [F3] (CREATE), um das Sample und die Sequenzdaten zu erzeugen.

### Parameter dieser Anzeige

Seite "Sampling Setup"

[STANDBY/START/STOP]



[Drehregler 1] [Drehregler 2] [Drehregler 3] [Drehregler 4]

#### 1 TYPE (Sampling-Typ).....[Drehregler 1]

[Einstellungen] SLICE+SEQ, KIT, KIT+NOTE, PITCH

- SLICE+SEQ**.....Das aufgenommene Sample wird in rhythmische "Slices" ("Scheiben") zerteilt, deren Länge durch den angegebenen Notenwert bestimmt wird. Die daraus entstehenden Samples werden dann als eine Sample-Kit-Voice gespeichert. Die Notendaten, die für das Spielen der Sample-Kit-Voice erforderlich sind, werden ebenfalls automatisch erstellt. Dieser Vorgang kann bis zu dreimal mehr Sampling-Speicherplatz erfordern wie das normale Sampling. Siehe Seite 237 für Informationen zum erforderlichen freien Speicherplatz für Slice-Vorgänge. Deshalb ist es empfehlenswert, vor Ausführung die OPTIMIZE-Funktion (Seite 259) durchzuführen.
- KIT**.....Das aufgenommene Sample wird als Sample-Kit-Voice gespeichert oder der angegebenen Note bestehender Sample-Kit-Voices zugewiesen.
- KIT+NOTE**.....Das aufgenommene Sample wird als Sample-Kit-Voice gespeichert oder der angegebenen Note bestehender Sample-Kit-Voices zugewiesen. Die Notendaten, die für das Spielen der Samples erforderlich sind, werden automatisch erzeugt.

#### PITCH .....Das aufgenommene Sample wird als Pitched-Voice gespeichert.

Bestimmt die Art von Sample-Voice, die bei der Aufnahme erzeugt wird, und legt fest, ob die Notendaten, die für das Spielen der Samples erforderlich sind, automatisch erzeugt werden.

#### 2 FREQUENCY (Frequenz) ..... [Drehregler 2]

[Einstellungen] 44,1 k (44,1 kHz),  
22 kLo (22,05 kHz Lo-Fi),  
11 kLo (11,025 kHz Lo-Fi),  
5 kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

Gibt die Sampling-Frequenz an. Die Einstellungen 22 kLo, 11 kLo, 5 kLo, fügen Digitalrauschen hinzu, um einen "Low Fidelity"-Sound zu erzielen.

#### HINWEIS

- Bei anderen Einstellungen als "44,1 kHz" kann sich der gehörte Klang von dem aufgenommenen Klang unterscheiden, abhängig vom Quellensignal.
- Wenn als Signalquelle DIGITAL oder OPTICAL gewählt ist, werden digitale Eingangssignale der Sampling-Frequenzen 48 kHz, 44,1 kHz und 32 kHz unterstützt. In jedem Fall jedoch werden die Daten bei der Aufnahme in die eigene Sampling-Frequenz des RS7000 von 44,1 kHz konvertiert.
- Die digitale Ausgabe ist möglich, wenn die optionale Erweiterungskarte AIEB2 I/O installiert ist, die die Sampling-Frequenz ist jedoch ausgangsseitig auf 44,1 kHz festgelegt. Zudem ist ein digitales Signal am Eingang nicht simultan an einem digitalen Ausgang zu hören.

#### 3 SOURCE ..... [Drehregler 3]

[Einstellungen] A/D INPUT, STEREO OUT (RESAMPLING), DIGITAL, OPTICAL

- A/D INPUT**.....Es wird das Signal gesampelt, das an den rückseitigen Buchsen INPUT L und R anliegt.
- STEREO OUT (RESAMPLING)**  
.....Es wird das Signal "resampled" ("Resampling" = erneut sampeln), das am Stereoausgang des RS7000 anliegt.
- DIGITAL**.....Wählt den koaxialen digitalen Eingang, wenn die optionale Erweiterungskarte AIEB2 I/O installiert ist.
- OPTICAL**.....Wählt den optischen digitalen Eingang, wenn die optionale Erweiterungskarte AIEB2 I/O installiert ist.

Wählt den Eingang, an dem das zu sampeln Signal anliegt.

**HINWEIS**

- Die Einstellungen DIGITAL und OPTICAL können nur dann wirksam sein, wenn die optionale Erweiterungskarte AIEB2 I/O installiert ist.
- Wenn Sie "DIGITAL" oder "OPTICAL" wählen, wird das empfangene Digital-Signal an die OUTPUT-Buchsen ausgegeben, während die Signale des RS7000 selbst an den Buchsen DIGITAL OUT und OPTICAL OUT anliegen.
- Durch das "Resampling" können Samples nochmals aufgenommen werden, nachdem sie den Filter, die Effekte und/oder andere Prozesse durchlaufen haben. Mit dem RS7000 kann die Ausgabe Sequenzerspuren erneut gesampelt werden, neue Samples können aus komplexen Kombinationen mehrerer Samples und Sequenzdaten erzeugt werden. Der gesamte Inhalt eines Patterns kann sehr einfach in ein einziges Sample verwandelt werden. Wenn Resampling erforderlich ist, um die Zielspur für das Sampling auszuwählen (die gewählte Zielspur wird nicht wiedergegeben oder gesampelt).

**4 MONO/STEREO.....[Drehregler 4]**

- [Einstellungen] MONO L, MONO R, MONO L+R, STEREO
- MONO L.....Das Signal des linken Kanals wird als Mono-Sample aufgenommen.
- MONO R.....Das Signal des rechten Kanals wird als Mono-Sample aufgenommen.
- MONO L+R.....Die Signale des linken und rechten Kanals werden gemischt und als Mono-Sample aufgenommen.
- STEREO..... Es wird ein Stereo-Sample aufgenommen. Es ist nur die Option STEREO verfügbar, wenn eine der Signalquellen DIGITAL oder OPTICAL gewählt ist.

Gibt an, ob das Eingangssignal als Mono- oder als Stereo-Sample aufgenommen wird.

**5 OK.....[F4]**

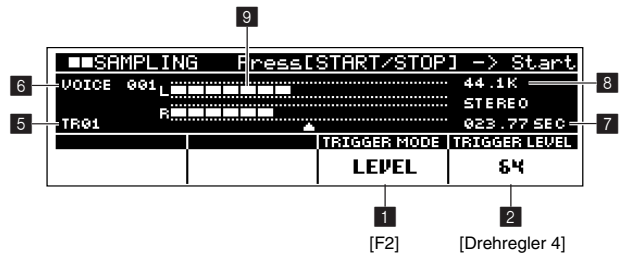
Ruft die Sampling-Standby-Seite auf und schaltet in Sampling-Bereitschaft. Drücken von [STANDBY/START/STOP] hat die gleiche Auswirkung.

**Seite "Sampling Standby"**

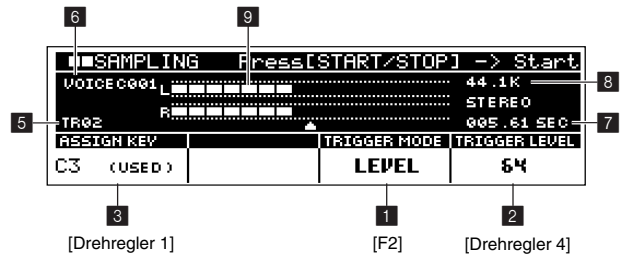
[STANDBY/START/STOP] → [F4] oder [STANDBY/START/STOP]

Wenn diese Seite gezeigt wird, wird mit der Taste [STANDBY/START/STOP] die Sample-Aufnahme gestartet und je nach Einstellung die Seite "Sampling Execution" (Seite 234) oder "Trigger Wait" (Seite 233) aufgerufen.

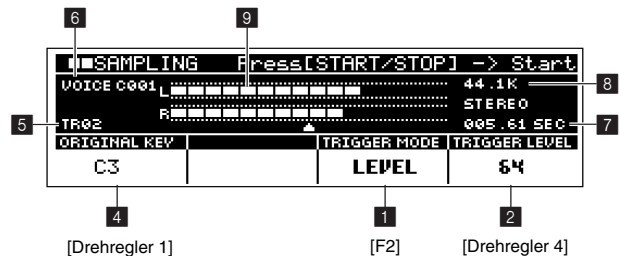
**SAMPLE TYPE = SLICE+SEQ**



**SAMPLE TYPE = KIT, KIT+NOTE**



**SAMPLE TYPE = PITCH**



**1 TRIGGER MODE.....[F2]**

- [Einstellungen] LEVEL, MEASURE, MANUAL
- LEVEL.....Das Sampling beginnt, sobald das Eingangssignal den angegebenen Trigger-Pegel überschreitet.
- MEASURE.....Das Sampling beginnt am angegebenen Punch-In-Takt, und endet am angegebenen Punch-Out-Takt.
- MANUAL.....Das Sampling beginnt, sobald die Taste [STANDBY/START/STOP] gedrückt wird.

Legt die Methode fest, mit der der Sampling-Vorgang ausgelöst wird."

**HINWEIS**

Wenn der Sample-Typ SLICE+SEQ gewählt ist und Sie das Sample entsprechend der angegebenen Notenwerte zerteilen möchten, ist es am besten, den TRIGGER MODE auf "MEASURE" zu stellen.



**2 TRIGGER LEVEL, PUNCH-IN/OUT....[Drehregler 4]**

[Einstellungen] TRIGGER LEVEL 0 – 127  
PUNCH-IN/OUT

PATTERN MODE .....PUNCH-IN 001 – 255,  
PUNCH-OUT 002 – 256, END  
SONG MODE .....PUNCH-IN 001 – 998,  
PUNCH-OUT 002 – 999

Stellt den Trigger-Pegel ein, wenn der Trigger-Modus LEVEL gewählt ist, oder die Punch-In- und Punch-Out-Takte, wenn der Trigger-Modus MEASURE gewählt ist.

Der Trigger-Pegel ist der Signalpegel, bei dem das Sampling beginnt.

Die Punch-In- und Punch-Out-Takte sind die Taktnummern, bei denen das Sampling beginnt und endet. Drücken Sie [F4], um den Cursor auf den Parameter PUNCH-OUT zu bewegen.

**3 ASSIGN KEY.....[Drehregler 1]**

[Einstellungen] C-2 – G8

Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Sample-Typ KIT oder KIT+NOTE gewählt ist.

Gibt die Note der Sample-Kit-Voice an, der das aufgenommene Sample zugewiesen wird.

Wenn der angegebenen Note bereits ein Sample zugewiesen ist, erscheint der Eintrag "USED"; wenn nicht, erscheint der Eintrag "EMPTY".

Ein Sample, das der angegebenen Note bereits früher zugewiesen wurde, wird gelöscht und durch das neue Sample ersetzt.

**4 ORIGINAL KEY..... [Drehregler 1]**

[Einstellungen] C-2 – G8

Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Sample-Typ PITCH gewählt ist.

Gibt die Taste (Note) an, die das Sample in Originaltonhöhe wiedergeben soll.

**5 Spurnummer**

[Einstellungen] 01 – 16

Die Nummer der ausgewählten Spur

**6 Sample-Voice-Nummer**

Die momentan ausgewählte Sample-Voice-Nummer (oder die Nummer der nächsten leeren Sample-Voice, wenn keine Sample-Voice ausgewählt ist). Die angezeigte Sample-Voice wird überschrieben, wenn das Sampling ausgeführt wird. 001 – 128 sind lokale Sample-Voices, und C001 – C128 sind gemeinsame Sample-Voices.

**HINWEIS**

Wählen Sie eine Sample-Voice auf der Seite "Voice Select" im MIXER-Submodus des PATTERN- oder SONG-Modus (Seiten 93, 194) bevor Sie die Taste [STANDBY/START/STOP] drücken, um den Sampling-Modus aufzurufen.

**7 Sampling Time**

Zeigt die verfügbare Sampling-Zeit an.

**HINWEIS**

- Die Gesamtmenge der verfügbaren Sampling-Zeit hängt vom installierten Speicher ab.
- Die Sampling-Zeit kann manchmal mit der OPTIMIZE-Funktion erhöht werden.
- Die Sampling-Zeit wird nicht angezeigt, wenn der Sampling-Typ SLICE + SEQ ausgewählt ist.

**8 Sampling-Frequenz, Mono/Stereo**

Zeigt die Sampling-Frequenz und die Mono/Stereo-Einstellungen auf der Seite "Sampling Setup" an (Seite 231).

**9 Level Meter**

Zeigt den Pegel des Eingangssignals an. Eine Übersteuerungsanzeige erscheint rechts der Pegelanzeige, wenn das Eingangssignal zu stark ist.

**HINWEIS**

- Der Eingangssignalpegel kann mit dem Regler [REC VOLUME] eingestellt werden, wenn A/D INPUT als Signalquelle gewählt ist.
- Wenn die Signalquelle STEREO OUT gewählt ist, benutzen Sie die Parameter auf der Seite "Voice Select" im MIXER-Submodus des PATTERN- oder SONG-Modus (Seite 93, 194), um die Lautstärken der einzelnen Spuren einzustellen.
- Wenn das Eingangssignal bei gewählter Signalquelle A/D INPUT zu hoch ist, und der Regler [REC VOLUME] bietet nicht genügend Einstellmöglichkeiten, oder, wenn der Eingangspegel zu gering ist, können Sie die Eingangsverstärkung ändern. Drücken Sie im SONG- oder PATTERN-Modus zweimal auf [SETUP], um zur Seite "A/D Setup" zu gelangen, und wählen Sie dann mit [Drehregler 1] die Einstellung MIC oder LINE, wie erforderlich.
- Für beste Klangergebnisse versuchen Sie, den Eingangspegel so hoch wie möglich einzustellen, ohne daß die Übersteuerungsanzeige jemals aufleuchtet.
- Der Eingangspegel kann nicht eingestellt werden, wenn eine der Signalquellen DIGITAL oder OPTICAL gewählt ist.

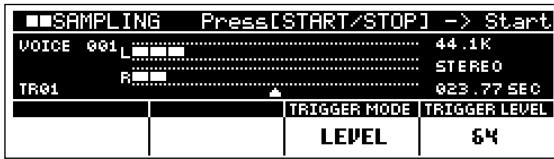
**Seite "Trigger Conditions"**

Diese Anzeige erscheint, während die Sampling-Funktion auf die Trigger-Auslösung wartet.

Sie erreichen diese Seite, indem Sie die Taste [STANDBY/START/STOP] drücken, während der TRIGGER MODE auf "LEVEL" oder "MEASURE" gestellt ist. Die Sequenzwiedergabe beginnt automatisch, wenn der Sample-Typ auf KIT+NOTE gestellt ist.

**HINWEIS**  
 Wenn der TRIGGER MODE auf "MANUAL" gestellt ist, beginnt das Sampling, sobald die Taste [STANDBY/START/STOP] gedrückt wird.

[STANDBY/START/STOP] → [F4] oder [STANDBY/START/STOP] → [STANDBY/START/STOP]



Von dieser Seite aus beginnt das Sampling bei folgenden Bedingungen:

- Wenn der TRIGGER MODE = LEVEL ist ... beginnt das Sampling automatisch, sobald das Eingangssignal den angegebenen Trigger-Pegel überschreitet.
- Wenn der TRIGGER MODE = MEASURE ist, drücken Sie [STANDBY/START/STOP], nachdem Sie auf der Sampling-Standby-Seite [PLAY] gedrückt haben, um die Sequenzwiedergabe zu starten. Das Sampling beginnt automatisch, wenn der angegebene Punch-In-Takt erreicht ist.

Sobald der Sampling-Vorgang beginnt, erscheint die Seite "Sampling Execution".

**Seite "Sampling Execution"**

Diese Anzeige erscheint während des Samplings.



Von dieser Seite aus endet das Sampling bei folgenden Bedingungen:

- Wenn der TRIGGER MODE = MANUAL oder LEVEL ist ... endet das Sampling, sobald die Taste [STANDBY/START/STOP] gedrückt wird. Wenn die Sequenzwiedergabe automatisch mit dem Sampling gestartet wurde, beendet das Drücken der [STOP]-Taste die Sequenzwiedergabe sowie das Sampling. Das Sampling endet auch, wenn das Pattern oder die Sequenz bis zum Ende läuft und dort anhält.
- Wenn TRIGGER MODE = MEASURE ... endet das Sampling automatisch am angegebenen Punch-Out-Takt, oder das Sampling endet in dem Moment, in dem Sie die Taste [STANDBY/START/STOP] drücken.

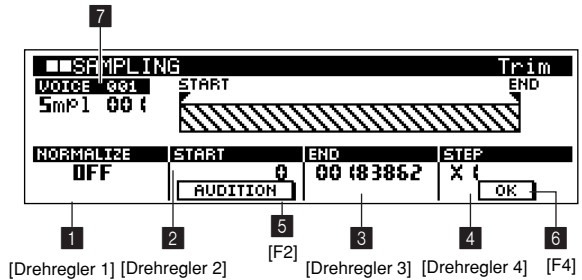
Die Seite "Trim" wird nach dem Sampling automatisch aufgerufen, wenn der Sample-Typ SLICE+SEQ gewählt ist.

**Seite "Trim"**

Mit der "Trim"-Funktion (=beschneiden) können Sie innerhalb eines Samples Anfang und Ende eines Takts bestimmen, um ein präzises "Slicing" zu ermöglichen. Die Daten vor dem angegebenen Taktanfang und nach dem angegebenen Taktende werden gelöscht, wodurch die Gesamtdatenmenge des Samples reduziert wird.

Die Seite "Trim" wird nach dem Sampling automatisch aufgerufen, wenn der Sample-Typ SLICE+SEQ gewählt ist.

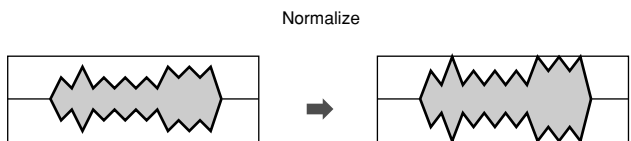
**HINWEIS**  
 Um korrektes Slicing zu ermöglichen, sollte das Sample so zurechtgeschnitten werden, daß es exakt in einer Schleife (Loop) läuft. Die Schleifenwiedergabe beginnt, sobald die Taste [F2] (AUDITION) gedrückt wird, wodurch auch sehr geringe Änderungen der Sample-Länge hörbar werden.



**1 NORMALIZE..... [Drehregler 1]**

[Einstellungen] OFF, ON  
 OFF .....Keine Normalisierung.  
 ON.....Das Sample wird normalisiert.

Durch Normalisierung wird die größtmögliche Sample-Lautstärke erreicht, indem der höchste Pegelwert im Sample gesucht wird und daraufhin die Gesamtlautstärke des Samples so angehoben wird, daß dieser höchste Pegelwert gerade eben nicht übersteuert. Diese Funktion wird verwendet, um die Klangqualität aufgenommener Samples zu erhöhen.



**HINWEIS**  
 Da das Slicing ein Sample in mehrere Segmente zerlegt, ist eine sinnvolle Normalisierung, die die Lautstärkeverhältnisse aller Einzel-Samples untereinander bewahren könnte, nach dem Slicing nicht mehr möglich. Wenn eine Normalisierung notwendig ist, sollte diese vor dem Slicing angewendet werden.

**2 START-Punkt** .....[Drehregler 2]  
**[Einstellungen] 0 – END-Punkt**

Gibt den Punkt im Sample an, der den Taktanfang darstellen soll. Wenn die "Trim"-Funktion ausgeführt wird, bleibt nur der Teil zwischen START- und END-Punkt des Samples erhalten. Alle anderen Daten werden gelöscht.

**HINWEIS**

Das Sample wird vom START-Punkt an wiedergegeben, wenn die Taste [AUDITION] gedrückt wird, Sie können also mit dieser Taste den exakten Startpunkt finden. Wenn beim Drücken der [AUDITION]-Taste die erste Zählzeit bzw. der erste Schlag abgeschnitten ist oder verzögert wiedergegeben wird, stellen Sie den START-Punkt so ein, daß das Sample genau auf dem Schlag startet.

**3 END-Punkt** .....[Drehregler 3]  
**[Einstellungen] START-Punkt – Ende des Samples**

Gibt den Punkt im Sample an, der das Taktende darstellen soll. Wenn die "Trim"-Funktion ausgeführt wird, bleibt nur der Teil zwischen START- und END-Punkt des Samples erhalten. Alle anderen Daten werden gelöscht.

**HINWEIS**

Stellen Sie den END-Punkt ein, nachdem Sie den START-Punkt gesetzt haben. Das Sample spielt in der Schleife, so lange Sie die [AUDITION]-Taste gedrückt halten, so daß Sie genau hören können, wenn sich der END-Punkt an exakt der richtigen Stelle befindet.

**4 STEP** .....[Drehregler 4]  
**[Einstellungen] ×1, ×10, ×100, ×1000, ×10000, ×100000**

Stellt den "Vergrößerungsfaktor" für [Drehregler 2] und [Drehregler 3] ein, wenn diese für die Einstellung von START- und END-Punkt benutzt werden. Höhere Werte ermöglichen größere Wertänderungen.

**5 AUDITION** .....[F2]

Das Sample spielt zwischen den angegebenen START- und END-Punkten in der Schleife, so lange Sie diese Taste gedrückt halten. Dadurch können Sie genau hören, wie Ihre Änderungen das Sample beeinflussen.

**6 OK** .....[F4]

Führt die Normalize- und Trim-Funktionen aus. Die Seite "Slice" erscheint nach Ausführung automatisch.

**7 VOICE (Sample-Voice-Nummer)**

Die Sample-Voice-Nummer, unter der das Sample gespeichert wird. 001–128 sind lokale Sample-Voices; C001– C128 sind gemeinsame Sample-Voices.

Seite "Slice"

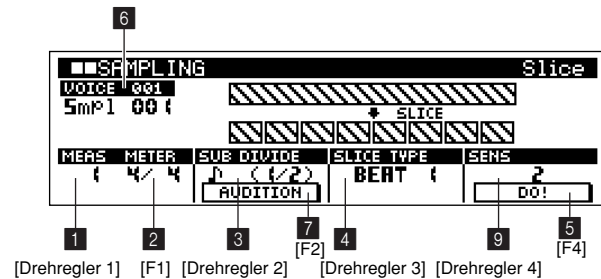
Das aufgenommene Sample wird in eine Anzahl von "Slices" ("Scheiben") zerteilt, deren Größe (Länge) vom angegebenen Notenwert abhängt.

Wenn der Sample-Typ SLICE+SEQ gewählt ist, kann diese Seite von der Seite "Trim" aus mit [F4] (OK) aufgerufen werden.

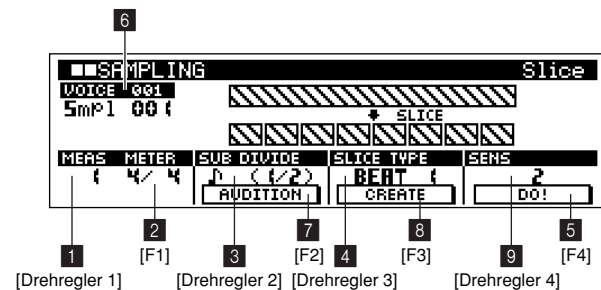
**HINWEIS**

Die Sample-Länge muß vor dem Slice-Vorgang sehr genau eingestellt werden. Benutzen Sie die Taste [F2] (AUDITION) auf der Seite "Trim", um das Sample zu "loopen" und die START- und END-Punkte wie gewünscht einzustellen.

• Die anfängliche Slice-Anzeige



• Die Anzeige nach der Anwendung von "Solche"



**1 MEAS (Mausere)** ..... [Drehregler 1]  
**[Einstellungen] 1 – 8**

Wählt die Anzahl der Takte des zu zerteilenden Samples. Wenn die Slice-Funktion ausgeführt wird, werden Sequenzdaten entsprechend der angegebenen Taktanzahl erzeugt. Die Sequenzdaten werden vom Anfang des nächstliegenden Taktes an erzeugt, an dem das Sampling gestartet wurde.

**2 METER (Taktmaß)** ..... [F1] → [Drehregler 1]  
 [Einstellungen] 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Gibt das Taktmaß des Samples an.

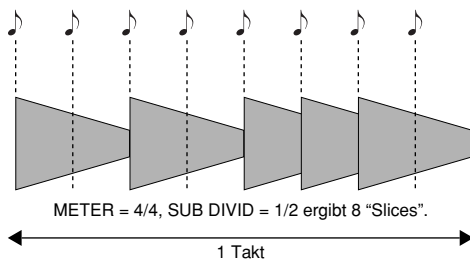
**HINWEIS**

- Das hier angegebene Taktmaß definiert die Anzahl der Slices des Samples pro Takt.
- Die maximale Slice-Auflösung für Stereo-Samples ist 64 Slices; für Mono-Samples 128 Slices.
- Wenn die Anzahl der Slices 100 überschreitet, werden der 101. und die folgenden Samples der Klaviatur beginnend bei C-2 zugewiesen.

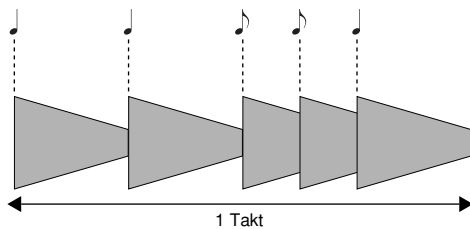
**3 SUB DIVID (Sub Divide)** ..... [Drehregler 2]  
 [Einstellungen]

- Wenn METER = 1 – 8/4 ist  
 ..... Viertelnote (1/1), Achtelnote (1/2),  
 Achteltriole (1/3), 16<sup>tel</sup>-Note (1/4),  
 16<sup>tel</sup>-Triole (1/6), 32<sup>stel</sup>-Note (1/8),  
 32<sup>stel</sup>-Triole (1/12)
- Wenn METER = 1 – 16/8 ist  
 ..... Achtelnote (1/1), 16<sup>tel</sup>-Note (1/2),  
 16<sup>tel</sup>-Triole (1/3), 32<sup>stel</sup>-Note (1/4),  
 32<sup>stel</sup>-Triole (1/6)
- Wenn METER = 1 – 16/16 ist  
 ..... 16<sup>tel</sup>-Note (1/1), 32<sup>stel</sup>-Note (1/2),  
 32<sup>stel</sup>-Triole (1/3)

Der Parameter METER stellt die Grundeinheit für das Slicing dar, und SUB DIVID gibt eine noch feinere Auflösung für Phrasen mit Regions, die kürzere Noten enthalten.  
 Im folgenden Beispiel ist METER = 4/4 und SUB DIVID = 1/2.



Dieser Parameter ist nicht vorhanden, wenn der Slice-Typ auf BEAT 1 – 2 gestellt ist; das Sample wird dann auf den Impulsen gesliced, wie unten gezeigt.



**HINWEIS**

Die maximale Slice-Auflösung für Stereo-Samples ist 64 Slices; für Mono-Samples 128 Slices.

**4 SLICE TYPE** ..... [Drehregler 3]  
 [Einstellungen] BEAT 1 – 3, PHRASE 1 – 4, QUICK

- BEAT 1 – 3 ..... Dieser Slice-Typ ist gut geeignet für perkussive Phrasen wie Schlagzeug oder Baß mit schnellem Attack und kurzem Decay. Es gibt 3 Variationen.
- PHRASE 1 – 4 .Ideal für Phrasen mit Becken oder anderen Instrumenten mit längerem Decay. Es gibt 4 Variationen.
- QUICK..... Ungeachtet des Inhalts der Phrase wird das Sample an den angegebenen "Sub Divisions" zerteilt. Die Anzahl von Slices pro Takt ist = (dem Zähler des METER-Wertes) × (dem SUB DIVID-Nenner).

Gibt an, wie das Sample zerteilt wird, und bestimmt zu einem gewissen Teil auch die Klangqualität. Wählen Sie den Typ, der am besten zur Originalphrase paßt.  
 Siehe unten für Tips zur Auswahl des richtigen Slice-Typs.

[Tips zur Wahl des Slice-Typs]

- **Wenn Sie perkussive Phrasen mit kurzer Abklingzeit slicen möchten**
  - Versuchen Sie es zuerst mit dem Typ "BEAT1". Stellen Sie zur Feineinstellung auch die Slice-Empfindlichkeit (SENS) ein.
  - Wenn das Ergebnis ein zu weiches Attack hat, oder die ausklingenden Bereiche der Phrase sich zu überlappen scheinen, versuchen Sie es nochmal mit dem Typ "BEAT2". Stellen Sie zur Feineinstellung auch die Slice-Empfindlichkeit (SENS) ein.
  - Wenn, nachdem Sie BEAT1 angewendet haben, die Attack-Anteile sich überlappen, oder wenn das rhythmische Feeling der Phrase beeinträchtigt ist, wiederholen Sie das Slicing nochmal mit "BEAT3". Stellen Sie den Parameter SUB DIVID so ein, daß Sie eine gute Kontrolle über die Längen der Slices haben, und benutzen Sie "SENS" für letzte Justagen.
- **Wenn Sie Phrasen mit langer Abklingzeit slicen möchten**
  - Versuchen Sie es zuerst mit dem Typ "PHRASE1". Stellen Sie den Parameter SUB DIVID so ein, daß Sie eine gute Kontrolle über die Längen der Slices haben, und benutzen Sie "SENS" für letzte Justagen.

- Wenn das Ergebnis ein zu weiches Attack hat, oder die ausklingenden Bereiche der Phrase sich zu überlappen scheinen, versuchen Sie es nochmal mit dem Typ "PHRASE2". Stellen Sie den Parameter SUB DIVID so ein, daß Sie eine gute Kontrolle über die Längen der Slices haben, und benutzen Sie "SENS" (Slice-Empfindlichkeit) für letzte Justagen.
- Wenn, nachdem Sie "PHRASE2" angewendet haben, die Stellen zwischen den Slices unrund klingen, wiederholen Sie das Slicing nochmal mit "PHRASE3" und stellen Sie SUB DIVID auf feinere Slices ein. Stellen Sie den Parameter SUB DIVID so ein, daß Sie eine gute Kontrolle über die Längen der Slices haben, und benutzen Sie "SENS" (Slice-Empfindlichkeit) für letzte Justagen.
- PHRASE4 eignet sich am besten für ausgehaltene Streicherklänge oder bläserähnliche Sounds mit Vibrato, sowie für Gesangsphrasen.
- Wenn, nachdem Sie PHRASE1 angewendet haben, die Stellen zwischen den Slices unrund klingen, wiederholen Sie das Slicing nochmal mit "PHRASE4" und stellen Sie SUB DIVID auf gröbere Slices ein. Stellen Sie den Parameter SUB DIVID so ein, daß Sie eine gute Kontrolle über die Längen der Slices haben, und benutzen Sie "SENS" (Slice-Empfindlichkeit) für letzte Justagen.

**HINWEIS**

- Die Ergebnisse einer Slice-Operation können überprüft werden, indem Sie mit der Taste [TAP] den BPM-Wert ändern und dann [F2] (AUDITION) drücken, um die Schleifenwiedergabe der Sequenz zu hören. Wenn Sie die zeitliche Auflösung (Länge) der Slices ändern möchten, stellen Sie bei SUB DIVID die Hüllkurvenempfindlichkeit ("EnvSens") ein und drücken Sie [F4] (DO!), um das Sample erneut zu slicen.
- Wenn die Slices des Samples nicht weich ineinander übergehen, stellen Sie eine längere AEG-Release-Zeit ein. Wenn das Sample wiederum "gedoppelt" klingt, probieren Sie eine kürzere Gate-Time-Einstellung (in den Abspieleffekten) aus.
- Wenn der Slice-Vorgang die gewünschten Ergebnisse geliefert hat, führen Sie CREATE aus (siehe unten), um die Sequenz und die Sample-Kit-Voice letztgültig zu erzeugen.

**5 DO! .....[F4]**

Führt den Slice-Vorgang aus. Die Einstellungen können beliebig oft geändert werden, bevor Sie endgültig [F3] (CREATE) drücken.

**6 VOICE (Sample-Voice-Nummer)**

Die Sample-Voice-Nummer, unter der das Sample gespeichert wird. 001–128 sind lokale Sample-Voices; C001 – C128 sind gemeinsame Sample-Voices.

**7 AUDITION .....[F2]**

Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Schleifenwiedergabe der Sequenz zu hören, die durch den Slice-Vorgang entstanden ist.

**8 CREATE .....[F3]**

Erzeugt eine Sample-Kit-Voice aus dem zerteilten Sample, erzeugt die entsprechende Sequenz in der aktuellen Spur, und kehrt dann zurück zur Hauptanzeige.

**9 (Slice-Empfindlichkeit) ..... [Drehregler 4] [Einstellungen] 1 – 5**

Stellt die mit dem Parameter SUB DIVID angegebenen "Sub Divisions" ("Unterteilungen") noch genauer ein. Höhere Werte erzeugen eine höhere Auflösung, wodurch noch kürzere Noten und noch "kleinere" Sounds erkannt und gesliced werden können.

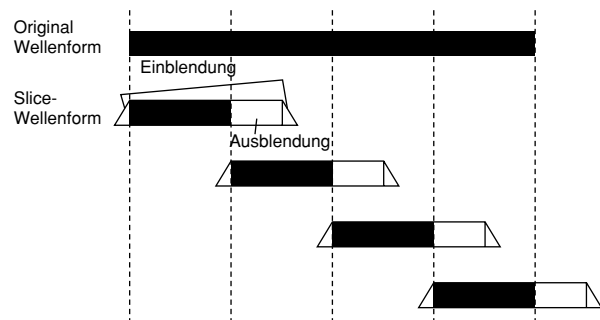
Benutzen Sie [AUDITION], um die Ergebnisse zu hören, und ändern Sie die Einstellungen und beginnen Sie erneut, wenn Sie noch nicht zufrieden sind.

**HINWEIS**

Dieser Parameter hat keine Auswirkung, wenn der Slice-Typ "QUICK" gewählt ist.

**Erforderlicher Speicherplatz für Slice-Vorgänge**

Einzelne Slices mit Wellenformdaten, die aus Slice-Operationen stammen, benötigen etwa 1,5 Mal soviel Speicherplatz wie das Original, da automatisch vor und nach dem Sample Teile angefügt werden, in denen die Ein- und Ausblendungen Platz finden. Dadurch bleibt die maximale Klangqualität erhalten, wenn die BPM-Zahl erhöht wird, und die Übergänge zwischen den Slices werden weicher (diese Bereiche werden nicht erzeugt, wenn der Slice-Typ "QUICK" gewählt wurde).



Außerdem ist noch Speicher als Arbeitsbereich für Syntheseberechnungen für jeden Slice-Vorgang erforderlich, und natürlich der Speicherplatz für die fertigen Wellenformen.

Für die Sampling-Frequenz 44,1 kHz ist der für jeden Slice-Typ erforderliche Speicherplatz unten aufgeführt.

BEAT1	: Originalgröße der Wellenform × N + (0,3 × Anzahl der Slices) Kilobytes.
BEAT2	: Originalgröße der Wellenform × N + (0,2 × Anzahl der Slices) Kilobytes.
BEAT3	: Originalgröße der Wellenform × N + (0,3 × Anzahl der Slices) Kilobytes.
PHRASE1	: Originalgröße der Wellenform × N + (5,8 × Anzahl der Slices) Kilobytes.
PHRASE2	: Originalgröße der Wellenform × N + (1,4 × Anzahl der Slices) Kilobytes.
PHRASE3	: Originalgröße der Wellenform × N + (0,4 × Anzahl der Slices) Kilobytes.
PHRASE4	: Originalgröße der Wellenform × N + (1,4 × Anzahl der Slices) Kilobytes.
QUICK	: Originalgröße der Wellenform × 3 + (0,7 × Anzahl der Slices) Kilobytes.

Bei monauralen Samples ist  $N = 5,5$ , und bei Stereo-Samples ist  $N = 8$ . Außerdem verdoppelt sich die Anzahl der Slices bei Stereo-Samples.

Bei maximalem Speicherausbau auf 64 Megabyte, vollständig leerem Speicher und einem 44,1-kHz-Sample, das in 32 Slices unterteilt wird, beträgt die größtmögliche Länge des Samples:

BEAT1 – 3, PHRASE1 – 4: ca. 138 Sekunden (mono), ca. 47 Sekunden (stereo). QUICK: ca. 253 Sekunden (mono), ca. 126 Sekunden (stereo).

## 2. Die Funktion "Real Time Loop Remix"

"Real Time Loop Remix" kann benutzt werden, um die Spieldaten einer Spur umzuarrangieren.

Da nur die MIDI-Daten "remixed" und die Samples dabei nicht verändert werden, kann der Remix in Echtzeit erfolgen. Diese Funktion ist besonders für Spuren gedacht, die Samples enthalten, die mit dem Sample-Typ SLICE+SEQ aufgenommen oder mit dem Slice-Job zerteilt wurden.

Da nur MIDI-Daten betroffen sind, kann diese Funktion auch bei normalen Sequenzdaten angewendet werden.

### Eigenschaften von "Real Time Loop Remix"

- Die Funktion "Real Time Loop Remix" teilt die Daten der in der Betriebsart PATTERN ausgewählten Spur in verschiedene Notendauern auf, und arrangiert einen Teil der Daten neu, um völlig neue Variationen zu erzeugen.

- Die Funktion "Real Time Loop Remix" arbeitet ausschließlich mit MIDI-Daten.

Wenn Sie die Funktion bei einer Spur anwenden, die ein geslicetes Sample enthält (d. h. ein Sample, das mit dem Sampling-Typ SLICE+SEQ aufgenommen oder mit dem Slice-Job zerteilt wurde), werden die verschiedenen Segmente des Samples mit unterschiedlichen Spielzeitpunkten umsortiert.

Wenn Sie sie bei einer Spur anwenden, die Samples des Typs KIT, KIT+NOTE oder PITCH enthält, wird der Wiedergabezeitpunkt des ganzen Samples eventuell geändert, das Sample selbst bleibt jedoch unverändert bestehen.

Diese Funktion ist auch für normale Sequenzdaten wirksam.

#### HINWEIS

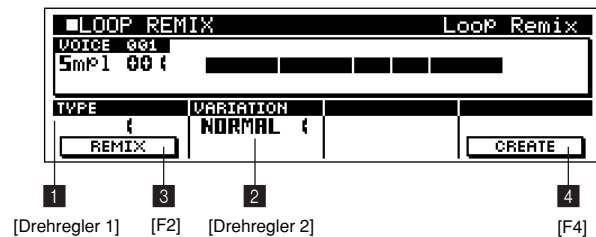
In den Betriebsarten SONG und PATTERN CHAIN nicht verfügbar.

### Real Time Loop Remix – Bedienung

1. Drücken Sie [LOOP REMIX], um die Seite "Real Time Loop Remix" aufzurufen.
2. Wählen Sie mit [Drehregler 1] (TYPE) und [Drehregler 2] (VARIATION) den Remix-Typ und die Remix-Variation.
3. Drücken Sie [F1] (REMIX), um die Daten umzuordnen und die Wiedergabereihenfolge der Patterns zu ändern.
4. Wenn Sie [F4] (CREATE) drücken, werden die von der Funktion "Real Time Loop Remix" neu erzeugten Sequenzdaten in der aktuellen Spur gespeichert.

### Parameter dieser Anzeige

[LOOP REMIX]



- 1 TYPE (Remix Type) ..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] 1 – 16

Bestimmt, wie die Daten in der ausgewählten Spur unterteilt und umgeordnet werden sollen. Die "Regeln" für die Teilung und die Neuordnung sind für jeden Remix-Typ verschieden.

- 2 VARIATION (Remix Variation) ..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] NORMAL 1 – 16, REVERSE 1 – 16,

BREAK 1 – 16, PITCH 1 – 16, ROLL 1 – 16  
NORMAL 1 – 16 ..... Die Original-Daten werden nur geteilt und umgeordnet. Es gibt 16 Variationen.

REVERSE 1 – 16 ..... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden einige Teile der Daten in umgekehrter Reihenfolge gespielt. Es gibt 16 Variationen.

BREAK 1 – 16 ..... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden einige Teile der Daten gelöscht, um Breaks (Pausen) zu erzeugen. Es gibt 16 Variationen.

PITCH 1 – 16 ..... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden einige Teile der Daten in der Tonhöhe verändert. Es gibt 16 Variationen.

ROLL 1 – 16 ..... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden einige Teile der Daten mit Verzerrungen (Wirbeln) versehen. Es gibt 16 Variationen.

Bestimmt, wie die ursprünglichen Spieldaten verändert werden.

**3 REMIX.....[F1]**

Das "Loop Remixing" beginnt mit den angegebenen TYPE- und VARIATION-Werten, wenn diese Taste gedrückt wird. Um den Remix abzubrechen und zur normalen Wiedergabe zurückzukehren, drücken Sie die Taste [EXIT].

**4 CREATE.....[F4]**

Speichert die von der Funktion "Real Time Loop Remix" neu erzeugten Sequenzdaten in der aktuellen Spur.

**HINWEIS**

- Da die umarrangierten Daten als neue Phrase gespeichert und der aktuellen Spur zugewiesen werden, bleiben die ursprünglichen Phrase-Daten als nicht zugewiesene Phrase erhalten.
- Wenn die Spur eine Sample-Voice benutzt und VARIATION ist auf REVERSE 1 – 16 oder PITCH 1 – 16 eingestellt, erscheint die Meldung "Over-write Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]" (Sample-Voice überschreiben? Abbrechen mit [F2]/OK [F3]). Drücken Sie [F3], um den CREATE-Vorgang auszuführen und die ursprüngliche Sample-Voice mit den neuen Daten zu überschreiben. Mit [F2] können Sie den Vorgang abbrechen.
- "Memory Protected." erscheint in der Anzeige, wenn der Speicherschutz eingeschaltet ist. Rufen Sie die UTILITY-Seite "System" auf (Seite 257), stellen Sie MEMORY PROTECT auf "OFF", und versuchen Sie es dann nochmals.



## 3. Sample Editing

In dieser Betriebsart können Samples bearbeitet werden.

### HINWEIS

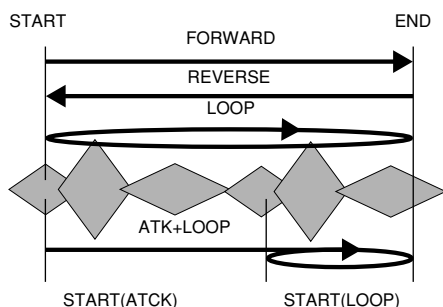
- Samples sind digital aufgezeichnete Daten von Audio-Wellenformen einschließlich der zugehörigen "Sample-Parameter", die festlegen, wie das Sample gespielt wird.
- Bevor Sie den Sample-Edit-Modus aufrufen, sollten Sie die Funktion "Memory Protect" im UTILITY-Modus (Seite 257) auf "OFF" gestellt haben. Wenn diese Speicherschutzfunktion eingeschaltet ist, erscheint im Display der Hinweis "Memory Protected", wenn die Taste [SAMPLE EDIT] gedrückt wird, und es kann nicht in den Sample-Edit-Modus geschaltet werden.
- Wenn der momentan ausgewählten Spur kein Sample zugewiesen ist, erscheint die Liste der Sample-Jobs, wenn die Taste [SAMPLE EDIT] gedrückt wird, und es kann nicht in den Sample-Edit-Modus geschaltet werden.
- Sample Edit kann nicht vom PATTERN-Chain-Modus aus aufgerufen werden.
- Die "Undo"-Funktion kann nicht benutzt werden, um Sample-Bearbeitungen rückgängig zu machen.

### Eigenschaften der "Sample Edit"-Funktion

- Samples können im Sample-Edit-Modus direkt bearbeitet werden.
- Es können diejenigen Samples bearbeitet werden, die der ausgewählten Spur des aktuellen Patterns oder Songs zugewiesen sind.
- Samples haben vier verschiedene Wiedergabemodi, die bestimmen, wie diese abgespielt werden.

Der Wiedergabemodus wird im Sample-Edit-Modus auf der Seite "Sample Parameter" angegeben (Seite 242). Die vier Wiedergabemodi sind unten aufgelistet:

- FORWARD .....Das Sample spielt vom Start- bis zum Endpunkt.  
 REVERSE.....Das Sample spielt rückwärts vom End- bis zum Startpunkt.  
 LOOP.....Das Sample läuft in einer Wiederholungsschleife vom Start- bis zum Endpunkt.  
 ATK+LOOP.....Nachdem das Sample vom Start- bis zum Endpunkt abgespielt wurde, läuft es in einer Wiederholungsschleife zwischen Start- und Endpunkt.



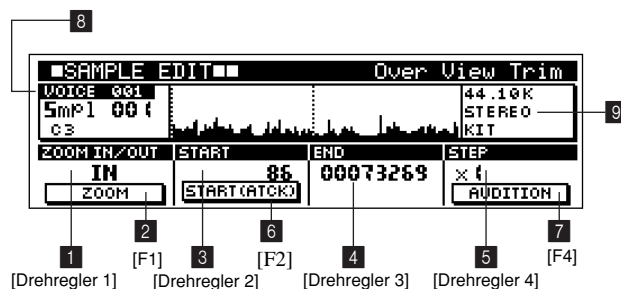
### Sample Edit – Bedienung

1. Stoppen Sie in der Betriebsart PATTERN oder SONG Play die Wiedergabe, und wählen Sie dann die Spur aus, der das zu bearbeitende Sample zugewiesen ist (Seiten 73, 183).
2. Schalten Sie mit [SAMPLE EDIT] auf die Seite "Trim".
3. Wenn die gewählte Sample-Voice eine Sample-Kit-Voice ist, drücken Sie die [KEYBOARD]-Taste, so daß deren LED leuchtet, und drücken Sie dann auf der Klaviatur die Taste mit dem Sample, das Sie bearbeiten möchten.
4. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen mit [Drehregler 1] – [Drehregler 4] vor.
5. Schalten Sie mit [SAMPLE EDIT] auf die Seite "Sample Parameter".
6. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen mit [Drehregler 1] – [Drehregler 4] vor.
7. Drücken Sie [EDIT], um zurück zur Seite "Trim" zu gelangen, und nochmals zur Rückkehr zur ursprünglichen Anzeige.

### Parameter dieser Anzeige

[1] Seite "Trim"

[SAMPLE EDIT]



**1 ZOOM IN/OUT** .....[Drehregler 1]  
**[Einstellungen] IN, OUT**

Drehen Sie gegen den Uhrzeigersinn, um einzuzoomen.  
 Drehen Sie im Uhrzeigersinn, um auszuzoomen.  
 Oberhalb einer bestimmten Vergrößerungsstufe wird die Wellenform in der Nähe der Start- und Endpunkte auf der linken und rechten Display-Hälfte dargestellt.

**2 ZOOM**.....[F1]

Je nachdem, ob die Parameter ZOOM IN/OUT auf IN oder OUT gestellt sind, vergrößert oder verkleinert die Taste die Wellenformdarstellung.

**3 START-Punkt, START (ATCK)-Punkt, START (LOOP)-Punkt**.....[Drehregler 2]  
**[Einstellungen] 0 – END-Punkt**

Stellt den Sample- und/oder Loop-Startpunkt ein.

**Wenn der PLAY MODE = FORWARD, REVERSE oder LOOP ist**

Stellt den START-Punkt ein.

**Wenn der PLAY MODE = ATK+LOOP ist**

[F2] schaltet zwischen START(ATCK) und START(LOOP) um.  
 Stellt den anfänglichen Sample-Startpunkt ein, wenn START(ATCK) gewählt ist.  
 Stellt den Loop-START-Punkt ein, wenn START(LOOP) gewählt ist.

**HINWEIS**  
 Die PLAY-MODE-Parameter werden auf der Seite "Sample Parameter" eingestellt (Seite 242).

**4 END-Punkt**.....[Drehregler 3]  
**[Einstellungen] START-Punkt – Sample-Ende**

Gibt den Endpunkt des Samples an.

**5 STEP**.....[Drehregler 4]  
**[Einstellungen] ×1, ×10, ×100, ×1000, ×10000, ×100000**

Stellt den "Vergrößerungsfaktor" für [Drehregler 2] und [Drehregler 3] ein, wenn diese für die Einstellung von START- und END-Punkt benutzt werden. Höhere Werte ermöglichen größere Wertänderungen.

**6 START ATCK/LOOP**.....[F2]  
**[Einstellungen] START(ATCK), START(LOOP)**  
**START(ATCK)..... Stellt den Sample-Startpunkt ein.**

**START(LOOP)..... Stellt den Loop-Startpunkt ein.**

Wenn der PLAY MODE auf ATK+LOOP gestellt ist, wählt diese Taste den Parameter, der durch [Drehregler 2] eingestellt werden soll. Die Taste wählt abwechselnd die Parameter START(ATCK) und START (LOOP).

START(ATCK).....Stellt den anfänglichen Sample-Startpunkt ein.

START(LOOP) .....Stellt den Punkt ein, bei dem die Sample-Loop beginnt.

**7 AUDITION**..... [F4]

Das Sample spielt zwischen den angegebenen START- und END-Punkten in der Schleife, so lange Sie diese Taste gedrückt halten. Dadurch können Sie genau hören, wie Ihre Änderungen das Sample beeinflussen.

**8 VOICE (Sample-Voice-Nummer)**

**[Einstellungen]**

**Sample-Voice-Nummer**

..... 001 – 128 sind lokale Sample-Voices; C001 – C128 sind gemeinsame Sample-Voices.

**Sample-Name** ..... Wird nur angezeigt.

**Tastenummer (wenn eine Sample-Kit-Voice ausgewählt ist)**

..... C-2 – G8

Zeigt Nummer und Namen der Sample-Voice, die der momentan ausgewählten Spur zugewiesen ist. Wenn der aktuellen Spur eine Sample-Kit-Voice zugewiesen ist, können Sie die Tastenummer umschalten, um ein anderes Sample zur Bearbeitung zu wählen. Lesen Sie den Abschnitt "Sample Edit – Bedienung", Schritt 3, auf Seite 241 für Informationen zum Ändern von Spur- und Tastennummern.

**9 Sample-Informationen**

**[Einstellungen] Alle Werte werden nur angezeigt.**

**Sampling-Frequenz**..... kHz

**Mono/Stereo** ..... MONO, STEREO

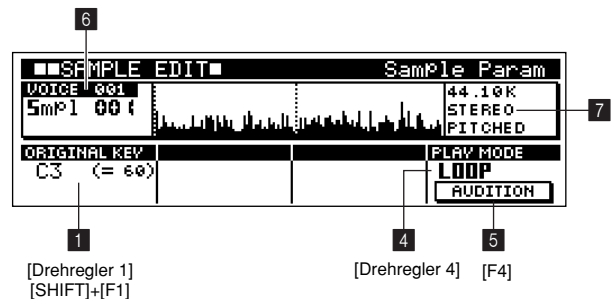
**Sample-Typ** ..... KIT (Sample-Kit-Voice),  
 PITCHED (Pitched-Voice)

Zeigt die Sampling-Frequenz, den Mono/Stereo-Status und den Sample-Typ (KIT, PITCHED) des gewählten Samples an.

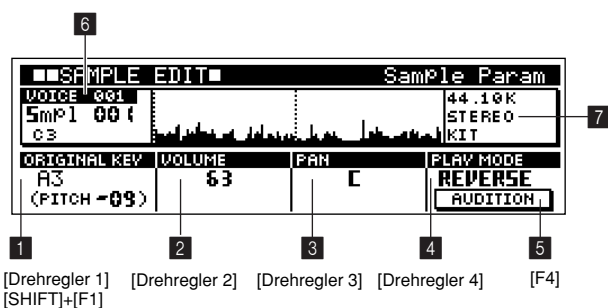
[2] Seite "Sample Parameters"

[SAMPLE EDIT] × 2

Sample-Voice = PITCHED VOICE



Sample-Voice = SAMPLE KIT VOICE



**1 ORIGINAL KEY**

.....[Drehregler 1]

[Einstellungen]

Pitched-Voice

ORIGINAL KEY ... C-2 (000) – G8 (127)

Sample-Kit-Voice

ORIGINAL KEY ... C-2 – G8

PITCH ..... -24 – +24 (nur Anzeige)

Gibt die Taste für die Originaltonhöhe des gewählten Samples an. Dieser Parameter gibt die Note an, bei der das Sample in der Tonhöhe erklingt, bei der es aufgenommen wurde.

[Drehregler 1] wählt die Originaltonhöhe.

**HINWEIS**

Wenn das Ziel eine Sample-Kit-Voice ist, wird die Taste, der das Sample zugewiesen ist, in einem Tonhöhenverhältnis von Halbtönen zur angegebenen Originaltonhöhe angegeben (PITCH =).

Wenn beispielsweise die Originaltonhöhe des Samples mit der Taste, auf der das Sample liegt, gleich ist, beträgt das Tonhöhenverhältnis "PITCH = 0", und das Sample ist in der Originaltonhöhe zu hören.

Wenn die Taste, der das Sample zugewiesen ist, einen Halbton höher liegt als die Originaltonhöhe, beträgt das Tonhöhenverhältnis "PITCH = +1", und das Sample erklingt einen Halbton höher als die Originaltonhöhe.

**2 VOLUME** .....[Drehregler 2]

[Einstellungen] 0 – 63

Stellt die Lautstärke jedes einzelnen Samples einer Sample-Kit-Voice ein.

**3 PAN** .....[Drehregler 3]

[Einstellungen] L63 – C – R63

Stellt die Panoramaposition jedes einzelnen Samples einer Sample-Kit-Voice ein.

**4 PLAY MODE** ..... [Drehregler 4]

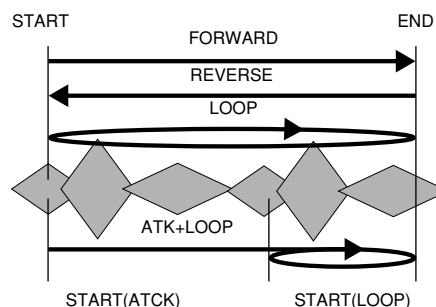
[Einstellungen] FORWARD, REVERSE, LOOP, ATK+LOOP  
**FORWARD** ..... Das Sample spielt vom START- bis zum END-Punkt.

**REVERSE** ..... Das Sample spielt rückwärts vom END- bis zum START-Punkt.

**LOOP** ..... Das Sample läuft in einer Wiederholungsschleife vom START- bis zum END-Punkt.

**ATK+LOOP** ..... Nachdem das Sample vom START(ATK)- bis zum END-Punkt abgespielt wurde, läuft es in einer Wiederholungsschleife zwischen START(LOOP)- und END-Punkt.

Gibt den Wiedergabemodus des Samples an.



**HINWEIS**

START, START(ATCK), START(LOOP), und END werden auf der Seite "Trim" (Seite 241) eingestellt.

**5 AUDITION** ..... [F4]

Das Sample spielt zwischen den angegebenen START- und END-Punkten in der Schleife, so lange Sie diese Taste gedrückt halten. Dadurch können Sie genau hören, wie Ihre Änderungen das Sample beeinflussen.

**6 VOICE (Sample-Voice-Nummer)**

Dies ist der gleiche Parameter wie auf der Seite "Trim" (Seite 241).

**7 Sample-Informationen**

Diese sind die gleichen wie auf der Seite "Trim" (Seite 241).

## 4. Die Sample-Jobs

Es gibt insgesamt 13 Jobs für die Bearbeitung und Umrechnung aufgenommener Samples.

### HINWEIS

- Die Sample-Jobs sind als Untermodus des SAMPLE-EDIT-Modus organisiert. Drücken Sie die Taste [SAMPLE EDIT] dreimal, um die Liste der Sample-Jobs aufzurufen.
- Bevor Sie den Sample-Edit-Modus aufrufen, sollten Sie die Funktion "Memory Protect" im UTILITY-Modus (Seite 257) auf "OFF" gestellt haben. Wenn diese Speicherschutzfunktion eingeschaltet ist, erscheint im Display der Hinweis "Memory Protected", wenn die Taste [SAMPLE EDIT] gedrückt wird, und es kann nicht in den Sample-Edit-Modus geschaltet werden.
- Wenn der momentan ausgewählten Spur kein Sample zugewiesen ist, erscheint die Liste der Sample-Jobs, wenn die Taste [SAMPLE EDIT] gedrückt wird.
- Die "Undo"-Funktion kann nicht benutzt werden, um Sample-Bearbeitungen rückgängig zu machen.

### ● Job-Liste

FILE-Kategorie		
01 COPY	Kopiert die angegebene Sample-Voice auf eine andere Sample-Voice.	S.245
02 DELETE	Löscht das gewählte Sample oder die Sample-Voice.	S.246
03 EXTRACT	Löscht die Teile des Samples vor dem angegebenen Startpunkt und nach dem angegebenen Endpunkt.	S.246
04 MOVE	Verschiebt das gewählte Sample auf eine Sample-Voice-Nummer.	S.246
PROCESS-Kategorie		
05 NORMALIZE	Maximiert ("normalisiert") den Gesamtpegel des gewählten Samples.	S.247
06 TIME STRETCH	Ändert die Länge des Samples, ohne die Tonhöhe zu ändern.	S.248
07 PITCH CONVERT	Ändert die Tonhöhe eines Samples, ohne dessen Länge zu ändern.	S.248
08 FADE IN/OUT	Erzeugt Variationen durch Einblendung oder Ausblendung.	S.249
09 FREQUENCY CONVERT	Halbiert die Sampling-Frequenz.	S.250
10 STEREO TO MONO	Konvertiert ein Stereo-Sample in ein Mono-Sample.	S.251
11 LOOP REMIX	Hiermit wird das Sample "remixed", indem es in Abschnitte zerteilt und neu angeordnet wird. Auch der Sound einiger Abschnitte kann geändert werden.	S.251
SLICE-Kategorie		
12 SLICE	Zerteilt das Sample in die angegebenen Takteinheiten.	S.252
NAME-Kategorie		
13 SAMPLE NAME	Hier können Sie für das ausgewählte Sample einen Namen eingeben.	S.253

## Sample-Jobs – Bedienung

### ■ Job-Liste aufrufen

1. Wählen Sie die Spur, der im PATTERN- oder SONG-Play-Modus (Seiten 73, 183) das Sample zugewiesen wurde, das Sie bearbeiten möchten.
2. Drücken Sie [SAMPLE EDIT] dreimal, so daß die Liste der Sample-Jobs angezeigt wird.



### ■ Job auswählen

- Benutzen Sie [Drehregler 1] (CATEGORY) und [Drehregler 2] (JOB), um den Cursor auf den gewünschten Job zu bewegen.
- Rufen Sie mit [F4] (SELECT) die Seite des ausgewählten Jobs auf.

### ■ Ausführen der Jobs 01 (COPY) – 04 (MOVE)

- Wählen Sie mit [Drehregler 1] (SAMPLE) und [Drehregler 2] (KEY) das zu bearbeitende Sample. Drücken Sie [F2] (AUDITION), um das gewählte Sample zu hören.
- Bei den Jobs COPY und MOVE wählen Sie mit [Drehregler 3] (SAMPLE) und [Drehregler 4] (TYPE) auch das Ziel-Sample.
- Drücken Sie [F4] (DO!) um den Job auszuführen.
- Drücken Sie [EXIT] viermal, um zur ursprünglichen Display-Seite zurückzukehren.

### ■ Ausführen der Jobs 05 (NORMALIZE) – 11 (LOOP REMIX)

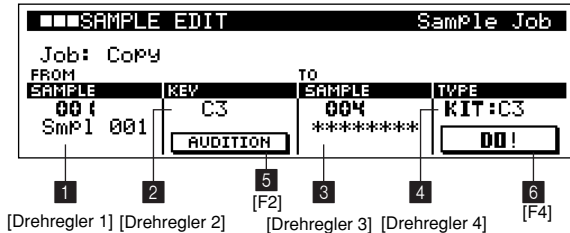
- Wählen Sie mit [Drehregler 1] (SAMPLE) und [Drehregler 2] (KEY) das zu bearbeitende Sample. Drücken Sie [F2] (AUDITION), um das gewählte Sample zu hören.
- Stellen Sie mit [Drehregler 3] und [Drehregler 4] die Parameter des Jobs wie gewünscht ein.
- Drücken Sie [F4] (DO!) um den Job auszuführen. Drücken Sie [F2] (AUDITION), um das gewählte Sample zu hören.
- Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie die Parameter mit [Drehregler 3] und [Drehregler 4] neu einstellen, und dann mit [F4] (DO!) den Job nochmals ausführen.
- Drücken Sie [F3] (CREATE), um das bearbeitete Sample unter der Sample-Nummer zu speichern; das ursprüngliche Sample wird überschrieben.  
Wenn das ursprüngliche Sample ein Pitched-Sample ist, wird es jetzt überschrieben. Wenn das ursprüngliche Sample Teil einer Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl der Tastennummer, die Sie dort mit [Drehregler 2] einstellen können. Wenn Sie [F3] (OK) drücken, wird das Sample überschrieben.
- Drücken Sie [EXIT] viermal, um zur ursprünglichen Display-Seite zurückzukehren.

#### HINWEIS

Wenn DELETE oder ein anderer Job benutzt wurde, um eine der aktuellen Spur zugewiesene Sample-Voice zu löschen, können Sie mit [EXIT] die Sample-Edit-Seite verlassen und zur ursprünglichen Seite zurückkehren.

## 01 COPY (Kopieren)

Kopiert das gewählte Sample auf eine andere Sample-Nummer. Wenn das Speicherziel eine Sample-Kit-Voice ist, können die jeder Taste zugewiesenen Samples einzeln kopiert werden.



### 1 SAMPLE (Nummer des Quell-Samples)

..... [Drehregler 1]

[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Gibt die Voice-Nummer des Quell-Samples an.

### 2 KEY (Tastenummer)..... [Drehregler 2]

[Einstellungen] C-2 – G8

Gibt die Tastennummer des Quell-Samples an.

#### HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Quell-Sample eine Pitched-Voice ist.

### 3 SAMPLE (Destination Sample-Nummer)..... [Drehregler 3]

[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die Ziel-Sample-Voice.

### 4 TYPE (Destination Type)..... [Drehregler 4]

[Einstellungen] PITCHED, KIT: C-2 – G8

Gibt die Art der Ziel-Sample-Voice an.

Wählt die Tastennummer des Samples, wenn das Ziel-Sample sich in einer Sample-Kit-Voice befindet.

#### HINWEIS

Die Option PITCHED ist nicht verfügbar, wenn unter der Voice-Nummer des Ziel-Samples eine Sample-Kit-Voice gespeichert ist.

### 5 AUDITION..... [F2]

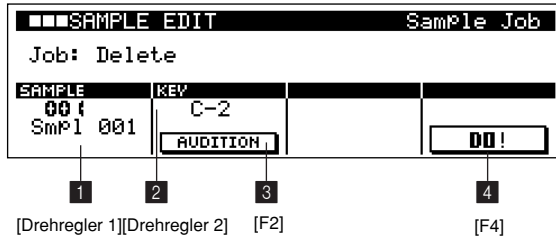
Spielt den angegebenen Quell-Sample.

### 6 DO!..... [F4]

Führt den Job aus.

## 02 DELETE (Löschen)

Löscht das gewählte Sample oder die Sample-Voice.



- 1 SAMPLE (Sample-Nummer).....[Drehregler 1]**  
 [Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die Sample-Voice, die gelöscht werden soll.

- 2 KEY (Tastenummer).....[Drehregler 2]**  
 [Einstellungen] C-2 – G8, ALL

Gibt die Tastenummer des/der Samples, das/die gelöscht werden soll(en).  
 Wenn ALL gewählt ist, wird die gesamte Sample-Voice gelöscht.

**HINWEIS**

- Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.
- Wenn das letzte Sample einer Sample-Kit-Voice gelöscht wird, wird die gesamte Sample-Voice gelöscht.

- 3 AUDITION.....[F2]**

Spielt das gewählte Sample.

- 4 DO!.....[F4]**

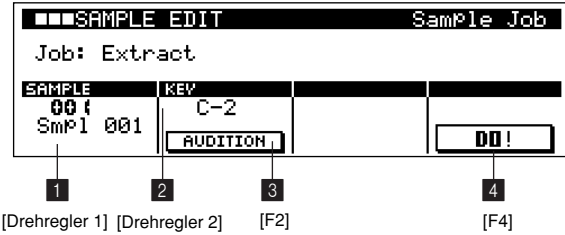
Führt den Job aus.

## 03 EXTRACT (Extrahieren)

Löscht die Teile des Samples vor dem angegebenen Startpunkt und nach dem angegebenen Endpunkt.

**HINWEIS**

- Lesen Sie den Abschnitt über die Trim-Seite für Informationen über die Start- und Endpunkte (Seite 241).
- Wenn der Wiedergabemodus "ATK + LOOP" ist, werden Daten außerhalb des Start- (Attack-) punktes und des Endpunktes gelöscht.



- 1 SAMPLE (Sample-Nummer)..... [Drehregler 1]**  
 [Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die Sample-Voice, auf die der Extract-Job angewendet werden soll.

- 2 KEY (Tastenummer)..... [Drehregler 2]**  
 [Einstellungen] C-2 – G8, ALL

Gibt die Tastenummer des/der Samples an, auf das/die der Extract-Job angewendet werden soll.  
 Wenn ALL gewählt ist, wird der Extract-Job auf die gesamte Sample-Voice angewendet.

**HINWEIS**

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

- 3 AUDITION..... [F2]**

Spielt das gewählte Sample.

- 4 DO!..... [F4]**

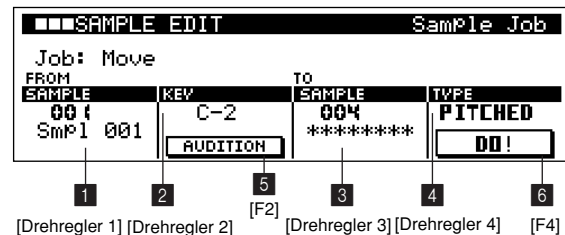
Führt den Job aus.

## 04 MOVE (Verschieben)

Verschiebt das gewählte Sample auf ein anderes Sample oder eine Sample-Voice-Nummer.

**HINWEIS**

- Dieser Job ist hilfreich bei der Zusammenstellung von Samples aus mehreren Voices zu einer Sample-Kit-Voice.
- Das ursprüngliche Sample und dessen Sample-Voice werden gelöscht.



[Drehregler 1] [Drehregler 2] [Drehregler 3] [Drehregler 4] [F4]

**1 SAMPLE (Nummer des Quell-Samples).. [Drehregler 1]**

[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Gibt die Voice-Nummer des Quell-Samples an.

**2 KEY (Tastennummer).....[Drehregler 2]**

[Einstellungen] C-2 – G8

Gibt die Tastennummer des Quell-Samples an.

**HINWEIS**

- Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Quell-Sample eine Pitched-Voice ist.
- Wenn das letzte Sample einer Sample-Kit-Voice gelöscht wird, wird die gesamte Sample-Voice gelöscht.

**3 SAMPLE (Destination Sample-Nummer).....[Drehregler 3]**

[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die Ziel-Sample-Voice.

**4 TYPE (Destination Type).....[Drehregler 4]**

[Einstellungen] PITCHED, KIT: C-2 – G8

Gibt die Art der Ziel-Sample-Voice an.

Wählt die Tastennummer des Samples, wenn das Ziel-Sample sich in einer Sample-Kit-Voice befindet.

**HINWEIS**

Die Option PITCHED ist nicht verfügbar, wenn unter der Voice-Nummer des Ziel-Samples eine Sample-Kit-Voice gespeichert ist.

**5 AUDITION.....[F2]**

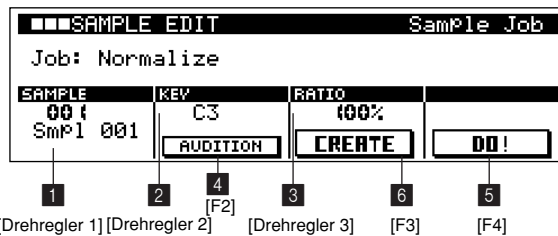
Spielt den angegebenen Quell-Sample.

**6 DO!.....[F4]**

Führt den Job aus.

**05 NORMALIZE (Normalisieren)**

Maximiert ("normalisiert") die Gesamtlautstärke des gewählten Samples.



**1 SAMPLE (Sample-Nummer).....[Drehregler 1]**

[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die Sample-Voice, die normalisiert werden soll.

**2 KEY (Tastennummer)..... [Drehregler 2]**  
[Einstellungen] C-2 – G8

Wählt die Tastennummer des zu normalisierenden Samples.

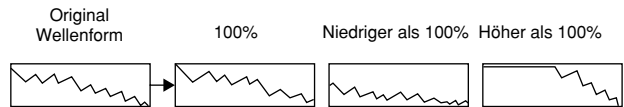
**HINWEIS**

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

**3 RATIO ..... [Drehregler 3]**  
[Einstellungen] 001 – 800%

Gibt den gewünschten Sample-Pegel nach der Normalisierung an. In der Einstellung "100%" wird der Pegel so angehoben, daß die höchste Pegelspitze des Samples eben noch nicht übersteuert (also auf den maximalen digitalen Signalpegel). Einstellungen unterhalb 100% verringern den Pegel des Samples entsprechend.

Einstellungen oberhalb 100% heben den Sample-Pegel über das Maximum an und erzeugen so beliebige Verzerrungen.



**4 AUDITION..... [F2]**

Spielt das gewählte Sample.

Diese Taste spielt das normalisierte Sample, wenn sie nach [F4] (DO!) gedrückt wird.

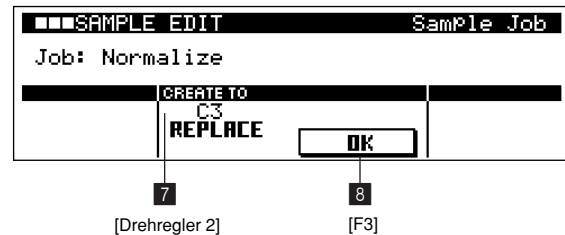
**5 DO!..... [F4]**

Führt den Job aus.

**6 CREATE ..... [F3]**

Speichert das bearbeitete Sample unter der Ziel-Samplenummer; das ursprüngliche Sample wird überschrieben.

Wenn das ursprüngliche Sample ein Pitched-Sample ist, wird es jetzt überschrieben. Wenn das ursprüngliche Sample Teil einer Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl einer Tastennummer.



**7 CREATE TO (Ziel-Tastennummer)..... [Drehregler 2]**

[Einstellungen] C-2 – G8

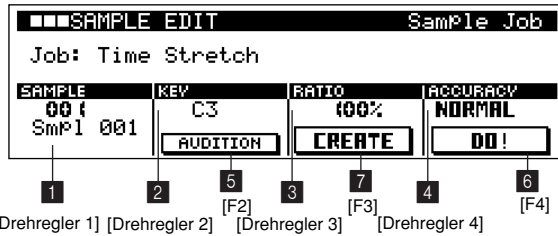
Wählt die Tastennummer, unter der das bearbeitete Sample gespeichert wird.

**8 OK.....[F3]**

Speichert das normalisierte Sample auf der gewählten Ziel-Tastennummer.

**06 TIME STRETCH  
(Zeitdehnung/-stauchung)**

Ändert die Länge des Samples, ohne die Tonhöhe zu ändern. Die Klangqualität einiger Samples kann sich allerdings ändern.



**1 SAMPLE (Sample-Nummer).....[Drehregler 1]**

[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die Sample-Voice, die zeitgedehnt oder -gestaucht werden soll.

**2 KEY (Tastennummer).....[Drehregler 2]**

[Einstellungen] C-2 – G8

Wählt die Tastennummer des Samples, das zeitgedehnt bzw. -gestaucht werden soll.

**HINWEIS**

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

**3 RATIO .....[Drehregler 3]**

[Einstellungen] 25 – 400%

Gibt die gewünschte Länge des bearbeiteten Samples an, und zwar als prozentuales Verhältnis zur Länge des ursprünglichen Samples (=100%).

**4 ACCURACY.....[Drehregler 4]**

[Einstellungen] SOUND 4 – SOUND 1, NORMAL, RHYTHM 1 – RHYTHM 4

SOUND 4 – SOUND 1

.....Diese Einstellungen legen das Hauptgewicht auf die Klangqualität, wobei "SOUND 4" die höchste Klangqualität erzielt.

NORMAL .....Erzeugt eine optimale Balance zwischen Klangqualität und rhythmischer Präzision.

RHYTHM 1 – RHYTHM 4

.....Diese Einstellungen legen das Hauptgewicht auf die rhythmische Präzision, wobei "RHYTHM 4" die genaueste Timing-Wiedergabe erreicht.

Gibt an, ob für das gedehnte oder gestauchte Sample eher die Klangqualität oder eher die rhythmischen Verhältnisse des Original-Samples wichtig sind.

**5 AUDITION.....[F2]**

Spielt das gewählte Sample.

Diese Taste spielt das gedehnte oder gestauchte Sample, wenn sie nach [F4] (DO!) gedrückt wird.

**6 DO!.....[F4]**

Führt den Job aus.

**7 CREATE.....[F3]**

Speichert das bearbeitete Sample unter der Ziel-Samplenummer; das ursprüngliche Sample wird überschrieben. Wenn das ursprüngliche Sample ein Pitched-Sample ist, wird es jetzt überschrieben.

Wenn das ursprüngliche Sample Teil einer Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl einer Tastennummer.



**8 CREATE TO (Ziel-Tastennummer).....[Drehregler 2]**

[Einstellungen] C-2 – G8

Wählt die Tastennummer, unter der das bearbeitete Sample gespeichert wird.

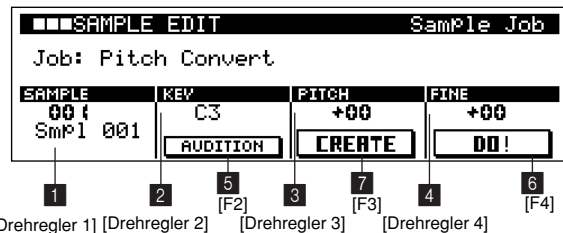
**9 OK.....[F3]**

Speichert das gedehnte oder gestauchte Sample auf der gewählten Ziel-Tastennummer.

**07 PITCH CONVERT  
(Tonhöhenwandlung)**

Ändert die Tonhöhe eines Samples, ohne dessen Länge zu ändern.

Die Klangqualität einiger Samples kann sich allerdings ändern.



**1 SAMPLE (Sample-Nummer).....[Drehregler 1]**

[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die Sample-Voice, deren Tonhöhe geändert werden soll.



**2 KEY (Tastennummer).....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8**

Wählt die Tastennummer des Samples, dessen Tonhöhe geändert werden soll.

**HINWEIS**  
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

**3 PITCH.....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] -12 – 0 – +12**

Gibt Stärke und Richtung der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten an.

**4 FINE.....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] -50 – 0 – +50**

Gibt Stärke und Richtung der Tonhöhenänderung in Cent-Schritten an (1 Cent = 1/100<sup>stel</sup> eines Halbtons).

**5 AUDITION.....[F2]**

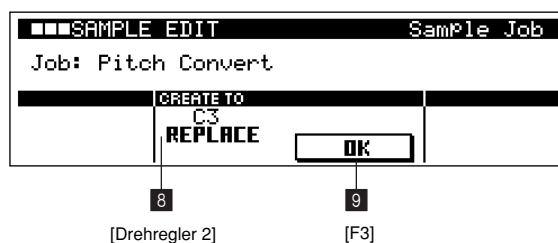
Spielt das gewählte Sample.  
Diese Taste spielt das tonhöhenveränderte Sample, wenn sie nach [F4] (DO!) gedrückt wird.

**6 DO!.....[F4]**

Führt den Job aus.

**7 CREATE.....[F3]**

Speichert das bearbeitete Sample unter der Ziel-Samplenummer; das ursprüngliche Sample wird überschrieben.  
Wenn das ursprüngliche Sample ein Pitched-Sample ist, wird es jetzt überschrieben. Wenn das ursprüngliche Sample Teil einer Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl einer Tastennummer.



**8 CREATE TO (Ziel-Tastennummer).....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8**

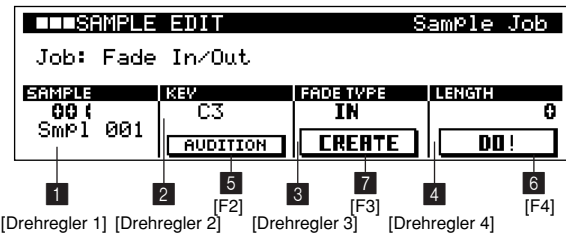
Wählt die Tastennummer, unter der das bearbeitete Sample gespeichert wird.

**9 OK.....[F3]**

Speichert das tonhöhenveränderte Sample unter der gewählten Ziel-Tastennummer.

**08 FADE IN/OUT (Ein-/Ausblenden)**

Erzeugt einen Lautstärkeverlauf des Samples, so daß ein Fade-In oder ein Fade-Out (Einblendung/Ausblendung) entsteht.



**1 SAMPLE (Sample-Nummer)..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128**

Wählt die Sample-Voice, auf die das Fade-In oder das Fade-Out angewendet werden soll.

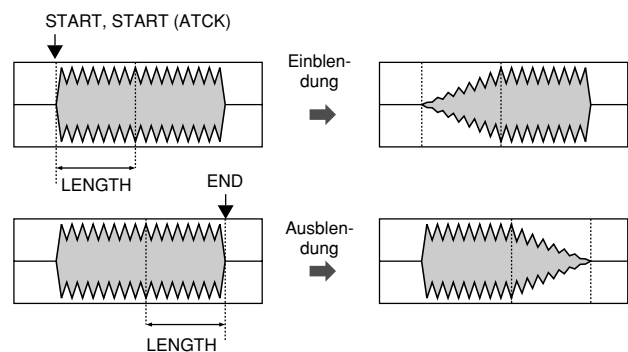
**2 KEY (Tastennummer)..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8**

Wählt die Tastennummer des Samples, auf das Fade-In oder das Fade-Out angewendet werden soll.

**HINWEIS**  
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

**3 FADE TYPE ..... [Drehregler 3]  
[Einstellungen] IN, OUT**

Wählt die Einblendung (IN) oder Ausblendung (OUT).



**HINWEIS**  
Die Anteile des Samples vor dem angegebenen START- oder START(ATCK)-Punkt und nach dem angegebenen END-Punkt bleiben unbeeinflusst.

**4 LENGTH.....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] 0 – END-Punkt**

Gibt die Länge des Fade-In oder des Fade-Out an.  
Wenn Fade-In gewählt wurde, gibt dieser Parameter die Dauer der Einblendung ab dem angegebenen START- oder START(ATCK)-Punkt an.  
Wenn Fade-Out gewählt wurde, gibt dieser Parameter die Dauer der Ausblendung ab dem Beginn des Fades bis zum angegebenen END-Punkt an.

**5 AUDITION.....[F2]**

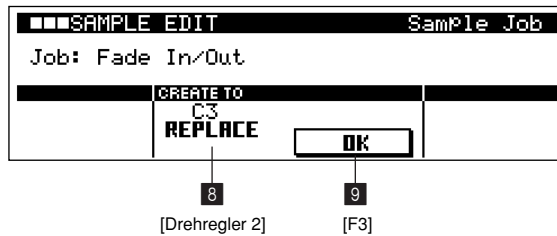
Spielt das gewählte Sample.  
Diese Taste spielt das bearbeitete Sample, wenn sie nach [F4] (DO!) gedrückt wird.

**6 DO!.....[F4]**

Führt den Job aus.

**7 CREATE.....[F3]**

Speichert das bearbeitete Sample unter der Ziel-Samplenummer; das ursprüngliche Sample wird überschrieben. Wenn das ursprüngliche Sample ein Pitched-Sample ist, wird es jetzt überschrieben.  
Wenn das ursprüngliche Sample Teil einer Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl einer Tastennummer.



**8 CREATE TO (Ziel-Tastennummer).....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8**

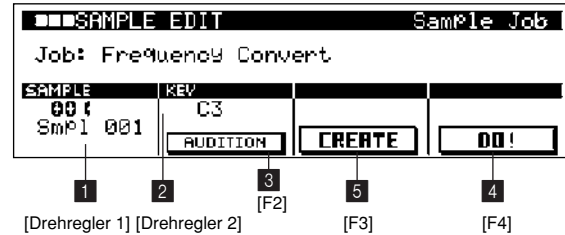
Wählt die Tastennummer, unter der das bearbeitete Sample gespeichert wird.

**9 OK.....[F3]**

Speichert das bearbeitete Sample unter der gewählten Ziel-Tastennummer.

**09 FREQUENCY CONVERT  
(Frequenzwandlung)**

Halbiert die Sampling-Frequenz des gewählten Samples. Diese Funktion kann benutzt werden, um qualitativ hochwertige ("HiFi"-) Samples in einen "LoFi"-Sound mit schlechter Qualität zu verwandeln, und nebenbei die Sample-Größe zu halbieren.



**1 SAMPLE (Sample-Nummer)..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128**

Wählt die zu konvertierende Sample-Voice.

**2 KEY (Tastennummer)..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8**

Wählt die Tastennummer des zu konvertierenden Samples.

**HINWEIS**

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

**3 AUDITION..... [F2]**

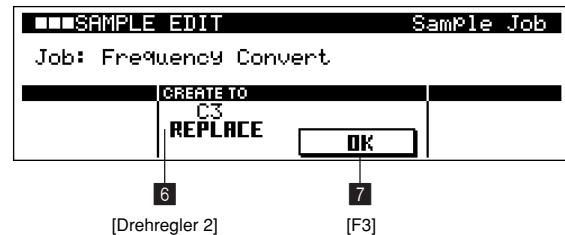
Spielt das gewählte Sample.  
Diese Taste spielt das bearbeitete Sample, wenn sie nach [F4] (DO!) gedrückt wird.

**4 DO!..... [F4]**

Führt den Job aus.

**5 CREATE..... [F3]**

Speichert das bearbeitete Sample unter der Ziel-Samplenummer; das ursprüngliche Sample wird überschrieben. Wenn das ursprüngliche Sample ein Pitched-Sample ist, wird es jetzt überschrieben.  
Wenn das ursprüngliche Sample Teil einer Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl einer Tastennummer.



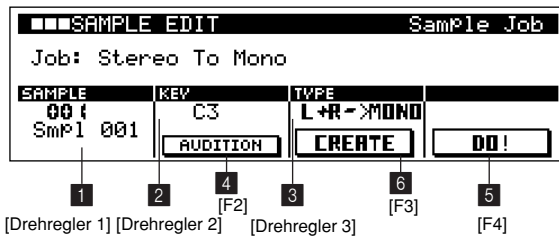
**6 CREATE TO** (Ziel-Tastennummer).....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8

Wählt die Tastennummer, unter der das bearbeitete Sample gespeichert wird.

**7 OK**.....[F3]  
Speichert das bearbeitete Sample unter der gewählten Ziel-Tastennummer.

### 10 STEREO TO MONO (Stereo-Mono-Wandlung)

Konvertiert ein Stereo-Sample in ein Mono-Sample.



**1 SAMPLE (Sample-Nummer)**.....[Drehregler 1]  
[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128  
Wählt die zu konvertierende Sample-Voice.

**2 KEY (Tastennummer)**.....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8  
Wählt die Tastennummer des zu konvertierenden Samples.

**HINWEIS**  
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

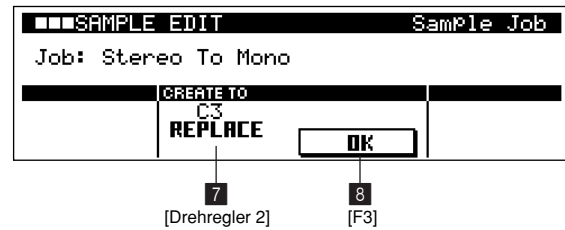
**3 TYPE**.....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] L+R>MONO, L>MONO, R>MONO  
L+R>MONO .....Der linke und der rechte Kanal des Stereo-Samples werden zusammen gemischt und in ein Mono-Sample umgewandelt.  
L>MONO.....Der linke Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.  
R>MONO .....Der rechte Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.

Gibt an, welcher Kanal (oder, ob beide Kanäle) des Stereo-Samples in ein Mono-Sample umgewandelt werden sollen.

**4 AUDITION**.....[F2]  
Spielt das gewählte Sample.  
Diese Taste spielt das bearbeitete Sample, wenn sie nach [F4] (DO!) gedrückt wird.

**5 DO!**..... [F4]  
Führt den Job aus.

**6 CREATE**..... [F3]  
Speichert das bearbeitete Sample unter der Ziel-Samplenummer; das ursprüngliche Sample wird überschrieben.  
Wenn das ursprüngliche Sample ein Pitched-Sample ist, wird es jetzt überschrieben. Wenn das ursprüngliche Sample Teil einer Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl einer Tastennummer.



**7 CREATE TO** (Ziel-Tastennummer)..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8

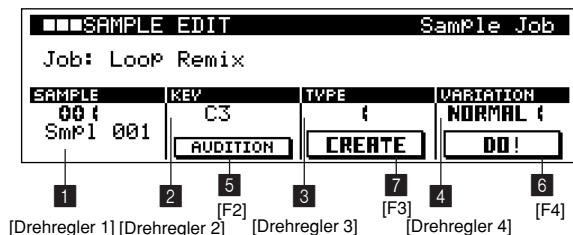
Wählt die Tastennummer, unter der das bearbeitete Sample gespeichert wird.

**8 OK**..... [F3]  
Speichert das bearbeitete Sample unter der gewählten Ziel-Tastennummer.

### 11 LOOP REMIX (Loop neu mischen)

Zerteilt das gewählte Sample und ordnet die Teile zufällig neu an, und ändert auch den Sound einiger Teile, um so völlig neue Variationen zu schaffen.

Dieser Job ist nur dann sinnvoll und erfüllt seinen Zweck, wenn er bei genau geschnittenen 1- oder 2-taktigen Break-Beats oder Phrasen-Samples angewendet wird. Bevor Sie den Job "Loop Remix" ausführen, stellen Sie die Loop-Start- und Endpunkte auf der Seite "Trim" genau ein, und benutzen Sie dann den Sample-Extract-Job.



**1 SAMPLE (Sample-Nummer)**..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die neu abzumischende Sample-Voice.

**2 KEY (Tastennummer).....[Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8**

Wählt die Tastennummer des neu abzumischenden Samples.

**HINWEIS**  
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

**3 TYPE.....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] 1 – 5**

Legt fest, in wieviele Slices der geloopte Teil des Samples zerteilt wird.

**4 VARIATION.....[Drehregler 4]  
[Einstellungen] NORMAL 1, NORMAL 2, REVERSE 1, REVERSE 2**

**NORMAL1** ..... Die Original-Daten werden nur zerteilt und neu abgemischt.

**NORMAL2** ..... Eine Variation von NORMAL 1.

**REVERSE1** ..... Neben Teilung und Neuordnung werden einige Teile des Samples rückwärts abgespielt.

**REVERSE2** ..... Eine Variation von REVERSE 1.

Bestimmt, wie das ursprüngliche Sample durch den Loop-Remix-Job verändert wird.

**5 AUDITION.....[F2]**

Spielt das gewählte Sample.

Diese Taste spielt das bearbeitete Sample, wenn sie nach [F4] (DO!) gedrückt wird.

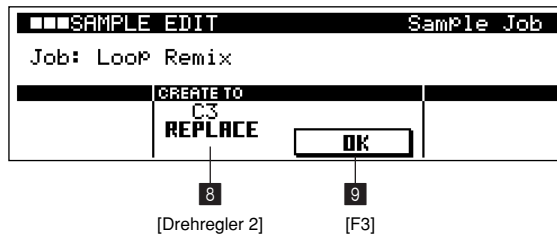
**6 DO!.....[F4]**

Führt den Job aus. Bei jedem Druck auf die Taste [F4] werden zufällige Ergebnisse erzeugt.

**7 CREATE.....[F3]**

Speichert das bearbeitete Sample unter der Ziel-Samplenummer; das ursprüngliche Sample wird überschrieben.

Wenn das ursprüngliche Sample ein Pitched-Sample ist, wird es jetzt überschrieben. Wenn das ursprüngliche Sample Teil einer Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl einer Tastennummer.



**8 CREATE TO (Ziel-Tastennummer) ..... [Drehregler 2]  
[Einstellungen] C-2 – G8**

Wählt die Tastennummer, unter der das bearbeitete Sample gespeichert wird.

**9 OK..... [F3]**

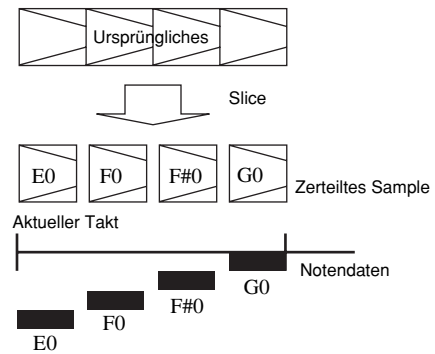
Speichert das bearbeitete Sample unter der gewählten Ziel-Tastennummer.

**HINWEIS**  
Loop Remix eignet sich für den Remix einzelner Samples; es funktioniert nicht bei einer ganzen, ge-slice-ten Sample-Voice.  
Spuren mit Slice-Sample-Voices können nur mit der Funktion "Real Time Loop Remix" remixed werden.

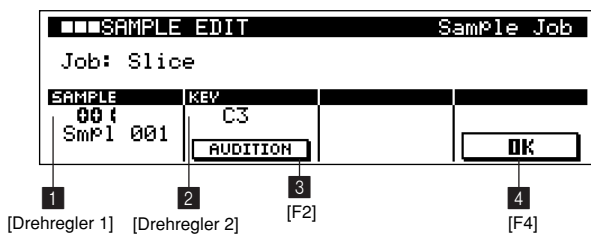
**12 SLICE (Zerteilen)**

Das Sample wird in eine Anzahl von "Slices" ("Scheiben") zerteilt, deren Größe (Länge) durch die angegebene Notenlänge bestimmt wird.

Zur gleichen Zeit werden die Notendaten, die für die Wiedergabe der gesliceten Samples nötig sind, am Anfang des momentan ausgewählten Taktes auf der aktuellen Spur eingefügt (oder, im PATTERN-Modus, am Anfang der momentan ausgewählten Phrase).



**Anzeige der Sample-Auswahl**



**1 SAMPLE (Sample-Nummer)..... [Drehregler 1]  
[Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128**

Wählt die Sample-Voice, die zerteilt werden soll.

## 2 KEY (Tastennummer).....[Drehregler 2] [Einstellungen] C-2 – G8

Wählt die Tastennummer des Samples, das zerteilt werden soll.

### HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn das gewählte Sample eine Pitched-Voice ist.

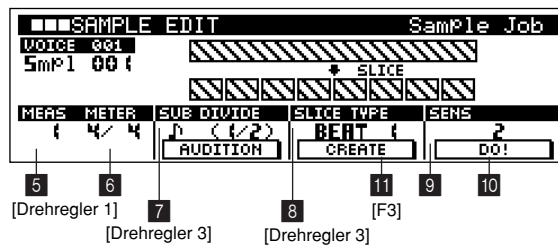
## 3 AUDITION.....[F2]

Spielt das gewählte Sample.

## 4 DO!.....[F4]

Wählt das zu zerteilende Sample und springt auf die nächste Seite.

### Seite "Slice Parameter"



## 5 MEAS (Measure).....[Drehregler 1]

## 6 METER (Taktmaß) .....[Drehregler 1]

## 7 SUB DIVIDE.....[Drehregler 3]

## 8 SLICE TYPE .....[Drehregler 4]

## 9 SENS (Slice-Empfindlichkeit)

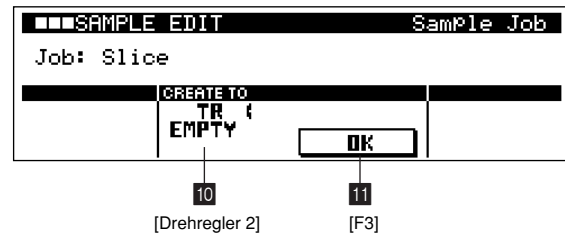
## 10 DO!

Für Einzelheiten zu jedem Parameter betrachten Sie die Slice-Seite (Seite 235) im Sampling-Modus.

## 11 CREATE.....[F3]

Wenn das ursprüngliche Sample zu einer Pitched Voice gehört, wird es jetzt überschrieben.

Wenn die ursprüngliche Sample-Voice eine Sample-Kit-Voice ist, erscheint eine Seite zur Wahl der Spur.



## 10 CREATE TO..... [Drehregler 2] [Einstellungen] TR01 – TR16

Gibt die Tastennummer an, unter der das zerteilte Sample und die Notendaten gespeichert werden sollen.

## 11 OK..... [F3]

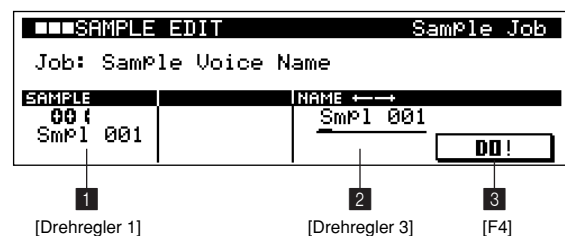
Speichert das zerteilte Sample unter der gewählten Zielspur.

### HINWEIS

Siehe Seite 237 für Informationen zum erforderlichen freien Speicherplatz für Slice-Vorgänge.

## 13 SAMPLE VOICE NAME (Sample-Voice benennen)

Hier kann ein Name für die gewählte Sample-Voice eingegeben werden.



## 1 SAMPLE (Sample-Nummer)..... [Drehregler 1] [Einstellungen] 001 – 128, C001 – C128

Wählt die Sample-Voice, die benannt werden soll.

## 2 NAME ← →..... [Drehregler 3]

Gibt einen Namen von bis zu 8 Zeichen für die Sample-Voice an. Bewegen Sie den Cursor mit [Drehregler 3], und geben Sie an der so gewählten Zeichenposition den gewünschten Buchstaben auf der Klaviatur ein.

Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 67, für weitere Informationen zur Eingabe von Namen.

## 3 DO!..... [F4]

Gibt den Namen der Sample-Voice ein.



# Kapitel 6. Der Utility-Modus

Über den Utility-Modus .....	256
1. System .....	257
2. MIDI Setup (MIDI-Einstellungen).....	260
3. MIDI Filter .....	262

## Über den Utility-Modus

Der UTILITY-Modus bietet den Zugang zu allgemeinen Systemeinstellungen des RS7000 und den Parametern für die MIDI-bezogenen Einstellungen.

Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um in den UTILITY-Modus zu schalten.

### Über den Utility-Modus

Der UTILITY-Modus enthält die folgenden drei Hauptseiten.

#### ● System ... (Seite 257)

Hier stellen Sie die Gesamtstimmung (Master Tuning), die Einstellungen für das Fußpedal und andere, allgemeine Systemparameter ein. Drei weitere Seiten können mit den Tasten [F1] und [F4] aufgerufen werden, es gibt also insgesamt vier System-Seiten.

UTIL		System 1/4	
MASTER TUNE	FOOT SWITCH	PATTERN QUANTIZE	MEMORY PROTECT
+000.0	SEB START	1/16	OFF

#### ● MIDI Setup ... (Seite 260)

MIDI-Synchronisation, MIDI-Echo und andere, auf MIDI bezogene Parameter. Eine weitere Seite kann mit den Tasten [F1] und [F4] aufgerufen werden, es gibt also insgesamt zwei MIDI-Setup-Seiten.

UTIL		MIDI Setup 1/2	
MIDI SYNC	MIDI CLOCK OUT	MIDI CONTROL	ECHO BACK
INTERNAL	OFF	IN/OUT A	MONITOR (REC)

#### ● MIDI Filter ... (Seite 262)

Hier geben Sie an, welche MIDI-Events an den Buchsen MIDI IN oder OUT gesendet werden sollen.

UTIL		MIDI FILTER	
IN OUT		IN OUT	
<input checked="" type="checkbox"/> NOTE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> CHANNEL AFTER TOUCH	
<input type="checkbox"/> PITCH BEND	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> POLY AFTER TOUCH	
<input type="checkbox"/> PROGRAM CHANGE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> EXCLUSIVE	
<input type="checkbox"/> CONTROL CHANGE	<input type="checkbox"/>		
← →		✓ CHECK	



## 1. System

Hier stellen Sie die Gesamtstimmung (Master Tuning), die Einstellungen für das Fußpedal und andere, allgemeine Systemparameter ein.

Drei weitere Seiten können mit den Tasten [F1] und [F4] aufgerufen werden, es gibt also insgesamt vier System-Seiten.

### Parameter dieser Anzeige

UTIL				System 1/4			
MASTER TUNE		FOOT SWITCH		PATTERN QUANTIZE		MEMORY PROTECT	
+000.0		SEQ START		1/16		OFF	
1	2	3	4	[F4]			
[Drehregler 1]		[Drehregler 2]		[Drehregler 3]		[Drehregler 4]	

#### 1 MASTER TUNE .....[Drehregler 1]

[Einstellungen] -102,4 – +102,3

Stimmt den Tongenerator des RS7000 in Schritten von 0,1 Cent. (Ein "Cent" = 1/100<sup>stel</sup> eines Halbtons).

#### 2 FOOT SWITCH .....[Drehregler 2]

[Einstellungen] SEQ START, SECTION, SUSTAIN, TAP, SAMPLING

**SEQ START**.....Bei jedem Druck auf den Fußschalter startet oder stoppt der Sequenzer des RS7000.

**SECTION** .....Bei jedem Druck auf den Fußschalter werden nacheinander die Sections abgerufen (A, B, C, usw.).

**SUSTAIN** .....Der Fußschalter funktioniert als Haltepedal (Sustain-Pedal).

**TAP** .....Stellt automatisch den BPM-Wert entsprechend dem Tempo ein, in dem Sie den Fußschalter betätigen.

**SAMPLING** .....Wenn der Trigger-Modus auf MANUAL steht, hat der Fußschalter die gleiche Funktion wie die Taste [STANDBY/START/STOP].

Bestimmt die Funktionsweise eines Fußschalters, der an der rückseitigen Buchse FOOT SW angeschlossen werden kann (Seite 23).

#### 3 PATTERN QUANTIZE .....[Drehregler 3]

[Einstellungen] 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16

- 1 ..... 1 Takt
- 1/2 ..... Halbe Note
- 1/4 ..... Viertelnote
- 1/8 ..... 8<sup>tel</sup>-Note
- 1/16 ..... 16<sup>tel</sup>-Note

Gibt an, ob Style- und Section-Wechsel auf Taktgrenzen, auf halben, Viertel-, Achtel- oder Sechzehntelnotengrenzen erfolgen sollen.

#### 4 MEMORY PROTECT ..... [Drehregler 4]

[Einstellungen] OFF, ON

**OFF** .....In dieser Einstellung können Patterns, Songs und Sample-Voices aufgenommen oder bearbeitet werden.

**ON** .....In dieser Einstellung können Patterns, Songs und Sample-Voices weder aufgenommen noch bearbeitet werden.

Bestimmt, ob der Speicher mit den Patterns, Songs und Samples geschützt ist oder nicht.

UTIL				System 2/4			
CLICK MODE		CLICK BEAT		REC COUNT		LED DISPLAY	
REC		04		1 MEAS		BPM	
4	5	6	7	8	[F4]		
[Drehregler 1]		[Drehregler 2]		[Drehregler 3]		[Drehregler 4]	

#### 5 CLICK MODE ..... [Drehregler 1]

[Einstellungen] OFF, REC, REC/PLAY, ALL

**OFF** .....Der Klick erklingt nicht.

**REC** .....Der Klick erklingt nur während der Echtzeitaufnahme.

**REC/PLAY** .....Der Klick erklingt während Echtzeitaufnahme und Wiedergabe.

**ALL** .....Der Klick erklingt immer.

Legt fest, ob und wann der Metronom-Klick erklingt.

#### 6 CLICK BEAT ..... [Drehregler 2]

[Einstellungen] 16, 08, 04, 02, 01

Bestimmt, auf welchen Zählzeiten der Metronom-Klick erklingt.

16 = 16<sup>tel</sup>-Noten, 08 = Achtelnoten, 04 = Viertelnoten, 02 = halbe Noten und 01 = ganze Noten.

#### 7 REC COUNT ..... [Drehregler 3]

[Einstellungen] OFF, 1 – 8 MEAS

**OFF** .....Die Aufnahme beginnt, sobald in Aufnahmebereitschaft die [PLAY]-Taste gedrückt wird.

**1 – 8 MEAS** .....Anzahl der Vorzähler-Takte vor Beginn der Aufnahme.

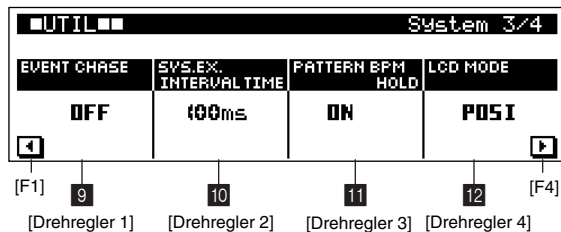
Stellt für die Echtzeit-Aufnahmekarten die Anzahl der vorgezählten Takte ein, bevor die Aufnahme beginnt.

**8 LED DISPLAY** .....[Drehregler 4]

[Einstellungen] BPM, MEAS

- BPM** .....Die LED-Ziffernanzeige zeigt den BPM-Wert (das Tempo) an.
- MEAS**.....Die LED-Ziffernanzeige zeigt während der Wiedergabe und Aufnahme die aktuelle Taktnummer an.

Wählt den Parameter aus, der normalerweise in der LED-Ziffernanzeige dargestellt werden soll.



**9 EVENT CHASE** .....[Drehregler 1]

[Einstellungen] OFF, PC, PC+PB+CTRL, ALL

“Event Chase” (to chase = jagen, verfolgen) bezeichnet die Fähigkeit, bestimmte Events schnell aufzufinden, so daß die Wiedergabe an beliebigen Punkten im Pattern oder Song mit den richtigen Voice-Zuordnungen, Tonhöhen usw. gestartet werden kann. Hier geben Sie die Events an, die in einer solchen Situation “verfolgt” werden sollen.

“PC” ermöglicht die schnelle Suche nach Programmwechseln; PC+PB+CTRL findet Programmwechsel, Pitch-Bend-Events und Controller-Events. Bei “ALL” wird nach allen Events außer Noten gesucht.

**HINWEIS**

- Wenn eine andere Einstellung als “OFF” gewählt wird, kann es beim Starten der Wiedergabe eine leichte Verzögerung geben, und auch der “Spulbetrieb” (schneller Vor-/Rücklauf) kann etwas langsamer sein.
- Wenn “ALL” gewählt wird, wird eine große Datenmenge an die Buchse MIDI OUT gesendet, wodurch in einigen Fällen bei externen MIDI-Geräten Fehler entstehen.

**10 SYS.EX.INTERVAL TIME** .....[Drehregler 2]

[Einstellungen] 000 – 900 ms

Hier können Sie den Abstand zwischen MIDI-System-Exclusive-Meldungen (Bulk Dump) zwischen 000 und 900 Millisekunden in Schritten von 100 Millisekunden einstellen. Wenn bei der Übertragung von Daten an externe MIDI-Geräte MIDI-Fehler entstehen, stellen Sie eine längere SYS.EX INTERVAL TIME ein.

**11 PATTERN BPM HOLD** ..... [Drehregler 3]

[Einstellungen] OFF, ON

- ON**.....Der BPM-Wert ändert sich nicht, wenn ein neuer Style ausgewählt wird.
- OFF** .....Der BPM-Wert ändert sich, wenn ein neuer Style ausgewählt wird.

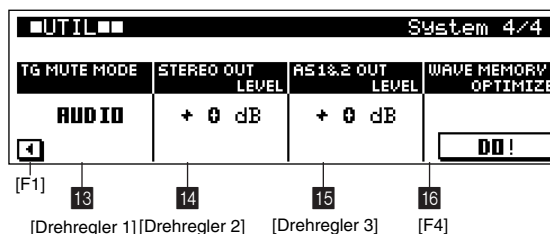
Bestimmt, ob die aktuelle BPM-Einstellung auf den mit jedem Style gespeicherten BPM-Wert umschaltet, wenn während der Wiedergabe ein neuer Style ausgewählt wird.

**12 LCD MODE** ..... [Drehregler 4]

[Einstellungen] POSI, NEGA

- POSI**.....Die normale Darstellung.
- NEGA**.....Die invertierte (“negative”) Darstellung.

Wählt die normale oder invertierte Darstellung im LC-Display.



**13 TG MUTE MODE** ..... [Drehregler 1]

[Einstellungen] AUDIO, MIDI

Bestimmt, ob die MIDI-Sequenzdaten oder das Ausgangssignal des Tongenerators stummgeschaltet werden, wenn eine Spur stummgeschaltet wird.

Wenn Sie eine Spur stummschalten, gibt sie auch keine Daten mehr aus, ganz gleich, ob Sie “AUDIO” oder “MIDI” gewählt haben.

**HINWEIS**

Wenn die Stummschaltung einer Spur aufgehoben wird, während eine bereits gespielte Note gehalten wird, erklingt die Note in der Einstellung “AUDIO” genau von diesem Zeitpunkt an, in der Einstellung “MIDI” erklingt diese Note nicht.

**14 STEREO OUT LEVEL** ..... [Drehregler 2]

[Einstellungen] +0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB

Stellt den nominellen Ausgangspegel ein, der an den Stereoausgängen, den Kopfhörerausgängen und den digitalen/optischen Ausgängen (auf der optionalen I/O-Erweiterungskarte – Seite 21) anliegen soll.

Höhere Einstellungen können einen verzerrten Klang zur Folge haben, abhängig von den verwendeten Voices und den gleichzeitig klingenden Noten.

**15 AS1&2 OUT LEVEL .....[Drehregler 3]  
[Einstellungen] +0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB**

Stellt den nominellen Ausgangspegel ein, der an den zuweisbaren Ausgängen 1 und 2 (auf der optionalen I/O-Erweiterungskarte AIEB2 – Seite 21) anliegen soll.

Höhere Einstellungen können einen verzerrten Klang zur Folge haben, abhängig von den verwendeten Voices und den gleichzeitig klingenden Noten.

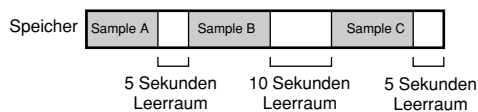
**16 WAVE MEMORY OPTIMIZE.....[F4]**

Die Optimierungsfunktion faßt die belegten Speicherbereiche zusammen, um den größtmöglichen Bereich zusammenhängenden, freien Speicherplatzes zu schaffen (Defragmentierung). Wenn der Optimize-Vorgang einen größeren Speicherbereich frei macht, wird die Sampling-Zeit automatisch neu berechnet.

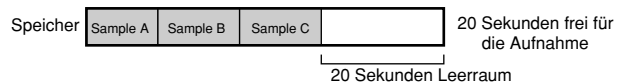
**HINWEIS**

Funktionen oder Jobs, die aufgenommene Samples im Speicher verändern – z. B. Hinzufügen oder Löschen von Samples – können zur Folge haben, daß die Daten in nicht aufeinanderfolgenden Blöcken gespeichert sind. Für das Aufnehmen oder Laden von Samples ist jedoch zusammenhängender Speicherplatz erforderlich. Wenn Sie beispielsweise ein Sample von 20 Sekunden Dauer aufnehmen möchten, der verfügbare Speicher aber nur in Blöcken (Fragmenten) von einmal 10 und zweimal 5 Sekunden vorhanden ist, kann ein Sample von 20 Sekunden Länge nicht ohne Unterbrechungen aufgenommen werden. Mit der Funktion "Optimize" wird dieses Problem gelöst, indem der Speicher so aufgeräumt wird, daß die maximale Aufnahmezeit zur Verfügung steht.

Vor der Optimierung



Nach der Optimierung

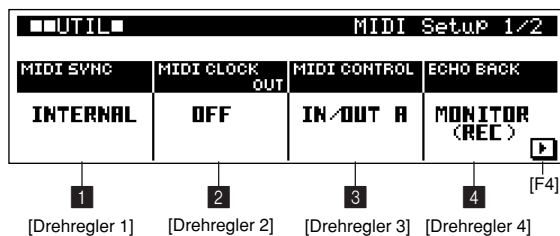


## 2. MIDI Setup (MIDI-Einstellungen)

MIDI-Synchronisation, MIDI-Echo und andere, auf MIDI bezogene Parameter.

Eine weitere Seite kann mit den Tasten [F1] und [F4] aufgerufen werden, es gibt also insgesamt zwei MIDI-Setup-Seiten.

### Parameter dieser Anzeige



#### 1 MIDI SYNC .....[Drehregler 1]

[Einstellungen] INTERNAL, MIDI, MTC

- INTERNAL.....Synchronisation zur internen Clock. Wählen Sie diese Einstellung, wenn das RS7000 eigenständig oder als "Master" für andere Geräte benutzt werden soll.
- MIDI.....Das RS7000 wird zu einer MIDI-Clock synchronisiert, die an der Buchse MIDI IN von einem externen MIDI-Master empfangen wird.
- MTC .....Das RS7000 wird zu einem MTC-Signal synchronisiert, das an der Buchse MIDI IN anliegt. MMC-Signale werden dabei am MIDI OUT gesendet. Wählen Sie diese Einstellung, wenn das RS7000 als "MIDI Slave" benutzt werden soll, zum Beispiel synchronisiert zu einer MTC-fähigen Mehrspurmaschine.

Legt fest, ob die RS7000-Wiedergabe (oder Aufnahme) zur internen Clock oder einer externen MIDI Clock synchronisiert werden soll.

#### HINWEIS

- MTC (MIDI Time Code) ermöglicht die gleichzeitige Synchronisation mehrerer Audio-Geräte über gewöhnliche MIDI-Kabel. Es enthält Echtzeit-Daten für Stunden, Minuten, Sekunden und "Frames". Das RS7000 sendet keinen MTC. Ein Gerät wie die Yamaha AW4416 ist als MTC-Master notwendig.
- MMC (MIDI Machine Control) ermöglicht eine Fernbedienung von Mehrspurmaschinen, MIDI-Sequenzen usw. Eine MMC-kompatible Mehrspurmaschine reagiert z. B. automatisch auf die Funktionen Start, Stop und Schneller Vor- und Rücklauf, die im steuernden Sequenzer ausgeführt werden, wodurch sich die Wiedergabeposition des Sequenzers und der Mehrspurmaschine immer an der übereinstimmenden Stelle befindet.

#### 2 MIDI CLOCK OUT ..... [Drehregler 2]

[Einstellungen] OFF, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B

- OFF ..... MIDI Clock wird nicht gesendet.
- MIDI A ..... MIDI Clock wird gesendet über MIDI OUT A.
- MIDI B ..... MIDI Clock wird gesendet über MIDI OUT B.
- MIDI A+B ..... MIDI Clock wird gesendet über MIDI OUT A und B.

Gibt an, ob und von welchem MIDI-Ausgang die MIDI Clock vom RS7000 gesendet wird.

#### 3 MIDI CONTROL ..... [Drehregler 3]

[Einstellungen] OFF, IN, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B, IN/OUT A, IN/OUT B, IN/OUT A+B

- OFF .....MIDI Control wird nicht gesendet.
- IN.....MIDI Control wird empfangen, aber nicht gesendet.
- OUT A .....MIDI Control wird gesendet über MIDI OUT A.
- OUT B .....MIDI Control wird gesendet über MIDI OUT B.
- OUT A+B .....MIDI Control wird gesendet über MIDI OUT A und B.
- IN/OUT A .....MIDI Control wird empfangen und gesendet über MIDI OUT A.
- IN/OUT B .....MIDI Control wird empfangen und gesendet über MIDI OUT B.
- IN/OUT A+B.....MIDI Control wird empfangen und gesendet über MIDI OUT A und B.

Gibt an, ob und von welchem MIDI-Ausgang die MIDI-Echtzeitmeldungen "Start", "Continue", "Stop" und "Song Position Pointer" vom RS7000 empfangen und/oder gesendet werden.

MMC-Signale werden auch dann übertragen, wenn MIDI SYNC auf "MTC" gestellt ist.

#### 4 ECHO BACK ..... [Drehregler 4]

[Einstellungen] OFF, THRU A, THRU B, THRU A+B, REC MONITOR

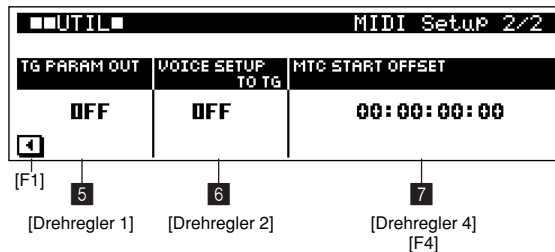
- OFF ..... Kein MIDI-Echo.
- THRU A..... MIDI-Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen wurden, werden über die Buchse MIDI OUT A weitergesendet.
- THRU B..... MIDI-Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen wurden, werden über die Buchse MIDI OUT B weitergesendet.
- THRU A+B ..... MIDI-Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen wurden, werden über die Buchse MIDI OUT A und B weitergesendet.

**REC MONITOR.....** MIDI-Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen wurden, werden an dem MIDI-Ausgang und auf dem MIDI-Kanal gesendet, der der momentan gewählten Spur zugewiesen ist. In diesem Fall erklingt die gewählte Spur unabhängig von deren ursprünglichen Kanal.

Bestimmt, ob (und über welchen Ausgang) empfangene MIDI-Daten weitergeleitet werden.

**HINWEIS**

Die Einstellung "REC MONITOR" ist ideal, wenn Sie bei Einsatz des RS7000 für die Komposition von Songs externe MIDI-Keyboards und Tongeneratoren verwenden.

**5 TG PARAM OUT.....[Drehregler 1]**

[Einstellungen] OFF, OUT A, OUT B

OFF ..... Es werden keine Parameter ausgegeben.

OUT A ..... Parameterdaten werden gesendet über MIDI OUT A.

OUT B ..... Parameterdaten werden gesendet über MIDI OUT B.

Bestimmt, ob MIDI-Daten über eine der MIDI-OUT-Buchsen gesendet werden sollen, die durch Parameteränderungen am Tongenerator in einem der Untermodi (MIXER, VOICE EDIT, EFFECT) erzeugt wurden.

**6 VOICE SETUP TO TG .....[Drehregler 2]**

[Einstellungen] OFF, ON

OFF ..... Voices und Effekte werden bei Anwahl eines anderen Styles oder Songs nicht geändert.

ON ..... Es werden die mit dem Song oder dem Style gespeicherten Voice- und Effekt-Einstellungen abgerufen, wenn Sie den Song bzw. Style umschalten.

Bestimmt, ob die mit dem Song oder dem Style gespeicherten Einstellungen des Mixers, der Voices und der Effektparameter abgerufen werden, wenn Sie den Song bzw. Style umschalten.

**HINWEIS**

- Wenn Programmwechsel oder Controller-Daten in den Spieldaten enthalten sind, werden diese geändert, wenn die mit einem Style oder Song gespeicherten Einstellungen des Mixers, der Voices und der Effektparameter abgerufen werden.
- Wenn eine Voice im PATTERN-Modus auf "Phrase" gestellt ist, wird die Voice-Einstellung unabhängig von dieser Einstellung umgeschaltet.

**7 MTC START OFFSET.....[Drehregler 4], [F4]**

[Einstellungen] Stunde: Minute: Sekunde: Frame

Stunde .....00 – 23

Minute .....00 – 59

Sekunde .....00 – 59

Frame .....00 – 29

Gibt die Time-Code-Position an, von der an die Sequenzer-Wiedergabe starten soll, sobald MTC empfangen wird. Diese Funktion kann benutzt werden, um die Wiedergabe des RS7000 genau mit einem externen MTC-kompatiblen Gerät abzustimmen.

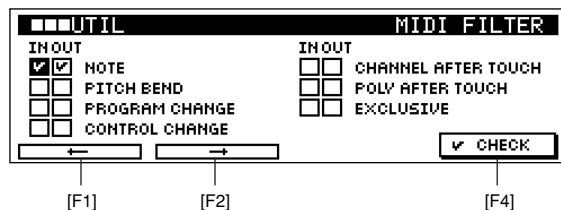
Wählen Sie mit [F4] die Einträge für Stunde, Minute, Sekunde oder Frame, und benutzen Sie dann [Drehregler 4] für die gewünschte Einstellung.

## 3. MIDI Filter

Gibt an, welche MIDI-Events an der Buchse MIDI OUT gesendet werden sollen.

Diese Einstellungen gelten für die Pattern- und Song-Wiedergabe am MIDI OUT. Einstellungen des Mixers, der Voices und der Effektparameter sowie Daten der Drehregler und der Klaviatur werden unabhängig von dieser Einstellung über MIDI OUT gesendet.

### Parameter dieser Anzeige



[Einstellungen]

**NOTE**

**PITCH BEND (Tonhöhenverschiebung)**

**PROGRAM CHANGE**

**CONTROL CHANGE**

**CHANNEL AFTER TOUCH**

**POLY AFTER TOUCH**

**EXCLUSIVE**

Die Anzeige zeigt an, ob das entsprechende MIDI-Event gesendet wird oder nicht.

.....Das entsprechende MIDI-Event wird nicht gesendet.

.....Das entsprechende MIDI-Event wird gesendet.

Bewegen Sie den Cursor mit [F1] und [F2], und benutzen Sie [F4], um die Felder zu markieren oder deren Markierung zu löschen.

#### HINWEIS

Wenn ein IN-Feld ausgeschaltet wird, wird das entsprechende MIDI-Event nicht an den Sequenzer gesendet und auch nicht aufgenommen. Alle Events werden ungeachtet der Einstellungen des MIDI-Filters zum Tongenerator geschickt.

# Kapitel 7. Weitere Informationen

1. Grundlagenwissen zu MIDI .....	264
2. MIDI-Events, die das RS7000 verarbeiten kann.....	266

# 1. Grundlagenwissen zu MIDI

## 1. MIDI ist ...

“MIDI” ist ein Akronym für “Musical Instrument Digital Interface”, und ist ein weltweit gültiger Standard zur Übertragung von Spieldaten, Voices und sonstigen Daten zwischen Musikinstrumenten. Die Datenübertragung zwischen Musikinstrumenten und sonstigen Geräten auch von unterschiedlichen Herstellern ist gewährleistet.

MIDI hat drei Hauptfunktionen:

Die erste ist die Fernsteuerung von Musikinstrumenten. Beispielsweise kann Ihr Spiel auf einer Klaviatur eines Instruments oder ein dort ausgelöster Programmwechsel-Befehl auf einem anderen Instrument ausgeführt werden, das über MIDI angeschlossen ist.

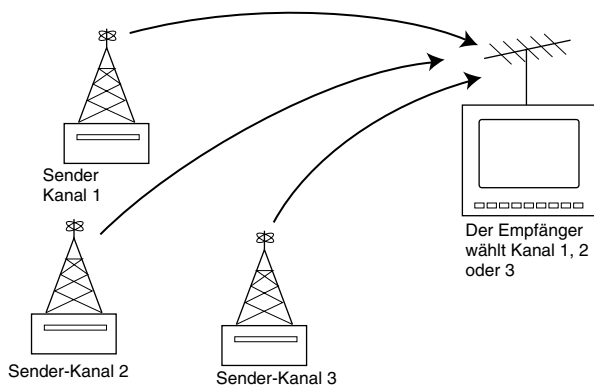
Die zweite Funktion ist das automatisierte Spiel. Spieldaten, die auf einem Sequenzer oder Computer aufgenommen wurden, können über MIDI an mehrere Instrumente gesendet und so vollautomatisch wiedergegeben werden.

Die dritte Hauptfunktion ist die Synchronisation mehrerer Instrumente. Instrumente, die für die Wiedergabe oder Aufnahme Tempodaten verwenden, können über MIDI miteinander verbunden und exakt auf dasselbe Tempo synchronisiert werden.

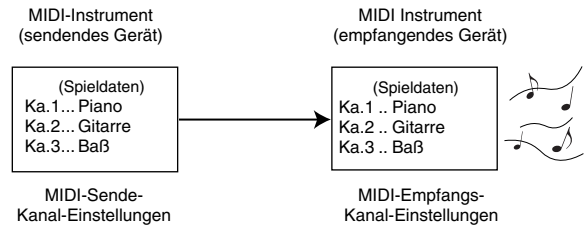
## 2. MIDI-Kanäle

MIDI-Daten werden auf 16 Kanälen übertragen, die von 1 bis 16 nummeriert sind. Daher ist es möglich, MIDI-Spieldaten für bis zu 16 verschiedene “Parts” über ein einziges Kabel zu übertragen.

MIDI-Kanäle sind vergleichbar mit Fernsehkanälen. Jeder Fernsehsender sendet auf einem eigenen Kanal. Auf Empfängerseite (also mit dem Fernseher) kann nur einer der vielen gleichzeitig sendenden Kanäle empfangen werden.



Ähnlich können sendende Geräte in einem MIDI-System so eingerichtet werden, daß die Übertragung auf getrennten Kanälen stattfindet; die übertragenen Daten erreichen die empfangenden Geräte über ein MIDI-Kabel. Nur MIDI-Geräte, die so eingestellt sind, daß sie auf demjenigen Kanal empfangen, auf dem auch das sendende Gerät sendet, können vom Sender gesteuert werden.



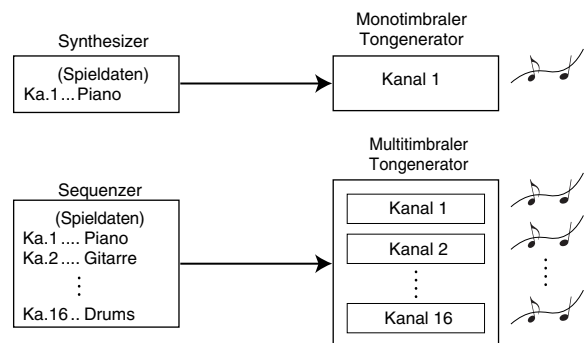
## 3. Multi- und monotimbrale Tongeneratoren

MIDI-Tongeneratoren können in zwei Hauptgruppen untergliedert werden, entsprechend der Zahl der Kanäle, auf denen sie gleichzeitig empfangen können – multitimbral (mehrfach) und monotimbral (einfach).

Monotimbrale Tongeneratoren können Spieldaten per MIDI für einen Part über einen einzigen MIDI-Kanal empfangen und senden. Diese Art von Tongenerator wird hauptsächlich als Expander für Keyboards und andere MIDI-Controller verwendet.

Multitimbrale Tongeneratoren können MIDI-Spieldaten für mehrere Parts gleichzeitig über mehrere MIDI-Kanäle empfangen und wiedergeben. Diese Art von Tongenerator kann man sich wie mehrere in einem Gerät integrierte monotimbrale Tongeneratoren vorstellen. Daraus ergibt sich, daß die Zahl der von einem multitimbralen Tongenerator gleichzeitig wiedergegebene Parts durch die Zahl der in ihm enthaltenen monotimbralen Tongeneratoren festgelegt ist.

Der RS7000-Tongenerator ist multitimbral und kann bis zu 16 unterschiedliche Parts gleichzeitig wiedergeben.





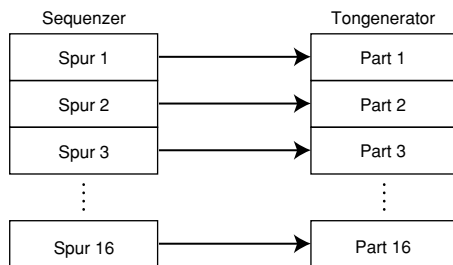
## 4. Parts und Part-Parameter

Die einzelnen Single-Tongeneratoren, aus denen ein Multi-Tongenerator besteht, werden häufig als "Parts" bezeichnet. Da der Tongenerator des RS7000 Daten auf bis zu 16 Kanälen gleichzeitig wiedergeben kann, hat er 16 Parts. Zusätzlich zu der Möglichkeit, für jeden Part unterschiedliche MIDI-Kanäle festlegen zu können, können die Voice, Pan Position, Volume und eine Reihe weiterer Parameter einzeln eingestellt werden.

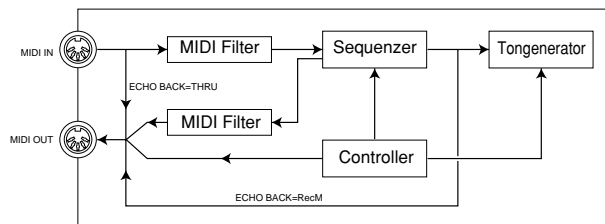
Das RS7000 verfügt in den Untermodi MIXER und VOICE EDIT über die Tongenerator-Parameter Voice, Pan, Volume, Effect Send Level und weitere. Ein Blick auf die Vielzahl der verfügbaren Parameter verschafft Ihnen einen Eindruck, wieviele Parameter für jeden Part zur Verfügung stehen. Diese Parameter werden üblicherweise "Part-Parameter" genannt.

## 5. Parts und Spuren

Im RS7000 spielen die Spieldaten, die auf jeder der 16 Spuren aufgenommen wurden, die entsprechenden Tongenerator-Parts. Die standardmäßige Spur-Part-Zuordnung ist zwar die, daß Spur 1 Part 1 spielt, Spur 2 Part 2, usw., diese Zuweisungen können aber auf der Displayseite "SETUP Out Channel" (Seite 110) geändert werden, so daß jede Spur jeden Part spielen kann.



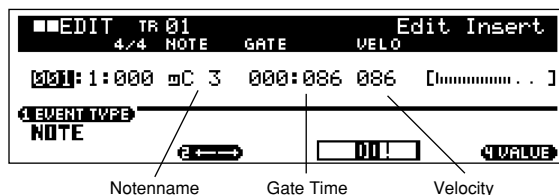
## 6. MIDI-Signalfuß



## 2. MIDI-Events, die das RS7000 verarbeiten kann

1. Note – 9. Exclusive-Events werden in den Betriebsarten PHRASE EDIT (Seite 154) und SONG EDIT (Seite 225) eingestellt. Tempowechsel können in den Betriebsarten SONG EDIT und PATTERN Chain Edit bei der Bearbeitung der BPM-Spur beeinflusst werden.

### 1. Note

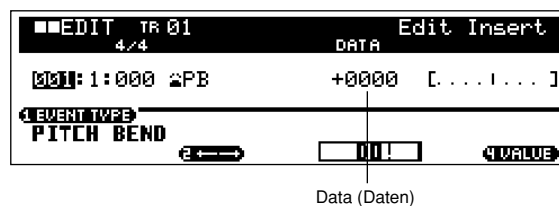


- Dies sind die Events, mit denen Noten festgelegt werden; der größte Teil von Spieldaten besteht aus solchen Events.
- Der Notenname legt die Tonhöhe fest.
- Die Gate Time legt die Notenlänge in Zählzeiten und Clock-Impulsen fest.
- Mit der Velocity wird festgelegt, "wie hart" die Note angeschlagen bzw. gespielt wird. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Werts.

#### [Einstellungen]

Notenname C-2 – G8  
 Gate Time 000:001 – 999:479  
 Velocity 001 – 127

### 2. Pitch Bend

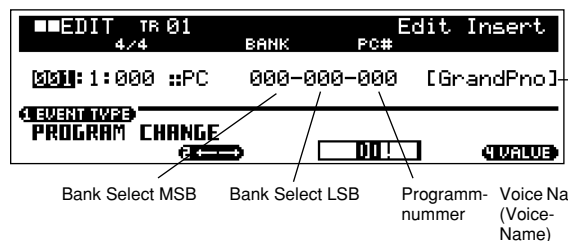


- Legt eine fortlaufende Änderung der Tonhöhe fest.
- Pitch-Bend-Events werden durch Drehen des Pitch-Bend-Rads eines externen MIDI-Instruments erzeugt.
- Die Daten sind eine numerische Entsprechung der Position des Pitch-Bend-Rads. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Werts.

#### [Einstellungen]

Daten -8192 – +0000 – +8191

### 3. Program Change (PC)

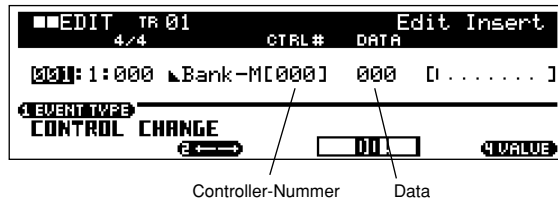


- Mit Program-Change-Events werden Voices gewählt.
- Die Parameter "Bank Select MSB" und "Bank Select LSB" sind in die Kategorie "Control Change" eingeordnet (unten), aber da im RS7000 diese drei Events zur Wahl von Voices verwendet werden, werden sie hier beschrieben.
- Bank Select MSB und LSB wählt die Voice-Bank.
- Mit der Programmnummer wählt eine einzelne Voice aus der Voice-Kategorie und der Banknummer, beide definiert durch das MSB und das LSB.
- Lesen Sie bitte "Kapitel 1: Grundlagen", Seite 61, für weitere Informationen zu RS7000-Voice-Banks.

#### [Einstellungen]

Bank Select MSB 000 – 127  
 Bank Select LSB 000 – 127  
 Programmnummer 000 – 127

## 4. Control Change (CC)



- Mit Control-Change-Events werden die Voice- und Effektparameter geändert.
- Control-Change-Events werden erzeugt, wenn ein Controller wie beispielsweise ein Modulationsrad oder ein Fußpedal eines externen MIDI-Instruments betätigt wird.
- Die Controller-Nummern 1–119 (außer Nr. 32) können mit Hilfe der zuweisbaren Drehregler in Echtzeit aufgenommen werden.
- Die Controller-Nummer legt den Controller fest.
- Die Daten legen die "Position" des Controllers fest, dem die gewählte Controller-Nummer zugeordnet ist. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Datenwerts.

### [Einstellungen]

**Controller-Nummer** 000 – 127  
**Daten** 000 – 127

### HINWEIS

Wenn Controller-Daten sehr schnell geändert werden, kann es passieren, daß der Tongenerator in einigen Fällen ein Klickgeräusch erzeugt.

### Einige der wichtigsten Controller-Nummern und Controller:

- **Modulationsrad (Controller-Nummer 001)**
  - Die MIDI-Daten, die beim Drehen eines Modulationsrades erzeugt werden. Beim Wert "0" erfolgt keine Modulation, der Wert "127" erzeugt die maximale Modulation.
- **Portamento Time (Controller-Nummer 005)**
  - Diese MIDI-Nachricht steuert den Portamento-Effekt. Beim Wert "0" erfolgt kein Portamento, beim Wert "127" ist die Portamento-Zeit maximal lang.
  - Portamento wird nur produziert, wenn Portamento (Controller-Nummer 065) eingeschaltet ist.
- **Data Entry MSB (Controller-Nummer 006)**
- **Data Entry LSB (Controller-Nummer 038)**
  - Diese Parameter legen den Wert der Events RPN MSB, RPN LSB (Seite 268), NRPN MSB, und NRPN LSB (Seite 268) fest. Der Wert wird durch zwei Control-Change-Daten-Werten repräsentiert – das MSB und das LSB.
- **Volume (Controller-Nummer 007)**
  - Legt die Lautstärke für jeden Part einzeln fest. Beim Wert "0" bleibt der Part stumm, und beim Wert "127" ist die Lautstärke maximal.

- **Panpot (Controller-Nummer 010)**

- Legt die Pan-Position für jeden Part einzeln fest. Beim Wert "0" erklingt der Sound ganz links, beim Wert "127" ganz rechts. Die Werte werden als –64 – +63 angezeigt.

- **Expression (Controller-Nummer 011)**

- Legt die sog. "Expression" (Ausdruckstärke) für jeden Part einzeln fest. Beim Wert "0" bleibt der Part stumm, und beim Wert "127" ist die Lautstärke maximal. Dieser Parameter erzeugt beim Spielen Lautstärkevariationen.

- **Sustain (Hold 1) (Controller-Nummer 064)**

- Diese MIDI-Nachricht repräsentiert die Bedienung des Sustain-Pedals (ON/OFF). Noten, die gerade erklingen, werden gehalten, sobald das Pedal niedergedrückt wird. Bei einem Wert zwischen "0" und "63" ist Sustain ausgeschaltet, und bei einem Wert zwischen "64" und "127" ist Sustain eingeschaltet.

- **Portamento (Controller-Nummer 065)**

- Diese MIDI-Nachricht schaltet Portamento ein oder aus. Bei einem Wert zwischen "0" und "63" ist Portamento ausgeschaltet, und bei einem Wert zwischen "64" – "127" ist Portamento eingeschaltet.
- Die Länge (Stärke) des Portamento-Effekts wird von der Portamento Time (Controller-Nummer 005) gesteuert.

- **Sostenuto-Pedal (Controller-Nummer 066)**

- Diese MIDI-Nachricht repräsentiert die Bedienung des Sostenuto-Pedals (ON/OFF) Bei einem Wert zwischen "0" und "63" ist Sostenuto ausgeschaltet, und bei einem Wert zwischen "64" und "127" ist Sostenuto eingeschaltet.

- **Harmonic Content (Control Change 071)**

- Stellt die Resonanz des Filter ein, der einer Voice zugewiesen ist. Die Resonanz wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 als Versatzwert mit einem angezeigten Wertebereich von –64 – +63 zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

- **Release Time (Control Change 072)**

- Stellt die Release-Zeit des Voice-AEG ein. Die Release-Zeit wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 als Versatzwert mit einem angezeigten Wertebereich von –64 – +63 zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

- **Attack Time (Control Change 073)**

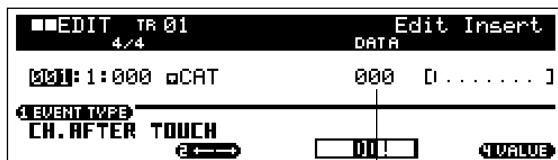
- Stellt die Attack-Zeit des Voice-AEG ein. Die Attack-Zeit wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 als Versatzwert mit einem angezeigten Wertebereich von –64 – +63 zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

- **Brightness (Control Change 074)**

- Legt die Cutoff-Frequenz des Filters fest, welcher der Voice zugewiesen ist. Der Cutoff-Wert wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 (Anzeige –64 – +63) als Offset zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

- **Effect Send Level 1 (Reverb-Effekt) (Controller-Nummer 091)**
  - Legt den Effect-Send-Pegel für den Reverb-Effekt fest.
- **Effect Send Level 3 (Chorus-Effekt) (Controller-Nummer 093)**
  - Legt den Effect-Send-Pegel für den Delay/Chorus-Effekt fest.
- **Effect Send Level 4 (Variation-Effekt) (Controller-Nummer 094)**
  - Legt den Effect-Send-Pegel für den Variation-Effekt fest.
- **Data Increment (Werterhöhung) (Controller-Nummer 096)**
- **Data Decrement (Wertverringern) (Controller-Nummer 097)**
  - Diese MIDI-Nachrichten erhöhen oder verringern den Wert der Pitch Bend Sensitivity, Fine Tune oder Coarse Tune, die per RPN (Seite 269) vorgenommen wurden, jeweils um 1.
- **NRPN MSB (Nicht-registrierte Parameternummer MSB) (Controller-Nummer 099)**
- **NRPN LSB (Nicht-registrierte Parameternummer LSB) (Controller-Nummer 098)**
  - Werden hauptsächlich als Offsetwerte für Vibrato, Filter, EG, Drum Setup und weitere Einstellungen verwendet.
  - "Data Entry" (Seite 267) wird zur Festlegung des Parameterwerts nach Wahl des Parameters mit den NRPN MSB und LSB verwendet.
  - Wenn ein NRPN festgelegt ist, wird die folgende Data-Entry-Nachricht, die auf dem gleichen Kanal empfangen wird, als Wert dieser NRPN verarbeitet. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie eine RPN-Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben.
  - Lesen Sie bitte "8: NRPN" für Informationen über den Parameter (Seite 270)
- **RPN MSB (Registrierte Parameternummer MSB) (Controller-Nummer 101)**
- **RPN LSB (Registrierte Parameternummer LSB) (Controller-Nummer 100)**
  - Werden hauptsächlich als Offsetwerte (Versatz) für Pitch-Bend-Empfindlichkeit, Tonhöhe und weitere Part-Einstellungen verwendet.
  - "Data Entry" (Seite 267) wird zur Festlegung des Parameterwerts nach Wahl des Parameters mit den NRPN MSB und LSB verwendet.
  - Wenn ein RPN festgelegt ist, wird die folgende Data-Entry-Nachricht, die auf dem gleichen Kanal empfangen wird, als Wert dieser RPN verarbeitet. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie eine Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben.
  - Lesen Sie bitte "7: RPN" für Informationen über diesen Parameter. (Seite 269)
- **All Sound Off (Controller-Nummer 120)**
  - Schaltet alle aktuell erklingenden Noten auf allen Parts aus.
- **Reset All Controllers (Controller-Nummer 121)**
  - Setzt alle Controller auf ihre Grundeinstellung zurück. Die folgenden Parameter werden beeinflusst: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuato, Soft Pedal, Portamento Control, RPN\*, NRPN\* (\* Die RPN und die NRPN haben definitionsgemäß keinen Wert, so daß keine internen Daten geändert werden).
  - Die folgenden Daten werden nicht beeinflusst: Program Change, Bank Select MSB und LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3 und 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.
- **Omni Mode Off (Controller-Nummer 124)**
  - Hat dieselbe Auswirkung wie der Empfang der Nachricht "All Notes Off". Der Voice-Empfangskanal wird auf 1 gesetzt.
- **Omni Mode On (Controller-Nummer 125)**
  - Hat dieselbe Auswirkung wie der Empfang der Nachricht "All Notes Off". Nur der Voice-Empfangskanal wird auf Omni On gesetzt.
- **Mono (Controller-Nummer 126)**
  - Hat dieselbe Auswirkung wie der Empfang der Nachricht "All Sound Off". Wenn der Parameter des dritten Bytes (derjenige Parameter, der die Mononummer festlegt) ein Wert zwischen 0 und 16 ist, werden die diesen Kanälen entsprechenden Parts auf mono gestellt.
- **Poly (Controller-Nummer 127)**
  - Hat dieselbe Auswirkung wie der Empfang der Nachricht "All Sound Off" und setzt die diesen Kanälen entsprechenden Parts auf "poly".

### 5. Channel Aftertouch (CAT)



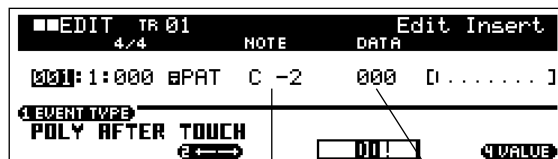
Data (Daten)

- Dieses Event wird erzeugt, wenn nach dem Spielen einer Note weiterhin Druck auf einzelne Tasten ausgeübt wird.
- Die Daten repräsentieren die Stärke des Drucks auf die Taste. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Werts.

**[Einstellungen]**

**Daten** 000 – 127

### 6. Polyphonic Aftertouch (PAT)



Notenname Data (Daten)

- Dieses Event wird erzeugt, wenn nach dem Spielen einer Note weiterhin Druck auf einzelne Tasten ausgeübt wird. Im Unterschied zum Event "Channel Aftertouch" werden Werte für jede einzelne Taste gesendet.
- Der Notenname legt die Taste fest.
- Die Daten repräsentieren die Stärke des Drucks auf die Taste. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Werts.

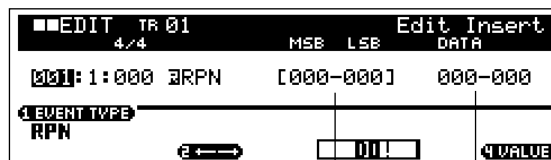
**[Einstellungen]**

**Notenname** C-2 – G8  
**Daten** 000 – 127

● **Parameterliste (RPN)**

MSB	LSB	Anzeige	Parametername	Wertebereich		Grundeinstellung	Funktion
				MSB	LSB		
000	000	PBSens	Pitch-Bend-Empfindlichkeit	000 – 024	–	024	Gibt (in Halbtonschritten) die maximale Größe der Tonhöhenänderung an, die durch den Regelbereich der Pitch-Bend-Daten bewirkt werden kann.
000	001	FnTune	Fine Tune	-64 – +63	–	+00	Stellt die Tonhöhe in Cent-Schritten ein.
000	002	CsTune	Coarse Tune	-24 – +24	–	+00	Stellt die Gesamtstimmung in Halbtonschritten ein.
127	127	Null	Null	–	–	–	Löscht die RPN- und NRPN-Einstellungen, so daß keine Tongenerator-Einstellungen geändert werden, wenn die folgende Data-Entry-Nachricht empfangen wird.

### 7. Registered Parameter Number (RPN)



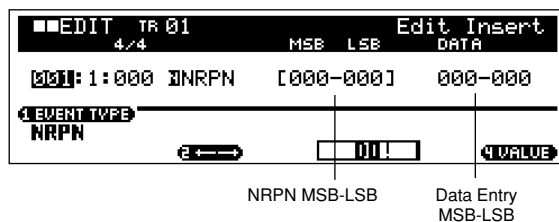
RPN MSB-LSB Data Entry MSB-LSB

- Ändert Parameterwerte für jeden Part des Tongenerators.
- Normalerweise werden drei Arten of Control-Change-Daten gesendet: RPN MSB (101), RPN LSB (100) und Data Entry MSB (6). Im RS7000 kommt Data Entry LSB (38) hinzu; diese Gruppe von Control-Change-Events wird als ein Controller behandelt.
- Wenn ein RPN festgelegt ist, wird die folgende Data-Entry-Nachricht, die auf dem gleichen Kanal empfangen wird, als Wert dieser RPN verarbeitet. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie eine Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben.
- Der Tongenerator der RS7000 ermöglicht die Einstellung der 4 folgenden Parameter:

**[Einstellungen]**

**RPN MSB** 000 – 127  
**RPN LSB** 000 – 127  
**Data Entry MSB** 000 – 127  
**Data Entry LSB** 000 – 127

## 8. Non-Registered Parameter Number (NRPN)

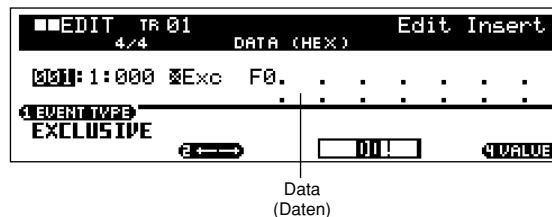


- Ändert Parameterwerte für jeden Part des Tongenerators.
- Zwischen den verschiedenen Herstellern besteht keine Kompatibilität. Eine Vielzahl von Parametern können jeweils speziell für die einzelnen Tongeneratoren eingestellt werden, um so den Klang zu verändern.
- Normalerweise werden drei Arten of Control-Change-Daten gesendet: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) und Data Entry MSB (6). Im RS7000 wird diese Gruppe von Control-Change-Events gemeinsam behandelt.
- Wenn ein NRPN festgelegt ist, wird die folgende Data-Entry-Nachricht, die auf dem gleichen Kanal empfangen wird, als Wert dieser NRPN verarbeitet. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie eine RPN-Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben.
- Für Filter Cutoff Frequency, Resonance und andere frei definierbare Control-Change-Parameter werden normalerweise auch diese frei definierbaren Control-Change-Parameter (und nicht NRPN) verwendet.

### [Einstellungen]

NRPN MSB	000 – 127
NRPN LSB	000 – 127
Data Entry MSB	000 – 127

## 9. Exclusive



- Ändert via MIDI interne Tongeneratoreinstellungen wie Voice- und Effekteinstellungen, bedient "Schalter", schaltet die Betriebsart des Tongenerators um usw.
- Das 2. Byte ist die Hersteller-ID; es ist naturgemäß nicht kompatibel mit anderen Herstellern. Dieser Event-Typ wird zur Steuerung der speziellen Funktionen des RS7000 verwendet.
- Mit dem Cursor können Sie durch die Daten scrollen, wenn die Daten-größe 17 Bytes überschreitet.

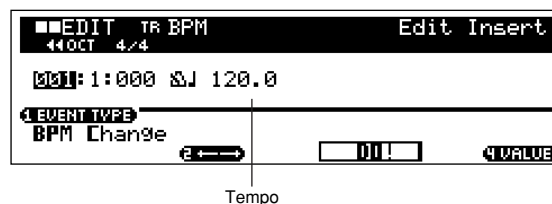
### [Einstellungen]

Daten 00 – 7F, F7 (Hexadezimal)

### HINWEIS

Mit den schwarzen Tasten auf der Klaviatur (SECTION) A – F werden die Teile A – F der Hexadezimaldaten eingegeben. Wenn [SHIFT]+[F4] gedrückt wird oder der [Drehregler 4] betätigt wird, blinkt der Cursor, und der Ziffernblock oder die schwarzen Klaviertasten können zur Eingabe von A – F verwendet werden.

## 10. BPM Change



- Ändert den BPM-Wert an einem beliebigen Punkt der Sequenz.
- Das Tempo am Beginn der Sequenz kann in der Betriebsart SONG Play oder PATTERN Chain Play eingestellt werden, aber die Einstellungen im SONG EDIT und bei PATTERN Chain Play haben Priorität.
- Mit BPM Change kann das aktuelle Wiedergabetempo eingestellt werden. Um beispielsweise das Tempo von 120 auf 100 setzen, muß BPM = 100 an dem Punkt eingegeben werden, an dem die Änderung erfolgen soll.
- Dieser Wert kann nur in der BPM-Spur geändert werden.

[Einstellungen] Tempo 1,0 – 300,0

# Anhang

1. Installation von optionalen Geräten .....	272
2. Technische Daten .....	282
3. Fehlersuche .....	286
4. Liste der Fehlermeldungen .....	288
5. Voice Liste (Normale Voice).....	291
6. Drum Voice Liste.....	295
7. Liste der Phrasenkategorien.....	313
8. Liste der Effektypen.....	313
9. Liste der Effektparameter.....	315
10. Tabelle der Effektdaten und Effektwerte.	323
11. MIDI-Datenformat .....	325
12. Glossar.....	334
13. Index.....	343

## 1. Installation von optionalen Geräten

Der RS7000 bietet Steckplätze, Buchsen und Einbauplatz für eine Reihe zusätzlicher Optionen zur Verbesserung der Spielleistung und Funktionalität, wie SIMM-Erweiterungsspeicher und Erweiterungskarten für Ein- und Ausgänge.

### Entfernen der Bodenabdeckung

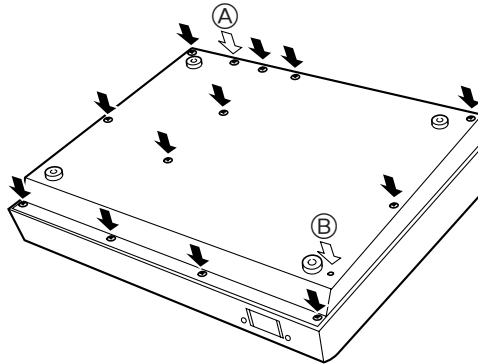
#### Vorgehensweise

1. Vor der Installation folgendes bereitlegen:
  - **Kreuzschlitz-Schraubendreher:** Schraubendreher mit magnetisierter Spitze wird empfohlen.
  - **Arbeitstisch:** Alle Arbeiten auf einem stabilen Arbeitstisch ausführen. Ein großes Stück Stoff auf die Arbeitsfläche legen, um Kratzer zu vermeiden.
  - **Handschuhe:** Immer Handschuhe tragen, um Hautverletzungen durch Metalldeckel oder andere Metallteile zu vermeiden.
2. Den RS7000 ausschalten, und den Stecker aus der Steckdose ziehen.
3. Die Schrauben entfernen, die die Bodenabdeckung halten.
  - Den RS7000 mit der Oberseite nach unten auf den Arbeitstisch legen und mit dem Kreuzschlitz-Schraubendreher die 12 Schrauben von der Unterseite entfernen (siehe Abbildung unten).

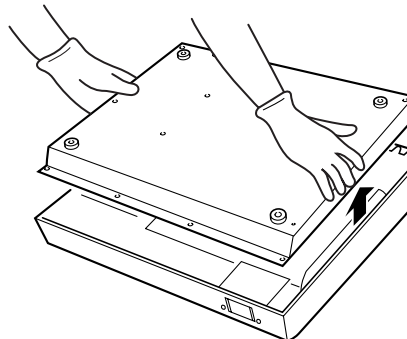
#### **VORSICHT**

Nicht die in der Abbildung unten mit (A) markierte Schraube entfernen. Diese Schraube muß zum Entfernen der Bodenabdeckung nicht gelöst werden.

Die Löcher (B) in der Abbildung unten sind zum Entfernen der Bodenabdeckung nicht wichtig.



4. Beide Seiten der Bodenabdeckung mit beiden Händen halten, und die Bodenabdeckung gerade nach oben hin abziehen.





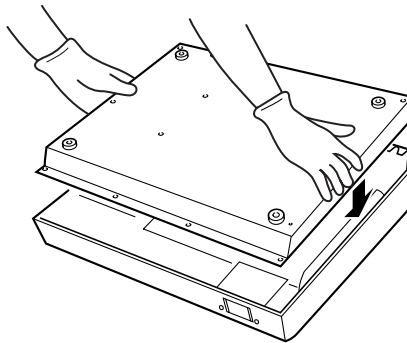
## Ersetzen der Bodenabdeckung

### WICHTIG

Beim Ersetzen der Bodenabdeckung sicherstellen, daß sich keine Kabel zwischen Abdeckung und Gerät befinden. Dadurch können Kabelverbindungen beschädigt oder Fehlfunktionen verursacht werden.

### Vorgehensweise

1. Beide Seiten der Bodenabdeckung mit beiden Händen halten, die Abdeckung gerade nach unten in ihre Originalposition absenken.

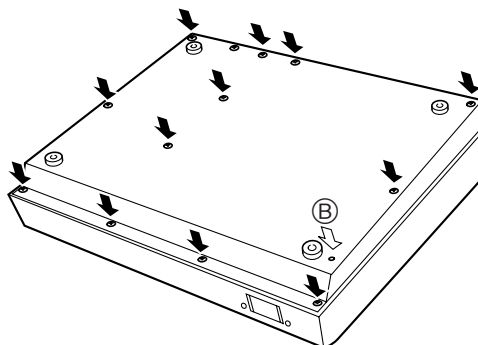


2. Die ursprünglichen Schrauben zum Wiederanbringen der Bodenabdeckung verwenden.
  - Die 12 Schrauben zum Befestigen der Bodenabdeckung wieder anbringen.

### ! VORSICHT

Keine anderen als die in Schritt 3 (Seite 272) entfernten Schrauben verwenden. Andere Schrauben können das Gerät beschädigen.

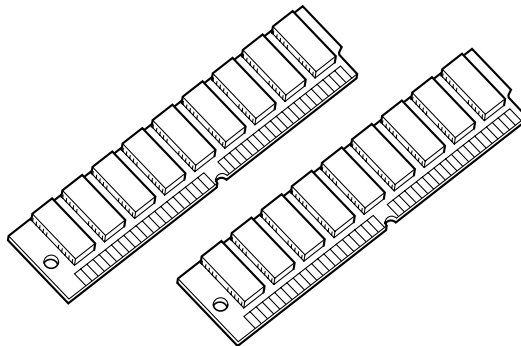
Die Löcher ② in der Zeichnung sind keine Schraubenlöcher. Darauf achten, keine Schrauben in diese Öffnungen zu schrauben.



3. Vorsichtig das Gerät umdrehen, so daß die richtige Seite oben ist.

## Installieren von SIMMs

Sie können den Speicher des RS7000 erweitern, indem Sie im Handel erhältliche SIMM-Module (Single In-Line Memory) installieren. Dieser Abschnitt beschreibt, wie diese Installation ausgeführt wird.



### Wichtiger Hinweis zum Kauf von SIMMs für das RS7000

Der RS7000 unterstützt nicht alle im Handel erhältlichen SIMMs. YAMAHA kann nicht vor dem Kauf garantieren, daß das gekaufte SIMM geeignet ist. Vor dem Kauf von SIMMs lassen Sie sich deshalb vom YAMAHA-Fachhändler oder einer YAMAHA-Vertretung beraten (siehe Liste hinten in der Bedienungsanleitung).

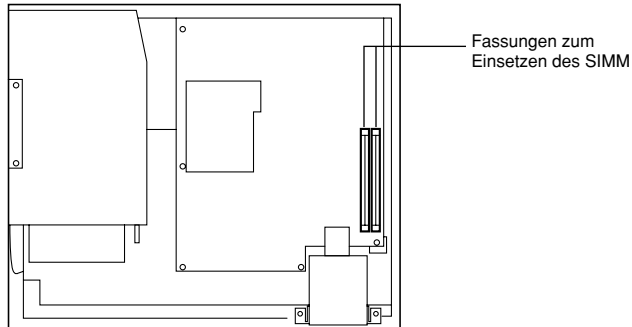
### WICHTIG

- Vor der Installation lesen Sie bitte die Vorsichtsmaßnahmen "Umgang mit und Installation von Optionen" vorne in dieser Bedienungsanleitung durch.
- Sie benötigen 72-Pin SIMMs mit einer Zugriffszeit von 70 ns oder weniger. Die SIMM-Modulgröße kann 4, 8, 16 oder 32 MB betragen. Das RS7000 ist zur Verwendung von 32-Bit-SIMMs ausgelegt, akzeptiert aber auch Installation von 36-Bit-SIMMs (Paritätstyp).
- Beim Kauf von SIMMs sicherstellen, daß das SIMM-Design nicht mehr als 18 Speicherchips pro Modul verwendet. (Aus mehr als 18 Chips aufgebaute SIMMs arbeiten im RS7000 nicht richtig.)
- SIMMs müssen als Paar installiert werden. Das Erweitern um nur ein einzelnes SIMM ist nicht möglich.
- Der RS7000 wird mit 4 MB installiertem Arbeitsspeicher geliefert. Das bedeutet, daß wenn Sie z.B. ein Paar 16-MB-SIMMs installieren, der Sampling-Speicher  $4 + (16 \times 2) = 36$  MB beträgt. Der maximale Sampling-Speicher beträgt aber 64 MB. Aus diesem Grund ist der ursprüngliche Speicher in der Praxis deaktiviert, wenn Sie ein Paar 32-MB-SIMMs installieren (ein Paar:  $32 \times 2 = 64$  MB).
- YAMAHA empfiehlt, SIMMs zu kaufen, die dem JEDEC\* Standard entsprechen.  
Beachten Sie aber, daß auch bei Entsprechung mit diesem Standard es nicht garantiert ist, daß das SIMM im RS7000 richtig arbeitet, auch wenn es in einem Computer funktioniert.

\* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) legt Standards für Terminal-Konfigurationen in elektronischen Geräten fest.

## Vorgehensweise

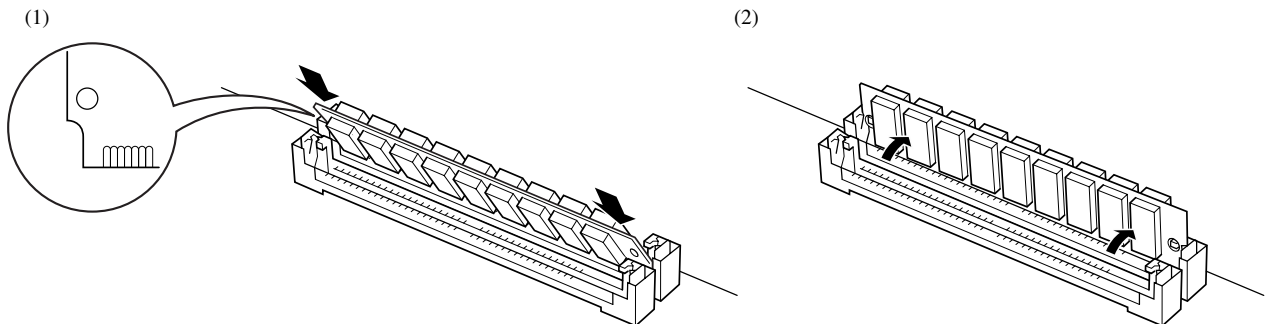
1. Vor der Installation folgendes bereitlegen:
  - **SIMMs (ein Paar: 2 Module)**
  - **Kreuzschlitz-Schraubendreher:** Schraubendreher mit magnetisierter Spitze wird empfohlen.
  - **Arbeitstisch:** Alle Arbeiten auf einem stabilen Arbeitstisch ausführen. Ein großes Stück Stoff auf die Arbeitsfläche legen, um Kratzer zu vermeiden.
  - **Handschuhe:** Immer Handschuhe tragen, um Hautverletzungen durch Metalldeckel oder andere Metallteile zu vermeiden.
2. Die Bodenabdeckung entfernen (Seite 272).
3. Das SIMM-Modul in den Steckplatz auf der Leiterplatte stecken.
  - Zuerst die richtigen Fassungen zum Einsetzen des SIMM identifizieren.



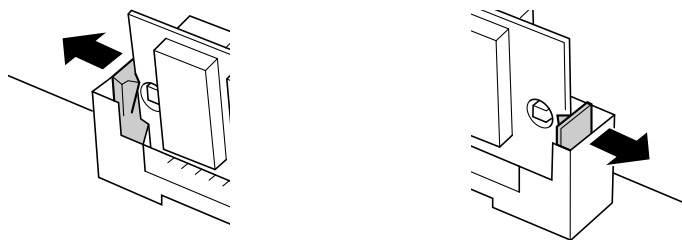
### HINWEIS

Beim Einsetzen von SIMMs immer mit der äußeren Fassung beginnen (d.h. der Fassung, die der Seite der RS7000-Abdeckung am nächsten ist). Die SIMMs passen nicht, wenn sie in anderer Reihenfolge eingesetzt werden.

- Das SIMM mit dem Ausschnitt nach hinten weisend halten und das SIMM in die Fassung in dem Winkel einsetzen, wie in Abbildung (1) unten gezeigt. Dann das SIMM aufrecht eindrücken, bis es in der Position wie in Abbildung (2) gezeigt hörbar einrastet.



- Diesen Schritt für das andere SIMM wiederholen.
- Wenn ein SIMM aus einer Fassung abgezogen werden soll, die beiden Haken (einer an jedem Ende) an der Fassung offenhalten, das SIMM einmal vollständig nach unten eindrücken und dann herausziehen.



Damit ist die Installation abgeschlossen.

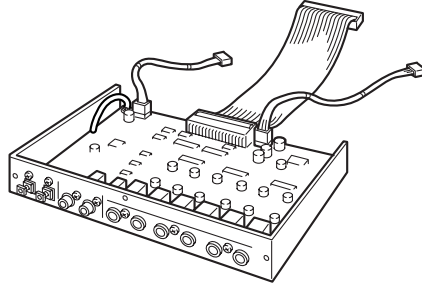
Wenn eine I/O-Erweiterungskarte installiert werden soll, mit der I/O-Erweiterungskarten-Installation (Seite 276) fortfahren.

4. Die Bodenabdeckung wieder aufsetzen (Seite 273).
5. Den Netzstecker einstecken.
  - Zur Bestätigung, daß die SIMMs richtig erkannt werden, halten Sie [SHIFT] gedrückt und drücken Sie [UTILITY], um die Funktion FREE MEMORY abzurufen (Seite 68).

## Installieren der I/O-Erweiterungskarte AIEB2

Die optionale I/O-Erweiterungskarte AIEB2 fügt dem RS7000 digitale Ein- und Ausgänge (sowohl im optischen als auch koaxialen Format) und sechs zuweisbare Ausgänge hinzu.

Weitere Informationen über die Steckverbinder auf der Platine und das allgemeine Setup der Platine werden an anderer Stelle in dieser Anleitung gegeben.



### WICHTIG

Vor der Installation lesen Sie bitte die Vorsichtsmaßnahmen "Umgang mit und Installation von Optionen" vorne in dieser Bedienungsanleitung durch. Beachten Sie, daß die AIEB1 nicht im RS7000 verwendet werden kann.

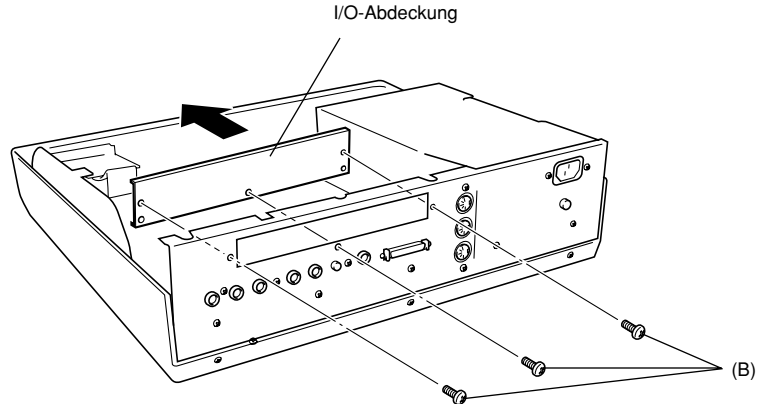
## Vorgehensweise

---

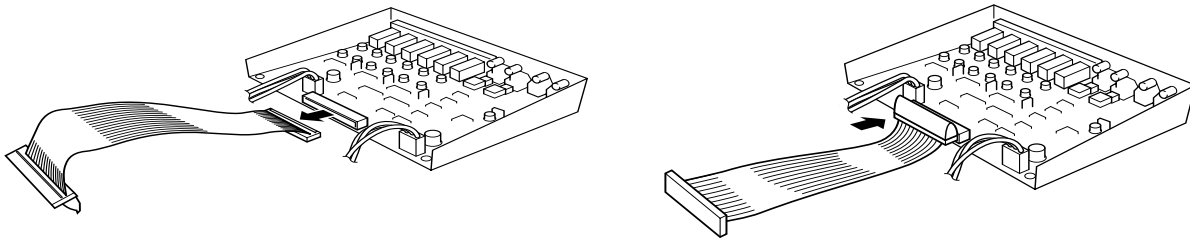
1. Vor der Installation folgendes bereitlegen:
  - **Erweiterungskarte AIEB2 I/O:** Achten Sie darauf, daß 3 Kabel von der Platine wegführen.
  - **Kreuzschlitz-Schraubendreher:** Schraubendreher mit magnetisierter Spitze wird empfohlen.
  - **Arbeitsstisch:** Alle Arbeiten auf einem stabilen Arbeitstisch ausführen. Ein großes Stück Stoff auf die Arbeitsfläche legen, um Kratzer zu vermeiden.
  - **Handschuhe:** Immer Handschuhe tragen, um Hautverletzungen durch Metalldeckel oder andere Metallteile zu vermeiden.
2. Die Bodenabdeckung entfernen (Seite 272).
3. Die drei Schrauben (B) von der Rückseite entfernen, und die I/O-Abdeckung entfernen.

### **VORSICHT**

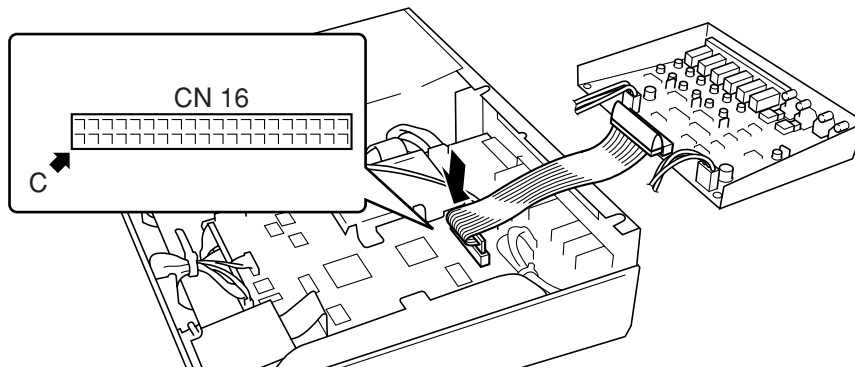
- Die I/O-Abdeckung kann herunterfallen, wenn alle drei Schrauben entfernt werden; deshalb immer die I/O-Abdeckung mit einer Hand festhalten, während die Schrauben abgenommen werden.
- Die entfernte I/O-Abdeckung wird nicht mehr benötigt, solange die AIEB2 installiert ist, aber die Schrauben, mit denen sie angebracht war, dienen zum Anbringen der AIEB2, so daß sie nicht weggeworfen werden sollten.
- Diese Schrauben (B) sind von einem anderen Typ als die zwölf Schrauben, mit denen die Bodenabdeckung befestigt ist. Diese beiden Schraubentypen dürfen nicht vertauscht werden. Wenn falsche Schrauben verwendet werden, kann das Gerät beschädigt werden.



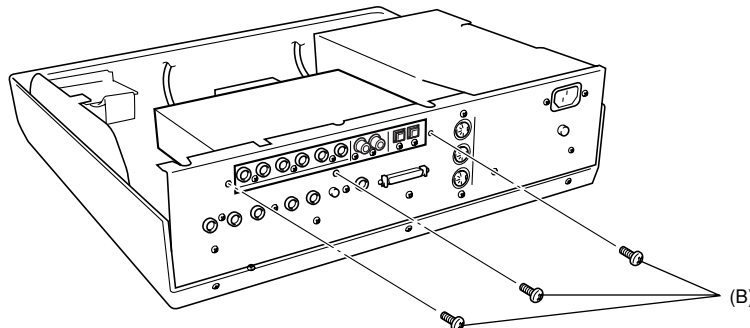
4. Das Flachkabel hinten einstecken.
- Das Flachkabel abtrennen.
  - Den gegenüberliegenden Stecker in die Buchse einstecken.  
Die Buchse hat eine Ausparung, die falsches Einstecken verhindert.



5. Das Flachkabel anschließen.
- Das Flachkabel von der I/O-Erweiterungskarte (das dünne, flache Kabel) an die entsprechende Buchse an der Leiterplatte des RS7000 anschließen (mit "C" in der Abbildung unten markiert: CN16).  
Die Buchse ist so geformt, daß der Anschluß nur in einer Richtung möglich ist.

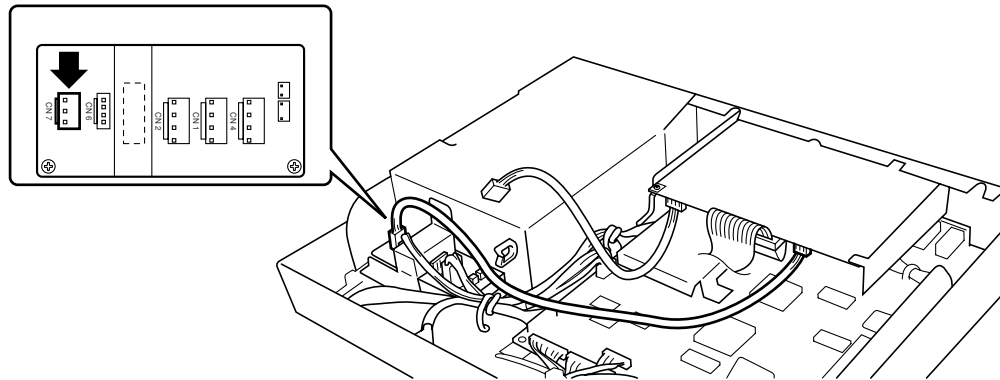


6. Die AIEB2 I/O-Erweiterungskarte einstecken.
- Die I/O-Erweiterungskarte halten, wie in der Abbildung gezeigt, und an der Rückseite mit den drei Schrauben (B), die in Schritt 3 oben entfernen wurden, befestigen.



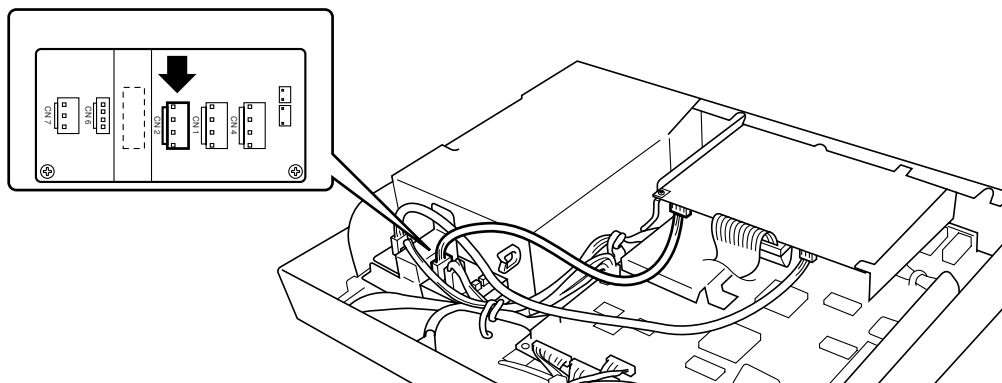
7. Das 3-adrige rot/weiße Kabel anschließen.

- Von den beiden rot/weißen Kabeln, die aus der I/O-Erweiterungskarte kommen, zuerst das 3-adrige Kabel an die Buchse anschließen, die in der Abbildung unten (CN7: 3-Pin) gezeigt.  
Sicherstellen, daß die Ausrichtung korrekt ist und nicht mit Gewalt einstecken.



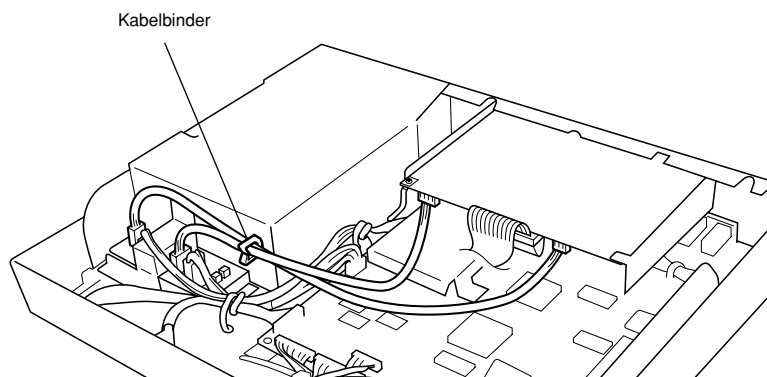
8. Das andere rot/weiße Kabel (4-adrig) auf gleiche Weise anschließen.

- Das Kabel an die Buchse wie in der Abbildung unten gezeigt (CN2: 4-Pin) anschließen.

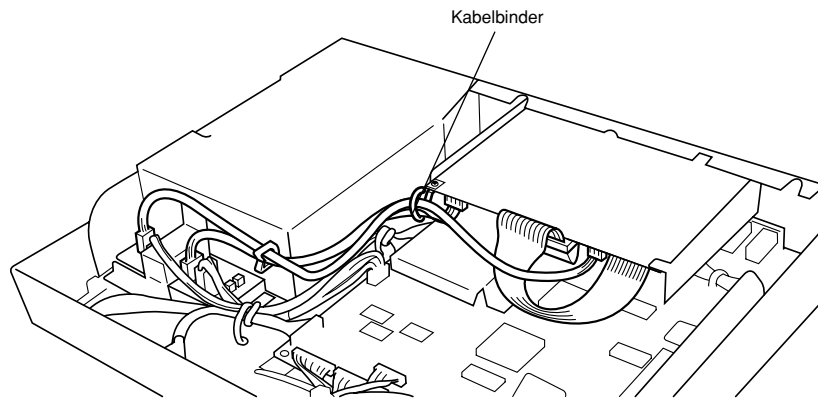


9. Die Kabel mit dem Plastikbinder befestigen.

- Die 3- und 4-adrigen Kabel durch den Kabelbinder führen (wie in der Abbildung unten gezeigt) und befestigen.

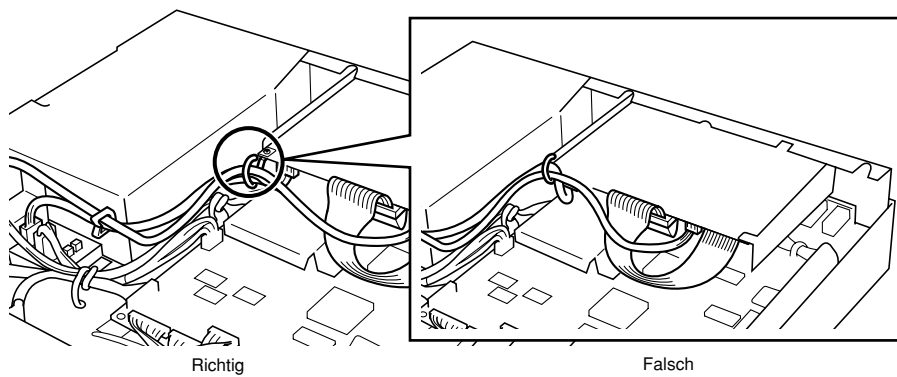


- Den Kabelbinder verwenden, um das 3-adrige Kabel und das 4-adrige Kabel zu befestigen (siehe Abbildung unten).



**! VORSICHT**

Sicherstellen, daß die Kabel unter der Leiterplatte gebündelt sind. Wenn Kabel zwischen Abdeckung und der I/O-Erweiterungskarte eingeklemmt werden, wenn die Bodenabdeckung angebracht wird, können Verbindungsunterbrechungen oder Betriebsstörungen auftreten.



10. Die Bodenabdeckung ersetzen (Seite 273).
11. Den Netzstecker einstecken.

## Anschließen von externen SCSI-Geräten

Dieser Abschnitt beschreibt, wie externe Geräte wie externe Festplatten-Laufwerke, MO-Laufwerke oder CD-ROM-Laufwerke angeschlossen werden.

### Über SCSI

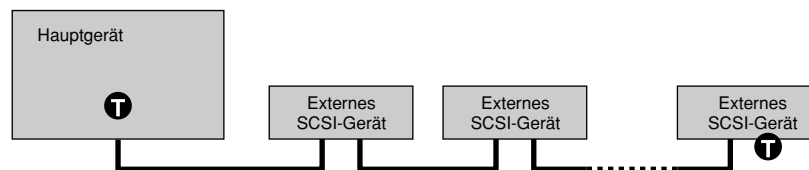
SCSI (ausgesprochen wie "Skassie" mit stimmhaftem s) ist die Abkürzung für "Small Computer System Interface", ein Standard für Datenübertragungsschnittstellen, der von PCs und anderen Geräten verwendet wird.

Da der RS7000 eine SCSI-Schnittstelle hat, können wir Festplatten-Laufwerke, MO-Laufwerke, CD-ROM-Laufwerke und andere SCSI-kompatible Geräte anschließen, die einen 50-poligen SCSI-Anschluß haben. Bis zu 7 SCSI-Geräte können angeschlossen werden.

Die meisten externen SCSI-Geräte haben zwei SCSI-Anschlüsse, wodurch eine Reihe von Geräten miteinander "verkettet" werden kann. Auf diese Weise verkettete Geräte können normalerweise in jeder Reihenfolge angeschlossen werden.

Das letzte Gerät in der Kette muß "terminiert" werden, entweder mit einem Abschlußstecker, der in den offenen SCSI-Anschluß gesteckt wird, oder durch Einstellen des internen Terminator-Schalters des Geräts auf Aus (falls vorhanden). Das erste Gerät in der Kette muß ebenfalls terminiert werden, aber beim RS7000 geschieht dies durch den Terminatorschalter im Inneren des RS7000.

**T** zeigt den Abschlußstecker (oder einen auf EIN gestellten Terminatorschalter) an. Bei Geräten, die nicht mit diesem Symbol markiert sind, keinen Abschlußstecker anbringen (oder den Terminatorschalter auf AUS stellen).



#### WICHTIG

- Vor dem Anschließen von SCSI-Geräten immer den RS7000 und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Wenn das Gerät eingeschaltet ist, während Verbindungen hergestellt werden, können der RS7000 oder andere SCSI-Geräte beschädigt werden.
- Einschließlich des RS7000 wird jedes SCSI-Gerät durch eine Zahl von 0 bis 7 gekennzeichnet, die SCSI-ID genannt ist. Wenn zwei oder mehr Geräte die gleiche SCSI-ID tragen, funktionieren die SCSI-Geräte nicht richtig. Ab Werk ist der RS7000 auf die SCSI-ID 6 eingestellt. Die SCSI-ID eines Geräts hat keinen Zusammenhang mit der Position des Geräts in der SCSI-Kette.
- Vergessen Sie nicht, einen Abschlußstecker am letzten SCSI-Gerät der Kette anzubringen.
- Wenn kein externes SCSI-Gerät angeschlossen ist, ist es nicht nötig, einen Abschlußstecker am externen SCSI-Anschluß des RS7000 anzubringen.
- So kurze SCSI-Kabel wie möglich verwenden. Bei Verwendung von langen Kabeln kann der Betrieb unzuverlässig werden. (Generell sollte die gesamte Kabellänge unter 6 m betragen.)
- Nur SCSI-Kabel guter Qualität verwenden. Minderwertige Kabel können unzuverlässigen Betrieb verursachen.
- Manche SCSI-Geräte haben nur einen SCSI-Anschluß. Derartige Geräte müssen immer am Ende der SCSI-Kette angeschlossen werden.



## Vorgehensweise

1. Verwenden Sie SCSI-Kabel zum Verketteten der externen SCSI-Geräte.
  - Es gibt mehrere Typen von SCSI-Anschlüssen. Verwenden Sie SCSI-Kabel, die für Ihre Geräte geeignet sind.
2. Den Netzstecker des externen SCSI-Geräts in eine Steckdose stecken.
3. Die SCSI-ID (0 - 7) des externen SCSI-Geräts einstellen.
  - Eine SCSI-ID wählen, die nicht mit anderen SCSI-Geräten (einschließlich dem RS7000) in Konflikt gerät. Ab Werk ist der RS7000 auf die SCSI-ID 6 eingestellt.
4. Den Abschlußstecker am SCSI-Anschluß (der unbelegte der beiden SCSI-Anschlüsse) im letzten Gerät der Kette anbringen. Alternativ kann der Terminatorschalter im betreffenden Gerät auf EIN gestellt werden.
5. Sicherstellen, daß der Terminatorschalter für alle anderen Geräte in der Kette auf AUS gestellt ist (d.h. alle Geräte mit Ausnahme des letzten Geräts).
6. Das (die) externe(n) SCSI-Gerät(e) einschalten, und nach mehreren Sekunden den RS7000 einschalten.

### HINWEIS

Es gibt viele Bücher und Artikel über SCSI. Die meisten davon beschreiben die Konzepte oder Spezifikationen, bieten jedoch keine Hilfe, was zu tun ist, wenn das System nicht arbeitet, obwohl die Anschlüsse anweisungsgemäß vorgenommen sind. Die folgenden Abschnitte geben weitere Informationen über SCSI, die dabei helfen sollen, Probleme zu korrigieren, die auftreten können, wenn SCSI-Geräte angeschlossen sind. Bitte lesen Sie dieses Material durch, wenn Probleme auftreten. Beachten Sie, daß beim Anschluß von SCSI-Geräten durch Probleme bei der Terminierung und der Verkabelung Schäden an wertvollen Daten entstehen können. Leider kann Yamaha keine Verantwortung für verlorene Daten übernehmen.

### ■ Wichtiges über die Abschlußsteckerinstallation

Obwohl wir gesagt haben, daß ein Abschlußstecker am Anfang und Ende des SCSI-Busses erforderlich ist, ist dies ein allgemeines Prinzip und keine Bedingung. Wenn z.B. ein Bus sehr kurz ist (45 cm oder weniger), gibt es Fälle, in denen es besser ist, wenn sich ein Abschlußstecker nur an einem Ende befindet. Wenn aber andere Laufwerke zusätzlich zu diesen Laufwerken angeschlossen sind, ist die Situation wieder anders. Auch wenn die SCSI-Geräte einen Abstand von über 3 m haben, wird gesagt, daß ein Abschlußstecker an der 3-m-Stelle hilfreich ist. In diesem Fall können drei oder mehr Abschlußstecker innerhalb des SCSI-Busses vorhanden sein.

Auf diese Weise können sich Theorie und Praxis von SCSI-Anschlüssen unterscheiden. Durch einfaches Wechseln eines Laufwerks in einem System, das korrekt gearbeitet hat, kann der Betrieb instabil werden, oder durch Hinzufügen eines Laufwerks zu einem unzuverlässigen System kann dieses umgekehrt zu korrekter Funktion gebracht werden. In Praxis ist ein gewisser Grad von Experimentieren unerlässlich.

### ■ Gründe für SCSI-Fehler

Ein SCSI-Bus arbeitet nur stabil, wenn alle angeschlossenen SCSI-Geräte richtig arbeiten. Wenn diese Geräte Rauschen erzeugen, erzeugen die anderen Geräte ebenfalls Fehler, und im schlimmsten Fall kann der Boot-Block des Laufwerks zerstört werden. (Alle Daten in diesem Laufwerk gehen verloren.)

Es gibt auch Fälle, wo ein System Daten scheinbar gesichert hat, sie in Wirklichkeit nicht gesichert wurden, so daß Datenverlust auftritt.

In den folgenden Abschnitten werden die Gründe für derartige Fehler besprochen und Maßnahmen zur Fehlersuche beschrieben.

#### • Prüfen der SCSI-ID

Stellen Sie sicher, daß kein Konflikt zwischen der SCSI-ID jedes SCSI-Geräts einschließlich des RS7000 vorliegt. Ab Werk ist die SCSI-ID des RS7000 auf 6 gestellt. Vor dem Ändern von SCSI-ID-Einstellungen externer SCSI-Geräte immer die Netzverbindung unterbrechen.

#### • Den Abschlußstecker prüfen

Wie oben beschrieben die Lage des Abschlußstecker prüfen.

#### • Die SCSI-Kabel prüfen

Minderwertige SCSI-Kabel führen fast immer zu Problemen. Immer doppelt abgeschirmte Kabel verwenden. Es ist auch wichtig, daß die Abschirmung im SCSI-Stecker geerdet ist. Lange SCSI-Kabel verursachen häufig Probleme; deshalb sollten immer so kurze SCSI-Kabel wie möglich verwendet werden. Biegen oder Verdrehen eines SCSI-Kabels auf engem Raum kann dazu führen, daß Adern brechen oder Kontaktstifte verbiegen, so daß immer auf richtige Behandlung der Kabel geachtet werden muß.

Der Betrieb kann nicht garantiert werden, wenn der SCSI-Anschluß des RS7000 über einen Wandler zu einem externen Gerät als 50-Pin-SCSI-Gerät angeschlossen ist (wie Wide SCSI, ATA (IDE), USB oder ein IEEE-1394-Gerät [Fire Wire]).

## 2. Technische Daten

<b>Sequencer</b>	Maximale Notenkapazität	Ca. 259.000 Noten
	Notenauflösung	1/480 Viertelnote
	Maximale Polyphonie	Maximum 124 gleichzeitig spielbare Noten
	Tempo (BPM)	1-300
	Aufnahmemethoden	Realtime Replace
		Realtime Overdub (nur Pattern und Song)
		Realtime Punch (nur Song)
		Step (nur Pattern und Song)
		Grid Step (nur Pattern und Song)
	Spuren	Pattern
Pattern Chain		:Pattern-Spur
		:BPM-Spur
		:SCENE/MUTE-Spur
Song		:16 Sequencer-Spuren
Patterns		:BPM-Spur
		:SCENE/MUTE-Spurk
	User-Patterns	:1024 (64 Styles × 16 Sections)
Phrasen	Takte	:Max. 256
	Preset-Phrasen	:5980
	User-Phrasen	:256 pro Style
Pattern Chain	20	
Songs	20	
Bearbeitungsmodi	Phrase Edit,	
	Pattern Chain Edit,	
	Song Edit	
Jobs	Pattern-Jobs	:37
	Pattern-Chain-Jobs	:9
	Song-Jobs	:30
Grid Groove	Note Offset, Clock Shift, Gate Time Offset, Velocity Offset	
Abspieleffekte	Harmonize (Unison, Octaver, Harmonize 1/2)	
	Note (Note Offset, Gate Time, Velocity Offset)	
	Timing (Beat Stretch, Clock Shift, Swing)	
MIDI-Delay	MIDI Delay Edit, Feedback Edit	
Arpeggio	Typ (Up, Down, Alternate 1/2, Random), Sort, Hold, Octave Range	
Loop Remix Realtime		
Sequenzformat	RS7000-Format	
	SMF-Format (Format 1 nur laden)	
	RM1x-Format (PATT, SONG) (nur laden)	

<b>Tongenerator-Block</b>	Typ	AWM2		
	Polyphonie	62 gleichzeitig spielbare Noten		
	Multitimbralität	16 Timbres (mit DVA)		
	Preset-Voices	1054 normale Voices (ohne GM-Voices) 63 Drum-Kit Voices (ohne GM-Kit)		
	Effekte	4 Blöcke		
		Reverb	:	12 Typen
		Delay/Chorus	:	25 Typen
		Variation	:	100 Typen
	Equalizer	Master	:	8 Typen
		Master-Equalizer	4-Band parametrischer Equalizer	
Spur-Equalizer		5 Typen		
<b>Tongenerator</b>	Sample-Voice-Typen	Pitched Voices, Sample-Kit-Voices		
	Max. Sample Voices	256		
	Sampling-Quelle	Analog-Eingänge L/R		
		Stereo-Ausgänge L/R		
		Digital I/O (wenn optionale I/O Erweiterungskarte AIEB2 installiert ist)		
		Optisch I/O (wenn optionale I/O Erweiterungskarte AIEB2 installiert ist)		
	A/D-Wandlung	20-Bit 64-faches Oversampling		
	D/A-Wandlung	24-Bit 128-faches Oversampling		
	Samplingtyp	Slice + Sequence, Kit, Kit + Note, Pitch		
	Sampling-Daten Bits	16		
	Samplingfrequenzen	: 44,1 kHz (Stereo/Mono), 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,5125 kHz (Lo-Fi Mode, Stereo/Mono)		
		Digital-Eingang (wenn optionale I/O Erweiterungskarte AIEB2 installiert ist)	: 48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz externe synchronisierte Aufnahme (nur Stereo)	
	Interner Sampling-Speicher	Standard	:	4 MB (eingebaut)
		Maximum	:	64 MB (32 MB SIMM × 2)
		* Die eingebauten 4 MB werden nicht verwendet, wenn der Speicher auf Maximum erweitert ist.		
	Samplingzeit	Maximale Sample-Länge	:	32 MB mono 64 MB stereo
		Maximale Samplingzeit	:	6 Minute20 s (44,1 kHz), (Mono oder Stereo)
Sample Format	Eigenes Format			
	AIFF (nur Load), WAV (Speichern und Laden)			
	A3000/4000/5000, SU700, (nur laden)			
Sampling-Jobs	13			

<b>Bedienungselemente</b>	<p>           Netzschalter (ON/OFF)            Haupt-Lautstärkereglern (MASTER VOLUME)            Aufnahmepegel-Regler (REC VOLUME)            Master-Effect-Drehschalter            Master-Effect Parameterregler (×4)            Multifunktions-Drehregler (×4)            Zuweisbare Drehregler (×18)            Kontrastregler            Mode-Tasten [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY]            Sub-Mode-Tasten [GROOVE], [PLAY FX], [MIDI DELAY], [MIXER], [VOICE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [MASTER], [SAVE], [LOAD], [JOB], [EDIT]            Funktionstasten [F1] - [F4]            Master-Effect-Tasten [EFFECT ON/OFF]            Sampling-Tasten [REALTIME LOOP REMIX], [SAMPLE EDIT], [STANDBY/START/STOP]            Play-Effect-Taste [SELECT]            Voice-Edit-Tasten [WAVE](LFO), [AMP/FILTER/PITCH], [PORTAMENTO TYPE], [TYPE] (FILTER)            Exit-Taste [EXIT]            Sequenzer-Tasten [REC], [◀], [STOP], [PLAY], [◀◀], [▶▶]            Shift-Taste [SHIFT]            Arpeggio-Taste [ARPEGGIO ON]            Mute/Scene-Tasten [STORE], [MUTE/SCENE], [MEMORY 1] – [MEMORY 5]            Oktavtasten [OCT DOWN], [OCT UP]            Keyboard-Mode-Tasten [KEYBOARD], [TRANPOSE], [MUTE], [TRACK SELECT]            Keyboard Pads (×26)            Tap-Taste [TAP]            Velocity Pads (×2) [PAD 1], [PAD 2]         </p>
---------------------------	--

**Display (LCD)** 64 × 240 dots graphische LCD mit Rückbeleuchtung und Kontrastregler

**LEDs**

MODE (×4) (grün)  
 EFFECT ON/OFF (grün)  
 SAMPLING (REALTIME LOOP REMIX (grün), SAMPLE EDIT (grün), STANDBY/START/STOP (rot))  
 SEQUENCE PLAY FX SELECT (×2) (gelb)  
 VOICE EDIT (×18) (gelb)  
 REC (rot)  
 PLAY (grün)  
 SECTION (×10) (rot)  
 MUTE/SCENE (×2) (rot)  
 TRACK (×16) (rot)  
 KEYBOARD Mode (KEYBOARD (grün), MUTE (rot))  
 ARPEGGIO ON (grün)  
 Function-Tasten (×4) (rot)  
 MIDI IN (rot), MIDI OUT A (grün), MIDI OUT B (grün)  
 7-Segment LED (4-stellig)

<b>Anschlüsse</b>	PHONES (Standard-Stereo-Kopfhörerbuchse) OUTPUT (Standard Klinkebuchse ×2) (L/MONO, R) INPUT (Standard Klinkebuchse ×2) (L,R) FOOT SWITCH MIDI IN, MIDI OUT (×2, A & B) Kartenschacht (3,3 V SmartMedia) SCSI (50-Pin Half Pitch) AC INLET (Netzstrom)								
<b>Abmessungen</b>	440 mm (B) × 363 mm (T) × 134 mm (H)								
<b>Gewicht</b>	7 kg								
<b>Mitgeliefertes Zubehör</b>	Netzkabel CD-ROM SmartMedia (8 MB × 1) : Klang- & Sequenz-Daten Bedienungsanleitung								
<b>Optionen</b>	I/O Erweiterungskarte : YAMAHA AIEB2 Erweiterungsspeicher (ein Paar identische SIMMs entsprechend den folgenden Spezifikationen verwenden): <table> <tr> <td>Typ</td> <td>: 72-Pin SIMM (Fast Page oder EDO, JEDEC-Standard)</td> </tr> <tr> <td>Zugriffzeit</td> <td>: 70 ns oder schneller</td> </tr> <tr> <td>Parität</td> <td>: mit oder ohne Parität</td> </tr> <tr> <td>Kapazität</td> <td>: 4/8/16/32 MB</td> </tr> </table>	Typ	: 72-Pin SIMM (Fast Page oder EDO, JEDEC-Standard)	Zugriffzeit	: 70 ns oder schneller	Parität	: mit oder ohne Parität	Kapazität	: 4/8/16/32 MB
Typ	: 72-Pin SIMM (Fast Page oder EDO, JEDEC-Standard)								
Zugriffzeit	: 70 ns oder schneller								
Parität	: mit oder ohne Parität								
Kapazität	: 4/8/16/32 MB								

\* Technische Daten und Beschreibungen in dieser Bedienungsanleitung dienen nur für Informationszwecke. YAMAHA Corp. behält sich das Recht zu Änderungen bei Design und technischen Daten zu jeder Zeit ohne vorherige Ankündigung vor. Da technische Daten, Ausstattungen oder Optionen nicht in allen Verkaufsgebieten übereinstimmen, fragen Sie bitte bei Ihrem YAMAHA-Händler nach.

## 3. Fehlersuche

**Kein Sound? Falscher Sound? Beim Auftreten solcher Probleme sollten zunächst folgende Punkte geprüft werden, bevor angenommen werden kann, daß das Gerät defekt ist. Oft kann das Problem auf diese Weise gelöst werden. Anderenfalls wenden Sie sich bitte an Ihren YAMAHA-Händler.**

Problem	Mögliche Ursache	Seite
<b>Kein Ton</b>	<b>Gesamtsystem-Ursachen</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind alle Geräte des Systems eingeschaltet?</li> <li>• Sind alle MIDI- und Audio-Verbindungen zwischen den Geräten richtig hergestellt?</li> <li>• Ist der MASTER-VOLUME-Regler auf einen geeigneten Pegel gestellt?</li> <li>• Ist der MIDI-Filter so eingestellt, daß Note-On-Nachrichten blockiert sind?</li> <li>• Ist die Ausgang-Einstellung geeignet?</li> </ul>	(Seite 22) (Seite 13) (Seite 262) (Seite 94)
	<b>Voice- u. Effekt-bezogene Ursachen</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind die Effekt- und Filtereinstellungen richtig? (Bei falschen Filter-Grenzfrequenzeinstellungen kommt häufig kein Ton.)</li> </ul>	(Seite 104, 198)
	<b>Pattern- u. Song-bezogene Ursachen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind die einzelnen Lautstärkepegel für jede Spur richtig eingestellt?</li> <li>• Sind die Spuren stummgeschaltet?</li> <li>• Ist der Out-Kanal auf Aus geschaltet?</li> <li>• Sind die Einstellungen für Wiedergabelautstärke und Expression richtig?</li> <li>• Ist der Velocity Offset in den Funktionen Groove oder bei den Abspieleffekten zu niedrig eingestellt?</li> </ul>	(Seite 93, 194) (Seite 74, 183) (Seite 110, 200) (Seite 154, 225, 267) (Seite 86, 88, 191, 192)	
	<b>Sample-bezogene Ursachen</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist die Sample-Lautstärke auf einen richtigen Pegel gestellt?</li> <li>• Ist der Parameter "Original Key" richtig eingestellt?</li> </ul>	(Seite 243) (Seite 243)
<b>Verzerrter Ton</b>	<b>Gesamt-Systemursachen</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist der Regler MASTER VOLUME so hoch eingestellt, daß ein Clipping auftritt?</li> <li>• Ist der Ausgangspegel zu hoch eingestellt?</li> </ul>	(Seite 13) (Seite 258)
	<b>Voice u. Effekt-bezogene Ursachen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liegen Effekteinstellungen vor, die die Verzerrung verursachen? (Übertrieben hohe Filterresonanz-Einstellungen können Verzerrung bewirken)</li> <li>• Ist der Unison-Effekt eingeschaltet? (Der Unisono-Effekt kann manchmal zu Verzerrungen führen)</li> </ul>	(Seite 104, 198) (Seite 88, 192)	
<b>Tonpegel zu niedrig</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind die Lautstärke- oder Expression-Einstellungen zu niedrig?</li> <li>• Ist die Groove- oder Abspieleffekt-Velocity zu niedrig gestellt?</li> <li>• Ist der Ausgangspegel zu niedrig gestellt?</li> </ul>	(Seite 154, 225, 267) (Seite 86, 88, 191, 192) (Seite 258)
<b>Tonhöhe oder Tonabstände sind falsch</b>	<b>Gesamtsystem-Ursachen</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist der Master-Tune-Parameter auf einen anderen Wert als "0" gestellt?</li> <li>• Wurde das Pitch-Bend-Rad an einem externen Gerät bewegt?</li> </ul>	(Seite 257)
	<b>Voice- und Multi-bezogene Ursachen</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist "Transpose" auf einen anderen Wert als "0" gestellt?</li> <li>• Ist "Groove Note" eingestellt, um die Tonhöhe zu ändern?</li> <li>• Ist das Pitch-Bend-Rad in Mittelstellung?</li> </ul>	(Seite 73, 160, 183) (Seite 86, 191) (Seite 15)
	<b>Sample-bezogene Ursachen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist der Parameter "Original Key" richtig eingestellt?</li> </ul>	(Seite 243)	

<b>Ton verschwindet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überschreiten Sie die maximale Polyphonie des Instruments?</li> </ul>	(Seite 62)
<b>Wiedergabe beginnt nicht, wenn die Taste [PLAY] gedrückt wird</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enthält das gewählte Pattern, die Phrase, die Pattern Chain oder der Song Daten?</li> <li>• Ist der Parameter MIDI SYNC auf INTERNAL gestellt?</li> </ul>	(Seite 77, 161, 184) (Seite 260)
<b>Rhythmus und Taktmaß sind anders als bei der Aufnahme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind die Groove- oder Play-Effect-Parameter eingestellt, um das Taktmaß zu ändern?</li> </ul>	(Seite 85, 87, 191, 192)
<b>Voice u. Effect Einstellungen ändern sich bei Beginn der Wiedergabe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind am Anfang der Sequenz Daten aufgezeichnet, die den Tongenerator rückstellen?</li> </ul>	(Seite 154, 225)
<b>Aufnehmen einer Phrase oder eines Songs ist unmöglich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist eine Preset-Phrase gewählt?</li> <li>• Ist der Speicherschutz eingeschaltet?</li> </ul>	(Seite 75) (Seite 257)
<b>Aufnehmen von Samples unmöglich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wurde die maximal zulässige Zahl von Sample-Voices überschritten?</li> <li>• Ist ausreichend freier Sample-Speicher vorhanden?</li> <li>• Ist der Signaleingang richtig gewählt?</li> <li>• Ist der A/D-Pegel richtig eingestellt?</li> </ul>	(Seite 61, 229) (Seite 68) (Seite 231) (Seite 108, 200)
<b>Speicher ist voll, obwohl noch verfügbare Patterns oder Songs vorhanden sind</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die gesamte Speicherkapazität des RS7000 bestimmt die Zahl der Patterns, Phrasen und Songs, die aufgezeichnet werden können. Wenn z.B. der Speicher Phrasen oder Songs enthält, die eine große Menge Speicherplatz beanspruchen, kann der Speicher voll werden, obwohl die gesamt mögliche Anzahl der Patterns oder Songs noch nicht erreicht ist.</li> </ul>	(Seite 68)
<b>Übertragung/Empfang von MIDI-Bulkdaten arbeitet nicht richtig</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wurde die Dump-Intervallzeit beim Speichern der Daten zu kurz eingestellt?</li> </ul>	(Seite 258)
<b>Kann nicht Daten speichern</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist die verwendete Speicherkarte oder Disk schreibgeschützt?</li> <li>• Ist die verwendete Speicherkarte oder Disk richtig formatiert?</li> </ul>	(Seite 115) (Seite 116)

## 4. Liste der Fehlermeldungen

### ● Betriebsfehler

No Data	Wenn ein Job ausgeführt wird, enthält die gewählte Spur oder der Bereich keine Daten. Eine geeignete Spur bzw. Bereich wählen.
Illegal Input	Inakzeptabler Eingang oder Wert wurde angegeben. Die Eingabemethode oder den Wert prüfen.
Illegal Track Number	Eine inakzeptable Spurnummer wurde angegeben. Die Spur erneut wählen.
Illegal Phrase Number	Eine inakzeptable Phrase-Nummer wurde angegeben. Die Phrase erneut wählen.
Illegal Measure	Eine illegale Taktnummer wurde angegeben. Den Takt erneut wählen.
Illegal Check Box	Keine Optionsfelder wurden im Job der Spur markiert, obwohl hier eine Wahl erforderlich ist. Markieren Sie das entsprechende Kästchen.
Meter Mismatch	Die Anzeigewerte von Original und bearbeiteten Daten sind unterschiedlich.
No F7 (End Of Exc.)	Exklusivdaten wurden eingegeben oder geändert, ohne daß das erforderliche "End of Exclusive" Byte (F7) eingegeben wurde. Sicherstellen, daß F7 enthalten ist.
Preset Phrase	Es wurde versucht, eine Preset Phrase zu bearbeiten oder aufzuzeichnen. Preset Phrases müssen zu einer User Phrase kopiert werden, bevor sie bearbeitet werden können.
Pattern Length Mismatch	Ein Job, der bewirkt, daß eine Phrase eine Länge von 256 Takten oder mehr hat.
Phrase Length Mismatch	Ein Bearbeitungsvorgang, der bewirkt, daß eine Phrase eine Länge von 256 Takten oder mehr hat.
Phrase Number Overflow	Die Maximalzahl der Phrasen (256) wurde bei Aufnahme, Job-Ausführung oder Bearbeitung überschritten.
Too Long Sample	Ein Sample-Zeit-Stretch oder anderer Job hat bewirkt, daß das Sample zu lang wurde.
Too Short Sample	Die Sample-Länge ist zu kurz, und der Frequency-Convert-Job kann nicht ausgeführt werden.
Too Low Freq	Die Sampling-Frequenz ist zu niedrig, und der Frequency-Convert-Job kann nicht ausgeführt werden.
Digital In Unlocked	Der DIGITAL/OPTICAL-Eingang ist entriegelt. Prüfen Sie die Verbindungen und den Ausgang vom Quellgerät.

### ● Systemfehler

Backup Battery Low	Die interne Speichersicherungsbatterie ist schwach geworden. Lassen Sie die Batterie bei einem YAMAHA-Fachhändler oder bei der YAMAHA-Kundendienstvertretung ersetzen.
Sequence Memory Full	Der interne Speicher ist voll und das Aufzeichnen, Bearbeiten, Job-Ausführung, MIDI-Empfang/Sendung oder Laden von Karte oder Disk kann nicht fortgesetzt werden. Löschen Sie unnötige Song-, Pattern- oder User-Phrase-Daten und probieren Sie erneut.
Sample Number Overflow	Ein Sampling-Vorgang, Job oder Ladevorgang hat die maximal zulässige Zahl von Samples überschritten. Löschen Sie unnötige Samples und probieren Sie erneut.
Too Many Local Voices	Die maximal zulässige Zahl von zulässigen Samples für das Pattern oder den Song (128) wurde überschritten.
Too Many Common Voices	Die maximal zulässige Zahl von gemeinsamen Sample-Voices (128) wurde überschritten.
Too Many Sample Voices	Die maximal zulässige Zahl von Sample-Voices (256) wurde überschritten.
Wave Memory Full	Der Wave-Speicher ist voll; es können keine weiteren Sampling-Vorgänge, Jobs oder Ladevorgänge mehr ausgeführt werden. In manchen Fällen kann durch eine Optimierung des Wave-Speichers Speicherplatz frei gemacht werden.
Factory Set	Diese Meldung erscheint, wenn der RS7000 auf werkseitige Ausgangseinstellungen (Seite 25) zurückgesetzt wird. Die Daten im internen Speicher können beschädigt werden, wenn z.B. die Speicherschutzbatterie zu schwach wird, und alle Daten werden automatisch auf werkseitige Einstellungen zurückgesetzt, wobei diese Meldung erscheint.



Memory Protected	Speicherschutz ist eingeschaltet, und Sie haben versucht, Daten mit einer Aufnahme, einem Job oder Bearbeitungsverfahren zu ändern.
SIMM Error	Ein geeignetes Paar von Erweiterungs-SIMMs ist nicht richtig installiert, oder das Paar paßt nicht zusammen. (Seite 20)

● **MIDI-Fehler**

MIDI Buffer Full	Der MIDI-Empfangspuffer ist voll und weiteres Verarbeiten von Daten ist unmöglich. Probieren Sie, die Daten erneut zu empfangen.
------------------	--

● **Karte/Disk-Fehler**

Card/Disc Full	Die Karte oder Disk ist voll und weitere Daten können nicht gespeichert werden. Verwenden Sie eine neue Karte oder Disk, oder schaffen Sie Platz, indem Sie unnötige Daten von der Karte oder Disk löschen.
File Not Found	Die angegebene Datei wurde nicht auf der Karte oder Disk beim Laden gefunden. Probieren Sie den Vorgang erneut nach dem Neu-Einsetzen/Neu-Anschließen von Karte oder Disk.
Bad Card/Disk	Die Karte oder Disk ist unbrauchbar. Formatieren sie die Karte oder Disk und probieren Sie erneut.
Card/Disk Not Ready	Eine Karte oder Disk ist nicht richtig im RS7000 eingesetzt bzw. daran angeschlossen.
Unformatted Card/Disk	Die Karte oder Disk ist nicht formatiert, oder das Format ist für den RS7000 unbrauchbar. Prüfen Sie den Inhalt der Karte oder Disk.
Write Protected	Die Karte oder Disk ist schreibgeschützt, oder Sie haben versucht, auf ein reines Lese-medium wie eine CD-ROM zu schreiben.
Bad File	Eine unbrauchbare Datei wurde geladen.
Can't Change File Name	Beim Ausführen eines Rename-Vorgangs ist eine Datei oder ein Ordner mit dem gleichen Namen bereits im angegebenen Ordner vorhanden.
Illegal File	Die zum Laden angegebene Datei ist für den RS7000 unbrauchbar.
No Data	Beim Ausführen eines Speicher-Vorgangs enthält der angegebene Song oder Style keine Daten und kann nicht gespeichert werden.
Too Long Sample	Sie haben versucht, ein zu langes Sample zu laden.
No Sample Files	Die verbundenen Sample-Dateien können beim Laden nicht gefunden werden.
Read/Write Error	Ein Fehler trat beim Lesen oder Schreiben auf Karte oder Disk auf. Prüfen Sie das richtige Einsetzen der Karte, Disk-Anschlüsse oder SCSI-Abschluß.
SCSI Error	Ein SCSI-Fehler ist aufgetreten. Prüfen Sie die SCSI-Anschlüsse und Abschlüsse.
Copy Protected	Sie haben versucht, ein kopiergeschütztes Sample zu exportieren.
Illegal File Name	Der angegebene Dateiname ist inakzeptabel.
Read Only File	Sie haben versucht, eine Nur-Lesen-Datei zu löschen, umzubenennen oder zu überschreiben.
Can't Make Folder	Keine weiteren Ordner können unter der aktuellen Ebene erzeugt werden, weil ein Ordner mit dem gleichen Namen bereits auf der Karte oder Disk existiert.
Too Deep Folder	Zugriff zu Ordnern unterhalb dieser Ebene ist nicht möglich.
Not Empty Folder	Sie haben versucht, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.
Unsupported Disk	Das angeschlossenen Laufwerk kann nicht verwendet werden.

● Weitere Meldungen (keine Fehler)

Are you sure? NO [F2]/YES [F3]	Bestätigt, ob Sie einen angegebenen Vorgang ausführen wollen. Drücken Sie [F2] oder [F3] nach Bedarf.
Can't Undo. Cancel [F2]/OK [F3]	Wenn bestimmte Jobs ausgeführt werden, wird der interne Speicher voll, und Undo ist unmöglich. Drücken Sie [F3], um diese Tatsache zu akzeptieren oder [F2], um den Vorgang abzubrechen. Löschen Sie unnötige Songs, Patterns oder User-Phrasen und probieren Sie erneut.
Completed	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungsvorgang oder ein anderer Job ist fertig ausgeführt.
Executing...	Ein Formatierungsvorgang oder Job wird ausgeführt. Bitte warten.
Loading... (xxxxxxx) Abort [F3]	Erscheint, wenn eine Datei geladen wird. Drücken Sie [F3], um den Vorgang abzubrechen.
Overwrite? NO [F2]/YES [F3]	Ein Speicher-Vorgang überschreibt Daten auf der Karte oder Disk, und diese Meldung fragt nach, ob Sie fortfahren möchten. Drücken Sie [F2] oder [F3] nach Bedarf.
Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]	Beim Ausführen von "Create" nach "Realtime Loop Remix" fragt diese Meldung nach, ob es richtig ist, daß die Sample-Voice in der aktuellen Spur überschrieben wird. Drücken Sie [F3] zum Überschreiben, oder [F2] zum Abbrechen.
Saving... (xxxxxxx) Abort [F3]	Erscheint, wenn eine Datei gespeichert wird. Drücken Sie [F3], um den Vorgang abzubrechen.
Same Common Sample Voice Number Skip All [F2]/Renumber [F3]	Erscheint, wenn ein Pattern oder Song, der gemeinsame Sample-Voices verwendet, geladen wird und eine gemeinsame Sample-Voice unter einer Nummer geladen wird, die bereits Daten enthält. Drücken Sie [F2] zum Überspringen des Ladevorgangs von gemeinsamen Sample-Voices oder [F3] zum Laden der Daten nach dem Neunummerieren der Voice.
Sequence oder Sample Voice Exists. Cancel [F2]/Replace [F3]	Erscheint, wenn Sequenz- oder Sample-Daten bereits in der Spur vorhanden sind, die in der Anzeige "Sampling Setup" gewählt wurde.

## 5. Voice Liste (Normale Voice)

Inst. Group	GM	Synth Bass & Lead1		Synth Pad & Synth		Synth Material		Band Instrument		Classical Instrument & Wind		Ethnic & Percussion		SFX 1		Synth Bass & Lead2		
Bank MSB	0	63		63		63		63		63		63		63		63		
Bank LSB	0	0		1		2		3		4		5		6		7		
Program		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		
1	GrandPno	1	RezoBas1	1	SynthPad	2	Saw1 A	1	BritePno	1	Strings1	2	Kalimba1	1	Trance1	2	DX100Bas	2
2	BritePno	1	FunkBass	1	ChoirPad	2	Saw2 A	1	FM Piano	2	Strings2	1	Kalimba2	2	Trance2	2	FMBass4	1
3	E.Grand	1	BleepBas	2	Atms Pad	2	SwDual1A	2	El.Grand	1	Trem.Str	2	ThumbPno	2	Trance3	2	FMBass5	2
4	HnkyTonk	2	BlipBass	2	AnalogPd	2	SwDual2A	1	St.Piano	2	Syn Str1	2	LogDrum1	1	Trance4	2	FMBass6	2
5	E.Piano1	2	FM Bas1	2	VoicePad	2	SawOct A	2	HnkyTonk	2	Syn Str2	2	LogDrum2	1	Trance5	2	FM BDBas	2
6	E.Piano2	1	FM Bas2	2	GlassPad	2	Square A	1	Mono Pno	1	Syn Str3	2	PacificPc	2	Trance6	2	Syn Slap	2
7	Harpsi.	1	BuzzBas1	1	SweepPd1	2	Pulse A	2	LoFi Pno	2	Syn Str4	2	Balafon	2	Trance7	2	FatBass1	1
8	Clavi.	1	Dog Bass	2	SweepPd2	2	PlsDualA	2	St.EP1	2	AnaQuart	2	SteelDr1	2	Trance8	2	FatBass2	2
9	Celesta	2	OctBass1	2	SmokyPad	2	SqurOctA	2	Chor.EP1	2	SyTrmStr	2	SteelDr2	2	Trance9	2	FatBass3	2
10	Glocken	1	OctBass2	2	WarmPad1	2	PulsOctA	2	Mono EP1	2	Pizz.Str	1	Gamelan1	2	Trance10	2	FatBass4	2
11	MusicBox	2	MonoBas1	2	WarmPad2	2	Sync A	1	LoFi EP1	2	Solo Str	2	Gamelan2	1	Trance11	2	VinBass1	1
12	Vibes	1	MonoBas2	2	StringPd	2	TriSineA	2	Wah EP1	2	Violin	2	BaliOrch	2	FunnyCPU	2	VinBass2	2
13	Marimba	1	SquarBa1	2	Rise Pad	2	Noise1 A	1	TremoEP1	2	Viola	2	AtlantPc	2	Siren	2	VinBass3	1
14	Xylophon	2	SquarBa2	2	Halo Pad	2	Noise2 A	1	Old EP	2	Cello	2	AsiaBel1	2	SystemDwn	2	VinBass4	1
15	TubulBel	1	DeepBass	2	Vox Pad	2	Lead1 A	1	MelloEP1	2	SynHarp1	2	AsiaBel2	2	Smoky	2	RezoBas2	1
16	Dulcimer	2	FlatBass	1	HarmoPad	2	Lead2 A	1	St.EP2	2	Celesta	2	Sitar1	1	Sonr&CPU	2	RezoBas3	1
17	DrawOrgn	2	Tri Bass	2	Hum Pad	2	Lead3 A	1	Chor.EP2	2	MusicBox	1	Sitar2	2	FX-NG	2	RezoBas4	1
18	PercOrgn	2	SineBass	2	BlowPad1	2	FM1 A	1	Mono EP2	2	Glocken	2	IndiaDrn	2	Machine?	2	GTEkBas1	2
19	RockOrgn	2	DB Bass	2	SquarePd	2	FM2 A	1	LoFi EP2	2	SyTubBel	2	TibetDrn	2	Bikers	1	GTEkBas2	2
20	ChrchrOrg	2	DB BaDwn	2	Sci-Fi	2	FM3 A	1	Wah EP2	2	SynHrpsi	2	IndiaStr	2	RvrsLife	2	RampBass	2
21	ReedOrgn	2	KickBa1	2	TronStrn	2	Digi1 A	1	TremoEP2	2	BrasSect	2	Dulcimer	2	PanImpct	2	GarageBa	2
22	Acordion	2	KckB1Dwn	2	TronChor	2	Digi2 A	1	St.DxEP	2	Trumpet	1	Koto	2	ShotStar	1	BuzzBas2	2
23	Harmnica	1	KickBa2	2	Itopia	2	Digi3 A	1	ChorDxEP	2	Trombone	2	EthnPick	2	AnBubble	1	BuzzBas3	2
24	TangoAccd	2	KckB2Dwn	2	SynVoice	2	Digi4 A	1	BriteDxEP	2	Tuba	2	Banjo	2	GameOver	2	OrganBa	1
25	NylonGtr	1	CS RezBa	2	Ana Vox1	1	Digi5 A	1	Clavi.	2	Mute.Trp	1	Shamisen	2	ToneDeaf	1	R&B Bass	2
26	SteelGtr	1	MG Bass1	1	Ana Vox2	2	Digi6 A	1	WahClav1	2	Syn Horn	2	Fiddle	1	What?	2	SmoothBa	2
27	Jazz Gtr	1	MG Bass2	2	VoiceOoh	2	Digi7 A	1	WahClav2	1	SprnoSax	1	Shanai	2	Zap Gun	2	PunchBas	2
28	CleanGtr	1	MG Bass3	2	ChoirAah	2	Digi8 A	1	DigiClav	2	Alto Sax	1	Shakhchi	1	Hndrail1	1	DubBas1	1
29	Mute.Gtr	2	MG Pedal	2	Aah/Ooh	2	Digi9 A	1	Organ1	2	TenorSax	1	TremShak	2	Hndrail2	2	DubBas2	2
30	Ovrdrive	2	OB Bass	2	EP Pad1	2	Digi10 A	1	Organ2	2	Bari.Sax	2	AsiaFlut	2	Hitchhik	2	DubBas3	2
31	Dist.Gtr	2	XP Bass	2	EP Pad2	2	Digi11 A	1	Organ3	2	Oboe	2	Bagpipe	1	Digger	2	FatLoBas	2
32	GtrHarmo	1	PizzBass	2	EthnoPad	2	Digi12 A	1	Organ4	2	Eng.Horn	2	Sho	2	Propelr1	2	FTEkBas	2
33	Aco.Bass	1	TakBass	2	Angels	2	Saw1 B	1	HousOrg1	2	Bassoon	2	Digeridu	2	Propelr2	2	BL Saw5	1
34	FngrBass	1	VocoBas1	2	NewAgePd	2	Saw2 B	1	ThinOrgn	2	Clarinet	1	Koukin1	2	Greeting	2	BL Saw6	1
35	PickBass	1	VocoBas2	2	Rain	2	SwDual1B	2	RockOrg1	2	Piccolo	1	Koukin2	2	Safari	2	BL Saw7	1
36	Fretless	1	OctRezBa	2	OrintSeq	2	SwDual2B	1	DriveOrg	2	Flute	1	Berimba1	2	Sesame	2	BL Saw8	1
37	SlapBas1	1	CyberBas	2	SmokBell	2	SawOct B	2	DirtyOrg	2	Recorder	2	Berimba2	2	Buddha	2	BL Rezo1	1
38	SlapBas2	1	DkCorBa1	2	Atmosphr	2	Square B	1	MrtianOr	2	PanFlute	1	BrimSol	1	Wah Seq1	2	BL Rezo2	2
39	SynBass1	1	HdCorBa1	2	Bright	2	Pulse B	2	ChrchrOr1	2	Bottle	2	FngrCym1	2	Wah Seq2	2	BL Sqr4	2
40	SynBass2	2	HdCorBa2	2	EthnoKey	2	PlsDualB	2	ChrchrOr2	2	Whistle	1	FngrCym2	1	Biter	2	BL Sqr5	1
41	Violin	1	Uni Bass	2	Ana Bell	2	SqurOctB	2	ReedOrgn	2	Ocarina	1	Gong	1	Vacuum	2	BL Dist9	1
42	Viola	2	SyncLow	2	PolySync	2	PulsOctB	2	Acordion	2	Strings3	2	ThaiGong	2	Brokndwn	2	BL Dst10	2
43	Cello	2	BL Saw1	1	AnaDrone	2	Sync B	1	Harmnica	1	Strings4	2	Shekere	1	Teleport	2	BL Dst11	1
44	Contrabs	2	BL Saw2	2	DigiBel1	2	TriSineB	2	TangoAccd	2	Strings5	2	TaikoDrm	1	Scat	2	BL Dst12	2
45	Trem.Str	2	BL Saw3	2	Crystal	2	Noise1 B	1	Vibes1	1	Syn Str5	2	Big Drum	1	Disaster	2	PolyBas1	2
46	Pizz.Str	1	BL Saw4	2	AnaSprng	2	Noise2 B	1	Vibes2	2	PopPizz	2	Timpani	2	Match	2	PolyBas2	2
47	Harp	2	BL Sqr1	1	SynChime	2	Lead1 B	1	Vibes3	2	Harp	2	Tabla	2	LasrShot	2	NJS Bass	2
48	Timpani	2	BL Sqr2	2	Mod Sine	2	Lead2 B	1	Marimba	1	SynHarp2	2	Udu	2	Whimsy1	2	FatPolyB	2
49	Strings1	2	BL Sqr3	2	ShortRez	2	Lead3 B	1	Xylophon	2	TubulBel	1	Udu Bend	1	Whimsy2	2	NoizBass	1
50	Strings2	2	BL Dist1	2	Self Seq	2	FM1 B	1	FngrBas1	1	Harpsi.	2	Djembe	2	Feeder	2	OctHvyBa	2
51	Syn.Str1	2	BL Dist2	2	EchoBell	2	FM2 B	1	FngrBas2	1	EgyptDrm	2	Rising	2	TwnSawBa	2		
52	Syn.Str2	2	BL Dist3	2	MajrBrs1	2	FM3 B	1	FngFnB1	2	Surdo	2	Drain	2	AhabBass	2		
53	ChoirAah	2	BL Dist4	2	MajrBrs2	2	Digi1 B	1	MuteFngB	1	Tambourne	1	Spin	2	WoahBass	2		
54	VoiceOoh	1	BL Dist5	2	SoftBras	2	Digi2 B	1	CompFngB	2	AnTambrn	1	Takeoff	2	BuzzoidB	2		
55	SynVoice	1	BL Dist6	2	SyStack1	2	Digi3 B	1	Subsonic	1	Cowbell	1	GiantStp	2	SykoBass	2		
56	Orch.Hit	1	BL Dist7	1	SyStack2	2	Digi4 B	1	DistBass	2	AnCowbl1	1	CyberStp	2	DkCorBa2	2		
57	Trumpet	1	BL Dist8	2	SyStack3	2	Digi5 B	1	WahBass1	1	AnCowbl2	1	Typhoon	2	Techstep	2		
58	Trombone	2	MG Saw	1	DirtyStk	2	Digi6 B	1	WahBass2	1	Vibrasl	1	Rocker	2	Abstrct	2		
59	Tuba	2	OB Saw	2	SweepSaw	2	Digi7 B	1	PickBas1	2	AnVbrslp	1	Amphibia	2	SubSlide	2		
60	Mute.Trp	1	Dual Saw	2	SwpXpand	2	Digi8 B	1	PickBas2	2	SyVbrslp	1	Escape	2	UK Oam	2		
61	Fr.Horn	2	CSPortLd	2	Swp Sync	2	Digi9 B	1	MutePkBa	2	Bongo	2	Shower	1	Jazzstep	2		
62	BrasSect	1	Wah Saw	1	SwpVoice	2	Digi10 B	1	SlapBas1	1	Conga	1	Thunder	2	BL Lead1	1		
63	SynBras1	2	CSMonoLd	2	Goblins	2	Digi11 B	1	SlapBas2	1	AnaConga	1	Wind	2	BL Lead2	1		
64	SynBras2	2	DualSqr	2	Echoes	2	Digi12 B	1	Fretles1	1	Timbale	1	Seashore	2	SqrSolo1	2		

: Kein Ton.

Die Anhängsel "A" - "D" bei Voice-Namen in der Instrumentengruppe "Synth. Material" zeigen den Voice Template Typ an.

A : Long Decay, LFO Wave - Triangle  
 B : Short Decay, LFO Wave - Triangle  
 C : Long Decay, LFO Wave - Saw up  
 D : Long Decay, LFO Wave - S&H

## 5. Voice Liste (Normale Voice)

Inst. Group	Synth Pad & Synth	SFX2	Drum Kit	GM Drum Kit
Bank MSB	63	63	126	127
Bank LSB	8	9	0	0
Program	EL	EL	Kit Type	Kit Type
1 NoizPad1	2 LFOsyc1	2 AnlgKit1	Trigger	StandKit
2 NoizPad2	2 LFOsyc2	2 AnlgKit2	Trigger	†
3 NoizPad3	2 LFOsyc3	2 RhBoxKit	Trigger	†
4 NzModPad	2 LFOsyc4	1 SynthKit	Trigger	†
5 ColdPad1	2 LFOsyc5	1 SE Kit	Trigger	†
6 ColdPad2	2 LFOsyc6	2 PsychKit	Trigger	†
7 BlowPad2	2 LFOsyc7	2 Acid Kit	Trigger	†
8 WarmPad3	2 LFOsyc8	2 TeknoKit	Trigger	†
9 LowHigh	2 LFOsyc9	2 AmbntKit	Trigger	†
10 ReversKey	2 LFOsyc10	2 Hard Kit	Trigger	†
11 ResLfoPd	2 LFOsyc11	2 HousKit1	Trigger	†
12 Xtacy	2 LFOsyc12	2 BreakKit	Trigger	†
13 Atlas	2 LFOsyc13	2 JunglKit	Trigger	†
14 ResChord	2 LFOsyc14	2 D&B Kit	Trigger	†
15 Wheezer	2 LFOsyc15	2 Big Kit	Trigger	†
16 SlowGas	2 LFOsyc16	2 Hip Kit1	Trigger	†
17 Snarly	2 LFOsyc17	2 Aco.Kit	Trigger	†
18 FrozenPd	2 LFOsyc18	2 Jazz Kit	Trigger	†
19 VPad	2 LFOsyc19	1 BrushKit	Trigger	†
20 Ele Pad	2 LFOsyc20	1 PercKit1	Trigger	†
21 AP Pad	2 LFOsyc21	1 BD Kit	Full Editing	†
22 DigiKey1	2 LFOsyc22	2 HH&CyKit	Full Editing	†
23 DigiKey2	2 LFOsyc23	2 SD Kit	Full Editing	†
24 DigiBel2	2 LFOsyc24	2 Tom Kit	Full Editing	†
25 Syn Bell	2 LFOsyc25	2 SFX Kit1	SFX	†
26 80sChime	2 LFOsyc26	2 SFX Kit2	SFX	†
27 AnaSyMod	2 LFOsyc27	2 AnlgKit1N	Note on/off	†
28 Goldchrd	2 LFOsyc28	2 AnlgKit2N	Note on/off	†
29 Cave	2 LFOsyc29	2 RhBoxKitN	Note on/off	†
30 BubbleSq	2 LFOsyc30	2 SynthKitN	Note on/off	†
31 DikiVibe	2 LFOsyc31	2 SE Kit N	Note on/off	†
32 ArpTech	2 LFOsyc32	2 PsychKitN	Note on/off	†
33 Unbell	2 LFOsyc33	2 AcidKitN	Note on/off	†
34 HappyMan	2 LFOsyc34	2 TeknoKitN	Note on/off	†
35 Ibiza	2 LFOsyc35	1 AmbntKitN	Note on/off	†
36 Orange	2 LFOsyc36	2 HardKitN	Note on/off	†
37 CheapRes	1 LFOsyc37	2 HousKit1N	Note on/off	†
38 HouseChd	2 LFOsyc38	1 BreakKitN	Note on/off	†
39 Lizzy	2 LFOsyc39	2 JunglKitN	Note on/off	†
40 PolySaw1	2 LFOsyc40	2 D&B KitN	Note on/off	†
41 PolySaw2	1 LFOsyc41	2 Big KitN	Note on/off	†
42 PolySaw3	2 LFOsyc42	2 HipKit1N	Note on/off	†
43 LushChor	2 LFOsyc43	1 Aco.KitN	Note on/off	†
44 Swp Poly	2 LFOsyc44	2 JazzKitN	Note on/off	†
45 LFO Pad1	2 LFO SFX1	2 BrushKitN	Note on/off	†
46 LFOsycPd	2 LFO SFX2	1 PercKit1N	Note on/off	†
47 LFO Pad2	2 LFO SFX3	1 RX Kit	Trigger	†
48 LFO Pad3	2 LFO SFX4	2 ElectKit	Trigger	†
49 Shoal	2 LFO SFX5	1 HousKit2	Trigger	†
50 LFO Stck	2 LFO SFX6	1 Hip Kit2	Trigger	†
51 Swp Noiz	2 LFO SFX7	1 R&B Kit	Trigger	†
52 VoxDcnd1	1 Police	1 SmothKit	Trigger	†
53 VoxDcnd2	2 Cops	2 HumanKit	Trigger	†
54 Ambient1	2 AlarmDwn	2 ReversKit	Note on/off	†
55 Ambient2	2 BadTrip	2 RX Kit N	Note on/off	†
56 Ambient3	2 Dentist	2 ElectKitN	Note on/off	†
57 Ambient4	2 ShortWav	2 HousKit2N	Note on/off	†
58 Ambient5	2 GTR SFX	2 HipKit2N	Note on/off	†
59 Ambient6	2 Whirlpol	2 R&B KitN	Note on/off	†
60 Ambient7	2 RetroUFO	2 SmothKitN	Note on/off	†
61 Ambient8	2 EleNoiz	2 HumanKitN	Note on/off	†
62 Ambient9	2 Pingpong	2 Perc2Kit	Full Editing	†
63 Ambient10	2 DelySFX1	2 SFX Kit3	SFX	†
64	DelySFX2	1		†

□ : Kein Ton.

Die Anhängsel "A" - "D" bei Voice-Namen in der Instrumentengruppe "Synth. Material" zeigen den Voice Template Typ an.

A : Long Decay, LFO Wave - Triangle  
 B : Short Decay, LFO Wave - Triangle  
 C : Long Decay, LFO Wave - Saw up  
 D : Long Decay, LFO Wave - S&H

Inst. Group	GM	Synth Bass & Lead1	Synth Pad & Synth	Synth Material	Band Instrument	Classical Instrument & Wind	Ethnic & Percussion	SFX 1	Synth Bass & Lead2							
Bank MSB	0	63	63	63	63	63	63	63	63							
Bank LSB	0	0	1	2	3	4	5	6	7							
Program	EL	EL	EL	EL	EL	EL	EL	EL	EL							
65	SprnoSax	1	CS Squar	2	AsianEch	2	Saw1 C	1	Fretles2	2	Agogo	1	Steam	1	PWM Lead	2
66	Alto Sax	1	WahSquar	1	SoundTrk	2	Saw2 C	1	ChoFries	2	AnaMetal	1	Bubble	1	BPF Lead	2
67	TenorSax	1	WahPulse	1	Majesty	2	SwDual1C	2	FinFries	2	Cabasa	1	Dog	1	PolySaw2	2
68	Bari.Sax	2	SubOsc1	2	Bali Pad	2	SwDual2C	1	AcoBass1	1	Maracas	1	Horse	1	TechSaw	2
69	Oboe	2	SubOsc2	2	Warrior	2	SawOct C	2	AcoBass2	1	SmbWhisl	1	Tweet 1	1	PulsFbLd	1
70	Eng.Horn	2	CS ModLd	2	PwrSweep	2	Square C	1	BaGlisnd	2	Guiro	2	Tweet 2	2	Poly Ld1	2
71	Bassoon	2	PWM Solo	2	Palace	2	Pulse C	2	CleanGt1	2	AnaGuiro	1	Growl	1	Poly Ld2	2
72	Clarinet	1	PolySaw1	1	Soda	2	PlsDualC	2	CleanGt2	2	Claves	1	DoorSqek	1	Poly Ld3	2
73	Piccolo	1	StarLead	2	Coaster	2	SqurOctC	2	ChorsGt1	2	AnaClave	1	DoorSlam	1	Poly Ld4	2
74	Flute	1	PowSolo	2	MilkyWay	2	PulsOctC	2	FlangeGt	2	WoodBlok	1	Telphon1	1	Saw Solo	1
75	Recorder	2	SynclD1	2	Bush	2	Sync C	1	Wah Gtr 1	2	Cuica	2	Telphon2	1	SinSolo1	2
76	PanFlute	1	SynclD2	2	EnginRom	2	TriSineC	2	Wah Gtr2	1	Triangle	2	Scratch1	1	SinSolo2	2
77	Bottle	2	BeepLead	2	Glaswork	2	Noise1 C	1	Mute Gtr	2	Shaker1	1	TurnTabl	1	AgileLd	2
78	Shakhchi	1	BuzzSolo	2	OohStack	2	Noise2 C	1	Jazz Gtr	1	AnShaker	1	TapeRwnd	1	SweetP10	1
79	Whistle	1	5th Saw	2	Galaxy	2	Lead1 C	1	OctJzGtr	2	JinglBel	1	GlasNoiz	1	SinSolo3	1
80	Ocarina	1	5thPulse	2	Comet	2	Lead2 C	1	Ovdrive	2	BellTree	1	MetalNz1	1	RampLead	1
81	SquareLd	2	Bend 5th	2	Shrine	2	Lead3 C	1	Dist.Gtr	2	WindChm1	1	MetalNz2	1	SqrSolo2	2
82	Saw.Lead	2	PopLd4th	2	Hovering	2	FM1 C	1	WahFazG1	2	WindChm2	2	IndstTom	1	SynBrass	2
83	CaliopLd	2	VoxSyn1	2	Marsh	2	FM2 C	1	WahFazG2	2	Castanet	1	CarElgn	1	Oct.Lead	2
84	Chiff Ld	2	VoxSyn2	2	Hypnosis	2	FM3 C	1	PowrChd1	1	Sticks	1	CarTSqel	1	PardisLd	2
85	CharanLd	2	BreathLd	2	WaterBel	2	Digi1 C	1	GtrHarmo	1	Feet1	2	Car Pass	1	Pipe Ld2	2
86	Voice Ld	1	Pipe Ld1	2	Hallucin	2	Digi2 C	1	SteelGtr	1	Clap L	1	CarCrash	1	Pipe Ld3	2
87	Fifth Ld	2			NewDrone	2	Digi3 C	1	12StrGtr	2	Clap S	1	Train	1	ResTouch	2
88	Bass &Ld	2			Motor	1	Digi4 C	1	NylonGt1	1	AnaClap1	1	Helicptr	1	RndmBeep	2
89	NewAgePd	2			Sonar1	1	Digi5 C	1	NylonGt2	2	SynClap1	1	RevBurst	1	EngrySqr	2
90	Warm Pad	2			Sonar2	1	Digi6 C	1	P.Scrape	1	FngrSnap	1	RevLowNz	1	Tech Saw	2
91	PolySyPd	2			OrganStk	2	Digi7 C	1	FretNoiz	2	AnSdStk1	1	Laugh	1	TeknoMan	2
92	ChoirPad	2			Vox Bell	2	Digi8 C	1	DpChorEP	2	AnSdStk2	1	Scream	1	TechLead	2
93	BowedPad	2			ColdStab	2	Digi9 C	1	MelloEP2	2	AnSdStk3	1	Punch	1	BigSyn1	2
94	MetalPad	2			Kick&Hit	1	Digi10 C	1	Digi EP1	2	AnSdStk4	1	Heart	1	BigSyn2	2
95	Halo Pad	2			BrasHit1	1	Digi11 C	1	Digi EP2	2	MelodTom	1	Footstep	1	EleCarpt	2
96	SweepPad	2			Syn Stab	1	Digi12 C	1	Digi EP3	2	Syn Drum	2	Applause	2	Autism	1
97	Rain	2			GiantStb	1	Saw1 D	1	Mono EP3	1	Ana Tom	1	BrthNoiz	1	HdcorBnd	2
98	SoundTrk	2			HardStab	1	Saw2 D	1	Chor EP3	2	Ana BD	1	Gunshot	1		
99	Crystal	2			OrganStb	1	SwDual1D	2	Mono EP4	1	AnaCymb1	1	Bomb	1		
100	Atmosphr	2			Orch.Hit	1	SwDual2D	1	Chor EP4	2	AnaCymb2	1	HiQ 1	1		
101	Bright	2			HammerHt	1	SawOct D	2	MonEP3/4	2	LoopCymb	1	HiQ 2	1		
102	Goblins	2			ChoirHit	1	Square D	1	TrmEP3/4	2	RevCymb1	1	SFX Gun1	1		
103	Echoes	2			BrasHit2	1	Pulse D	2	OldSkPno	1	Rev Roll	1	SFX Gun2	1		
104	Sci-Fi	2			BrasHit3	1	PlsDualD	2	ClickEP	2	Rev SD	1	BrstNoiz	1		
105	Sitar	1			BrasHit4	1	SqurOctD	2	SweetEP	2	Rev Tom	1	Ripper	1		
106	Banjo	2			GuitrHit	1	PulsOctD	2	RotlOrgn	2	Rev Kick	1	RvThundr	1		
107	Shamisen	2			OrganHit	1	Sync D	1	RockOrg2	2	RevHatCl	1	RvDoorSl	1		
108	Koto	2			EP Hit	1	TriSineD	2	HousOrg2	2	RevTimba	1	RvScrDwn	1		
109	Kalimba	1			NY Hit	1	Noise1 D	1	SurfOrgn	2	RevDjemb	1	RvTapeRw	1		
110	Bagpipe	1			RvKck&Ht	1	Noise2 D	1	SynthOrg	2	RevFCym	1	RvGlasNz	1		
111	Fiddle	1			RvBrsHt1	1	Lead1 D	1	RockOrg3	2	Shaker2	2	RvMtlNz1	1		
112	Shanai	2			RvGntStb	1	Lead2 D	1	JazzOrg1	2	AnMaracs	1	RvMtlNz2	1		
113	TnklBell	2			RvOrgStb	1	Lead3 D	1	ChrchOr3	2	AnGuiro2	1	RvIndsTm	1		
114	Agogo	1			RvOrchHt	1	FM1 D	1	DigiOrg1	2	TambrnRX	1	RvCarElg	1		
115	SteelDrm	1			RvHamrHt	1	FM2 D	1	DigiOrg2	2	CowbelRX	1	RvCarCrs	1		
116	WoodBlok	1			RvChorHt	1	FM3 D	1	JazzOrg2	2	Bongo RX	2	RevPunch	1		
117	TaikoDrm	1			RvBrsHt2	1	Digi1 D	1	GarageOr	2	Agogo RX	2	RvGunsht	1		
118	MelodTom	1			RvBrsHt3	1	Digi2 D	1	FngBas3	2	ShakerRX	1	RevBomb	1		
119	Syn.Drum	1			RvBrsHt4	1	Digi3 D	1	FingFnB2	2	Feet2	1	RevHiQ1	1		
120	RevCymb1	1			RvGtrHit	1	Digi4 D	1	SlapBas3	2	Clap Aco	1	RevHiQ2	1		
121	FretNoiz	2			RvOrgHit	1	Digi5 D	1	SlapBas4	2	AnaClap2	1	RevSyTm1	1		
122	BrthNoiz	1			RvEP Hit	1	Digi6 D	1	AcoBass3	2	Clap RX5	1	RevSyTm2	1		
123	Seashore	2			RvNY Hit	1	Digi7 D	1	CleanGt3	1	SynClap2	1	RvSFXGn1	1		
124	Tweet	2					Digi8 D	1	ChorsGt2	2	SynSdStk	1	RvSFXGn2	1		
125	Telephone	1					Digi9 D	1	ChMuteGt	2	FM SdStk	1	RvBrstNz	1		
126	Helicptr	1					Digi10 D	1	DistMute	1	SynTom1	1	RvRipper	1		
127	Applause	1					Digi11 D	1	PowrChd2	1	SynTom2	1	RvSyVibr	1		
128	Gunshot	1					Digi12 D	1	BrightAG	2	AnaClick	1	RvBelTre	1		

[Empty Cell] : Kein Ton.

Die Anhängsel "A" - "D" bei Voice-Namen in der Instrumentengruppe "Synth. Material" zeigen den Voice Template Typ an.

- A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
- B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
- C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
- D : Long Decay, LFO Wave - S&H

5. Voice Liste (Normale Voice)

Inst. Group	Synth Pad & Synth	SFX2	Drum Kit	GM Drum Kit
Bank MSB	63	63	126	127
Bank LSB	8	9	0	0
Program	EL	EL	Kit Type	Kit Type
65		DelySFX3	1	StandKit
66		DelySFX4	2	†
67		DelySFX5	2	†
68		DelySFX6	2	†
69		DelySFX7	1	†
70		Seq SFX1	2	†
71		Seq SFX2	2	†
72		EerieRes	2	†
73		Tibet	2	†
74		Airsnake	2	†
75		Hammer	2	†
76		EchoShot	2	†
77		SFX Prc1	2	†
78		SFX Prc2	2	†
79		SFX Prc3	2	†
80		SFX Prc4	2	†
81		SFX Prc5	2	†
82		SFX Prc6	2	†
83		SFX Prc7	2	†
84		NoizClap	2	†
85		FEG Noiz	1	†
86		FingNoiz	2	†
87		SynMetal	1	†
88		Rebound	2	†
89		Zap1	1	†
90		Zap2	1	†
91		Zoom	1	†
92		Alarm	1	†
93		Vox Go!	1	†
94		VoxWhoa!	1	†
95		Vox Yo!	1	†
96		VoxAhhh!	1	†
97		Vox Huh!	1	†
98		Vox Muh!	1	†
99		Vox Tah!	1	†
100		Vox Buh!	1	†
101		Vox Hit	1	†
102		Vocd Ahh	1	†
103		VoxDrum1	1	†
104		VoxDrum2	1	†
105		Scratch2	1	†
106		ScratchDr	1	†
107		ScratchVx	1	†
108		RvSyMetl	1	†
109		RvRebond	2	†
110		RevZap1	1	†
111		RevZap2	1	†
112		RevZoom	1	†
113		RevAlarm	1	†
114		RvVoxGo!	1	†
115		RvVxWhoa	1	†
116		RvVoxYo!	1	†
117		RvVxAhhh	1	†
118		RvVxHuh!	1	†
119		RvVxMuh!	1	†
120		RvVxTah!	1	†
121		RvVxBuh!	1	†
122		RvVoxHit	1	†
123		RvVxDrm2	1	†
124				†
125				†
126				†
127				†
128				†

 : Kein Ton.

Die Anhängsel "A" - "D" bei Voice-Namen in der Instrumentengruppe "Synth. Material" zeigen den Voice Template Typ an.

- A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
- B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
- C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
- D : Long Decay, LFO Wave - S&H

## 6. Drum Voice Liste

### Voll-Bearbeitung Typ

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	21				22				23				24			
Kit Type	Full Editing				Full Editing				Full Editing				Full Editing			
Note#	Note	BD Kit	Key off	Alternate assign	HH&Cy Kit	Key off	Alternate assign	SD Kit	Key off	Alternate assign	Tom Kit	Key off	Alternate assign			
0	C -2	Reverse BD Electro	o		Reverse Hi-Hat Open Synth	o		Vox Go!	o		Reverse Tom Human 1	o				
1	C# -2	Reverse BD FX Gate	o		Reverse Hi-Hat Open SE	o		Scratch Vox 1 F	o		Reverse Tom Human 2	o				
2	D -2	Reverse BD Hammer	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	o		Vox Buh!	o		Reverse Tom Electro 1	o				
3	D# -2	Reverse BD Analog Power	o		Reverse Hi-Hat Closed Analog 70	o		Vox Tah!	o		Reverse Tom Electro 2	o				
4	E -2	Reverse BD Analog Distortion 6	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	o		Vox Hit	o		Reverse Tom SFX 1	o				
5	F -2	Reverse BD Analog Distortion 3	o		Reverse Hi-Hat Closed 90	o		Hi Blip	o		Reverse Tom SFX 2	o				
6	F# -2	Reverse BD Analog Distortion 2	o		Reverse Hi-Hat Open 90	o		Hi Q 2	o		Reverse Tom Analog 90 1	o				
7	G -2	Reverse BD Analog Tight	o		Hi-Hat Closed R&B	o		Hi Q 1	o		Reverse Tom Analog 90 2	o				
8	G# -2	Reverse BD Analog 94	o		Hi-Hat Pedal R&B	o		Zap 1	o		Reverse Tom Analog Distortion 1	o				
9	A -2	Reverse BD Analog Blip 2	o		Hi-Hat Open R&B	o		Hi-Hat Open R&B	o		Reverse Tom Analog Distortion 2	o				
10	A# -2	Reverse BD Analog Rubber 2	o		Hi-Hat Closed Light	o		FX Metal	o		Tom Human	o				
11	B -2	BD Electro	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Metal Noise 1	o		Tom Human	o				
12	C -1	BD FX Gate	o		Hi-Hat Open Light	o		Synth Click	o		Tom Human	o				
13	C# -1	BD Hammer	o		Hi-Hat Closed RX5	o		Snare Hammer	o		Tom Human	o				
14	D -1	BD Analog Power	o		Hi-Hat Half RX7	o		Snare Wood	o		Tom Human	o				
15	D# -1	BD Analog Distortion 5	o		Hi-Hat Open RX5	o		Snare Timber	o		Tom Human	o				
16	E -1	BD Analog Distortion 6	o		Hi-Hat Closed Lo-fi	o		Snare FX Noise	o		Tom Electro 1 1	o				
17	F -1	BD Analog Distortion 4	o		Hi-Hat Open Lo-fi 1	o		Snare FX Gate	o		Tom Electro 1 2	o				
18	F# -1	BD Analog Distortion 3	o		Hi-Hat Open Lo-fi 2	o		Snare Hip FX L	o		Tom Electro 1 3	o				
19	G -1	BD Analog Distortion 2	o		Hi-Hat Closed Tek	o		Snare Hip FX H	o		Tom Electro 1 4	o				
20	G# -1	BD Analog Tight	o		Hi-Hat Open Tek 1	o		Snare Electro	o		Tom Electro 1 5	o				
21	A -1	BD Analog 94	o		Hi-Hat Open Tek 2	o		Snare FM	o		Tom Electro 1 6	o				
22	A# -1	BD Analog Blip 2	o		Hi-Hat Closed Analog 70	o		Snare Analog 83	o		Tom SFX 1	o				
23	B -1	BD Analog Rubber 2	o		Hi-Hat Open Analog 70 1	o		Snare Analog 82	o		Tom SFX 2	o				
24	C 0	BD Analog 93	o		Hi-Hat Open Analog 70 2	o		Snare Analog 95	o		Tom SFX 3	o				
25	C# 0	BD Analog 90	o		Hi-Hat Closed Analog 80	o		Snare Analog 94	o		Tom SFX 4	o				
26	D 0	BD Analog 83	o		Hi-Hat Open Analog 80 1	o		Snare Analog 93	o		Tom SFX 5	o				
27	D# 0	BD Analog 82	o		Hi-Hat Open Analog 80 2	o		Snare Analog 92	o		Tom SFX 6	o				
28	E 0	BD Analog 92	o		Hi-Hat Closed 90	o		Snare Analog 90	o		Tom Analog 90 1	o				
29	F 0	BD Analog 91	o		Hi-Hat Open 90 1	o		Snare Analog 91	o		Tom Analog 90 2	o				
30	F# 0	BD Analog Deep	o		Hi-Hat Open 90 2	o		Snare Analog 91 Q	o		Tom Analog 90 3	o				
31	G 0	BD Analog Hard 2	o		Hi-Hat Closed 90	o		Snare Analog Gate	o		Tom Analog 90 4	o				
32	G# 0	BD Analog Hard 1	o		Hi-Hat Open 90 1	o		Snare Synth 1	o		Tom Analog 90 5	o				
33	A 0	BD Analog Blip 1	o		Hi-Hat Open 90 2	o		Snare Synth 2	o		Tom Analog 90 6	o				
34	A# 0	BD Analog Rubber 1	o		Hi-Hat Closed Analog 81 1	o		Snare Synth 3	o		Tom Analog Distortion 1	o				
35	B 0	BD Analog Loose	o		Hi-Hat Closed Analog 81 2	o		Snare Synth 4	o		Tom Analog Distortion 2	o				
36	C 1	BD Synth 1	o		Hi-Hat Open Analog 81 1	o		Snare Analog Distortion	o		Tom Analog Distortion 3	o				
37	C# 1	BD Synth 2	o		Hi-Hat Open Analog 81 2	o		Snare Noise Distortion	o		Tom Analog Distortion 4	o				
38	D 1	BD Analog Distortion 1	o		Hi-Hat Open Analog 81 3	o		Metal Noise 2	o		Tom Analog Distortion 5	o				
39	D# 1	Ripper	o		Hi-Hat Closed Analog DM	o		Snare Analog 81 L	o		Tom Analog Distortion 6	o				
40	E 1	BD Analog 70 L	o		Hi-Hat Open Analog DM 1	o		Snare Analog 81	o		Tom Synth 1 1	o				
41	F 1	BD Analog 70	o		Hi-Hat Open Analog DM 2	o		Snare Analog 80	o		Tom Synth 1 2	o				
42	F# 1	BD Analog 80	o		Hi-Hat Closed Synth	o		Snare Analog 70 L	o		Tom SFX 1 3	o				
43	G 1	BD Analog 80 Long	o		Hi-Hat Open Synth 1	o		Snare Analog 70	o		Tom Synth 1 4	o				
44	G# 1	BD Dry	o		Hi-Hat Open Synth 2	o		Snare Analog DM	o		Tom Synth 1 5	o				
45	A 1	BD Dry Hard	o		Hi-Hat Closed Synth	o		Snare Clap	o		Tom Synth 1 6	o				
46	A# 1	BD Room 1	o		Hi-Hat Open Synth 1	o		Snare Mid Room	o		Tom Industrial 1	o				
47	B 1	BD Soft	o		Hi-Hat Open Synth 2	o		Snare Ambience	o		Tom Industrial 2	o				
48	C 2	BD Room 2	o		Hi-Hat Closed SE	o		Snare Piccolo 1	o		Tom Industrial 3	o				
49	C# 2	BD Break Lo-fi 2	o		Hi-Hat Open SE 1	o		Snare Piccolo Rim 1	o		Tom Industrial 4	o				
50	D 2	BD Break Lo-fi 1	o		Hi-Hat Open SE 2	o		Snare Break Lo-fi 3	o		Tom Industrial 5	o				
51	D# 2	BD & Hi-Hat Open	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Snare Break Lo-fi 2	o		Tom Industrial 6	o				
52	E 2	BD Jungle 2	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Snare Break Lo-fi 1	o		Tom Analog 80 1	o				
53	F 2	BD Jungle 1	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Snare Roli Break	o		Tom Analog 80 2	o				
54	F# 2	BD Jungle 3	o		Hi-Hat Open Heavy Brush	o		Snare Jungle 3	o		Tom Analog 80 3	o				
55	G 2	BD D&B 1	o		Hi-Hat Closed Tight	o		Snare Jungle 1	o		Tom Analog 80 4	o				
56	G# 2	BD D&B 2	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Snare Jungle 2	o		Tom Analog 80 5	o				
57	A 2	BD RX5 1	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Snare D&B 1	o		Tom Analog 80 6	o				
58	A# 2	BD RX5 2	o		Hi-Hat Closed Break	o		Snare D&B 2	o		Tom Analog 80 Soft 1	o				
59	B 2	BD Room 3	o		Hi-Hat Pedal Break 1	o		Snare D&B 3	o		Tom Analog 80 Soft 2	o				
60	C 3	BD Power Gate	o		Hi-Hat Open Break	o		Snare D&B 4	o		Tom Analog 80 Soft 3	o				
61	C# 3	BD R&B 1	o		Hi-Hat Closed Tight	o		Snare Roll	o		Tom Analog 80 Soft 4	o				
62	D 3	BD R&B 2	o		Hi-Hat Pedal Break 2	o		Reverse Roll	o		Tom Analog 80 Soft 5	o				
63	D# 3	BD Lo-fi	o		Hi-Hat Open Break	o		Reverse Snare	o		Tom Analog 80 Soft 6	o				

Der Gesamt-Klang des Kits kann mit den Voice-Edit-Parametern variiert werden.  
Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

6. Drum Voice Liste

Bank MSB		126			Bank MSB		126			126		
Bank LSB		0			Bank LSB		0			0		
Program		62			Program		21			22		
Kit Type		Full Editing			Kit Type		Full Editing			Full Editing		
Note#	Note	Perc2 Kit	Key off	Alternate assign	Note#	Note	BD Kit	Key off	Alternate assign	HH&Cy Kit	Key off	Alternate assign
0	C -2	Reverse Surdo Open	o		64	E 3	BD Hip Deep	o		Reverse Hi-Hat	o	
1	C# -2	Reverse Djembe Open	o		65	F 3	BD Break Deep	o		Ride Cymbal 90	o	
2	D -2	Reverse Tabla Open	o		66	F# 3	BD Break Heavy	o		Ride Cymbal Heavy 1	o	
3	D# -2	Reverse Tabla High	o		67	G 3	BD Break Hard	o		Ride Cymbal Heavy Brush	o	
4	E -2	Reverse Udu Low	o		68	G# 3	Big Drum	o		Ride Cymbal Heavy 2	o	
5	F -2	Reverse Udu Finger	o		69	A 3	Taiko Drum	o		Ride Cymbal Heavy Dark	o	
6	F# -2	Reverse Conga L	o		70	A# 3	Surdo Open	o		Ride Cymbal Cup 1	o	
7	G -2	Reverse Conga H Mute	o		71	B 3	Feet 2	o		Ride Cymbal Cup 2	o	
8	G# -2	Reverse Conga H Open	o		72	C 4	BD Industrial	o		Ride Cymbal Cup 3	o	
9	A -2	Reverse Bongo H	o		73	C# 4	Door Slam	o		Ride Cymbal Cup Brush	o	
10	A# -2	Reverse Timbale	o		74	D 4	Punch	o		Metal Noise 2	o	
11	B -2	Reverse Sticks	o		75	D# 4	Heart	o		Crash Cymbal 90	o	
12	C -1	Reverse Shekere 2	o		76	E 4	Feet 1	o		Crash Analog 80	o	
13	C# -1	Reverse Shaker 3	o		77	F 4	BD Human	o		Cymbal Synth 1	o	
14	D -1	Reverse Shaker 2	o		78	F# 4	BD Human Deep	o		Cymbal Synth 1 L	o	
15	D# -1	Reverse Shaker 1	o		79	G 4	Vox Buh!	o		Cymbal Synth 2	o	
16	E -1	Big Drum	o		80	G# 4	Vox Muh!	o		Cymbal Synth 3	o	
17	F -1	Taiko Drum	o		81	A 4	Reverse BD Analog 93	o		Reverse Synth Cymbal	o	
18	F# -1	Tom Industrial	o		82	A# 4	Reverse BD Analog 90	o		Crash Synth Heavy 1	o	
19	G -1	Surdo Open	o		83	B 4	Reverse BD Analog 83	o		Crash Cymbal Heavy Brush	o	
20	G# -1	Surdo Mute	o		84	C 5	Reverse BD Analog 82	o		Crash Cymbal Heavy 2	o	
21	A -1	Djembe Open	o		85	C# 5	Reverse BD Analog 91	o		Crash Cymbal Heavy 3	o	
22	A# -1	Djembe Mute	o		86	D 5	Reverse BD Analog Deep	o		Splash Cymbal 1	o	
23	B -1	Djembe Edge	o		87	D# 5	Reverse BD Analog Hard 1	o		Splash Cymbal 2	o	
24	C 0	Tabla Bend	o		88	E 5	Reverse BD Analog Blip 1	o		Splash Cymbal Brush	o	
25	C# 0	Tabla Open	o		89	F 5	Reverse BD Analog Rubber 1	o		Crash Cymbal Slow Attack	o	
26	D 0	Tabla Mute	o		90	F# 5	Reverse BD Analog Loose	o		Reverse Cymbal Loop	o	
27	D# 0	Tabla High	o		91	G 5	Reverse BD Synth 1	o		Gong 1	o	
28	E 0	Udu Low	o		92	G# 5	Reverse BD Synth 2	o		Gong 2	o	
29	F 0	Udu High	o		93	A 5	Reverse BD Analog Distortion 1	o		Gong 3	o	
30	F# 0	Udu Finger	o		94	A# 5	Reverse Ripper	o		Finger Cymbal	o	
31	G 0	Conga L	o		95	B 5	Reverse BD Analog 70	o		Ride Cymbal Light	o	
32	G# 0	Conga H Mute	o		96	C 6	Reverse BD Analog 81	o		Ride Cymbal Light Brush	o	
33	A 0	Conga H Open	o		97	C# 6	Reverse BD Dry	o		Crash Cymbal Light	o	
34	A# 0	Bongo L	o		98	D 6	Reverse BD Soft	o		Crash Cymbal Light Brush	o	
35	B 0	Bongo H	o		99	D# 6	Reverse BD Room 2	o		Splash Cymbal 3	o	
36	C 1	Bongo RX5 L	o		100	E 6	Reverse BD Break Lo-fi 2	o		Chinese Cymbal	o	
37	C# 1	Bongo RX5 H	o		101	F 6	Reverse BD Break Lo-fi 1	o		Crash Cymbal Slow Attack	o	
38	D 1	Conga Analog 1	o		102	F# 6	Reverse BD & Hi-Hat Open	o		Cymbal Synth 1	o	
39	D# 1	Conga Analog 2	o		103	G 6	Reverse BD Jungle 3	o		Splash Cymbal 4	o	
40	E 1	Conga Analog 3	o		104	G# 6	Reverse BD D&B 1	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o	
41	F 1	Conga Analog 4	o		105	A 6	Reverse BD D&B 2	o		Reverse Ride Cymbal Cup	o	
42	F# 1	Conga Analog 5	o		106	A# 6	Reverse BD RX5 1	o		Reverse Metal Noise 2	o	
43	G 1	Timbale L	o		107	B 6	Reverse BD RX5 2	o		Reverse Crash Cymbal 90	o	
44	G# 1	Timbale H	o		108	C 7	Reverse BD Room 3	o		Reverse Crash Analog 80	o	
45	A 1	Log Drum 1	o		109	C# 7	Reverse BD Power Gate	o		Reverse Cymbal Synth 1	o	
46	A# 1	Log Drum 2	o		110	D 7	Reverse BD R&B 1	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o	
47	B 1	Log Drum 3	o		111	D# 7	Reverse BD R&B 2	o		Reverse Splash Cymbal 1	o	
48	C 2	Wood Block L	o		112	E 7	Reverse BD Lo-fi	o		Reverse Splash Cymbal 2	o	
49	C# 2	Wood Block H	o		113	F 7	Reverse BD Break Deep	o		Reverse Gong 1	o	
50	D 2	Castanet	o		114	F# 7	Reverse BD Break Heavy	o		Reverse Gong 2	o	
51	D# 2	Claves	o		115	G 7	Reverse BD Break Hard	o		Reverse Finger Cymbal	o	
52	E 2	Claves Analog	o		116	G# 7	Reverse Big Drum	o		Reverse Ride Cymbal Light	o	
53	F 2	Sticks	o		117	A 7	Reverse Taiko Drum	o		Reverse Crash Cymbal Light	o	
54	F# 2	Finger Snap	o		118	A# 7	Reverse Surdo Open	o		Reverse Splash Cymbal 3	o	
55	G 2	Shekere 3	o		119	B 7	Reverse Feet 2	o		Reverse Hi-Hat Closed Heavy	o	
56	G# 2	Shekere 2	o		120	C 8	Reverse Tom Industrial	o		Reverse Hi-Hat Pedal Heavy	o	
57	A 2	Shekere 1	o		121	C# 8	Reverse Door Slam	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o	
58	A# 2	Shaker 3	o		122	D 8	Reverse Punch	o		Reverse Hi-Hat Closed Light	o	
59	B 2	Cabasa	o		123	D# 8	Reverse Feet 1	o		Reverse Hi-Hat Pedal Light	o	
60	C 3	Shaker RX11	o		124	E 8	Reverse BD Human	o		Reverse Hi-Hat Open Light	o	
61	C# 3	Shaker 2	o		125	F 8	Reverse BD Human Deep	o		Reverse Hi-Hat Closed Break	o	
62	D 3	Shaker 1	o		126	F# 8	Reverse Vox Buh!	o		Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	o	
63	D# 3	Shaker Analog	o		127	G 8	Reverse Vox Muh!	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o	

Der Gesamt-Klang des Kits kann mit den Voice-Edit-Parametern variiert werden.  
 Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.



Bank MSB		126			126			126		
Bank LSB		0			0			0		
Program		23			24			62		
Kit Type		Full Editing			Full Editing			Full Editing		
Note#	Note	SD Kit	Key off	Alternate assign	Tom Kit	Key off	Alternate assign	Perc2 Kit	Key off	Alternate assign
64	E 3	Cymbal Synth 2	o		Tom Hard 1	o		Maracas Analog 80	o	
65	F 3	Brush Tap Soft	o		Tom Hard 2	o		Maracas	o	
66	F# 3	Brush Tap	o		Tom Hard 3	o		Maracas Analog 70	o	
67	G 3	Brush Slap Soft	o		Tom Hard 4	o		Gong 1	o	
68	G# 3	Brush Slap	o		Tom Hard 5	o		Gong 2	o	
69	A 3	Brush Swirl	o		Tom Hard 6	o		Gong 3	o	
70	A# 3	Brush Swirl Short	o		Tom Soft 1	o		Cymbal Synth 3	o	
71	B 3	Snare RX5 1	o		Tom Soft 2	o		Metal Noise 2	o	
72	C 4	Snare RX5 2	o		Tom Soft 3	o		Sword	o	
73	C# 4	Snare Mid Rim	o		Tom Soft 4	o		Glass Noise	o	
74	D 4	Snare Dry	o		Tom Soft 5	o		FX Metal	o	
75	D# 4	Snare Dry Rim	o		Tom Soft 6	o		Cowbell	o	
76	E 4	Snare Break Rim	o		Tom Soft Dark 1	o		Cowbell RX11	o	
77	F 4	Snare R&B 1	o		Tom Soft Dark 2	o		Agogo L	o	
78	F# 4	Snare R&B 2	o		Tom Soft Dark 3	o		Agogo H	o	
79	G 4	Snare R&B Rim	o		Tom Soft Dark 4	o		Agogo RX5 L	o	
80	G# 4	Snare Piccolo Rim 2	o		Tom Soft Dark 5	o		Agogo RX5 H	o	
81	A 4	Snare Break Lo-fi 3	o		Tom Soft Dark 6	o		Cowbell Analog 80	o	
82	A# 4	Snare Hip Rim 2	o		Tom Brush 1	o		Cowbell Analog 70	o	
83	B 4	Snare Break Hard	o		Tom Brush 2	o		Metal Analog	o	
84	C 5	Snare Lo-fi	o		Tom Brush 3	o		Tambourine RX5	o	
85	C# 5	Snare Hip Rezo	o		Tom Brush 4	o		Tambourine	o	
86	D 5	Snare Hip Rim 3	o		Tom Brush 5	o		Tambourine Analog	o	
87	D# 5	Snare Gate Cut	o		Tom Brush 6	o		Bell Tree	o	
88	E 5	Snare Hip Gate	o		Tom Dry 1	o		Jingle Bell	o	
89	F 5	Snare Gate 1	o		Tom Dry 2	o		Wind Chime	o	
90	F# 5	Snare Gate 2	o		Tom Dry 3	o		Triangle Open	o	
91	G 5	Side Stick Analog 90	o		Tom Dry 4	o		Triangle Mute	o	
92	G# 5	Side Stick Analog 90 Dark	o		Tom Dry 5	o		Finger Cymbal	o	
93	A 5	Side Stick Analog 80	o		Tom Dry 6	o		Cuica Open	o	
94	A# 5	Side Stick Analog 70	o		Tom RX5 1	o		Cuica Mute	o	
95	B 5	Side Stick FM	o		Tom RX5 2	o		Guiro Long	o	
96	C 6	Side Stick FX	o		Tom RX5 3	o		Guiro Short	o	
97	C# 6	Snare Hip Rim 8	o		Tom RX5 4	o		Guiro Analog DM	o	
98	D 6	Side Stick Electro	o		Tom RX5 5	o		Guiro Analog 70	o	
99	D# 6	Side Stick	o		Tom RX5 6	o		Vibraslap	o	
100	E 6	Snare Hip Rim 1	o		Tom Ambience 1	o		Vibraslap Synth	o	
101	F 6	Side Stick RX5	o		Tom Ambience 2	o		Vibraslap Analog	o	
102	F# 6	Snare Hip Rim 4	o		Tom Ambience 3	o		Samba Whistle L	o	
103	G 6	Snare Hip Rim 5	o		Tom Ambience 4	o		Samba Whistle H	o	
104	G# 6	Snare Hip Rim 9	o		Tom Ambience 5	o		Hi Q 1	o	
105	A 6	Snare Hip Rim 7	o		Tom Ambience 6	o		Hi Q 2	o	
106	A# 6	Snare Hip Rim 6	o		Reverse Tom Synth 1 1	o		SFX Gun 1	o	
107	B 6	Log Drum 2	o		Reverse Tom Synth 1 2	o		SFX Gun 2	o	
108	C 7	Log Drum 3	o		Reverse Tom Industrial 1	o		Zap 1	o	
109	C# 7	Bongo RX5 H	o		Reverse Tom Industrial 2	o		Zap 2	o	
110	D 7	Hand Clap Analog 90	o		Reverse Tom Analog 80 1	o		Zoom	o	
111	D# 7	Hand Clap Analog 80	o		Reverse Tom Analog 80 2	o		Alarm	o	
112	E 7	Hand Clap Analog 80 Short	o		Reverse Tom Analog 80 Soft 1	o		Police	o	
113	F 7	Hand Clap Small	o		Reverse Tom Analog 80 Soft 2	o		Tape Rewind	o	
114	F# 7	Hand Clap Acoustic	o		Reverse Tom Hard 1	o		Metal Noise 1	o	
115	G 7	Hand Clap Large	o		Reverse Tom Hard 2	o		Noiseburst	o	
116	G# 7	Hand Clap RX5	o		Reverse Tom Soft 1	o		Reverse Synth Cymbal	o	
117	A 7	Hand Clap Electro	o		Reverse Tom Soft 2	o		Reverse Low Noise	o	
118	A# 7	Hand Clap Synth	o		Reverse Tom Soft Dark 1	o		Feet 2	o	
119	B 7	Noiseburst	o		Reverse Tom Soft Dark 2	o		Reverse Metal Noise 2	o	
120	C 8	Hand Clap Analog 80 Q	o		Reverse Tom Brush 1	o		Reverse Cowbell	o	
121	C# 8	Finger Snap	o		Reverse Tom Brush 2	o		Reverse Agogo	o	
122	D 8	Reverse Snare Analog 83	o		Reverse Tom Dry 1	o		Reverse Cowbell Analog 80	o	
123	D# 8	Reverse Snare Analog 91	o		Reverse Tom Dry 2	o		Reverse Tambourine	o	
124	E 8	Reverse Snare Piccolo Rim 1	o		Reverse Tom RX5 1	o		Reverse Bell Tree	o	
125	F 8	Reverse Snare Break Lo-fi 3	o		Reverse Tom RX5 2	o		Reverse Jingle Bell	o	
126	F# 8	Reverse Side Stick	o		Reverse Tom Ambience 1	o		Reverse Finger Cymbal	o	
127	G 8	Reverse Hand Clap Analog 80	o		Reverse Tom Ambience 2	o		Reverse Vibraslap Synth	o	

Der Gesamt-Klang des Kits kann mit den Voice-Edit-Parametern variiert werden.  
Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

6. Drum Voice Liste

Trigger-Typ

Bank MSB		126				126				126				126			
Bank LSB		0				0				0				0			
Program		1				2				3				4			
Kit Type		Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	Anlg Kit1	Key off	Alternate assign	Anlg Kit2	Key off	Alternate assign	RhBox Kit	Key off	Alternate assign	Synth Kit	Key off	Alternate assign				
12	C -1	Reverse Side Stick Analog 90	○		Reverse Side Stick Analog 80	○		Reverse Side Stick Analog 70	○		Reverse Side Stick Electro	○					
13	C# -1	Reverse Tom Analog Distortion	○		Reverse Tom Analog 80 H	○		Reverse Tom Analog 80 H	○		Reverse Tom Synth 1	○					
14	D -1	Reverse Tom Analog 90	○		Reverse Tom Analog 80 L	○		Reverse Tom Analog 80 L	○		Reverse Tom Electro	○					
15	D# -1	Reverse BD Analog Rubber 2	○		Reverse BD Analog 83	○		Reverse BD Analog 81	○		Reverse BD FX Gate	○					
16	E -1	Reverse BD Analog 90	○		Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog 70	○		Reverse BD Electro	○					
17	F -1	Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Analog 80	○		Reverse Cymbal Synth 1	○		Reverse Cymbal Synth 1	○					
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 80	○		Cymbal Synth 2	○		Reverse Ride Cymbal 90	○					
19	G -1	Reverse Snare Analog Gate	○		Reverse Snare Analog 82	○		Reverse Snare FM	○		Reverse Snare Gate 1	○					
20	G# -1	Reverse Snare Analog 90	○		Reverse Snare Analog 81	○		Reverse Snare Analog 70	○		Reverse Snare Synth 1	○					
21	A -1	Reverse Hand Clap Analog 90	○		Reverse Hand Clap Analog 80	○		Reverse Snare Clap	○		Reverse Hand Clap Electro	○					
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open 90	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	○		Reverse Hi-Hat Open Synth	○					
23	B -1	BD Analog Tight			BD Analog 83			BD Analog 80			BD FX Gate						
24	C 0	BD Analog Rubber 2			BD Analog 80 Long			BD Analog 80 Long			BD Analog Blip 1						
25	C# 0	Finger Snap			Finger Snap			Finger Snap			Synth Click						
26	D 0	Snare Analog 94			Snare Analog 83			Snare FM			Snare Electro						
27	D# 0	Hand Clap Analog 80			Snare Clap			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Electro						
28	E 0	Snare Analog Gate			Snare Analog 82			Side Stick FM			Snare Gate 1						
29	F 0	Tom Analog Distortion 1			Tom Analog 80 H1			Tom Analog 80 H1			Tom Synth 1 1						
30	F# 0	Hi-Hat Closed 90 H	1		Hi-Hat Closed Analog 80 1	1		Hi-Hat Closed Analog DM	2		Hi-Hat Closed SE	1					
31	G 0	Tom Analog Distortion 2			Tom Analog 80 H2			Tom Analog 80 H2			Tom Synth 1 2						
32	G# 0	Hi-Hat Open 90 H1	1		Hi-Hat Open Analog 80 2	1		Hi-Hat Open Analog DM 1	2		Hi-Hat Open SE 1	1					
33	A 0	Tom Analog Distortion 3			Tom Analog 80 H3			Tom Analog 80 H3			Tom Synth 1 3						
34	A# 0	Hi-Hat Open 90 H2	1		Hi-Hat Open Analog 80	1		Hi-Hat Open Analog DM 2	2		Hi-Hat Open SE 1	1					
35	B 0	BD Analog 91			BD Analog 82			BD Analog 70 L			BD Electro						
36	C 1	BD Analog 90			BD Analog 80			BD Analog 70			BD Synth 1						
37	C# 1	Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 70			Side Stick Electro						
38	D 1	Snare Analog 90			Snare Analog 81			Snare Analog 70			Snare Synth 1						
39	D# 1	Hand Clap Analog 90			Hand Clap Analog 80			Snare Clap			Hand Clap Synth						
40	E 1	Snare Analog 91			Snare Analog 80			Snare Analog DM			Snare Synth 2						
41	F 1	Tom Analog 90 1			Tom Analog 80 1			Tom Analog 80 1			Tom Electro 1 1						
42	F# 1	Hi-Hat Closed 90	2		Hi-Hat Closed Analog 81 1	2		Hi-Hat Closed Analog 70	1		Hi-Hat Closed Synth	2					
43	G 1	Tom Analog 90 2			Tom Analog 80 2			Tom Analog 80 2			Tom Electro 1 2						
44	G# 1	Hi-Hat Open 90 1	2		Hi-Hat Open Analog 81 2	2		Hi-Hat Open Analog 70 1	1		Hi-Hat Open Synth 1	2					
45	A 1	Tom Analog 90 3			Tom Analog 80 3			Tom Analog 80 3			Tom Electro 1 3						
46	A# 1	Hi-Hat Open 90 2	2		Hi-Hat Open Analog 81	2		Hi-Hat Open Analog 70 2	1		Hi-Hat Open Synth 1	2					
47	B 1	Tom Analog 90 4			Tom Analog 80 4			Tom Analog 80 4			Tom Electro 1 4						
48	C 2	Tom Analog 90 5			Tom Analog 80 5			Tom Analog 80 5			Tom Electro 1 5						
49	C# 2	Crash Cymbal 90			Crash Analog 80			Cymbal Synth 1			Cymbal Synth 1						
50	D 2	Tom Analog 90 6			Tom Analog 80 6			Tom Analog 80 6			Tom Electro 1 6						
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90						
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack			Crash Cymbal Slow Attack			Cymbal Synth 2			Cymbal Synth 3						
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup						
54	F# 2	Tambourine RX5			Tambourine Analog			Tambourine Analog			Tambourine Analog						
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal						
56	G# 2	Cowbell			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 70			Cowbell Analog 70						
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy						
58	A# 2	Cowbell Analog 80			Vibraslap Synth			Vibraslap Analog			Vibraslap Synth						
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy						
60	C 3	Bongo RX5 H			Bongo Analog H			Bongo Analog H			Bongo Analog H						
61	C# 3	Bongo RX5 L			Bongo Analog L			Bongo Analog L			Bongo Analog L						
62	D 3	Conga H Mute			Conga Analog H			Conga Analog H			Conga Analog H						
63	D# 3	Conga H Open			Conga Analog M			Conga Analog M			Conga Analog M						
64	E 3	Conga L			Conga Analog L			Conga Analog L			Conga Analog L						
65	F 3	Timbale H			Metal Analog H			Metal Analog H			Metal Analog H						
66	F# 3	Timbale L			Metal Analog L			Metal Analog L			Metal Analog L						
67	G 3	Agogo RX5 H			Glass Noise H			Glass Noise H			Glass Noise H						
68	G# 3	Agogo RX5 L			Glass Noise L			Glass Noise L			Glass Noise L						
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa						
70	A# 3	Maracas			Maracas Analog 80			Maracas Analog 70			Maracas Analog 80						
71	B 3	SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○					
72	C 4	SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○					
73	C# 4	Scratch 2	○		Guiro Analog DM H	○		Guiro Analog 70	○		Guiro Analog DM H	○					
74	D 4	Scratch Stop 1	○		Guiro Analog DM L	○		Guiro Analog DM	○		Guiro Analog DM L	○					
75	D# 4	Hi Q 1 H			Claves Analog			Claves Analog			Hi Q 1 H						
76	E 4	Hi Q 1 L			Hi Q 1			Hi Q 1			Hi Q 1 L						
77	F 4	Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2						
78	F# 4	Scratch 1 H			Scratch 1			Scratch 1 H			Scratch 1 H						
79	G 4	Scratch 1 L			Scratch 1			Scratch 1 L			Scratch 1 L						
80	G# 4	Triangle Mute	3		Triangle Mute	3		Triangle Mute	3		Triangle Mute	3					
81	A 4	Triangle Open	3		Triangle Open	3		Triangle Open	3		Triangle Open	3					
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog						
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell						
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree						

○ : Kein Ton.

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.

Bank MSB	126					126					126					126				
Bank LSB	0					0					0					0				
Program	5					6					7					8				
Kit Type	Trigger					Trigger					Trigger					Trigger				
Note#	Note	SE Kit	Key off	Alternate assign	Psych Kit	Key off	Alternate assign	Acid Kit	Key off	Alternate assign	Tekno Kit	Key off	Alternate assign							
12	C -1	Reverse Side Stick FX	o		Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Side Stick Analog 80	o								
13	C# -1	Reverse BD Synth 2	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Tom Analog 90	o								
14	D -1	Reverse Tom SFX	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Analog 80	o								
15	D# -1	Reverse Big Drum	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD RX5 2	o		Reverse BD Analog Distortion 4	o								
16	E -1	Reverse BD Hammer	o		Reverse BD Analog Hard 2	o		Reverse BD Analog 92	o		Reverse BD Analog Rubber 1	o								
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Analog 80	o								
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o								
19	G -1	Reverse Metal Noise 2	o		Reverse Snare Piccolo Rim 1	o		Reverse Snare Jungle 3	o		Reverse Snare Analog 95	o								
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	o		Reverse Snare Analog 91	o		Reverse Snare Analog 93	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o								
21	A -1	Reverse FX Metal	o		Snare Roll	o		Reverse Hand Clap Small	o		Reverse Hand Clap Synth	o								
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open RX5	o		Reverse Hi-Hat Open Tek	o								
23	B -1	Big Drum			BD Analog Blip 2			BD Analog 91			BD Analog Distortion 4									
24	C 0	Punch			BD Analog 90			BD RX5 2			BD Analog Deep									
25	C# 0	Side Stick FX			Log Drum 3			Side Stick			Side Stick Analog 90									
26	D 0	Metal Noise 2			Snare Mid Rim			Snare Jungle 3			Snare Analog 95									
27	D# 0	Hand Clap Synth			Snare Ambience			Hand Clap Small			Hand Clap Analog 80									
28	E 0	Snare Synth 3			Snare Piccolo Rim 2			Snare Analog 80			Snare Analog 92									
29	F 0	Tom Synth 3 1			Tom Synth 1 1			Tom Analog 80 1			Tom Analog 90 1									
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Heavy 1		1	Hi-Hat Closed RX5		1	Hi-Hat Closed Tek		1							
31	G 0	Tom Synth 3 2			Tom Synth 1 2			Tom Analog 80 2			Tom Analog 90 2									
32	G# 0	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Closed Heavy 2		1	Hi-Hat Open RX5 1		1	Hi-Hat Open Tek 1		1							
33	A 0	Tom Synth 3 3			Tom Synth 1 3			Tom Analog 80 3			Tom Analog 90 3									
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open RX5 2		1	Hi-Hat Open Tek 2		1							
35	B 0	Door Slam			BD Analog Blip 1			BD Analog 80			BD Analog Loose									
36	C 1	BD Hammer			BD Analog Hard 2			BD Analog 92			BD Analog Rubber 1									
37	C# 1	FX Metal			Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 80									
38	D 1	Snare Hammer			Snare Analog 91			Snare Analog 93			Snare Break Lo-fi 3									
39	D# 1	Metal Noise 1			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Synth									
40	E 1	Snare Synth 4			Snare Analog Gate			Snare Analog 91			Snare FX Noise									
41	F 1	Tom SFX 1			Tom Hard 1			Tom Analog 90 1			Tom Analog 80 1									
42	F# 1	Hi-Hat Closed SE		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Lo-fi		2							
43	G 1	Tom SFX 2			Tom Hard 2			Tom Analog 90 2			Tom Analog 80 2									
44	G# 1	Hi-Hat Open SE 1		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2							
45	A 1	Tom SFX 3			Tom Hard 3			Tom Analog 90 3			Tom Analog 80 3									
46	A# 1	Hi-Hat Open SE 1		2	Hi-Hat Open 90		2	Hi-Hat Open 90		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2							
47	B 1	Tom SFX 4			Tom Hard 4			Tom Analog 90 4			Tom Analog 80 4									
48	C 2	Tom SFX 5			Tom Hard 5			Tom Analog 90 5			Tom Analog 80 5									
49	C# 2	Cymbal Synth 1			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Analog 80									
50	D 2	Tom SFX 6			Tom Hard 6			Tom Analog 90 6			Tom Analog 80 6									
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90									
52	E 2	Reverse Synth Cymbal			Gong			Crash Cymbal Slow Attack			Crash Cymbal Slow Attack									
53	F 2	Metal Noise 2			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup									
54	F# 2	Tambourine Analog			Tambourine			Tambourine			Tambourine Analog									
55	G 2	Gunshot			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal									
56	G# 2	Cowbell Analog 70			Cowbell			Cowbell			Cowbell Analog 80									
57	A 2	Bomb			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal 90									
58	A# 2	Vibraslap Analog			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Vibraslap Synth									
59	B 2	Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Heavy			Cymbal Synth 1			Cymbal Synth 1									
60	C 3	Bongo Analog H			Bongo H			Bongo RX5 H			Bongo Analog H									
61	C# 3	Bongo Analog L			Bongo L			Bongo RX5 L			Bongo Analog L									
62	D 3	Conga Analog H			Djembe Mute			Conga H Mute			Conga Analog H									
63	D# 3	Conga Analog M			Djembe Edge			Conga H Open			Conga Analog M									
64	E 3	Conga Analog L			Djembe Open			Conga L			Conga Analog L									
65	F 3	Zoom H			Tabla High			Timbale H			Metal Analog H									
66	F# 3	Zoom L			Tabla Open			Timbale L			Metal Analog L									
67	G 3	Glass Noise H			Udu Finger			Agogo RX5 H			Glass Noise H									
68	G# 3	Glass Noise L			Udu High			Agogo RX5 L			Glass Noise L									
69	A 3	Hand Clap Synth			Cabasa			Cabasa			Cabasa									
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas Analog 80									
71	B 3	SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o								
72	C 4	SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o								
73	C# 4	Scratch 2	o		Guitar Power Chord L	o		Scratch 2	o		Guero Analog DM H	o								
74	D 4	Scratch Stop 1	o		Guitar Power Chord H	o		Scratch Stop 1	o		Guero Analog DM L	o								
75	D# 4	Hi Q 1 H			Hi Q 1 H			Hi Q 1 H			Hi Q 1 H									
76	E 4	Hi Q 1 L			Hi Q 1 L			Hi Q 1 L			Hi Q 1 L									
77	F 4	Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2									
78	F# 4	Scratch 1 H			Digeridoo 1	o		Scratch 1 H	o		Scratch 1 H	o								
79	G 4	Scratch 1 L			Digeridoo 2	o		Scratch 1 L	o		Scratch 1 L	o								
80	G# 4	Hi-Hat Closed SE		3	Digeridoo 3	o		Triangle Mute		3	Triangle Mute		3							
81	A 4	Hi-Hat Open SE		3	Finger Cymbal			Triangle Open		3	Triangle Open		3							
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog									
83	B 4	Vibraslap Synth			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell									
84	C 5	Tape Rewind			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree									

o : Kein Ton.

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.

Anhang

## 6. Drum Voice Liste

Bank MSB	126					126					126					126				
Bank LSB	0					0					0					0				
Program	9					10					11					12				
Kit Type	Trigger					Trigger					Trigger					Trigger				
Note#	Note	Ambnt Kit	Key off	Alternate assign	Hard Kit	Key off	Alternate assign	Hous Kit1	Key off	Alternate assign	Break Kit	Key off	Alternate assign							
12	C -1	Reverse Hi Q 1			Reverse Snare Wood			Reverse Finger Snap			Reverse Snare Hip Rim 5									
13	C# -1	Reverse Tom Brush			Reverse Tom Industrial			Reverse Tom RX5			Reverse Tom RX5									
14	D -1	Reverse Tom Analog 80			Reverse Tom Analog Distortion			Reverse Tom Analog 90			Reverse Tom Soft									
15	D# -1	Reverse BD Analog Blip 1			Reverse Ripper			Reverse BD Hip Deep			Reverse BD Break Deep									
16	E -1	Reverse BD Analog 82			Reverse BD Analog Distortion 1			Reverse BD Analog 90			Reverse BD Break Lo-fi 1									
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1			Reverse Crash Cymbal 90			Reverse Crash Cymbal 90			Reverse Crash Cymbal Heavy									
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90			Reverse Ride Cymbal 90			Reverse Ride Cymbal 90			Reverse Ride Cymbal 90									
19	G -1	Reverse Brush Slap			Reverse Snare Gate 2			Reverse Snare Hip FX L			Reverse Snare Dry Rim									
20	G# -1	Reverse Snare Analog 82			Reverse Snare Analog Distortion			Reverse Snare Analog 90			Reverse Snare Break Lo-fi 3									
21	A -1	Brush Swirl			Reverse Noiseburst			Reverse Hand Clap Analog 80			Snare Roll Break									
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Analog 80			Reverse Hi-Hat Open Heavy			Reverse Hi-Hat Open 90			Reverse Hi-Hat Open Break									
23	B -1	BD Analog 80 H			Ripper			BD Hip Deep			BD Soft									
24	C 0	BD Analog Blip 1			BD Analog Distortion 3			BD Analog 93			BD Break Deep									
25	C# 0	Hi Q 2			Snare Wood			Finger Snap			Snare Hip Rim 5									
26	D 0	Brush Slap			Snare Gate 1			Snare Analog 95			Snare Break Lo-fi 3									
27	D# 0	Hi Q 1			Sword			Hand Clap Acoustic			Snare FX Noise									
28	E 0	Snare Analog 70			Snare Gate 2			Snare Hip FX L			Snare Dry Rim									
29	F 0	Tom Brush 1			Tom Industrial 1			Tom RX5 1			Tom RX5 1									
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Heavy		1							
31	G 0	Tom Brush 2			Tom Industrial 2			Tom RX5 2			Tom RX5 2									
32	G# 0	Hi-Hat Closed SE		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1							
33	A 0	Tom Brush 3			Tom Industrial 3			Tom RX5 3			Tom RX5 3									
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Heavy		1							
35	B 0	BD Analog 70			BD Analog Distortion 2			BD Analog 92			BD Break Lo-fi 2									
36	C 1	BD Analog 80			BD Analog Distortion 1			BD Analog 90			BD Break Lo-fi 1									
37	C# 1	Side Stick Analog 80			Snare Hip Rim 1			Side Stick Analog 90			Snare Hip Rim 2									
38	D 1	Snare Analog 82			Snare Analog Distortion			Snare Analog 90			Snare Break Lo-fi 3									
39	D# 1	Hand Clap Analog 80			Noiseburst			Hand Clap Analog 80			Snare Break Rim									
40	E 1	Snare Analog 81			Snare Noise Distortion			Snare Analog 91			Snare Break Lo-fi 2									
41	F 1	Tom Analog 80 1			Tom Analog Distortion 1			Tom Analog 90 1			Tom Soft 1									
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Break		2							
43	G 1	Tom Analog 80 2			Tom Analog Distortion 2			Tom Analog 90 2			Tom Soft 2									
44	G# 1	Hi-Hat Open Analog 81		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Pedal Break 1		2							
45	A 1	Tom Analog 80 3			Tom Analog Distortion 3			Tom Analog 90 3			Tom Soft 3									
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open Break		2							
47	B 1	Tom Analog 80 4			Tom Analog Distortion 4			Tom Analog 90 4			Tom Soft 4									
48	C 2	Tom Analog 80 5			Tom Analog Distortion 5			Tom Analog 90 5			Tom Soft 5									
49	C# 2	Cymbal Synth 1			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Heavy									
50	D 2	Tom Analog 80 6			Tom Analog Distortion 6			Tom Analog 90 6			Tom Soft 6									
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy									
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack			Chinese Cymbal			Crash Cymbal Slow Attack			Chinese Cymbal									
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup									
54	F# 2	Tambourine			Tambourine Analog			Tambourine			Tambourine									
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal									
56	G# 2	Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Cowbell			Cowbell									
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy									
58	A# 2	Vibraslap Analog			Vibraslap			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80									
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy									
60	C 3	Bongo H			BD & Hi-Hat Open H			Bongo H			Bongo H									
61	C# 3	Bongo L			BD & Hi-Hat Open L			Bongo L			Bongo L									
62	D 3	Conga H Mute			Metal Noise 2 H			Conga H Mute			Conga H Mute									
63	D# 3	Conga H Open			Metal Noise 2 L			Conga H Open			Conga H Open									
64	E 3	Conga L			Big Drum			Conga L			Conga L									
65	F 3	Metal Analog H			Snare Timber H			Timbale H			BD & Hi-Hat Open									
66	F# 3	Metal Analog L			Snare Timber L			Timbale L			BD & Hi-Hat Open									
67	G 3	Glass Noise H			Glass Noise H			Agogo H			Agogo H									
68	G# 3	Glass Noise L			Glass Noise L			Agogo L			Agogo L									
69	A 3	Cabasa			Cold Stab H			Cabasa			Cabasa									
70	A# 3	Maracas Analog 80			Cold Stab L			Maracas			Maracas									
71	B 3	Tweet			Stab Hard H			Stab Organ H			Hit Brass 1									
72	C 4	Stream			Stab Hard L			Stab Organ L			Kick & Hit									
73	C# 4	Thunder			Scratch 2			Stab Giant H			Scratch 2									
74	D 4	Wind			Scratch Stop 1			Stab Giant L			Scratch Stop 1									
75	D# 4	Claves Analog			Hi Q 1 H			Claves			Claves									
76	E 4	Wood Block H			Hi Q 1 L			Wood Block H			Wood Block H									
77	F 4	Wood Block L			Hi Q 2			Wood Block L			Wood Block L									
78	F# 4	Tambourine Analog			Scratch 1 H			Cuica Mute			Scratch 1 H									
79	G 4	Cowbell Analog 70			Scratch 1 L			Cuica Open			Scratch 1 L									
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3							
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3							
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker 1									
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell									
84	C 5	Wind Chime			Bell Tree			Bell Tree			Turntable Noise		on							

□ : Kein Ton.

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	13				14				15				16			
Kit Type	Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	Jungl Kit	Key off	Alternate assign	D&B Kit	Key off	Alternate assign	Big Kit	Key off	Alternate assign	HipHp Kit	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 5	o		Reverse Snare Hip Rim 1	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o				
13	C# -1	Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Hard	o				
14	D -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Ambience	o		Reverse Tom Soft	o				
15	D# -1	Reverse BD Analog Loose	o		Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD FX Gate	o		Reverse BD Hip Deep	o				
16	E -1	Reverse BD Jungle 1	o		Reverse BD D&B 2	o		Reverse BD Power Gate	o		Reverse BD R&B 1	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Light	o				
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	o		Reverse Roll	o		Reverse Snare Gate 2	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o				
20	G# -1	Reverse Snare Jungle 1	o		Reverse Snare D&B 1	o		Reverse Snare Gate 1	o		Reverse Snare R&B 1	o				
21	A -1	Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	o				
23	B -1	BD Analog Loose			BD Soft			BD Room 2			BD Lo-fi					
24	C 0	BD Jungle 2			BD Hip Deep			BD FX Gate			BD Hip Deep					
25	C# 0	Snare Hip Rim 1			Bongo RX5 H			Side Stick			Snare Hip Rim 4					
26	D 0	Snare Jungle 3			Snare R&B 2			Snare Dry			Snare Hip Rim 2					
27	D# 0	Hand Clap Synth			Snare Timber			Hand Clap Acoustic			Snare Timber					
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1			Snare D&B 3			Snare Gate 2			Snare Hip Rim 3					
29	F 0	Tom Hard 1			Tom Soft 1			Tom Hard 1			Tom Hard 1					
30	F# 0	Hi-Hat Closed Break		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Lo-fi		1			
31	G 0	Tom Hard 2			Tom Soft 2			Tom Hard 2			Tom Hard 2					
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Break 1		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Break 1		1			
33	A 0	Tom Hard 3			Tom Soft 3			Tom Hard 3			Tom Hard 3					
34	A# 0	Hi-Hat Open Break		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Lo-fi		1			
35	B 0	BD Jungle 3			BD D&B 1			BD Room 3			BD R&B 2					
36	C 1	BD Jungle 1			BD D&B 2			BD Power Gate			BD R&B 1					
37	C# 1	Snare Hip Rim 5			Snare Hip Rim 1			Snare Hip Rim 1			Snare Hip Rim 5					
38	D 1	Snare Jungle 1			Snare D&B 1			Snare Gate 1			Snare R&B 1					
39	D# 1	Snare Clap			Noiseburst			Hand Clap Large			Snare Hip Gate					
40	E 1	Snare Jungle 2			Snare D&B 2			Snare Ambience			Snare R&B Rim					
41	F 1	Tom Soft 1			Tom Hard 1			Tom Ambience 1			Tom Soft 1					
42	F# 1	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Closed Tight		2	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Closed R&B		2			
43	G 1	Tom Soft 2			Tom Hard 2			Tom Ambience 2			Tom Soft 2					
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Light		2	Hi-Hat Pedal Break 2		2	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Pedal R&B		2			
45	A 1	Tom Soft 3			Tom Hard 3			Tom Ambience 3			Tom Soft 3					
46	A# 1	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Break		2	Hi-Hat Open Heavy		2	Hi-Hat Open R&B		2			
47	B 1	Tom Soft 4			Tom Hard 4			Tom Ambience 4			Tom Soft 4					
48	C 2	Tom Soft 5			Tom Hard 5			Tom Ambience 5			Tom Soft 5					
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy					
50	D 2	Tom Soft 6			Tom Hard 6			Tom Ambience 6			Tom Soft 6					
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Light					
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal					
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup					
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Tambourine			Tambourine					
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal					
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Cowbell			Cowbell					
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy					
58	A# 2	Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap			Cowbell Analog 80					
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Heavy					
60	C 3	Bongo H			Bongo H			Bongo H			Bongo H					
61	C# 3	Bongo L			Bongo L			Bongo L			Bongo L					
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute					
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open					
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L					
65	F 3	Tabla High			Snare D&B 4			BD & Hi-Hat Open H			BD & Hi-Hat Open H					
66	F# 3	Tabla Open			Reverse Hi-Hat			BD & Hi-Hat Open L			BD & Hi-Hat Open L					
67	G 3	Agogo H			Agogo H			Agogo H			Agogo H					
68	G# 3	Agogo L			Agogo L			Agogo L			Agogo L					
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa					
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas					
71	B 3	Samba Whistle H	o		Sonar H			Samba Whistle H	o		Stab Giant H	o				
72	C 4	Samba Whistle L	o		Sonar L			Samba Whistle L	o		Stab Giant L	o				
73	C# 4	Guiro Short			Vox Bell H			Scratch 2	o		Scratch 2	o				
74	D 4	Guiro Long	o		Vox Bell L			Scratch Stop 1	o		Scratch Stop 1	o				
75	D# 4	Claves			Claves			Claves			Claves					
76	E 4	Wood Block H			Wood Block H			Wood Block H			Noiseburst					
77	F 4	Wood Block L			Wood Block L			Wood Block L			Car Crash	o				
78	F# 4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Scratch 1 H			Scratch 1 H					
79	G 4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Scratch 1 L			Scratch 1 L					
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3			
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3			
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1					
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell					
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Turtable Noise	on				

: Kein Ton.

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.

## 6. Drum Voice Liste

Bank MSB		126				126				126				126			
Bank LSB		0				0				0				0			
Program		17				18				19				20			
Kit Type		Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	Acc. Kit	Key off	Alternate assign	Jazz Kit	Key off	Alternate assign	Brush Kit	Key off	Alternate assign	Percs Kit	Key off	Alternate assign		Key off	Alternate assign	
12	C -1	Reverse Side Stick			Reverse Side Stick			Reverse Snare Hip Rim 5			Reverse Log Drum 2						
13	C# -1	Reverse Tom Soft			Reverse Tom Brush			Reverse Tom Soft			Reverse Djembe Open						
14	D -1	Reverse Tom Dry			Reverse Tom Soft			Reverse Tom Brush			Reverse Tabla Open						
15	D# -1	Reverse BD Dry Hard			Reverse BD Room 2			Reverse BD Room 2			Reverse Surdo Open						
16	E -1	Reverse BD Room 2			Reverse BD Dry Hard			Reverse BD Dry Hard			Digeridoo 3 Short						
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light			Reverse Crash Cymbal Light			Reverse Crash Cymbal Light			Digeridoo 3 Long						
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy			Reverse Ride Cymbal Loop			Reverse Ride Cymbal Heavy			Gong 1						
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2			Brush Swirl			Brush Swirl Short			Digeridoo 2						
20	G# -1	Reverse Snare Mid Room			Reverse Snare Piccolo 1			Reverse Brush Slap			Side Stick						
21	A -1	Snare Roll			Snare Roll			Brush Swirl Long			Digeridoo 1						
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Heavy			Reverse Hi-Hat Open Light			Reverse Hi-Hat Open Light			Sticks						
23	B -1	BD Dry			BD Soft			BD Soft			Big Drum						
24	C 0	BD Dry Hard			BD Room 2			BD Room 2			Surdo Open				5		
25	C# 0	Side Stick			Finger Snap			Snare Hip Rim 4			Castanet						
26	D 0	Snare Piccolo 1			Brush Slap			Brush Slap Soft			Surdo Mute				5		
27	D# 0	Hand Clap Acoustic			Hand Clap Acoustic			Hand Clap Acoustic			Hand Clap Large						
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1			Brush Tap			Brush Tap Soft			Djembe Mute						
29	F 0	Tom Soft 1			Tom Brush 1			Tom Soft 1			Djembe Open L						
30	F# 0	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Triangle Mute				1		
31	G 0	Tom Soft 2			Tom Brush 2			Tom Soft 2			Djembe Open H						
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Triangle Open Short				1		
33	A 0	Tom Soft 3			Tom Brush 3			Tom Soft 3			Djembe Edge						
34	A# 0	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Triangle Open				1		
35	B 0	BD Room 1			BD Dry			BD Dry			Taiko Drum						
36	C 1	BD Room 2			BD Dry Hard			BD Dry Hard			Feet 1						
37	C# 1	Snare Hip Rim 1			Side Stick			Snare Hip Rim 5			Log Drum 2						
38	D 1	Snare Mid Room			Snare Piccolo 1			Brush Slap			Shekere 3						
39	D# 1	Hand Clap Large			Hand Clap Small			Hand Clap Small			Shekere 2						
40	E 1	Snare Break Rim			Snare Piccolo Rim 1			Brush Tap			Shekere 1				0		
41	F 1	Tom Dry 1			Tom Soft 1			Tom Brush 1			Tabla Open						
42	F# 1	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Closed Light Brush		2	Maracas Analog 80						
43	G 1	Tom Dry 2			Tom Soft 2			Tom Brush 2			Tabla Mute						
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Heavy		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Shaker Analog						
45	A 1	Tom Dry 3			Tom Soft 3			Tom Brush 3			Tabla High						
46	A# 1	Hi-Hat Open Heavy		2	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Light Brush		2	Cabasa						
47	B 1	Tom Dry 4			Tom Soft 4			Tom Brush 4			Udu Low						
48	C 2	Tom Dry 5			Tom Soft 5			Tom Brush 5			Udu High						
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light Brush			Finger Cymbal 1						
50	D 2	Tom Dry 6			Tom Soft 6			Tom Brush 6			Udu Finger						
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy Brush			Berimbau 2				2		
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal Brush			Gong 2						
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup Brush			Berimbau 1				2		
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Tambourine			Tambourine						
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal Brush			Gong 3						
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Cowbell			Cowbell						
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy Brush			Wind Chime						
58	A# 2	Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap						
59	B 2	Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Light Brush			Finger Cymbal 2						
60	C 3	Bongo H			Bongo H			Bongo H			Bongo H						
61	C# 3	Bongo L			Bongo L			Bongo L			Bongo L						
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute						
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open						
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L						
65	F 3	Timbale H			Timbale H			Timbale H			Timbale H						
66	F# 3	Timbale L			Timbale L			Timbale L			Timbale L						
67	G 3	Agogo H			Agogo H			Agogo H			Agogo H						
68	G# 3	Agogo L			Agogo L			Agogo L			Agogo L						
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa						
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas						
71	B 3	Samba Whistle H		0	Samba Whistle H		0	Samba Whistle H		0	Samba Whistle H				0		
72	C 4	Samba Whistle L		0	Samba Whistle L		0	Samba Whistle L		0	Samba Whistle L				0		
73	C# 4	Guero Short			Guero Short			Guero Short			Guero Short						
74	D 4	Guero Long		0	Guero Long		0	Guero Long		0	Guero Long				0		
75	D# 4	Claves			Claves			Claves			Claves						
76	E 4	Wood Block H			Wood Block			Wood Block H			Wood Block H						
77	F 4	Wood Block L			Wood Block			Wood Block L			Wood Block L						
78	F# 4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Cuica Mute				4		
79	G 4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Cuica Open				4		
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute				3		
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open				3		
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1						
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell						
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree						

□ : Kein Ton.

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	47				48				49				50			
Kit Type	Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	RX Kit	Key off	Alternate assign	Elect Kit	Key off	Alternate assign	Hous Kit2	Key off	Alternate assign	Hip Kit2	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick RX5	o		Reverse Hi Blip	o		Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick RX5	o				
13	C# -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse BD Analog 83	o				
14	D -1	Reverse Tom RX5	o		Reverse Tom SFX	o		Reverse Snare Synth 2	o		Reverse Tom Soft	o				
15	D# -1	Reverse BD Room 1	o		Reverse BD Power Gate	o		Reverse Low Noise	o		Turntable Noise	o				
16	E -1	Reverse BD RX5 1	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 92	o		Reverse BD Hip Deep	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Synth Cymbal	o		Reverse Crash Cymbal Light	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Cymbal Loop	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o				
19	G -1	Reverse Snare Mid Room	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o		Reverse Snare Analog 91	o		Reverse Roll	o				
20	G# -1	Reverse Snare RX5 1	o		Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare Analog DM	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o				
21	A -1	Snare Roll	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Snare Roll FX	o		Snare Roll Break					
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open RX5	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 80			Reverse Hi-Hat Closed 90	o		Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	o				
23	B -1	BD Soft			BD Power Gate			BD Analog 91			BD Analog 81					
24	C 0	BD Room 1			BD RX5 1			BD Analog 92			BD Analog 83					
25	C# 0	Snare Hip Rim 4			Hi Blip			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 80					
26	D 0	Snare Dry			Snare Analog 95			Snare Analog DM			Snare Analog 83					
27	D# 0	Hand Clap Small			Hand Clap RX5			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Analog 80					
28	E 0	Snare Mid Room			Snare Hip Rim 3			Snare Analog 91			Snare Synth 2					
29	F 0	Tom Soft 1			Tom Synth 1 1			Tom Analog 90 1			Tom Synth 2 1					
30	F# 0	Hi-Hat Half RX7		1	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Analog 80		1	Hi-Hat Closed Tek		1			
31	G 0	Tom Soft 2			Tom Synth 1 2			Tom Analog 90 2			Tom Synth 2 2					
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Open Analog DM		1	Hi-Hat Open Analog 80		1			
33	A 0	Tom Soft 3			Tom Synth 1 3			Tom Analog 90 3			Tom Synth 2 3					
34	A# 0	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Synth 2		1	Hi-Hat Open Analog 80		1	Hi-Hat Open Tek		1			
35	B 0	BD RX5 2			BD Analog Blip 1			BD Analog 90			BD Break Deep					
36	C 1	BD RX5 1			BD Analog 81			BD Analog Hard 2			BD Hip Deep					
37	C# 1	Side Stick RX5			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 90			Side Stick RX5					
38	D 1	Snare RX5 1			Snare Analog 82			Snare Wood			Snare Analog 93					
39	D# 1	Hand Clap RX5			Hand Clap Analog 80			Noiseburst			Hand Clap Small					
40	E 1	Snare RX5 2			Hand Clap Electro			Zap 1			Snare Break Lo-fi 3					
41	F 1	Tom RX5 1			Tom SFX 1			Tom Electro 2 1			Tom Soft 1					
42	F# 1	Hi-Hat Closed RX5		2	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed Break		2			
43	G 1	Tom RX5 2			Tom SFX 2			Tom Electro 2 2			Tom Soft 2					
44	G# 1	Hi-Hat Open RX5 1		2	Hi-Hat Open Analog 81		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Pedal Break 1		2			
45	A 1	Tom RX5 3			Tom SFX 3			Tom Electro 2 3			Tom Soft 3					
46	A# 1	Hi-Hat Open RX5 2		2	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2			
47	B 1	Tom RX5 4			Tom SFX 4			Tom Electro 2 4			Tom Soft 4					
48	C 2	Tom RX5 5			Tom SFX 5			Tom Electro 2 5			Tom Soft 5					
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Heavy					
50	D 2	Tom RX5 6			Tom SFX 6			Tom Electro 2 6			Tom Soft 6					
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy					
52	E 2	Chinese Cymbal			Crash Cymbal Slow Attack			Cymbal Synth 1			Chinese Cymbal					
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup					
54	F# 2	Tambourine RX5			Tambourine SFX			Tambourine			Tambourine RX5					
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Crash Analog 80			Splash Cymbal					
56	G# 2	Cowbell RX11			Side Stick FX			Cowbell			Cowbell RX11					
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light					
58	A# 2	Vibraslap			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80					
59	B 2	Ride Cymbal Light			Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy					
60	C 3	Bongo RX5 H			Bongo Analog H			Bongo H			Bongo H					
61	C# 3	Bongo RX5 L			Bongo Analog L			Bongo L			Bongo L					
62	D 3	Conga H Mute			Conga Analog H			Conga H Mute			Conga H Mute					
63	D# 3	Conga H Open			Conga Analog H			Conga H Open			Conga H Open					
64	E 3	Conga L			Conga Analog L			Conga L			Conga L					
65	F 3	Timbale H			Noise FX		o	Tom Synth 1 H			Hit Brass 2					
66	F# 3	Timbale L			Telephone FX			Tom Synth 1 L			Hit Guitar					
67	G 3	Agogo RX5 H			Metal Noise 1 H			Synth Click			Agogo H					
68	G# 3	Agogo RX5 L			Metal Noise 1 L			Side Stick FX			Agogo L					
69	A 3	Shaker RX11			Hi-Hat Open Lo-fi			Cabasa			Cabasa					
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas Analog 80					
71	B 3	Samba Whistle H	o		Zap 1	o		Vox Drum 1 L	o		Hit EP L	o				
72	C 4	Samba Whistle L	o		Zap 2	o		Vox Drum 1 H	o		Hit EP H	o				
73	C# 4	Guiro Short			Zoom			Tambourine Analog			Scratch Spin					
74	D 4	Guiro Long	o		Reverse Synth Cymbal			Guiro Analog DM	o		Scratch Stop 2	o				
75	D# 4	Claves			Hi Q 1 H			Claves Analog			Claves Analog					
76	E 4	Wood Block H			Hi Q 1 L			Tambourine RX5			Door Squeak		o			
77	F 4	Wood Block L			Hi Q 2			Cowbell RX11			Hit Brass 3		o			
78	F# 4	Cuica Mute		4	Hit Hammer			Shaker RX11			Scratch BD F					
79	G 4	Cuica Open		4	Hit Orchestra			V Percussion	o		Scratch BD B		o			
80	G# 4	Triangle Mute		3	Hi-Hat Closed SE		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3			
81	A 4	Triangle Open		3	Hi-Hat Open SE		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3			
82	A# 4	Shaker 1			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog					
83	B 4	Jingle Bell			FX Metal			Jingle Bell			Tambourine Low					
84	C 5	Bell Tree			Wind Chime FX			Wind Chime FX			Wind Chime					

□ : Kein Ton.

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.

## 6. Drum Voice Liste

Bank MSB		126			126			126			127		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		51			52			53			1		
Kit Type		Trigger			Trigger			Trigger			Trigger		
Note#	Note	R&B Kit	Key off	Alternate assign	Smooth Kit	Key off	Alternate assign	Human Kit	Key off	Alternate assign	GM-Stand Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 6	o		Reverse Side Stick Electro	o		Reverse Vox Go!	o				
13	C# -1	Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Vox Buh!	o				
14	D -1	Reverse BD Analog 83	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse BD Human	o				
15	D# -1	Turntable Noise	o		Turntable Noise	o		Reverse Vox Muh!	o				
16	E -1	Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse Vox Buh!	o				
17	F -1	Udu FX	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Noiseburst	o				
18	F# -1	Reverse Cymbal Loop	o		Car Crash	o		Reverse Vox Whoa!	o				
19	G -1	Reverse Snare FX Gate	o		Reverse Snare Analog 95	o		Reverse Vox Hit	o				
20	G# -1	Reverse Snare Hip Rim 3	o		Reverse Snare Analog 94	o		Reverse Vox Buh!	o				
21	A -1	Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Reverse Snare Hip FX H	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Tek	o		Reverse Hi-Hat Pedal Light	o	2	Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	o				
23	B -1	BD Analog 83			BD Analog 80			Vox Muh!			Seq Click L		
24	C 0	BD Analog 82			BD Analog 70 L			BD Human			Seq Click H		
25	C# 0	Finger Snap			Finger Snap			Scratch Vox 1 F			Brush Tap		
26	D 0	Side Stick Electro			Snare Analog 81			Vox Hit			Brush Swirl	o	
27	D# 0	Hand Clap Synth			Hand Clap Analog 80			Scratch Vox 1 B			Brush Slap		
28	E 0	Snare Analog Gate			Snare Analog 80			Vox Tah!			Brush Tap Swirl	o	
29	F 0	Tom Synth 1 1			Tom Analog 80 1			Vox Buh! 1			Snare Roll	o	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Tek		1	Hi-Hat Closed Analog 81		1	Scratch Vox 2 F		1	Castanet		
31	G 0	Tom Synth 1 2			Tom Analog 80 2			Vox Buh! 2			Snare Piccolo 1		
32	G# 0	Hi-Hat Open Tek 1		1	Hi-Hat Closed Analog DM		1	Scratch Vox 2 B		1	Sticks		
33	A 0	Tom Synth 1 3			Tom Analog 80 3			Vox Buh! 3			BD Soft		
34	A# 0	Hi-Hat Open Tek 2		1	Hi-Hat Open Analog 81		1	Hi-Hat Open Tek		1	Snare Mid Rim		
35	B 0	BD Soft			BD Analog 70			BD Human Deep			BD Dry		
36	C 1	BD Analog Rubber 1			BD Analog 90			Vox Buh!			BD Dry Hard		
37	C# 1	Snare Hip Rim 7			Side Stick Electro			Vox Go!			Side Stick		
38	D 1	Snare Hip Rim 3			Snare Analog 94			Vox Buh!			Snare Mid Room		
39	D# 1	Hand Clap Small			Hand Clap Small			Snare Hip FX H			Hand Clap Small		
40	E 1	Snare FX Gate			Snare Analog 95			Snare Hip Rezo			Snare Piccolo Rim 1		
41	F 1	Tom Analog 81 1			Tom Soft 1			Tom Human 1			Tom Dry 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2	Hi-Hat Closed Light		1
43	G 1	Tom Analog 81 2			Tom Soft 2			Tom Human 2			Tom Dry 2		
44	G# 1	Hi-Hat Closed Analog 70		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Scratch Vox 2 B		2	Hi-Hat Pedal Light		1
45	A 1	Tom Analog 81 3			Tom Soft 3			Tom Human 3			Tom Dry 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2	Hi-Hat Open Light		1
47	B 1	Tom Analog 81 4			Tom Soft 4			Tom Human 4			Tom Dry 4		
48	C 2	Tom Analog 81 5			Tom Soft 5			Tom Human 5			Tom Dry 5		
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Heavy			Noiseburst			Crash Cymbal Light		
50	D 2	Tom Analog 81 6			Tom Soft 6			Tom Human 6			Tom Dry 6		
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy			Vox Whoa!			Ride Cymbal Heavy		
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Vox Hit			Chinese Cymbal		
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Vox Go!			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Scratch SD B			Tambourine		
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Vox Ahhh!			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Vox Drum 1			Cowbell		
57	A 2	Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Light			Cymbal Synth 2			Crash Cymbal Heavy		
58	A# 2	Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Vox Drum 2			Vibraslap		
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal 90			Vocd Ahh			Ride Cymbal Light		
60	C 3	Bongo H			Bongo Analog H			Bongo H			Bongo H		
61	C# 3	Bongo L			Bongo Analog L			Bongo L			Bongo L		
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute		
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open		
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L		
65	F 3	Synth Bubble H			Scratch Vox 1 F			Vox Yo!			Timbale H		
66	F# 3	Synth Bubble L			Scratch Vox 1 B			Vox Huh!			Timbale L		
67	G 3	Agogo H			Metal Analog H			Agogo H			Agogo H		
68	G# 3	Agogo L			Metal Analog L			Agogo L			Agogo L		
69	A 3	Shaker Analog			Cabasa			Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas		
71	B 3	Vox Drum 1 H	o		Hit EP L	o		Reverse Vox Whoa!	o		Samba Whistle H	o	
72	C 4	Vox Drum 1 L	o		Hit EP H	o		Reverse Vox Muh!	o		Samba Whistle L	o	
73	C# 4	Hi Q 1	o		Vox Pad L	o		Scratch 2	o		Guiro Short		
74	D 4	Hi Q 2	o		Vox Pad H	o		Scratch Stop 1	o		Guiro Long	o	
75	D# 4	Claves Analog			Claves Analog			Reverse Scratch Stop 1			Claves		
76	E 4	Vibraslap Synth			Hand Clap Electro			Scratch 4 B			Wood Block H		
77	F 4	Scratch Spin	o		Scratch Stop 2	o		Reverse Scratch Stop 2	o		Wood Block L		
78	F# 4	Scratch 3 B	o		Finger Cymbal	o		Scratch 1 H	o		Caica Mute		
79	G 4	Scratch 3 F	o		Vibraslap	o		Scratch 1 L	o		Caica Open		
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		2
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		2
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1		
83	B 4	Tambourine			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Wind Chime FX			Wind Chime			Turntable Noise	o		Bell Tree		

[ ] : Kein Ton.

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.



## Note Ein/Aus Typ

Bank MSB		126				126				126				126			
Bank LSB		0				0				0				0			
Program		27				28				29				30			
Kit Type		Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	AnlgKt1N	Key off	Alternate assign	AnlgKt2N	Key off	Alternate assign	RhBoxKtN	Key off	Alternate assign	SynthKtN	Key off	Alternate assign				
12	C -1	Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick Analog 80	o		Reverse Side Stick Analog 70	o		Reverse Side Stick Electro	o					
13	C# -1	Reverse Tom Analog Distortion	o		Reverse Tom Analog 80 H	o		Reverse Tom Analog 80 H	o		Reverse Tom Synth 1	o					
14	D -1	Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Analog 80 L	o		Reverse Tom Analog 80 L	o		Reverse Tom Electro	o					
15	D# -1	Reverse BD Analog Rubber 2	o		Reverse BD Analog 83	o		Reverse BD Analog 81	o		Reverse BD FX Gate	o					
16	E -1	Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 70	o		Reverse BD Electro	o					
17	F -1	Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Analog 80	o		Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Cymbal Synth 1	o					
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Cymbal Synth 2	o		Reverse Ride Cymbal 90	o					
19	G -1	Reverse Snare Analog Gate	o		Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare FM	o		Reverse Snare Gate 1	o					
20	G# -1	Reverse Snare Analog 90	o		Reverse Snare Analog 81	o		Reverse Snare Analog 70	o		Reverse Snare Synth 1	o					
21	A -1	Reverse Hand Clap Analog 90	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Reverse Snare Clap	o		Reverse Hand Clap Electro	o					
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open 90	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	o		Reverse Hi-Hat Open Synth	o					
23	B -1	BD Analog Tight	o		BD Analog 83	o		BD Analog 80	o		BD FX Gate	o					
24	C 0	BD Analog Rubber 2	o		BD Analog 80 Long	o		BD Analog 80 Long	o		BD Analog Blip 1	o					
25	C# 0	Finger Snap	o		Finger Snap	o		Finger Snap	o		Synth Click	o					
26	D 0	Snare Analog 94	o		Snare Analog 83	o		Snare FM	o		Snare Electro	o					
27	D# 0	Hand Clap Analog 80	o		Snare Clap	o		Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Electro	o					
28	E 0	Snare Analog Gate	o		Snare Analog 82	o		Side Stick FM	o		Snare Gate 1	o					
29	F 0	Tom Analog Distortion 1	o		Tom Analog 80 H1	o		Tom Analog 80 H1	o		Tom Synth 1 1	o					
30	F# 0	Hi-Hat Closed 90 H	o		Hi-Hat Closed Analog 80 1	o		Hi-Hat Closed Analog DM	o		Hi-Hat Closed SE	o					
31	G 0	Tom Analog Distortion 2	o		Tom Analog 80 H2	o		Tom Analog 80 H2	o		Tom Synth 1 2	o					
32	G# 0	Hi-Hat Open 90 H1	o		Hi-Hat Open Analog 80 2	o		Hi-Hat Open Analog DM 1	o		Hi-Hat Open SE 1	o					
33	A 0	Tom Analog Distortion 3	o		Tom Analog 80 H3	o		Tom Analog 80 H3	o		Tom Synth 1 3	o					
34	A# 0	Hi-Hat Open 90 H2	o		Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open Analog DM 2	o		Hi-Hat Open SE 1	o					
35	B 0	BD Analog 91	o		BD Analog 82	o		BD Analog 70 L	o		BD Electro	o					
36	C 1	BD Analog 90	o		BD Analog 80	o		BD Analog 70	o		BD Synth 1	o					
37	C# 1	Side Stick Analog 90	o		Side Stick Analog 80	o		Side Stick Analog 70	o		Side Stick Electro	o					
38	D 1	Snare Analog 90	o		Snare Analog 81	o		Snare Analog 70	o		Snare Synth 1	o					
39	D# 1	Hand Clap Analog 90	o		Hand Clap Analog 80	o		Snare Clap	o		Hand Clap Synth	o					
40	E 1	Snare Analog 91	o		Snare Analog 80	o		Snare Analog DM	o		Snare Synth 2	o					
41	F 1	Tom Analog 90 1	o		Tom Analog 80 1	o		Tom Analog 80 1	o		Tom Electro 1 1	o					
42	F# 1	Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Closed Analog 81 1	o		Hi-Hat Closed Analog 70	o		Hi-Hat Closed Synth	o					
43	G 1	Tom Analog 90 2	o		Tom Analog 80 2	o		Tom Analog 80 2	o		Tom Electro 1 2	o					
44	G# 1	Hi-Hat Open 90 1	o		Hi-Hat Open Analog 81 2	o		Hi-Hat Open Analog 70 1	o		Hi-Hat Open Synth 1	o					
45	A 1	Tom Analog 90 3	o		Tom Analog 80 3	o		Tom Analog 80 3	o		Tom Electro 1 3	o					
46	A# 1	Hi-Hat Open 90 2	o		Hi-Hat Open Analog 81	o		Hi-Hat Open Analog 70 2	o		Hi-Hat Open Synth 1	o					
47	B 1	Tom Analog 90 4	o		Tom Analog 80 4	o		Tom Analog 80 4	o		Tom Electro 1 4	o					
48	C 2	Tom Analog 90 5	o		Tom Analog 80 5	o		Tom Analog 80 5	o		Tom Electro 1 5	o					
49	C# 2	Crash Cymbal 90	o		Crash Analog 80	o		Cymbal Synth 1	o		Cymbal Synth 1	o					
50	D 2	Tom Analog 90 6	o		Tom Analog 80 6	o		Tom Analog 80 6	o		Tom Electro 1 6	o					
51	D# 2	Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o					
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Cymbal Synth 2	o		Cymbal Synth 3	o					
53	F 2	Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o					
54	F# 2	Tambourine RX5	o		Tambourine Analog	o		Tambourine Analog	o		Tambourine Analog	o					
55	G 2	Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o					
56	G# 2	Cowbell	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 70	o		Cowbell Analog 70	o					
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o					
58	A# 2	Cowbell Analog 80	o		Vibraslap Synth	o		Vibraslap Analog	o		Vibraslap Synth	o					
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o					
60	C 3	Bongo RX5 H	o		Bongo Analog H	o		Bongo Analog H	o		Bongo Analog H	o					
61	C# 3	Bongo RX5 L	o		Bongo Analog L	o		Bongo Analog L	o		Bongo Analog L	o					
62	D 3	Conga H Mute	o		Conga Analog H	o		Conga Analog H	o		Conga Analog H	o					
63	D# 3	Conga H Open	o		Conga Analog M	o		Conga Analog M	o		Conga Analog M	o					
64	E 3	Conga L	o		Conga Analog L	o		Conga Analog L	o		Conga Analog L	o					
65	F 3	Timbale H	o		Metal Analog H	o		Metal Analog H	o		Metal Analog H	o					
66	F# 3	Timbale L	o		Metal Analog L	o		Metal Analog L	o		Metal Analog L	o					
67	G 3	Agogo RX5 H	o		Glass Noise H	o		Glass Noise H	o		Glass Noise H	o					
68	G# 3	Agogo RX5 L	o		Glass Noise L	o		Glass Noise L	o		Glass Noise L	o					
69	A 3	Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o					
70	A# 3	Maracas	o		Maracas Analog 80	o		Maracas Analog 70	o		Maracas Analog 80	o					
71	B 3	SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o					
72	C 4	SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o					
73	C# 4	Scratch 2	o		Guiro Analog DM H	o		Guiro Analog 70	o		Guiro Analog DM H	o					
74	D 4	Scratch Stop 1	o		Guiro Analog DM L	o		Guiro Analog DM	o		Guiro Analog DM L	o					
75	D# 4	Hi Q 1 H	o		Claves Analog	o		Claves Analog	o		Hi Q 1 H	o					
76	E 4	Hi Q 1 L	o		Hi Q 1	o		Hi Q 1	o		Hi Q 1 L	o					
77	F 4	Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o					
78	F# 4	Scratch 1 H	o		Scratch 1	o		Scratch 1 H	o		Scratch 1 H	o					
79	G 4	Scratch 1 L	o		Scratch 1	o		Scratch 1 L	o		Scratch 1 L	o					
80	G# 4	Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o					
81	A 4	Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o					
82	A# 4	Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o					
83	B 4	Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o					
84	C 5	Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o					

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.  
Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

## 6. Drum Voice Liste

Bank MSB				126				126				126				126			
Bank LSB				0				0				0				0			
Program				31				32				33				34			
Kit Type				Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	SEKitN	Key off	Alternate assign	PsychKitN	Key off	Alternate assign	AcidKitN	Key off	Alternate assign	TeknoKitN	Key off	Alternate assign	TeknoKitN	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick FX	o		Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Side Stick Analog 80	o		Reverse Side Stick Analog 80	o				
13	C# -1	Reverse BD Synth 2	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Analog 90	o				
14	D -1	Reverse Tom SFX	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Tom Analog 80	o				
15	D# -1	Reverse Big Drum	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD RX5 2	o		Reverse BD Analog Distortion 4	o		Reverse BD Analog Distortion 4	o				
16	E -1	Reverse BD Hammer	o		Reverse BD Analog Hard 2	o		Reverse BD Analog 92	o		Reverse BD Analog Rubber 1	o		Reverse BD Analog Rubber 1	o				
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Analog 80	o		Reverse Crash Analog 80	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o				
19	G -1	Reverse Metal Noise 2	o		Reverse Snare Piccolo Rim 1	o		Reverse Snare Jungle 3	o		Reverse Snare Analog 95	o		Reverse Snare Analog 95	o				
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	o		Reverse Snare Analog 91	o		Reverse Snare Analog 93	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o				
21	A -1	Reverse FX Metal	o		Snare Roll	o		Reverse Hand Clap Small	o		Reverse Hand Clap Synth	o		Reverse Hand Clap Synth	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open RX5	o		Reverse Hi-Hat Open Tek	o		Reverse Hi-Hat Open Tek	o				
23	B -1	Big Drum	o		BD Analog Blip 2	o		BD Analog 91	o		BD Analog Distortion 4	o		BD Analog Distortion 4	o				
24	C 0	Punch	o		BD Analog 90	o		BD RX5 2	o		BD Analog Deep	o		BD Analog Deep	o				
25	C# 0	Side Stick FX	o		Log Drum 3	o		Side Stick	o		Side Stick Analog 90	o		Side Stick Analog 90	o				
26	D 0	Metal Noise 2	o		Snare Mid Rim	o		Snare Jungle 3	o		Snare Analog 95	o		Snare Analog 95	o				
27	D# 0	Hand Clap Synth	o		Snare Ambience	o		Hand Clap Small	o		Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Analog 80	o				
28	E 0	Snare Synth 3	o		Snare Piccolo Rim 2	o		Snare Analog 80	o		Snare Analog 92	o		Snare Analog 92	o				
29	F 0	Tom Synth 3 1	o		Tom Synth 1 1	o		Tom Analog 80 1	o		Tom Analog 90 1	o		Tom Analog 90 1	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth	o		Hi-Hat Closed Heavy 1	o		Hi-Hat Closed RX5	o		Hi-Hat Closed Tek	o		Hi-Hat Closed Tek	o				
31	G 0	Tom Synth 3 2	o		Tom Synth 1 2	o		Tom Analog 80 2	o		Tom Analog 90 2	o		Tom Analog 90 2	o				
32	G# 0	Hi-Hat Open Synth 1	o		Hi-Hat Closed Heavy 2	o		Hi-Hat Open RX5 1	o		Hi-Hat Open Tek 1	o		Hi-Hat Open Tek 1	o				
33	A 0	Tom Synth 3 3	o		Tom Synth 1 3	o		Tom Analog 80 3	o		Tom Analog 90 3	o		Tom Analog 90 3	o				
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth 1	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open RX5 2	o		Hi-Hat Open Tek 2	o		Hi-Hat Open Tek 2	o				
35	B 0	Door Slam	o		BD Analog Blip 1	o		BD Analog 80	o		BD Analog Loose	o		BD Analog Loose	o				
36	C 1	BD Hammer	o		BD Analog Hard 2	o		BD Analog 92	o		BD Analog Rubber 1	o		BD Analog Rubber 1	o				
37	C# 1	FX Metal	o		Side Stick Analog 90	o		Side Stick Analog 90	o		Side Stick Analog 80	o		Side Stick Analog 80	o				
38	D 1	Snare Hammer	o		Snare Analog 91	o		Snare Analog 93	o		Snare Break Lo-fi 3	o		Snare Break Lo-fi 3	o				
39	D# 1	Metal Noise 1	o		Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Synth	o		Hand Clap Synth	o				
40	E 1	Snare Synth 4	o		Snare Analog Gate	o		Snare Analog 91	o		Snare FX Noise	o		Snare FX Noise	o				
41	F 1	Tom SFX 1	o		Tom Hard 1	o		Tom Analog 90 1	o		Tom Analog 80 1	o		Tom Analog 80 1	o				
42	F# 1	Hi-Hat Closed SE	o		Hi-Hat Closed Analog 81	o		Hi-Hat Closed Analog 81	o		Hi-Hat Closed Lo-fi	o		Hi-Hat Closed Lo-fi	o				
43	G 1	Tom SFX 2	o		Tom Hard 2	o		Tom Analog 90 2	o		Tom Analog 80 2	o		Tom Analog 80 2	o				
44	G# 1	Hi-Hat Open SE 1	o		Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o				
45	A 1	Tom SFX 3	o		Tom Hard 3	o		Tom Analog 90 3	o		Tom Analog 80 3	o		Tom Analog 80 3	o				
46	A# 1	Hi-Hat Open SE 1	o		Hi-Hat Open 90	o		Hi-Hat Open 90	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o				
47	B 1	Tom SFX 4	o		Tom Hard 4	o		Tom Analog 90 4	o		Tom Analog 80 4	o		Tom Analog 80 4	o				
48	C 2	Tom SFX 5	o		Tom Hard 5	o		Tom Analog 90 5	o		Tom Analog 80 5	o		Tom Analog 80 5	o				
49	C# 2	Cymbal Synth 1	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Analog 80	o		Crash Analog 80	o				
50	D 2	Tom SFX 6	o		Tom Hard 6	o		Tom Analog 90 6	o		Tom Analog 80 6	o		Tom Analog 80 6	o				
51	D# 2	Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o				
52	E 2	Reverse Synth Cymbal	o		Gong	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Crash Cymbal Slow Attack	o				
53	F 2	Metal Noise 2	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o				
54	F# 2	Tambourine Analog	o		Tambourine	o		Tambourine	o		Tambourine Analog	o		Tambourine Analog	o				
55	G 2	Gunshot	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o				
56	G# 2	Cowbell Analog 70	o		Cowbell	o		Cowbell	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o				
57	A 2	Bomb	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal 90	o				
58	A# 2	Vibraslap Analog	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o		Vibraslap Synth	o		Vibraslap Synth	o				
59	B 2	Cymbal Synth 1	o		Ride Cymbal Heavy	o		Cymbal Synth 1	o		Cymbal Synth 1	o		Cymbal Synth 1	o				
60	C 3	Bongo Analog H	o		Bongo H	o		Bongo RX5 H	o		Bongo Analog H	o		Bongo Analog H	o				
61	C# 3	Bongo Analog L	o		Bongo L	o		Bongo RX5 L	o		Bongo Analog L	o		Bongo Analog L	o				
62	D 3	Conga Analog H	o		Djembe Mute	o		Conga H Mute	o		Conga Analog H	o		Conga Analog H	o				
63	D# 3	Conga Analog M	o		Djembe Edge	o		Conga H Open	o		Conga Analog M	o		Conga Analog M	o				
64	E 3	Conga Analog L	o		Djembe Open	o		Conga L	o		Conga Analog L	o		Conga Analog L	o				
65	F 3	Zoom H	o		Tabla High	o		Timbale H	o		Metal Analog H	o		Metal Analog H	o				
66	F# 3	Zoom L	o		Tabla Open	o		Timbale L	o		Metal Analog L	o		Metal Analog L	o				
67	G 3	Glass Noise H	o		Udu Finger	o		Agogo RX5 H	o		Glass Noise H	o		Glass Noise H	o				
68	G# 3	Glass Noise L	o		Udu High	o		Agogo RX5 L	o		Glass Noise L	o		Glass Noise L	o				
69	A 3	Hand Clap Synth	o		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o		Maracas Analog 80	o		Maracas Analog 80	o				
71	B 3	SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o				
72	C 4	SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o				
73	C# 4	Scratch 2	o		Guitar Power Chord L	o		Scratch 2	o		Guiro Analog DM H	o		Guiro Analog DM H	o				
74	D 4	Scratch Stop 1	o		Guitar Power Chord H	o		Scratch Stop 1	o		Guiro Analog DM L	o		Guiro Analog DM L	o				
75	D# 4	Hi Q 1 H	o		Hi Q 1 H	o		Hi Q 1 H	o		Hi Q 1 H	o		Hi Q 1 H	o				
76	E 4	Hi Q 1 L	o		Hi Q 1 L	o		Hi Q 1 L	o		Hi Q 1 L	o		Hi Q 1 L	o				
77	F 4	Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o				
78	F# 4	Scratch 1 H	o		Digeridoo 1	o		Scratch 1 H	o		Scratch 1 H	o		Scratch 1 H	o				
79	G 4	Scratch 1 L	o		Digeridoo 2	o		Scratch 1 L	o		Scratch 1 L	o		Scratch 1 L	o				
80	G# 4	Hi-Hat Closed SE	o		Digeridoo 3	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Hi-Hat Open SE	o		Finger Cymbal	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o				
83	B 4	Vibraslap Synth	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Tape Rewind	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o				

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.  
Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	35				36				37				38			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	AmbntKitN	Key off	Alternate assign	HardKitN	Key off	Alternate assign	HousKit1N	Key off	Alternate assign	BreakKitN	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Hi Q 1	o		Reverse Snare Wood	o		Reverse Finger Snap	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o				
13	C# -1	Reverse Tom Brush	o		Reverse Tom Industrial	o		Reverse Tom RX5	o		Reverse Tom RX5	o				
14	D -1	Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Tom Analog Distortion	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Soft	o				
15	D# -1	Reverse BD Analog Blip 1	o		Reverse Ripper	o		Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD Break Deep	o				
16	E -1	Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog Distortion 1	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD Break Lo-fi 1	o				
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o				
19	G -1	Reverse Brush Slap	o		Reverse Snare Gate 2	o		Reverse Snare Hip FX L	o		Reverse Snare Dry Rim	o				
20	G# -1	Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare Analog Distortion	o		Reverse Snare Analog 90	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o				
21	A -1	Brush Swirl	o		Reverse Noiseburst	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Snare Roll Break	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Analog 80	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open 90	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o				
23	B -1	BD Analog 80 H	o		Ripper	o		BD Hip Deep	o		BD Soft	o				
24	C 0	BD Analog Blip 1	o		BD Analog Distortion 3	o		BD Analog 93	o		BD Break Deep	o				
25	C# 0	Hi Q 2	o		Snare Wood	o		Finger Snap	o		Snare Hip Rim 5	o				
26	D 0	Brush Slap	o		Snare Gate 1	o		Snare Analog 95	o		Snare Break Lo-fi 3	o				
27	D# 0	Hi Q 1	o		Sword	o		Hand Clap Acoustic	o		Snare FX Noise	o				
28	E 0	Snare Analog 70	o		Snare Gate 2	o		Snare Hip FX L	o		Snare Dry Rim	o				
29	F 0	Tom Brush 1	o		Tom Industrial 1	o		Tom RX5 1	o		Tom RX5 1	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Heavy	o				
31	G 0	Tom Brush 2	o		Tom Industrial 2	o		Tom RX5 2	o		Tom RX5 2	o				
32	G# 0	Hi-Hat Closed SE	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o				
33	A 0	Tom Brush 3	o		Tom Industrial 3	o		Tom RX5 3	o		Tom RX5 3	o				
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Heavy	o				
35	B 0	BD Analog 70	o		BD Analog Distortion 2	o		BD Analog 92	o		BD Break Lo-fi 2	o				
36	C 1	BD Analog 80	o		BD Analog Distortion 1	o		BD Analog 90	o		BD Break Lo-fi 1	o				
37	C# 1	Side Stick Analog 80	o		Snare Hip Rim 1	o		Side Stick Analog 90	o		Snare Hip Rim 2	o				
38	D 1	Snare Analog 82	o		Snare Analog Distortion	o		Snare Analog 90	o		Snare Break Lo-fi 3	o				
39	D# 1	Hand Clap Analog 80	o		Noiseburst	o		Hand Clap Analog 80	o		Snare Break Rim	o				
40	E 1	Snare Analog 81	o		Snare Noise Distortion	o		Snare Analog 91	o		Snare Break Lo-fi 2	o				
41	F 1	Tom Analog 80 1	o		Tom Analog Distortion 1	o		Tom Analog 90 1	o		Tom Soft 1	o				
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80	o		Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Closed Analog 81	o		Hi-Hat Closed Break	o				
43	G 1	Tom Analog 80 2	o		Tom Analog Distortion 2	o		Tom Analog 90 2	o		Tom Soft 2	o				
44	G# 1	Hi-Hat Open Analog 81	o		Hi-Hat Open 90 1	o		Hi-Hat Open 90 1	o		Hi-Hat Pedal Break 1	o				
45	A 1	Tom Analog 80 3	o		Tom Analog Distortion 3	o		Tom Analog 90 3	o		Tom Soft 3	o				
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open 90 2	o		Hi-Hat Open 90 2	o		Hi-Hat Open Break	o				
47	B 1	Tom Analog 80 4	o		Tom Analog Distortion 4	o		Tom Analog 90 4	o		Tom Soft 4	o				
48	C 2	Tom Analog 80 5	o		Tom Analog Distortion 5	o		Tom Analog 90 5	o		Tom Soft 5	o				
49	C# 2	Cymbal Synth 1	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal Heavy	o				
50	D 2	Tom Analog 80 6	o		Tom Analog Distortion 6	o		Tom Analog 90 6	o		Tom Soft 6	o				
51	D# 2	Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal Heavy	o				
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack	o		Chinese Cymbal	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Chinese Cymbal	o				
53	F 2	Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o				
54	F# 2	Tambourine	o		Tambourine Analog	o		Tambourine	o		Tambourine	o				
55	G 2	Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o				
56	G# 2	Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell	o		Cowbell	o				
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o				
58	A# 2	Vibraslap Analog	o		Vibraslap	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o				
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o				
60	C 3	Bongo H	o		BD & Hi-Hat Open H	o		Bongo H	o		Bongo H	o				
61	C# 3	Bongo L	o		BD & Hi-Hat Open L	o		Bongo L	o		Bongo L	o				
62	D 3	Conga H Mute	o		Metal Noise 2 H	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o				
63	D# 3	Conga H Open	o		Metal Noise 2 L	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o				
64	E 3	Conga L	o		Big Drum	o		Conga L	o		Conga L	o				
65	F 3	Metal Analog H	o		Snare Timber H	o		Timbale H	o		BD & Hi-Hat Open	o				
66	F# 3	Metal Analog L	o		Snare Timber L	o		Timbale L	o		BD & Hi-Hat Open	o				
67	G 3	Glass Noise H	o		Glass Noise H	o		Agogo H	o		Agogo H	o				
68	G# 3	Glass Noise L	o		Glass Noise L	o		Agogo L	o		Agogo L	o				
69	A 3	Cabasa	o		Cold Stab H	o		Cabasa	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Maracas Analog 80	o		Cold Stab L	o		Maracas	o		Maracas	o				
71	B 3	Tweet	o		Stab Hard H	o		Stab Organ H	o		Hit Brass 1	o				
72	C 4	Stream	o		Stab Hard L	o		Stab Organ L	o		Kick & Hit	o				
73	C# 4	Thunder	o		Scratch 2	o		Stab Giant H	o		Scratch 2	o				
74	D 4	Wind	o		Scratch Stop 1	o		Stab Giant L	o		Scratch Stop 1	o				
75	D# 4	Claves Analog	o		Hi Q 1 H	o		Claves	o		Claves	o				
76	E 4	Wood Block H	o		Hi Q 1 L	o		Wood Block H	o		Wood Block H	o				
77	F 4	Wood Block L	o		Hi Q 2	o		Wood Block L	o		Wood Block L	o				
78	F# 4	Tambourine Analog	o		Scratch 1 H	o		Cuica Mute	o		Scratch 1 H	o				
79	G 4	Cowbell Analog 70	o		Scratch 1 L	o		Cuica Open	o		Scratch 1 L	o				
80	G# 4	Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker 1	o				
83	B 4	Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Wind Chime	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Turntable Noise	o				

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang. Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

Anhang

6. Drum Voice Liste

Bank MSB	126	126	126	126									
Bank LSB	0	0	0	0									
Program	39	40	41	42									
Kit Type	Note on/off	Note on/off	Note on/off	Note on/off									
Note#	Note	JungKitN	Key off	Alternate assign	D&BKitN	Key off	Alternate assign	BigKitN	Key off	Alternate assign	HipKit1N	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 5	o		Reverse Snare Hip Rim 1	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o	
13	C# -1	Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Hard	o	
14	D -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Ambience	o		Reverse Tom Soft	o	
15	D# -1	Reverse BD Analog Loose	o		Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD FX Gate	o		Reverse BD Hip Deep	o	
16	E -1	Reverse BD Jungle 1	o		Reverse BD D&B 2	o		Reverse BD Power Gate	o		Reverse BD R&B 1	o	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Light	o	
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	o		Reverse Roll	o		Reverse Snare Gate 2	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o	
20	G# -1	Reverse Snare Jungle 1	o		Reverse Snare D&B 1	o		Reverse Snare Gate 1	o		Reverse Snare R&B 1	o	
21	A -1	Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	o	
23	B -1	BD Analog Loose	o		BD Soft	o		BD Room 2	o		BD Lo-fi	o	
24	C 0	BD Jungle 2	o		BD Hip Deep	o		BD FX Gate	o		BD Hip Deep	o	
25	C# 0	Snare Hip Rim 1	o		Bongo RX5 H	o		Side Stick	o		Snare Hip Rim 4	o	
26	D 0	Snare Jungle 3	o		Snare R&B 2	o		Snare Dry	o		Snare Hip Rim 2	o	
27	D# 0	Hand Clap Synth	o		Snare Timber	o		Hand Clap Acoustic	o		Snare Timber	o	
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1	o		Snare D&B 3	o		Snare Gate 2	o		Snare Hip Rim 3	o	
29	F 0	Tom Hard 1	o		Tom Soft 1	o		Tom Hard 1	o		Tom Hard 1	o	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Break	o		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Lo-fi	o	
31	G 0	Tom Hard 2	o		Tom Soft 2	o		Tom Hard 2	o		Tom Hard 2	o	
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Break 1	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Break 1	o	
33	A 0	Tom Hard 3	o		Tom Soft 3	o		Tom Hard 3	o		Tom Hard 3	o	
34	A# 0	Hi-Hat Open Break	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o	
35	B 0	BD Jungle 3	o		BD D&B 1	o		BD Room 3	o		BD R&B 2	o	
36	C 1	BD Jungle 1	o		BD D&B 2	o		BD Power Gate	o		BD R&B 1	o	
37	C# 1	Snare Hip Rim 5	o		Snare Hip Rim 1	o		Snare Hip Rim 1	o		Snare Hip Rim 5	o	
38	D 1	Snare Jungle 1	o		Snare D&B 1	o		Snare Gate 1	o		Snare R&B 1	o	
39	D# 1	Snare Clap	o		Noiseburst	o		Hand Clap Large	o		Snare Hip Gate	o	
40	E 1	Snare Jungle 2	o		Snare D&B 2	o		Snare Ambience	o		Snare R&B Rim	o	
41	F 1	Tom Soft 1	o		Tom Hard 1	o		Tom Ambience 1	o		Tom Soft 1	o	
42	F# 1	Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Tight	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Closed R&B	o	
43	G 1	Tom Soft 2	o		Tom Hard 2	o		Tom Ambience 2	o		Tom Soft 2	o	
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Break 2	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Pedal R&B	o	
45	A 1	Tom Soft 3	o		Tom Hard 3	o		Tom Ambience 3	o		Tom Soft 3	o	
46	A# 1	Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Break	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open R&B	o	
47	B 1	Tom Soft 4	o		Tom Hard 4	o		Tom Ambience 4	o		Tom Soft 4	o	
48	C 2	Tom Soft 5	o		Tom Hard 5	o		Tom Ambience 5	o		Tom Soft 5	o	
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o	
50	D 2	Tom Soft 6	o		Tom Hard 6	o		Tom Ambience 6	o		Tom Soft 6	o	
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Light	o	
52	E 2	Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o	
53	F 2	Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o	
54	F# 2	Tambourine	o		Tambourine	o		Tambourine	o		Tambourine	o	
55	G 2	Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o	
56	G# 2	Cowbell	o		Cowbell	o		Cowbell	o		Cowbell	o	
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o	
58	A# 2	Vibraslap	o		Vibraslap	o		Vibraslap	o		Cowbell Analog 80	o	
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Light	o		Ride Cymbal Heavy	o	
60	C 3	Bongo H	o		Bongo H	o		Bongo H	o		Bongo H	o	
61	C# 3	Bongo L	o		Bongo L	o		Bongo L	o		Bongo L	o	
62	D 3	Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o	
63	D# 3	Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o	
64	E 3	Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o	
65	F 3	Tabla High	o		Snare D&B 4	o		BD & Hi-Hat Open H	o		BD & Hi-Hat Open H	o	
66	F# 3	Tabla Open	o		Reverse Hi-Hat	o		BD & Hi-Hat Open L	o		BD & Hi-Hat Open L	o	
67	G 3	Agogo H	o		Agogo H	o		Agogo H	o		Agogo H	o	
68	G# 3	Agogo L	o		Agogo L	o		Agogo L	o		Agogo L	o	
69	A 3	Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o	
70	A# 3	Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o	
71	B 3	Samba Whistle H	o		Sonar H	o		Samba Whistle H	o		Stab Giant H	o	
72	C 4	Samba Whistle L	o		Sonar L	o		Samba Whistle L	o		Stab Giant L	o	
73	C# 4	Guiro Short	o		Vox Bell H	o		Scratch 2	o		Scratch 2	o	
74	D 4	Guiro Long	o		Vox Bell L	o		Scratch Stop 1	o		Scratch Stop 1	o	
75	D# 4	Claves	o		Claves	o		Claves	o		Claves	o	
76	E 4	Wood Block H	o		Wood Block H	o		Wood Block H	o		Noiseburst	o	
77	F 4	Wood Block L	o		Wood Block L	o		Wood Block L	o		Car Crash	o	
78	F# 4	Cuica Mute	o		Cuica Mute	o		Scratch 1 H	o		Scratch 1 H	o	
79	G 4	Cuica Open	o		Cuica Open	o		Scratch 1 L	o		Scratch 1 L	o	
80	G# 4	Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o	
81	A 4	Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o	
82	A# 4	Shaker 1	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o	
83	B 4	Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o	
84	C 5	Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Turntable Noise	o	

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.  
 Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

6. Drum Voice Liste

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	43				44				45				46			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	Aco.KitN	Key off	Alternate assign	JazzKitN	Key off	Alternate assign	BrushKitN	Key off	Alternate assign	PercKit1N	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick	on		Reverse Side Stick	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o		Reverse Log Drum 2	o				
13	C# -1	Reverse Tom Soft	on		Reverse Tom Brush	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Djembe Open	o				
14	D -1	Reverse Tom Dry	on		Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Brush	o		Reverse Tabla Open	o				
15	D# -1	Reverse BD Dry Hard	on		Reverse BD Room 2	o		Reverse BD Room 2	o		Reverse Surdo Open	o				
16	E -1	Reverse BD Room 2	on		Reverse BD Dry Hard	o		Reverse BD Dry Hard	o		Digeridoo 3 Short	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	on		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Digeridoo 3 Long	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	on		Reverse Cymbal Loop	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Gong 1	o				
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	on		Brush Swirl	o		Brush Swirl Short	o		Digeridoo 2	o				
20	G# -1	Reverse Snare Mid Room	on		Reverse Snare Piccolo 1	o		Reverse Brush Slap	o		Side Stick	o				
21	A -1	Snare Roll	on		Snare Roll	o		Brush Swirl Long	o		Digeridoo 1	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Heavy	on		Reverse Hi-Hat Open Light	o		Reverse Hi-Hat Open Light	o		Sticks	o				
23	B -1	BD Dry	on		BD Soft	o		BD Soft	o		Big Drum	o				
24	C 0	BD Dry Hard	on		BD Room 2	o		BD Room 2	o		Surdo Open	o				
25	C# 0	Side Stick	on		Finger Snap	o		Snare Hip Rim 4	o		Castanet	o				
26	D 0	Snare Piccolo 1	on		Brush Slap	o		Brush Slap Soft	o		Surdo Mute	o				
27	D# 0	Hand Clap Acoustic	on		Hand Clap Acoustic	o		Hand Clap Acoustic	o		Hand Clap Large	o				
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1	on		Brush Tap	o		Brush Tap Soft	o		Djembe Mute	o				
29	F 0	Tom Soft 1	on		Tom Brush 1	o		Tom Soft 1	o		Djembe Open L	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed Light	on		Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Triangle Mute	o				
31	G 0	Tom Soft 2	on		Tom Brush 2	o		Tom Soft 2	o		Djembe Open H	o				
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light	on		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Triangle Open Short	o				
33	A 0	Tom Soft 3	on		Tom Brush 3	o		Tom Soft 3	o		Djembe Edge	o				
34	A# 0	Hi-Hat Open Light	on		Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Triangle Open	o				
35	B 0	BD Room 1	on		BD Dry	o		BD Dry	o		Taiko Drum	o				
36	C 1	BD Room 2	on		BD Dry Hard	o		BD Dry Hard	o		Feet 1	o				
37	C# 1	Snare Hip Rim 1	on		Side Stick	o		Snare Hip Rim 5	o		Log Drum 2	o				
38	D 1	Snare Mid Room	on		Snare Piccolo 1	o		Brush Slap	o		Shekere 3	o				
39	D# 1	Hand Clap Large	on		Hand Clap Small	o		Hand Clap Small	o		Shekere 2	o				
40	E 1	Snare Break Rim	on		Snare Piccolo Rim 1	o		Brush Tap	o		Shekere 1	o				
41	F 1	Tom Dry 1	on		Tom Soft 1	o		Tom Brush 1	o		Tabla Open	o				
42	F# 1	Hi-Hat Closed Heavy	on		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Light Brush	o		Maracas Analog 80	o				
43	G 1	Tom Dry 2	on		Tom Soft 2	o		Tom Brush 2	o		Tabla Mute	o				
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Heavy	on		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Shaker Analog	o				
45	A 1	Tom Dry 3	on		Tom Soft 3	o		Tom Brush 3	o		Tabla High	o				
46	A# 1	Hi-Hat Open Heavy	on		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Light Brush	o		Cabasa	o				
47	B 1	Tom Dry 4	on		Tom Soft 4	o		Tom Brush 4	o		Udu Low	o				
48	C 2	Tom Dry 5	on		Tom Soft 5	o		Tom Brush 5	o		Udu High	o				
49	C# 2	Crash Cymbal Light	on		Crash Cymbal Light	o		Crash Cymbal Light Brush	o		Finger Cymbal 1	o				
50	D 2	Tom Dry 6	on		Tom Soft 6	o		Tom Brush 6	o		Udu Finger	o				
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	on		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy Brush	o		Berimbau 2	o				
52	E 2	Chinese Cymbal	on		Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal Brush	o		Gong 2	o				
53	F 2	Ride Cymbal Cup	on		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup Brush	o		Berimbau 1	o				
54	F# 2	Tambourine	on		Tambourine	o		Tambourine	o		Tambourine	o				
55	G 2	Splash Cymbal	on		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal Brush	o		Gong 3	o				
56	G# 2	Cowbell	on		Cowbell	o		Cowbell	o		Cowbell	o				
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	on		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy Brush	o		Wind Chime	o				
58	A# 2	Vibraslap	on		Vibraslap	o		Vibraslap	o		Vibraslap	o				
59	B 2	Ride Cymbal Light	on		Ride Cymbal Light	o		Ride Cymbal Light Brush	o		Finger Cymbal 2	o				
60	C 3	Bongo H	on		Bongo H	o		Bongo H	o		Bongo H	o				
61	C# 3	Bongo L	on		Bongo L	o		Bongo L	o		Bongo L	o				
62	D 3	Conga H Mute	on		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o				
63	D# 3	Conga H Open	on		Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o				
64	E 3	Conga L	on		Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o				
65	F 3	Timbale H	on		Timbale H	o		Timbale H	o		Timbale H	o				
66	F# 3	Timbale L	on		Timbale L	o		Timbale L	o		Timbale L	o				
67	G 3	Agogo H	on		Agogo H	o		Agogo H	o		Agogo H	o				
68	G# 3	Agogo L	on		Agogo L	o		Agogo L	o		Agogo L	o				
69	A 3	Cabasa	on		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Maracas	on		Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o				
71	B 3	Samba Whistle H	on		Samba Whistle H	o		Samba Whistle H	o		Samba Whistle H	o				
72	C 4	Samba Whistle L	on		Samba Whistle L	o		Samba Whistle L	o		Samba Whistle L	o				
73	C# 4	Guiro Short	on		Guiro Short	o		Guiro Short	o		Guiro Short	o				
74	D 4	Guiro Long	on		Guiro Long	o		Guiro Long	o		Guiro Long	o				
75	D# 4	Claves	on		Claves	o		Claves	o		Claves	o				
76	E 4	Wood Block H	on		Wood Block	o		Wood Block H	o		Wood Block H	o				
77	F 4	Wood Block L	on		Wood Block	o		Wood Block L	o		Wood Block L	o				
78	F# 4	Cuica Mute	on		Cuica Mute	o		Cuica Mute	o		Cuica Mute	o				
79	G 4	Cuica Open	on		Cuica Open	o		Cuica Open	o		Cuica Open	o				
80	G# 4	Triangle Mute	on		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Triangle Open	on		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Shaker 1	on		Shaker 1	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o				
83	B 4	Jingle Bell	on		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Bell Tree	on		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o				

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.  
Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

6. Drum Voice Liste

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	54				55				56				57			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	RevrKit	Key off	Alternate assign	RX Kit N	Key off	Alternate assign	ElectKIN	Key off	Alternate assign	HousK12N	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Finger Snap	o		Reverse Side Stick RX5	o		Reverse Hi Blip	o		Reverse Side Stick Analog 90	o				
13	C# -1	Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 90	o				
14	D -1	Reverse Tom Industrial	o		Reverse Tom RX5	o		Reverse Tom SFX	o		Reverse Snare Synth 2	o				
15	D# -1	Reverse Feet 2	o		Reverse BD Room 1	o		Reverse BD Power Gate	o		Reverse Low Noise	o				
16	E -1	Reverse BD Hammer	o		Reverse BD RX5 1	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 92	o				
17	F -1	Reverse Sword	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Synth Cymbal	o				
18	F# -1	Reverse FX Metal	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Cymbal Loop	o				
19	G -1	Reverse Vox Hit	o		Reverse Snare Mid Room	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o		Reverse Snare Analog 91	o				
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	o		Reverse Snare RX5 1	o		Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare Analog DM	o				
21	A -1	Reverse Roll	o		Snare Roll	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Snare Roll FX	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	o		Reverse Hi-Hat Open RX5	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 80	o		Reverse Hi-Hat Closed 90	o				
23	B -1	Reverse BD FX Gate	o		BD Soft	o		BD Power Gate	o		BD Analog 91	o				
24	C 0	Reverse BD Power Gate	o		BD Room 1	o		BD RX5 1	o		BD Analog 92	o				
25	C# 0	Reverse Side Stick	o		Snare Hip Rim 4	o		Hi Blip	o		Side Stick Analog 80	o				
26	D 0	Reverse Snare Gate 1	o		Snare Dry	o		Snare Analog 95	o		Snare Analog DM	o				
27	D# 0	Reverse Hand Clap Large	o		Hand Clap Small	o		Hand Clap RX5	o		Hand Clap Analog 80	o				
28	E 0	Reverse Snare Gate 2	o		Snare Mid Room	o		Snare Hip Rim 3	o		Snare Analog 91	o				
29	F 0	Reverse Tom Hard 1	o		Tom Soft 1	o		Tom Synth 1 1	o		Tom Analog 90 1	o				
30	F# 0	Reverse Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Half RX7	o		Hi-Hat Closed Synth	o		Hi-Hat Closed Analog 80	o				
31	G 0	Reverse Tom Hard 2	o		Tom Soft 2	o		Tom Synth 1 2	o		Tom Analog 90 2	o				
32	G# 0	Reverse Hi-Hat Pedal Heavy	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Open Synth 1	o		Hi-Hat Open Analog DM	o				
33	A 0	Reverse Tom Hard 3	o		Tom Soft 3	o		Tom Synth 1 3	o		Tom Analog 90 3	o				
34	A# 0	Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Synth 2	o		Hi-Hat Open Analog 80	o				
35	B 0	Reverse BD Analog Rubber 2	o		BD RX5 2	o		BD Analog Blip 1	o		BD Analog 90	o				
36	C 1	Reverse BD Analog 90	o		BD RX5 1	o		BD Analog 81	o		BD Analog Hard 2	o				
37	C# 1	Reverse Side Stick Analog 90	o		Side Stick RX5	o		Side Stick Analog 80	o		Side Stick Analog 90	o				
38	D 1	Reverse Snare Analog 90	o		Snare RX5 1	o		Snare Analog 82	o		Snare Wood	o				
39	D# 1	Reverse Hand Clap Analog 90	o		Hand Clap RX5	o		Hand Clap Analog 80	o		Noiseburst	o				
40	E 1	Reverse Snare Analog 91	o		Snare RX5 2	o		Hand Clap Electro	o		Zap 1	o				
41	F 1	Reverse Tom Analog 90 1	o		Tom RX5 1	o		Tom SFX 1	o		Tom Electro 2 1	o				
42	F# 1	Reverse Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Closed RX5	o		Hi-Hat Closed Analog 80	o		Hi-Hat Closed 90	o				
43	G 1	Reverse Tom Analog 90 2	o		Tom RX5 2	o		Tom SFX 2	o		Tom Electro 2 2	o				
44	G# 1	Reverse Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Open RX5 1	o		Hi-Hat Open Analog 81	o		Hi-Hat Open 90 1	o				
45	A 1	Reverse Tom Analog 90 3	o		Tom RX5 3	o		Tom SFX 3	o		Tom Electro 2 3	o				
46	A# 1	Reverse Hi-Hat Open 90	o		Hi-Hat Open RX5 2	o		Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open 90 2	o				
47	B 1	Reverse Tom Analog 90 4	o		Tom RX5 4	o		Tom SFX 4	o		Tom Electro 2 4	o				
48	C 2	Reverse Tom Analog 90 5	o		Tom RX5 5	o		Tom SFX 5	o		Tom Electro 2 5	o				
49	C# 2	Reverse Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal Light	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal 90	o				
50	D 2	Reverse Tom Analog 90 6	o		Tom RX5 6	o		Tom SFX 6	o		Tom Electro 2 6	o				
51	D# 2	Reverse Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o				
52	E 2	Reverse Cymbal Loop	o		Chinese Cymbal	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Cymbal Synth 1	o				
53	F 2	Reverse Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Cymbal Synth 1	o		Ride Cymbal Cup	o				
54	F# 2	Reverse Tambourine RX5	o		Tambourine RX5	o		Tambourine SFX	o		Tambourine	o				
55	G 2	Reverse Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Crash Analog 80	o				
56	G# 2	Reverse Cowbell	o		Cowbell RX11	o		Side Stick FX	o		Cowbell	o				
57	A 2	Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Light	o				
58	A# 2	Reverse Cowbell Analog 80	o		Vibraslap	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o				
59	B 2	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Light	o		Cymbal Synth 1	o		Ride Cymbal Heavy	o				
60	C 3	Reverse Bongo RX5 H	o		Bongo RX5 H	o		Bongo Analog H	o		Bongo H	o				
61	C# 3	Reverse Bongo RX5 L	o		Bongo RX5 L	o		Bongo Analog L	o		Bongo L	o				
62	D 3	Reverse Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga Analog H	o		Conga H Mute	o				
63	D# 3	Reverse Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga Analog M	o		Conga H Open	o				
64	E 3	Reverse Conga L	o		Conga L	o		Conga Analog L	o		Conga L	o				
65	F 3	Reverse Timbale H	o		Timbale H	o		Noise FX	o		Tom Synth 1 H	o				
66	F# 3	Reverse Timbale L	o		Timbale L	o		Telephone FX	o		Tom Synth 1 L	o				
67	G 3	Reverse Agogo RX5 H	o		Agogo RX5 H	o		Metal Noise 1 H	o		Synth Click	o				
68	G# 3	Reverse Agogo RX5 L	o		Agogo RX5 L	o		Metal Noise 1 L	o		Side Stick FX	o				
69	A 3	Reverse Cabasa	o		Shaker RX11	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Reverse Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o				
71	B 3	Reverse SFX Gun 2	o		Samba Whistle H	o		Zap 1	o		Vox Drum 1 L	o				
72	C 4	Reverse SFX Gun 1	o		Samba Whistle L	o		Zap 2	o		Vox Drum 1 H	o				
73	C# 4	Reverse Zap 1	o		Guiro Short	o		Zoom	o		Tambourine Analog	o				
74	D 4	Reverse Scratch Stop 1	o		Guiro Long	o		Reverse Synth Cymbal	o		Guiro Analog DM	o				
75	D# 4	Reverse Hi Q 1 H	o		Claves	o		Hi Q 1 H	o		Claves Analog	o				
76	E 4	Reverse Hi Q 1 L	o		Wood Block H	o		Hi Q 1 L	o		Tambourine RX5	o				
77	F 4	Reverse Hi Q 2	o		Wood Block L	o		Hi Q 2	o		Cowbell RX11	o				
78	F# 4	Reverse Zap 2	o		Cuica Mute	o		Hit Hammer	o		Shaker RX11	o				
79	G 4	Reverse Tom SFX	o		Cuica Open	o		Hit Orchestra	o		VPercussion	o				
80	G# 4	Reverse Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Hi-Hat Closed SE	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Reverse Triangle Open	o		Triangle Open	o		Hi-Hat Open SE	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Reverse Shaker Analog	o		Shaker 1	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o				
83	B 4	Reverse Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		FX Metal	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Reverse Bell Tree	o		Bell Tree	o		Wind Chime FX	o		Wind Chime FX	o				

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.  
Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	58				59				60				61			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	Hip Kit2N	Key off	Alternate assign	R&B KitN	Key off	Alternate assign	SmothKitN	Key off	Alternate assign	HumanKitN	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick RX5	o		Reverse Snare Hip Rim 6	o		Reverse Side Stick Electro	o		Reverse Vox Go!	o				
13	C# -1	Reverse BD Analog 83	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Vox Buh!	o				
14	D -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse BD Analog 83	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse BD Human	o				
15	D# -1	Turntable Noise	o		Turntable Noise	o		Turntable Noise	o		Reverse Vox Muh!	o				
16	E -1	Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse Vox Buh!	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	o		Udu FX	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Noiseburst	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Cymbal Loop	o		Car Crash	o		Reverse Vox Whoa!	o				
19	G -1	Reverse Roll	o		Reverse Snare FX Gate	o		Reverse Snare Analog 95	o		Reverse Vox Hit	o				
20	G# -1	Reverse Snare Break Lo-fi 3	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o		Reverse Snare Analog 94	o		Reverse Vox Buh!	o				
21	A -1	Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Reverse Snare Hip FX H	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	o		Reverse Hi-Hat Open Tek	o		Reverse Hi-Hat Pedal Light	o		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	o				
23	B -1	BD Analog 83	o		BD Analog 83	o		BD Analog 80	o		Vox Muh!	o				
24	C 0	BD Analog 83	o		BD Analog 82	o		BD Analog 70 L	o		BD Human	o				
25	C# 0	Side Stick Analog 80	o		Finger Snap	o		Finger Snap	o		Scratch Vox 1 F	o				
26	D 0	Snare Analog 83	o		Side Stick Electro	o		Snare Analog 81	o		Vox Hit	o				
27	D# 0	Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Synth	o		Hand Clap Analog 80	o		Scratch Vox 1 B	o				
28	E 0	Snare Synth 2	o		Snare Analog Gate	o		Snare Analog 80	o		Vox Tah!	o				
29	F 0	Tom Synth 2 1	o		Tom Synth 1 1	o		Tom Analog 80 1	o		Vox Buh! 1	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed Tek	o		Hi-Hat Closed Tek	o		Hi-Hat Closed Analog 81	o		Scratch Vox 2 F	o				
31	G 0	Tom Synth 2 2	o		Tom Synth 1 2	o		Tom Analog 80 2	o		Vox Buh! 2	o				
32	G# 0	Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open Tek 1	o		Hi-Hat Closed Analog DM	o		Scratch Vox 2 B	o				
33	A 0	Tom Synth 2 3	o		Tom Synth 1 3	o		Tom Analog 80 3	o		Vox Buh! 3	o				
34	A# 0	Hi-Hat Open Tek	o		Hi-Hat Open Tek 2	o		Hi-Hat Open Analog 81	o		Hi-Hat Open Tek	o				
35	B 0	BD Break Deep	o		BD Soft	o		BD Analog 70	o		BD Human Deep	o				
36	C 1	BD Hip Deep	o		BD Analog Rubber 1	o		BD Analog 90	o		Vox Buh!	o				
37	C# 1	Side Stick RX5	o		Snare Hip Rim 7	o		Side Stick Electro	o		Vox Go!	o				
38	D 1	Snare Analog 93	o		Snare Hip Rim 3	o		Snare Analog 94	o		Vox Buh!	o				
39	D# 1	Hand Clap Small	o		Hand Clap Small	o		Hand Clap Small	o		Snare Hip FX H	o				
40	E 1	Snare Break Lo-fi 3	o		Snare FX Gate	o		Snare Analog 95	o		Snare Hip Rezo	o				
41	F 1	Tom Soft 1	o		Tom Analog 81 1	o		Tom Soft 1	o		Tom Human 1	o				
42	F# 1	Hi-Hat Closed Break	o		Hi-Hat Closed Analog 80	o		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o				
43	G 1	Tom Soft 2	o		Tom Analog 81 2	o		Tom Soft 2	o		Tom Human 2	o				
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Break 1	o		Hi-Hat Closed Analog 70	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Scratch Vox 2 B	o				
45	A 1	Tom Soft 3	o		Tom Analog 81 3	o		Tom Soft 3	o		Tom Human 3	o				
46	A# 1	Hi-Hat Open Lo-fi	o		Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o				
47	B 1	Tom Soft 4	o		Tom Analog 81 4	o		Tom Soft 4	o		Tom Human 4	o				
48	C 2	Tom Soft 5	o		Tom Analog 81 5	o		Tom Soft 5	o		Tom Human 5	o				
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Light	o		Crash Cymbal Heavy	o		Noiseburst	o				
50	D 2	Tom Soft 6	o		Tom Analog 81 6	o		Tom Soft 6	o		Tom Human 6	o				
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal Heavy	o		Vox Whoa!	o				
52	E 2	Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o		Vox Hit	o				
53	F 2	Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Vox Go!	o				
54	F# 2	Tambourine RX5	o		Tambourine	o		Tambourine	o		Scratch SD B	o				
55	G 2	Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Vox Ahh!	o				
56	G# 2	Cowbell RX11	o		Cowbell	o		Cowbell	o		Vox Drum 1	o				
57	A 2	Crash Cymbal Light	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal Light	o		Cymbal Synth 2	o				
58	A# 2	Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o		Vox Drum 2	o				
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal 90	o		Vocd Ahh	o				
60	C 3	Bongo H	o		Bongo H	o		Bongo Analog H	o		Bongo H	o				
61	C# 3	Bongo L	o		Bongo L	o		Bongo Analog L	o		Bongo L	o				
62	D 3	Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o				
63	D# 3	Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o				
64	E 3	Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o				
65	F 3	Hit Brass 2	o		Synth Bubble H	o		Scratch Vox 1 F	o		Vox Yo!	o				
66	F# 3	Hit Guitar	o		Synth Bubble L	o		Scratch Vox 1 B	o		Vox Huh!	o				
67	G 3	Agogo H	o		Agogo H	o		Metal Analog H	o		Agogo H	o				
68	G# 3	Agogo L	o		Agogo L	o		Metal Analog L	o		Agogo L	o				
69	A 3	Cabasa	o		Shaker Analog	o		Cabasa	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Maracas Analog 80	o		Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o				
71	B 3	Hit EP L	o		Vox Drum 1 H	o		Hit EP L	o		Reverse Vox Whoa!	o				
72	C 4	Hit EP H	o		Vox Drum 1 L	o		Hit EP H	o		Reverse Vox Muh!	o				
73	C# 4	Scratch Spin	o		Hi Q 1	o		Vox Pad L	o		Scratch 2	o				
74	D 4	Scratch Stop 2	o		Hi Q 2	o		Vox Pad H	o		Scratch Stop 1	o				
75	D# 4	Claves Analog	o		Claves Analog	o		Claves Analog	o		Reverse Scratch Stop 1	o				
76	E 4	Door Squeak	o		Vibraslap Synth	o		Hand Clap Electro	o		Scratch 4 B	o				
77	F 4	Hit Brass 3	o		Scratch Spin	o		Scratch Stop 2	o		Reverse Scratch Stop 2	o				
78	F# 4	Scratch BD F	o		Scratch 3 B	o		Finger Cymbal	o		Scratch 1 H	o				
79	G 4	Scratch BD B	o		Scratch 3 F	o		Vibraslap	o		Scratch 1 L	o				
80	G# 4	Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Shaker Analog	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o				
83	B 4	Tambourine Low	o		Tambourine	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Wind Chime	o		Wind Chime FX	o		Wind Chime	o		Turntable Noise	o				

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.  
Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.

6. Drum Voice Liste

SFX-Typ

Bank MSB	126				126				126					
Bank LSB	0				0				0					
Program	25				26				63					
Kit Type	SFX				SFX				SFX					
Note#	Note	SFX Kit1	Key off	Alternate assign	SFX Kit2	Key off	Alternate assign	SFX Kit3	Key off	Alternate assign				
24	C 0	LFO SFX2	o		RevBomb	o		EleNoiz	o					
25	C# 0	LFO SFX3	o		RvThundr	o		DelySFX4	o					
26	D 0	LFO SFX4	o		RvDoorSl	o		DelySFX7	o					
27	D# 0	Pingpong	o		RevPunch	o		EerieRes	o					
28	E 0	Trance1	o		Shower	o		Tibet	o					
29	F 0	Trance2	o		Thunder	o		Airsnake	o					
30	F# 0	Trance3	o		Wind	o		Hammer	o					
31	G 0	Trance4	o		Seashore	o		EchoShot	o					
32	G# 0	Trance5	o		Steam	o		SFX Prc1	o					
33	A 0	Trance6	o		Bubble	o		SFX Prc2	o					
34	A# 0	Trance7	o		Dog	o		SFX Prc3	o					
35	B 0	Trance8	o		Horse	o		SFX Prc4	o					
36	C 1	Trance9	o		Tweet 1	o		SFX Prc5	o					
37	C# 1	Trance10	o		Tweet 2	o		SFX Prc6	o					
38	D 1	Trance11	o		Growl	o		SFX Prc7	o					
39	D# 1	FunnyCPU	o		DoorSqek	o		NoizClap	o					
40	E 1	Siren	o		DoorSlam	o		FEG Noiz	o					
41	F 1	SystmDwn	o		Telphon1	o		FingNoiz	o					
42	F# 1	Smoky	o		Telphon2	o		SynMetal	o					
43	G 1	Sonr&CPU	o		Scratch1	o		Rebound	o					
44	G# 1	FX-NG	o		TurnTabl	o		Vox Go!	o					
45	A 1	Machine?	o		TapeRwnd	o		VoxWhoa!	o					
46	A# 1	Bikers	o		GlasNoiz	o		Vox Yo!	o					
47	B 1	RvrsLife	o		MetalNz1	o		VoxAhhh!	o					
48	C 2	PanImpct	o		MetalNz2	o		Vox Huh!	o					
49	C# 2	ShotStar	o		IndstTom	o		Vox Muh!	o					
50	D 2	AnBubble	o		CarElgn	o		Vox Tah!	o					
51	D# 2	GameOver	o		CarTSqel	o		Vox Buh!	o					
52	E 2	ToneDeaf	o		Car Pass	o		Vox Hit	o					
53	F 2	What?	o		CarCrash	o		Vocd Ahh	o					
54	F# 2	Zap Gun	o		Train	o		VoxDrum1	o					
55	G 2	Hndrail1	o		Helicptr	o		VoxDrum2	o					
56	G# 2	Hndrail2	o		RevBurst	o		RvVoxGo!	o					
57	A 2	Hitchhik	o		RevLowNz	o		RvVxWhoa	o					
58	A# 2	Digger	o		Laugh	o		RvVoxYo!	o					
59	B 2	Propelr1	o		Scream	o		RvVxAhhh	o					
60	C 3	Propelr2	o		Punch	o		RvVxHuh!	o					
61	C# 3	Greeting	o		Heart	o		RvVxMuh!	o					
62	D 3	Safari	o		Footstep	o		RvVxTah!	o					
63	D# 3	Sesame	o		Applause	o		RvVxBuh!	o					
64	E 3	Buddha	o		BrthNoiz	o		RvVoxHit	o					
65	F 3	Wah Seq1	o		Gunshot	o		RvVxDrm2	o					
66	F# 3	Wah Seq2	o		Bomb	o		Scrth2C	o					
67	G 3	Biter	o		HiQ 1	o		Scrth2D	o					
68	G# 3	Vacuum	o		HiQ 2	o		Scrth2E	o					
69	A 3	Brokndwn	o		SFX Gun1	o		Scrth2F	o					
70	A# 3	Teleport	o		SFX Gun2	o		ScratchH	o					
71	B 3	Scat	o		BrstNoiz	o		ScrthDrC	o					
72	C 4	Disaster	o		Ripper	o		ScrthDrD	o					
73	C# 4	Match	o		Zap1	o		ScrthDrE	o					
74	D 4	LasrShot	o		Zap2	o		ScrthDrF	o					
75	D# 4	Whimsy1	o		Zoom	o		ScrthVxA	o					
76	E 4	Whimsy2	o		Alarm	o		ScrthVxB	o					
77	F 4	Feeder	o		RvTapeRw	o		ScrthVxC	o					
78	F# 4	Rising	o		RvGlasNz	o		ScrthVxD	o					
79	G 4	Drain	o		RvMtlNz1	o		ScrthDwn	o					
80	G# 4	Spin	o		RvMtlNz2	o		RvScrDwn	o					
81	A 4	Takeoff	o		RvIndsTm	o		Scrth2A	o					
82	A# 4	GiantStp	o		RvCarElg	o		Scrth2B	o					
83	B 4	CyberStp	o		RvCarCrs	o		ScrthDrA	o					
84	C 5	Typhoon	o		RvGunsht	o		ScrthDrB	o					
85	C# 5	Rocker	o		RevHiQ1	o		RvSyVibr	o					
86	D 5	Amphibia	o		RevHiQ2	o		RvBelTre	o					
87	D# 5	Escape	o		RevSyTm1	o		RvSyMetl	o					
88	E 5	Whirlpol	o		RevSyTm2	o		RvRebond	o					
89	F 5	ShortWav	o		RvSFXGn1	o								
90	F# 5	Dentist	o		RvSFXGn2	o								
91	G 5	AlarmDwn	o		RvBrstNz	o								
92	G# 5	Cops	o		RvRipper	o								
93	A 5	Police	o		RevZap1	o								
94	A# 5	LFO SFX7	o		RevZap2	o								
95	B 5	LFO SFX5	o		RevZoom	o								
96	C 6	LFO SFX6	o		RevAlarm	o								

 : Kein Ton.

Manche Voice-Edit-Parameter haben keine Wirkung auf den Klang.  
Alle Instrumente verstehen Key-Off-Meldungen.



## 7. Liste der Phrasenkategorien

Phrase Category	Display	Category Name	
US	User	User	
BD	*1 Bass Drum	Bass Drum	
SD	*1 SD/Clap	Snare Drum/Clap	
HH	*1 HH/Ride	Hi-Hat/Ride Cymbal	
CR	*1 Crash Cym.	Crash Cymbal	
PC	*1 Percussion	Percussion	
BA	*2 Bass	Bass	
LD	*2 Synth Lead	Synth Lead	
SQ	*2 Synth Seq.	Synth Sequence	
CH	*2 Synth Chord	Synth Chord	
PD	*2 Synth Pad	Synth Pad	
FX	*2 Synth Efx	Synth Effects	
SE	*2 SE	Sound Effects	
KB	*2 Keyboard	Keyboard	
GT	*2 Guitar	Guitar	
CW	*2 Clasc/Wind	Classical/Wind	*1 Kann nur für Spuren 1 ... 8 ausgewählt werden.
ET	*2 Ethnic	Ethnic	*2 Kann nur für Spuren 9 ... 16 ausgewählt werden.

## 8. Liste der Effekttypen

Effect Category	Effect Name	LCD	MIDI (HEX)		No.			
			MSB	LSB	REV	DLY/CHO	VAR	Master
---	NO EFFECT	OFF	00	00	0	0	0	
REVERB								
	HALL 1	HALL 1	01	00	1			1
	HALL 2	HALL 2	01	01	2			2
	ROOM 1	ROOM 1	01	10	3			3
	ROOM 2	ROOM 2	01	11	4			4
	ROOM 3	ROOM 3	01	12	5			5
	STAGE 1	STAGE 1	01	20	6			6
	STAGE 2	STAGE 2	01	21	7			7
	PLATE	PLATE	01	30	8			8
	WHITE ROOM	WHITEROOM	01	40	9			
	TUNNEL	TUNNEL	01	41	10			
	BASEMENT	BASEMENT	01	42	11			
	CANYON	CANYON	01	43	12			
DELAY								
	DELAY L, C, R	DELAY LCR	02	00				9
	DELAY L, R	DELAY LR	02	10			18	10
	ECHO	ECHO	02	20			25	11
	CROSS DELAY	CROSS-DLY	02	30			24	12
	CONTROL DELAY (MONO)	CTRLDLY M	02	40			19	13
	CONTROL DELAY (STEREO)	CTRLDELAY	02	48			20	14
	TEMPO DELAY (MONO)	TMP-DLY 1	02	50			21	15
	TEMPO DELAY (STEREO)	TMP-DLY 2	02	58			22	16
	TEMPO CROSS DELAY	TMP-C-DLY	02	60			23	17
EARLY REFLECTION								
	EARLY REFLECTION 1	ER 1	03	00				18
	EARLY REFLECTION 2	ER 2	03	01				19
	GATE REVERB	GATE REV	03	10				20
	REVERSE GATE	REVRSGATE	03	20				21
KARAOKE								
	KARAOKE 1	KARAOKE 1	04	00				22
	KARAOKE 2	KARAOKE 2	04	01				23
	KARAOKE 3	KARAOKE 3	04	02				24
CHORUS								
	CHORUS 1	CHORUS 1	05	00			1	25
	CHORUS 2	CHORUS 2	05	01			2	26
	CHORUS 3	CHORUS 3	05	02			3	27
	CHORUS 4	CHORUS 4	05	08			4	28
	CHORUS 5	CHORUS 5	05	09			5	29
	CELESTE 1	CELESTE 1	05	10			6	30
	CELESTE 2	CELESTE 2	05	11			7	31
	CELESTE 3	CELESTE 3	05	12			8	32
	CELESTE 4	CELESTE 4	05	18			9	33
	SYMPHONIC	SYMPHONIC	05	20			10	34
	ENSEMBLE DETUNE	ENSEMBLE	05	30			11	35
FLANGER								
	FLANGER 1	FLANGER 1	06	00			12	36
	FLANGER 2	FLANGER 2	06	01			13	37
	FLANGER 3	FLANGER 3	06	08			14	38
	V-FLANGER	V-FLANGER	06	10				39
	TEMPO FLANGER	TMP-FLNG	06	50			15	40
	DYNAMIC FLANGER	D-FLANGER	06	60				41
PHASER								
	PHASER 1	PHASER 1	07	00			16	42
	PHASER 2	PHASER 2	07	08				43
	TEMPO PHASER	TMP-PHASE	07	50			17	44
	DYNAMIC PHASER	D-PHASER	07	60				45

8. Liste der Effekttypen

Effect Category	Effect Name	LCD	MIDI (HEX)		No.			
			MSB	LSB	REV	DLY/CHO	VAR	Master
<b>MODULATION</b>								
	TREMOLO	TREMOLO	08	00				46
	AUTO PAN	AUTO PAN	08	10				47
	ROTARY SPEAKER	ROTARY SP	08	50				48
	DISTORTION+ROTARY SPEAKER	DIST+RTRY	08	51				49
	OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER	ODRV+RTRY	08	52				50
	AMP SIM.+ROTARY SPEAKER	AMP+RTRY	08	53				51
	2WAY ROTARY SPEAKER	2WAY RTRY	08	60				52
	DISTORTION+2WAY ROTARY SPEAKER	DST+2RTRY	08	61				53
	OVERDRIVE+2WAY ROTARY SPEAKER	ODRV+2RTRY	08	62				54
	AMP SIM.+2WAY ROTARY SPEAKER	AMP+2RTRY	08	63				55
	DUAL ROTOR SPEAKER1	DUAL RTR1	08	70				56
	DUAL ROTOR SPEAKER2	DUAL RTR2	08	71				57
<b>DISTORTION</b>								
	DISTORTION	DIST	09	00				58
	COMP DISTORTION	COMP+DIST	09	01				59
	V-DISTORTION	V-DIST	09	10				60
	OVER DRIVE	OVERDRIVE	09	20				61
	AMP SIMULATOR	AMP SIM	09	30				62
	DIST+DELAY	DIST+DLY	09	40				63
	OVERDRIVE+DELAY	ODRV+DLY	09	41				64
<b>DYNAMIC</b>								
	COMPRESSOR	COMPRESSR	0A	00				65
	NOISE GATE	NOISEGATE	0A	20				66
	COMP+DIST+DELAY	CMP+DT+DL	0A	40				67
	COMP+OVERDRIVE+DELAY	CMP+OD+DL	0A	41				68
	MULTI COMPRESSOR 1	MULTICOMP	0A	50				69
	MULTI COMPRESSOR 2	MULTICMP2	0A	51				70
<b>PITCH CHANGE</b>								
	PITCH CHANGE 1	PTCH CNG1	0B	00				71
	PITCH CHANGE 2	PTCH CNG2	0B	01				72
<b>WAH</b>								
	AUTO WAH	AUTO WAH	0C	00				73
	AUTO WAH + DIST	A-WAH+DST	0C	01				74
	AUTO WAH + OVERDRIVE	A-WAH+ODR	0C	02				75
	TOUCH WAH	TOUCH WAH	0C	10				76
	TOUCH WAH + DIST	T-WAH+DST	0C	11				77
	TOUCH WAH + OVERDRIVE	T-WAH+ODR	0C	12				78
	WAH+DIST+DELAY	WAH+DT+DL	0C	40				79
	WAH+OVERDRIVE+DELAY	WAH+OD+DL	0C	41				80
<b>LO-FI</b>								
	LO-FI	LO-FI	0D	00				81
	LOW RESOLUTION	LOW RESO	0D	10				82
	NOISY	NOISY	0D	20				83
	ATTACK LO-FI	ATK LO-FI	0D	30				84
	DIGITAL TURNTABLE	D-TURNTBL	0D	50				85
<b>TECH</b>								
	DIGITAL SCRATCH	D-SCRATCH	0E	00				86
	AUTO SYNTH	AUTOSYNTH	0E	10				87
	TECH MODULATION	TECH MOD	0E	20				88
	JUMP	JUMP	0E	30				89
	ISOLATION	ISOLATION	0E	40				90
	SLICE	SLICE	0E	50				91
<b>MISC</b>								
	3-BAND EQ	3-BAND EQ	0F	00				92
	2-BAND EQ	2-BAND EQ	0F	01				93
	HARMONIC ENHANCER	ENHANCER	0F	10				94
	VOICE CANCEL	VCECANCEL	0F	20				95
	AMBIENCE	AMBIENCE	0F	30				96
	TALKING MODULATOR	TALK MOD	0F	40				97
	RING MODULATOR	RING MOD	0F	70				98
	DYNAMIC RING MODULATOR	D-RINGMOD	0F	71				99
	DYNAMIC FILTER	D-FILTER	0F	78				100

## 9. Liste der Effektparameter

### 1. Reverb

#### 01 HALL 1 ~ 08 PLATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	ER/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	(1 ~ 127)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 4	(0 ~ 4)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

#### 09 WHITE ROOM ~ 12 CANYON

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	Width	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	5	11
6	Height	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	6	11
7	Depth	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	7	11
8	Wall Vary	0 ~ 30	(0 ~ 30)	8	
9	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	9	3
10	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3

### 2. Delay/Chorus

#### 01 CHORUS 1 ~ 09 CELESTE 4

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

#### 10 SYMPHONIC

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	4	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	5	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	6	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	

#### 11 ENSEMBLE DETUNE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Detune	-50cent ~ +50cent	(14 ~ 114)	1	
2	Initial Delay Lch	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	2	2
3	Initial Delay Rch	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2

#### 12 FLANGER 1 ~ 14 FLANGER 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	6	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	8	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	9	

#### 15 TEMPO FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

#### 16 PHASER 1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	5	
6	Diffusion	mono/stereo	(0 ~ 1)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

#### 17 TEMPO PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

#### 18 DELAY L, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Lch Feedback Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	3	19
4	Rch Feedback Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	4	19
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

#### 19 CONTROL DELAY (MONO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 1480.0ms	(0 ~ 127)	1	20
2	Delay Transition Rate	1~48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0~127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

## 9. Liste der Effektparameter

## 20 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

## 21 TEMPO DELAY (MONO) ~ 22 TEMPO DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/ 3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	2	
3	L/R Diffusion	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	6	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	8	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	9	

## 23 TEMPO CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L→R Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/ 3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	R→L Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/ 3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	2	
3	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	5	
6	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

## 24 CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L→R Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	R→L Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	4	
5	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	6	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	8	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	9	

## 25 ECHO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay1 Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Rch Delay1 Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	6	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	8	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	9	

## 3. Variation

## 001 HALL1 ~ 008 PLATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 99.3ms	(0 ~ 63)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 99.3ms	(0 ~ 63)	3	5
4	ER/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	(1 ~ 127)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 4	(0 ~ 4)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

## 009 DELAY L, C, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	2	
3	Cch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	3	
4	Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	5	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	7	
7	Cch Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

## 010 DELAY L, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	2	
3	Lch Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	3	
4	Rch Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 1486)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

## 011 ECHO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay1 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	Rch Delay1 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	2	
3	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	7	
6	Lch Delay2 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	9	
7	Rch Delay2 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	10	
8	Delay2 Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

## 012 CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L->R Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	R->L Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	4	
5	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

## 013 CONTROL DELAY (MONO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

## 014 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

015 TEMPO DELAY (MONO) ~ 016 TEMPO DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	2	
3	L/R Diffusion	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
5	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

017 TEMPO CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L->R Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	R->L Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	2	
3	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
5	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
6	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	8	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

018 EARLY REFLECTION1 ~ 019 EARLY REFLECTION2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	(0 ~ 5)	1	
2	Room Size	0.1 ~ 20.0	(0 ~ 127)	2	6
3	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Liveness	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 3	(0 ~ 3)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

020 GATE REVERB ~ 021 REVERSE GATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	type-A, type-B	(0 ~ 1)	1	
2	Room Size	0.1 ~ 20.0	(0 ~ 127)	2	6
3	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Liveness	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 3	(0 ~ 3)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

022 KARAOKE 1 ~ 024 KARAOKE 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 400.0ms	(0 ~ 127)	1	7
2	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3

025 CHORUS 1 ~ 033 CELESTE 4

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	
12	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	12	

034 SYMPHONIC

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
8	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
9	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

035 ENSEMBLE DETUNE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Detune	-50cent ~ +50cent	(14 ~ 114)	1	
2	Lch Initial Delay	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	2	2
3	Rch Initial Delay	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

036 FLANGER 1 ~ 038 FLANGER 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	6	3
7	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

039 V-FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	LFO Wave	Triangle, Sine, Random	(0 ~ 2)	3	
4	Analog Feel	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	Feedback Level	-100 ~ +100%	(0 ~ 200)	5	
6	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	Delay offset	0.09 ~ 36.21ms	(0 ~ 139)	7	
8	Modulation Phase	-180 ~ +180	(0 ~ 16)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
13	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
14	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
15	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

040 TEMPO FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
11	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
12	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

9. Liste der Effektparameter

41 DYNAMIC FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
5	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
6	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
7	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

42 PHASER 1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	(4 ~ 12)	5	
6	Diffusion	mono/stereo	(0 ~ 1)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

043 PHASER 2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	3, 4, 5, 6	(3 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

44 TEMPO PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	3, 4, 5, 6	(3 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	LFO Phase Difference (deg)	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

045 DYNAMIC PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

046 TREMOLO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	PM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	
12	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	12	

047 AUTO PAN

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	L/R Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	F/R Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	PAN Direction	L<>R, L>>R, L<<R, Lturn, Rturn, L/R	(0 ~ 5)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

048 ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
4	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
5	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
6	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
7	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

049 DISTORTION+ROTARY SPEAKER ~ 050 OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
4	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
5	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

051 AMP SIM.+ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Amp Type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	5	
4	Amp Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
5	Amp LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
6	Amp Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

052 2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

053 DISTORTION+2WAY ROTARY SPEAKER ~ 054 OVERDRIVE+2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
8	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
9	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

055 AMP SIM.+2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	Amp Type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	9	
8	Amp Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
9	Amp LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	11	3
10	Amp Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

056 DUAL ROTOR SPEAKER1 ~ 057 DUAL ROTOR SPEAKER2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Speed Control	slow, fast	(0 ~ 1)	1	
2	Slow-Fast Time of Rotor	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
3	Slow-Fast Time of Horn	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
4	Rotor Speed Slow	0.0Hz ~ 2.65Hz	(0 ~ 63)	5	1
5	Horn Speed Slow	0.0Hz ~ 2.65Hz	(0 ~ 63)	6	1
6	Rotor Speed Fast	2.692Hz ~ 39.70Hz	(64 ~ 127)	7	1
7	Horn Speed Fast	2.692Hz ~ 39.70Hz	(64 ~ 127)	8	1
8	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	11	
11	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	12	
12	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
13	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
14	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
15	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

058 DISTORTION, 061 OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	2	3
3	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

059 COMP DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9
5	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
12	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

060 V- DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Over Drive	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	1	
2	Device	Transistor, Vintage Tube, Dstortion1, Dstortion2, Fuzz	(0 ~ 4)	2	
3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	(0 ~ 5)	3	
4	Presence	-10 ~ 10	(0 ~ 20)	4	
5	Dist Output Level	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	5	
6	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	7	
8	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	8	
9	Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	11	

062 AMP SIMULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	AMP type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	2	
3	LPF cutoff frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	3	3
4	edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	output level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	

063 DIST+DELAY ~ 064 OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Dist Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Dist Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Dist EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	3	
4	Dist EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	Delay Time L	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	5	
6	Delay Time R	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	6	
7	Delay Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	7	
8	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	

065 COMPRESSOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	5	8
5	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	6	9

066 NOISE GATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-72dB ~ -30dB	(55 ~ 97)	1	
2	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9

067 COMP+DIST+DELAY ~ 068 COMP+OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Comp Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Comp Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Comp Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Comp Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9
5	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Drive EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	Drive EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	

069 MULTI COMPRESSOR1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	Normal, Low, Mid, High, Low/High, Low/Mid, Mid/High, Full Bit, Wild, Attack, Low End, Hard	(0 ~ 11)	1	
2	Low Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	Mid Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	High Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Threshold Offset	-32 ~ +32	(32 ~ 96)	5	

## 9. Liste der Effektparameter

070 MULTI COMPRESSOR2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Low Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	1	14
2	Mid Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	2	14
3	High Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	3	14
4	Divide Freq	32Hz, 1.2kHz ~ 630Hz, 10.0kHz	(0 ~ 89)	4	15
5	Low Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	5	
6	Low Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	6	10
7	Low Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	7	8
8	Low Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	8	9
9	Mid Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	9	
10	Mid Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	10	10
11	Mid Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	11	8
12	Mid Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	12	9
13	High Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	13	
14	High Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	14	10
15	High Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	15	8
16	High Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	16	9

071 PITCH CHANGE1 ~ 072 PITCH CHANGE2

Bei [072] PITCH CHANGE2 haben "Fine1" und "Fine2" (Nummern 2 und 3) die Einheit "Cent".

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Pitch	-24 ~ +24	(40 ~ 88)	1	
2	Fine1	-50 ~ +50	(14 ~ 114)	2	
3	Fine2	-50 ~ +50	(14 ~ 114)	3	
4	Initial Delay	0.1ms ~ 248.9ms	(0 ~ 79)	5	7
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
6	Pan1	L63 ~ C ~ R63	(1 ~ 127)	9	
7	Output Level1	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
8	Pan2	L63 ~ C ~ R63	(1 ~ 127)	11	
9	Output Level2	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	

073 AUTO WAH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

074 AUTO WAH+DIST ~ 075 AUTO WAH+OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
11	Drive Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	11	
12	Drive Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
13	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	13	

076 TOUCH WAH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

077 TOUCH WAH+DIST ~ 078 TOUCH WAH+OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
8	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
10	Drive Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	11	
11	Drive Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
12	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	15	

079 WAH+DIST+DELAY ~ 080 WAH+OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Wah Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Wah Cutoff Frequency	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Wah Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	Wah Release	10ms ~ 680ms	(52 ~ 67)	4	12
5	Dist Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Dist Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Dist EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	

081 LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sampling Freq. Control	44.1kHz ~ 344.5Hz	(0 ~ 127)	1	
2	Word Length	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Output Gain	-6dB ~ +36dB	(0 ~ 42)	3	
4	Filter Type	thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low	(0 ~ 5)	4	
5	Pre-LPF Cutoff Freq	63Hz ~ 20.0kHz	(10 ~ 60)	5	3
6	Pre-LPF Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Bit Assign	0 ~ 6	(0 ~ 6)	7	
8	Emphasis	off/on	(0 ~ 1)	8	
9	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	9	

082 LOW RESOLUTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Delay Offset	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Mod Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Resolution	1, 1/2 ~ 1/128	(0 ~ 7)	4	
5	Mod Mix Balance	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Phase Inverse R	off, wet	(0 ~ 1)	6	

083 NOISY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Depth	0 ~ 10	(0 ~ 10)	2	
3	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Mod Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	AM Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	5	1
6	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Mod Mix Balance	1 ~ 127	(1 ~ 127)	7	
8	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	9	3
9	LPF Resonance	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	10	
10	EQ Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
11	EQ Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ Width	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	15	

084 ATTACK LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Resolution	1, 1/2 ~ 1/32	(0 ~ 5)	2	
3	Peak Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	Flanger Mix Balance	1 ~ 127	(1 ~ 127)	5	
6	Flanger Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	Flanger LFO Wave	tri, sine, saw up, saw down	(0 ~ 3)	7	
8	Flanger Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Flanger Depth Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
10	Flanger Delay	0.1 ~ 650.0ms	(1 ~ 6500)	11	
11	Flanger Delay Ofst R	0 ~ -884	(0 ~ 884)	12	
12	Flanger Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	13	
13	Flanger Feedback Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	14	
14	Flanger Feedback HiDamp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	15	
15	Feedback HiDamp Ofst R	-0.9 ~ +0.9	(1 ~ 19)	16	

085 DIGITAL TURNTABLE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Click Density	0 ~ 5	(0 ~ 5)	1	
2	Click Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Noise Tone	0 ~ 6	(0 ~ 6)	3	
4	Noise Mod Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	4	1
5	Noise Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Dry Send to Noise	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Noise LPF Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
8	Noise LPF Q	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	8	
9	Noise Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Dry LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
11	Dry Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	



## 086 DIGITAL SCRATCH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Input Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Initial Delay	0.1 ~ 460.0ms	(1 ~ 4600)	2	
3	Scratch Speed	1 ~ 127	(1 ~ 127)	3	
4	Scratch Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Auto Pan Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	5	1
6	Auto Pan Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	EQ Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Width	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	11	
10	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	12	3

## 087 AUTO SYNTH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Wave Type	typeA, typeB, typeC, typeD	(0 ~ 3)	2	
3	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Mod Depth Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	5	3
6	HPF Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	6	3
7	Dry Mix Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Delay Time	0.1 ~ 370.0ms	(1 ~ 3700)	8	
9	Delay Time Ofst R	0 ~ 884	(0 ~ 884)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	FB Level Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	11	
12	Delay Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	
13	AM Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	13	1
14	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	(0 ~ 3)	14	
15	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	15	
16	AM Inverse R	normal, inverse	(0 ~ 1)	16	

## 088 TECH MODULATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Pre Mod HPF Cutoff Freq	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	Mod Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	Mod LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	5	3
6	Mod LPF Resonance	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Mod Mix Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	7	
8	Delay Time	0.1 ~ 740.0ms	(1 ~ 7400)	9	
9	Delay Time Ofst R	0 ~ 884	(0 ~ 884)	10	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	11	
11	Feedback Level Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	12	
12	Feedback Hi Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	13	
13	Feedback Hi Damp Ofst R	-0.9 ~ +0.9	(1 ~ 19)	14	

## 089 JUMP

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Direction	L<>R, L>>R	(0 ~ 1)	3	
4	Type	typeA, typeB, typeC	(0 ~ 2)	4	
5	Jump Wave Type	typeA, typeB, typeC, typeD	(0 ~ 3)	5	
6	Resolution	1, 1/2 ~ 1/256	(0 ~ 8)	6	
7	LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
8	HPF Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	8	3

## 090 ISOLATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	On/off SW	off, on	(0 ~ 1)	1	
2	Low Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	2	
3	Mid Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	3	
4	High Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	4	
5	Low Mute	off/on	(0 ~ 1)	5	
6	Mid Mute	off/on	(0 ~ 1)	6	
7	High Mute	off/on	(0 ~ 1)	7	

## 091 SLICE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Divide Type	4th, 8th, 16th	(0 ~ 2)	1	
2	Gate Time	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	2	
3	Divide Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Pan AEG Type	A ~ E	(0 ~ 4)	5	
6	Pan AEG Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Pan Type	A ~ J	(0 ~ 9)	7	
8	Pan Depth	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	AEG Phase	16tel-Note	(0 ~ 15)	9	
10	EQ low frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ low gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ high frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ high gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

## 092 3-BAND EQ

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	(8 ~ 40)	1	3
2	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	2	
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	3	3
4	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
6	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	7	
8	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	8	

## 093 2-BAND EQ

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	1	3
2	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	2	
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	3	3
4	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	

## 094 HARMONIC ENHANCER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	HPF Cutoff Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	1	3
2	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Mix Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	

## 095 VOICE CANCEL

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Low Adjust	0 ~ 26	(0 ~ 26)	1	
2	High Adjust	0 ~ 26	(0 ~ 26)	2	

## 096 AMBIENCE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	1	2
2	Wet Output Phase	normal/inverse	(0 ~ 1)	2	
3	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
4	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
5	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
6	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

## 097 TALKING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Vowel	a/i/u/e/o	(0 ~ 4)	1	
2	Move Speed	1 ~ 62	(1 ~ 62)	2	
3	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	

## 098 RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Carrier Freq Coarse	0.5 - 5kHz	(0 ~ 127)	1	16
2	Carrier Freq Fine	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	LFO Wave	tri, sine	(0 ~ 1)	5	
6	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

## 9. Liste der Effektparameter

### 099 DYNAMIC RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
3	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
4	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
5	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
6	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
7	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

### 100 DYNAMIC FILTER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Filter Type	LPF(12dB), LPF(18dB), LPF(24dB), HPF, BPF, BEF	(0 ~ 5)	2	
3	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	-16 ~ +111	(0 ~ 127)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

### 3. Master

#### 1 ISOLATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	On/off SW	off, on	(0 ~ 1)	1	
2	Low Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	2	
3	Mid Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	3	
4	High Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	4	
5	Low Mute	off, on	(0 ~ 1)	5	
6	Mid Mute	off, on	(0 ~ 1)	6	
7	High Mute	off, on	(0 ~ 1)	7	

#### 2 DYNAMIC FILTER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Filter Type	LPF(12dB), LPF(18dB), LPF(24dB), HPF, BPF, BEF	(0 ~ 5)	2	
3	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	-16 ~ +111	(0 ~ 127)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

#### 3 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 371.5ms	(1 ~ 3715)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 4 MULTI COMPRESSOR1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	Normal, Low, Mid, High, Low/High, Low/Mid, Mid/High, Full Bit, Wild, Attack, Low End, Hard	(0 ~ 11)	1	
2	Low Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	Mid Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	High Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Threshold Offset	-32 ~ +32	(32 ~ 96)	5	

### 5 RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Carrier Freq Coarse	0.5 ~ 5kHz	(0 ~ 127)	1	16
2	Carrier Freq Fine	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	LFO Wave	tri, sine	(0 ~ 1)	5	
6	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 6 V. DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Over Drive	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	1	
2	Device	Transistor, Vintage Tube, Dstortion1, Dstortion2, Fuzz	(0 ~ 4)	2	
3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	(0 ~ 5)	3	
4	Presence	-10 ~ 10	(0 ~ 20)	4	
5	Dist Output Level	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	5	
6	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Lch Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	7	
8	Rch Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	8	
9	Feedback Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	11	
12	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	12	

### 7 LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sampling Freq. Control	44.1kHz ~ 344.5Hz	(0 ~ 127)	1	13
2	Word Length	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Output Gain	-6dB ~ +36dB	(0 ~ 42)	3	
4	Filter Type	thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low	(0 ~ 5)	4	
5	Pre-LPF Cutoff Freq	63Hz ~ 20.0kHz	(10 ~ 60)	5	3
6	Pre-LPF Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Bit Assign	0 ~ 6	(0 ~ 6)	7	
8	Emphasis	off/on	(0 ~ 1)	8	
9	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	

### 8 SLICE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Divide Type	4th, 8th, 16th	(0 ~ 2)	1	
2	Gate Time	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	2	
3	Divide Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Pan AEG Type	A ~ E	(0 ~ 4)	5	
6	Pan AEG Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Pan Type	A ~ J	(0 ~ 9)	7	
8	Pan Depth	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	AEG Phase	16tel-Note	(0 ~ 15)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

## 10. Tabelle der Effektdaten und Effektwerte

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	43	1.81	86	5.38	129	15.97
1	0.04	44	1.85	87	5.55	130	16.22
2	0.08	45	1.89	88	5.72	131	16.47
3	0.13	46	1.94	89	6.06	132	16.97
4	0.17	47	1.98	90	6.39	133	17.47
5	0.21	48	2.02	91	6.73	134	17.97
6	0.25	49	2.06	92	7.07	135	18.47
7	0.29	50	2.10	93	7.40	136	18.97
8	0.34	51	2.15	94	7.74	137	19.47
9	0.38	52	2.19	95	8.08	138	19.97
10	0.42	53	2.23	96	8.41	139	20.47
11	0.46	54	2.27	97	8.75	140	20.97
12	0.51	55	2.31	98	9.08	141	21.47
13	0.55	56	2.36	99	9.42	142	21.97
14	0.59	57	2.40	100	9.76	143	22.47
15	0.63	58	2.44	101	10.11	144	22.97
16	0.67	59	2.48	102	10.45	145	23.47
17	0.72	60	2.52	103	10.80	146	23.97
18	0.76	61	2.57	104	11.14	147	24.47
19	0.80	62	2.61	105	11.49	148	24.97
20	0.84	63	2.65	106	11.83	149	25.47
21	0.88	64	2.69	107	12.18	150	25.97
22	0.93	65	2.78	108	12.48	151	26.47
23	0.97	66	2.86	109	12.55	152	26.97
24	1.01	67	2.94	110	12.62	153	27.47
25	1.05	68	3.03	111	12.69	154	27.97
26	1.09	69	3.11	112	12.75	155	28.47
27	1.14	70	3.20	113	12.82	156	28.97
28	1.18	71	3.28	114	12.89	157	29.47
29	1.22	72	3.37	115	12.95	158	29.97
30	1.26	73	3.45	116	13.02	159	30.47
31	1.30	74	3.53	117	13.09	160	30.97
32	1.35	75	3.62	118	13.15	161	31.47
33	1.39	76	3.70	119	13.22	162	31.97
34	1.43	77	3.87	120	13.29	163	32.47
35	1.47	78	4.04	121	13.35	164	32.97
36	1.51	79	4.21	122	13.42	165	33.47
37	1.56	80	4.37	123	13.49	166	33.97
38	1.60	81	4.54	124	13.55	167	34.47
39	1.64	82	4.71	125	13.62	168	34.97
40	1.68	83	4.88	126	13.69	169	35.47
41	1.72	84	5.05	127	13.75	170	35.97
42	1.77	85	5.22	128	13.82	171	36.47

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	43	4.3	86	8.6	129	12.9
1	0.1	44	4.4	87	8.7	130	13.1
2	0.2	45	4.5	88	8.8	131	13.3
3	0.3	46	4.6	89	8.9	132	13.5
4	0.4	47	4.7	90	9.0	133	13.7
5	0.5	48	4.8	91	9.1	134	13.9
6	0.6	49	4.9	92	9.2	135	14.1
7	0.7	50	5.0	93	9.3	136	14.3
8	0.8	51	5.1	94	9.4	137	14.5
9	0.9	52	5.2	95	9.5	138	14.7
10	1.0	53	5.3	96	9.6	139	14.9
11	1.1	54	5.4	97	9.7	140	15.1
12	1.2	55	5.5	98	9.8	141	15.3
13	1.3	56	5.6	99	9.9	142	15.5
14	1.4	57	5.7	100	10.0	143	15.7
15	1.5	58	5.8	101	11.1	144	15.9
16	1.6	59	5.9	102	12.2	145	16.1
17	1.7	60	6.0	103	13.3	146	16.3
18	1.8	61	6.1	104	14.4	147	16.5
19	1.9	62	6.2	105	15.5	148	16.7
20	2.0	63	6.3	106	17.1	149	16.9
21	2.1	64	6.4	107	18.6	150	17.1
22	2.2	65	6.5	108	20.2	151	17.3
23	2.3	66	6.6	109	21.8	152	17.5
24	2.4	67	6.7	110	23.3	153	17.7
25	2.5	68	6.8	111	24.9	154	17.9
26	2.6	69	6.9	112	26.5	155	18.1
27	2.7	70	7.0	113	28.0	156	18.3
28	2.8	71	7.1	114	29.6	157	18.5
29	2.9	72	7.2	115	31.2	158	18.7
30	3.0	73	7.3	116	32.8	159	18.9
31	3.1	74	7.4	117	34.3	160	19.1
32	3.2	75	7.5	118	35.9	161	19.3
33	3.3	76	7.6	119	37.5	162	19.5
34	3.4	77	7.7	120	39.0	163	19.7
35	3.5	78	7.8	121	40.6	164	19.9
36	3.6	79	7.9	122	42.2	165	20.1
37	3.7	80	8.0	123	43.7	166	20.3
38	3.8	81	8.1	124	45.3	167	20.5
39	3.9	82	8.2	125	46.9	168	20.7
40	4.0	83	8.3	126	48.4	169	20.9
41	4.1	84	8.4	127	50.0	170	21.1
42	4.2	85	8.5	128		171	21.3

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	THRU(20)	43	2.8k	86	5.6k	129	11.2k
1	22	44	3.2k	87	6.0k	130	11.7k
2	25	45	3.6k	88	6.4k	131	12.1k
3	28	46	4.0k	89	6.8k	132	12.6k
4	32	47	4.5k	90	7.2k	133	13.1k
5	36	48	5.0k	91	7.6k	134	13.5k
6	40	49	5.6k	92	8.0k	135	14.0k
7	45	50	6.3k	93	8.4k	136	14.4k
8	50	51	7.0k	94	8.8k	137	14.9k
9	56	52	8.0k	95	9.2k	138	15.3k
10	63	53	9.0k	96	9.6k	139	15.8k
11	70	54	10.0k	97	10.0k	140	16.2k
12	80	55	11.0k	98	10.5k	141	16.7k
13	90	56	12.0k	99	11.0k	142	17.1k
14	100	57	14.0k	100	11.5k	143	17.6k
15	110	58	16.0k	101	12.0k	144	18.0k
16	125	59	18.0k	102		145	18.5k
17	140	60	THRU(20.0k)	103		146	19.0k
18	160			104		147	19.4k
19	180			105		148	19.9k
20	200			106		149	20.3k
21	225			107		150	20.8k
22	250			108		151	21.2k
23	280			109		152	21.7k
24	315			110		153	22.1k
25	355			111		154	22.6k
26	400			112		155	23.0k
27	450			113		156	23.5k
28	500			114		157	24.0k
29	560			115		158	24.4k
30	630			116		159	24.9k
31	700			117		160	25.3k
32	800			118		161	25.8k
33	900			119		162	26.3k
34	1.0k			120		163	26.7k
35	1.1k			121		164	27.2k
36	1.2k			122		165	27.6k
37	1.4k			123		166	28.1k
38	1.6k			124		167	28.5k
39	1.8k			125		168	29.0k
40	2.0k			126		169	29.4k
41	2.2k			127		170	29.9k
42	2.5k			128		171	30.3k

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.3	43	4.6	86	9.2	129	18.4
1	0.4	44	4.7	87	9.4	130	18.8
2	0.5	45	4.8	88	9.6	131	19.2
3	0.6	46	4.9	89	9.8	132	19.6
4	0.7	47	5.0	90	10.0	133	20.0
5	0.8	48	5.5	91	10.5	134	20.5
6	0.9	49	6.0	92	11.0	135	21.0
7	1.0	50	6.5	93	11.5	136	21.5
8	1.1	51	7.0	94	12.0	137	22.0
9	1.2	52	7.5	95	12.5	138	22.5
10	1.3	53	8.0	96	13.0	139	23.0
11	1.4	54	8.5	97	13.5	140	23.5
12	1.5	55	9.0	98	14.0	141	24.0
13	1.6	56	9.5	99	14.5	142	24.5
14	1.7	57	10.0	100	15.0	143	25.0
15	1.8	58	11.0	101	15.5	144	25.5
16	1.9	59	12.0	102	16.0	145	26.0
17	2.0	60	13.0	103	16.5	146	26.5
18	2.1	61	14.0	104	17.0	147	27.0
19	2.2	62	15.0	105	17.5	148	27.5
20	2.3	63	16.0	106	18.0	149	28.0
21	2.4	64	17.0	107	18.5	150	28.5
22	2.5	65	18.0	108	19.0	151	29.0
23	2.6	66	19.0	109	19.5	152	29.5
24	2.7	67	20.0	110	20.0	153	30.0
25	2.8	68	25.0	111		154	
26	2.9	69	30.0	112		155	
27	3.0			113		156	
28	3.1			114		157	
29	3.2			115		158	
30	3.3			116		159	
31	3.4			117		160	
32	3.5			118		161	
33	3.6			119		162	
34	3.7			120		163	
35	3.8			121		164	
36	3.9			122		165	
37	4.0			123		166	
38	4.1			124		167	
39	4.2			125		168	
40	4.3			126		169	
41	4.4			127		170	
42	4.5			128		171	

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	67.8	86	135.5	129	271.0
1	1.7	44	69.4	87	137.0	130	274.0
2	3.2	45	70.9	88	138.6	131	277.0
3	4.8	46	72.5	89	140.2	132	280.0
4	6.4	47	74.1	90	141.8	133	283.0
5	8.0	48	75.7	91	143.3	134	286.0
6	9.5						

# 10. Tabelle der Effektdaten und Effektwerte

Table#13  
LO-FI Sampling Frequency Control

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	44.1k	43	1.00k	86	506.9
1	22.1k	44	980.0	87	501.1
2	14.7k	45	958.7	88	495.5
3	11.0k	46	938.3	89	490.0
4	8.82k	47	918.8	90	484.6
5	7.35k	48	900.0	91	479.3
6	6.30k	49	882.0	92	474.2
7	5.51k	50	864.7	93	469.1
8	4.90k	51	848.1	94	464.2
9	4.41k	52	832.1	95	459.4
10	4.01k	53	816.7	96	454.6
11	3.68k	54	801.8	97	450.0
12	3.39k	55	787.5	98	445.5
13	3.15k	56	773.7	99	441.0
14	2.94k	57	760.3	100	436.6
15	2.76k	58	747.5	101	432.4
16	2.59k	59	735.0	102	428.2
17	2.45k	60	723.0	103	424.0
18	2.32k	61	711.3	104	420.0
19	2.21k	62	700.0	105	416.0
20	2.10k	63	689.1	106	412.1
21	2.00k	64	678.5	107	408.3
22	1.92k	65	668.2	108	404.6
23	1.84k	66	658.2	109	400.9
24	1.76k	67	648.5	110	397.3
25	1.70k	68	639.1	111	393.8
26	1.63k	69	630.0	112	390.3
27	1.58k	70	621.1	113	386.8
28	1.52k	71	612.5	114	383.5
29	1.47k	72	604.1	115	380.2
30	1.42k	73	595.9	116	376.9
31	1.38k	74	588.0	117	373.7
32	1.34k	75	580.3	118	370.6
33	1.30k	76	572.7	119	367.5
34	1.26k	77	565.4	120	364.5
35	1.23k	78	558.2	121	361.5
36	1.19k	79	551.3	122	358.5
37	1.16k	80	544.4	123	355.6
38	1.13k	81	537.8	124	352.8
39	1.10k	82	531.3	125	350.0
40	1.08k	83	525.0	126	347.2
41	1.05k	84	518.8	127	344.5
42	1.03k	85	512.8		

Table#14  
Multi Compressor Gain

Data	Value	Data	Value
0	---	43	6
1	-60	44	7
2	-57	45	8
3	-54	46	9
4	-51	47	10
5	-48	48	11
6	-45	49	12
7	-42	50	13
8	-39	51	14
9	-36	52	15
10	-33	53	16
11	-30	54	17
12	-27	55	18
13	-24		
14	-23		
15	-22		
16	-21		
17	-20		
18	-19		
19	-18		
20	-17		
21	-16		
22	-15		
23	-14		
24	-13		
25	-12		
26	-11		
27	-10		
28	-9		
29	-8		
30	-7		
31	-6		
32	-5		
33	-4		
34	-3		
35	-2		
36	-1		
37	0		
38	1		
39	2		
40	3		
41	4		
42	5		

Table#15  
Divide Frequency

Data	Value1	Value2	Data	Value1	Value2
0	32	1.2k	43	160	2.5k
1	32	1.6k	44	160	3.2k
2	32	2.0k	45	160	4.0k
3	32	2.5k	46	160	5.0k
4	32	3.2k	47	160	6.3k
5	32	4.0k	48	160	8.0k
6	32	5.0k	49	160	10.0k
7	32	6.3k	50	250	1.2k
8	32	8.0k	51	250	1.6k
9	32	10.0k	52	250	2.0k
10	63	1.2k	53	250	2.5k
11	63	1.6k	54	250	3.2k
12	63	2.0k	55	250	4.0k
13	63	2.5k	56	250	5.0k
14	63	3.2k	57	250	6.3k
15	63	4.0k	58	250	8.0k
16	63	5.0k	59	250	10.0k
17	63	6.3k	60	315	1.2k
18	63	8.0k	61	315	1.6k
19	63	10.0k	62	315	2.0k
20	80	1.2k	63	315	2.5k
21	80	1.6k	64	315	3.2k
22	80	2.0k	65	315	4.0k
23	80	2.5k	66	315	5.0k
24	80	3.2k	67	315	6.3k
25	80	4.0k	68	315	8.0k
26	80	5.0k	69	315	10.0k
27	80	6.3k	70	500	1.2k
28	80	8.0k	71	500	1.6k
29	80	10.0k	72	500	2.0k
30	125	1.2k	73	500	2.5k
31	125	1.6k	74	500	3.2k
32	125	2.0k	75	500	4.0k
33	125	2.5k	76	500	5.0k
34	125	3.2k	77	500	6.3k
35	125	4.0k	78	500	8.0k
36	125	5.0k	79	500	10.0k
37	125	6.3k	80	630	1.2k
38	125	8.0k	81	630	1.6k
39	125	10.0k	82	630	2.0k
40	160	1.2k	83	630	2.5k
41	160	1.6k	84	630	3.2k
42	160	2.0k	85	630	4.0k

Table#16  
Carrier Frequency Coarse

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	1.5	43	47.3	86	514
1	0.5	44	49.9	87	543
2	2.0	45	52.8	88	574
3	2.5	46	55.8	89	607
4	3.5	47	59.0	90	642
5	4.0	48	62.4	91	678
6	4.5	49	65.9	92	717
7	5.5	50	69.7	93	758
8	6.0	51	73.7	94	801
9	6.5	52	77.9	95	847
10	7.5	53	82.3	96	895
11	8.0	54	87.0	97	946
12	8.5	55	92.0	98	1.00k
13	8.9	56	97.2	99	1.05k
14	9.4	57	103	100	1.11k
15	10.0	58	109	101	1.18k
16	10.6	59	115	102	1.24k
17	11.2	60	121	103	1.32k
18	11.8	61	128	104	1.39k
19	12.5	62	136	105	1.47k
20	13.2	63	143	106	1.55k
21	13.9	64	152	107	1.64k
22	14.7	65	160	108	1.74k
23	15.6	66	169	109	1.84k
24	16.5	67	179	110	1.94k
25	17.4	68	189	111	2.05k
26	18.4	69	200	112	2.17k
27	19.4	70	211	113	2.29k
28	20.6	71	224	114	2.43k
29	21.7	72	236	115	2.58k
30	23.0	73	250	116	2.71k
31	24.3	74	264	117	2.87k
32	25.7	75	279	118	3.03k
33	27.1	76	295	119	3.20k
34	28.7	77	312	120	3.39k
35	30.3	78	330	121	3.58k
36	32.0	79	348	122	3.79k
37	33.9	80	368	123	4.00k
38	35.8	81	389	124	4.23k
39	37.8	82	412	125	4.47k
40	40.0	83	435	126	4.73k
41	42.3	84	460	127	5.00k
42	44.7	85	486		

Table#17  
Dynamic Attack Time

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.3	43	74	86	152
1	0.9	44	76	87	154
2	1.8	45	78	88	156
3	2.7	46	80	89	158
4	3.6	47	81	90	160
5	5.4	48	83	91	161
6	7.2	49	85	92	163
7	9.0	50	87	93	165
8	10	51	89	94	167
9	12	52	90	95	169
10	14	53	92	96	170
11	16	54	94	97	172
12	18	55	96	98	174
13	20	56	98	99	176
14	21	57	100	100	178
15	23	58	101	101	180
16	25	59	103	102	181
17	27	60	105	103	183
18	29	61	107	104	185
19	30	62	109	105	187
20	32	63	110	106	189
21	34	64	112	107	190
22	36	65	114	108	192
23	38	66	116	109	194
24	40	67	118	110	196
25	41	68	120	111	198
26	43	69	121	112	200
27	45	70	123	113	201
28	47	71	125	114	203
29	49	72	127	115	205
30	50	73	129	116	207
31	52	74	130	117	209
32	54	75	132	118	210
33	56	76	134	119	212
34	58	77	136	120	214
35	60	78	138	121	216
36	61	79	140	122	218
37	63	80	141	123	220
38	65	81	143	124	221
39	67	82	145	125	223
40	69	83	147	126	225
41	70	84	149	127	227
42	72	85	150		

Table#18  
Dynamic Release Time

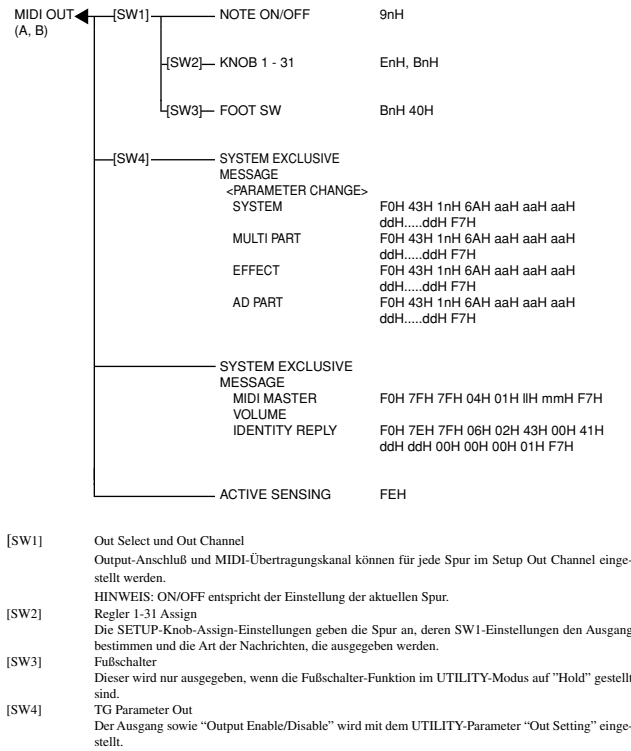
Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	2.6	43	135	86	847
1	3.0	44	139	87	869
2	3.4	45	143	88	890
3	3.9	46	148	89	912
4	4.3	47	152	90	934
5	4.7	48	156	91	955
6	5.2	49	161	92	977
7	5.6	50	165	93	999
8	6.0	51	169	94	1021
9	6.5	52	174	95	1042
10	6.9	53	178	96	1064
11	7.3	54	182	97	1086
12	7.8	55	187	98	1107
13	8.2	56	195	99	1129
14	8.6	57	217	100	1151
15	13	58	239	101	1173
16	17	59	261	102	1194
17	22	60	282	103	1216
18	26	61	304	104	1238
19	30	62	326	105	1259
20	35	63	347	106	1281
21	39	64	369	107	1303
22	43	65	391	108	1346
23	48	66	413	109	1390
24	52	67	434	110	1433

# 11. MIDI-Datenformat

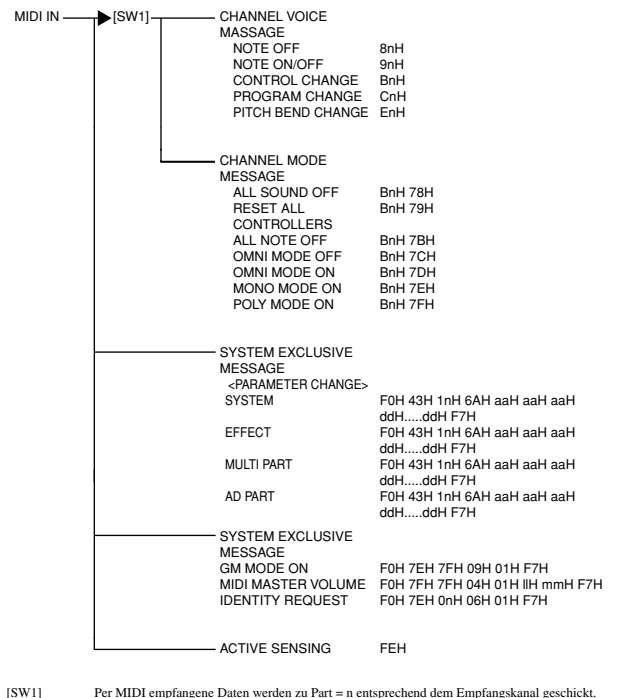
Die Tongenerator- und Sequenzer-Blöcke des RS7000 haben verschiedene MIDI-Events. Sie sind getrennt im MIDI-Datenformat ebenso wie in der MIDI-Implementationstabelle aufgeführt.

## ● Tone generator block (Voice part)

### (1) TRANSMIT FLOW



### (2) RECEIVE FLOW



### (3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

#### (3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF

STATUS	1000nnnn(8nH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) - 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	v wird ignoriert

Nur Empfang.

#### (3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn(9nH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) - 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v ≠ 0) NOTE ON (v = 0) NOTE OFF

#### (3-1-3) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn(CnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER	0ppppppp	p = 0 - 127

#### (3-1-4) PITCH BEND CHANGE

STATUS	1110nnnn(EnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE LSB
MSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE MSB

14-Bit-Auflösung  
MSB  
00000000B (00H) Minimumwert  
01000000B (40H) Mittenwert  
01111111B (7FH) Maximumwert

Wenn der Parameter "SETUP Knob Assign" dies einem Regler 1-31 zuweist, wird diese Nachricht durch die Reglerbewegung übertragen.

#### (3-1-5) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	

#### \* Übertragene Steuernummern

c = 0	BANK SEL MSB	0:GM VOICE 63:RS7000 VOICE 64:RS7000 SAMPLE VOICE 126:RS7000 DRUM VOICE 127:GM DRUM
-------	--------------	---

c = 32	BANK SEL LSB	v = 0 - 127 *3
c = 64	SUSTAIN SWITCH	v = 0 - 63:OFF, 64 - 127:ON

Wenn der UTILITY-Parameter "Footswitch" auf "Hold" gestellt ist, wird diese Nachricht durch Betätigung des Fußschalters übertragen.

Wenn der Parameter "SETUP Knob Assign" dies einem der Regler 1-31 zuweist, werden die Reglerbewegungen C = 1 - 119 übertragen (ausgenommen 32).

#### \* Empfangene Controller-Nummern

c = 0	BANK SEL MSB	v = 0:GM VOICE 63:RS7000 VOICE 64:RS7000 SAMPLE VOICE 126:RS7000 DRUM VOICE 127:GM DRUM
-------	--------------	---

c = 32	BANK SEL LSB	v = 0 - 127 *3
c = 1	MODULATION	v = 0 - 127
c = 5	PORTAMENTO TIME	v = 0 - 127 *2
c = 6	DATA ENTRY MSB	v = 0 - 127 *1
c = 38	DATA ENTRY LSB	v = 0 - 127 *1
c = 7	TRACK VOLUME	v = 0 - 127
c = 10	PAN	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 11	EXPRESSION	v = 0 - 127
c = 16	LFO AMOD DEPTH	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 17	LFO FMOD DEPTH	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 18	AEG SUSTAIN LEVEL	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 19	FILTER ENV. DEPTH	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 64	SUSTAIN SWITCH	v = 0-63:OFF, 64-127:ON
c = 65	PORTAMENTO SWITCH	v = 0-63:OFF, 64-127:ON *2
c = 66	SOSTENUTO	v = 0-63:OFF, 64-127:ON
c = 71	FILTER RESONANCE	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 72	AEG RELEASE TIME	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 73	AEG ATTACK TIME	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 74	FILTER CUTOFF	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 75	AEG DECAY TIME	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 76	LFO SPEED	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *4
c = 77	LFO PMOD DEPTH	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 80	FEG ATTACK TIME	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 81	FEG DECAY TIME	v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

Anhang

c = 82	FEG SUSTAIN LEVEL	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 83	FEG RELEASE TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 91	REVERB SEND LEVEL	; v = 0 - 127
c = 93	DELAY/CHORUS SEND LEVEL	; v = 0 - 127
c = 94	DRY/VARIATION BALANCE	; v = 0 - 127 *5
c = 96	DATA ENTRY INC	; v = 127 *1
c = 97	DATA ENTRY DEC	; v = 127 *1

- \*1 Nur verwendet, wenn ein durch RPN angegebener Parameter eingestellt wird.
- \*2 Nicht gültig für Rhythmus-Sounds.  
PORTAMENTO TIME: Stellt die Rate der Tonhöhenänderung ein, wenn PORTAMENTO SWITCH = ON: Portamento Time ist am kürzesten bei 0 und am längsten bei 127.
- \*3 Dies ist 0, wenn MSB = 0, 126 oder 127.  
0-9 wenn MSB = 63.  
0-1 wenn MSB = 64.
- \*4 "16tel"-/4telx8", wenn VOICE-EDIT-Einstellung "BPM Sync" = ON.
- \*5 0: Dry Level = 127, Variation Send Level = 0.  
64: Dry Level = 127, Variation Send Level = 126.  
127: Dry Level = 0, Variation Send Level = 127.

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	c = CONTROL NUMBER
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	v = DATA VALUE

(3-2-1) ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)  
Stummschaltung aller momentan erklingenden Noten des entsprechenden Kanals. Der Status der Kanal-Nachrichten wie Haltpedal und Dämpfung wird bewahrt.

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

Stellt die Werte der folgenden Controller zurück.

PITCH BEND CHANGE	0 (Mitte)
MODULATION	0 (Aus)
EXPRESSION	127 (Maximum)
SUSTAIN SWITCH	0 (Aus)
PORTAMENTO SWITCH	0 (Aus)
SOSTENUTO SWITCH	0 (Aus)
RPN	Status, in dem keine Nummer gesandt wurde; Interne Daten ändern sich nicht.

Andere Daten werden nicht zurückgesetzt.

(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)  
Schaltet alle momentan aktivierten Noten auf dem entsprechenden Kanal aus. Wenn Halten oder Dämpfung eingeschaltet sind, endet der Ton nicht, bevor diese ausgeschaltet sind.

(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)  
Entspricht dem Befehl "All Note Off".

(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)  
Entspricht dem Befehl "All Note Off". Der RS7000 schaltet nicht in den Modus "Omni On".

(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0)  
Entspricht dem Befehl "All Sound Off", und wenn das 3. Byte (Mono-Nummer) im Bereich 0-16 ist, wird der entsprechende Kanal auf Mode 4 (m = 1) gestellt.

(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)  
Entspricht dem Befehl "All Sound Off", und stellt den entsprechenden Kanal auf Mode 3.

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	01100100(64H)	
RPN LSB	0ppppppp	p = RPN LSB (siehe Tabelle unten)
MSB	01100101(65H)	
RPN MSB	0qqqqqqq	q = RPN MSB (siehe Tabelle unten)
DATA ENTRY MSB	00000110(06H)	
DATA VALUE	0mmmmmmm	m = Data Value
DATA ENTRY LSB	00100110(26H)	
DATA VALUE	0lllllll	l = Data Value

Geben Sie zuerst RPN MSB und RPN LSB an, um den Parameter auszuwählen, der geregelt werden soll. Benutzen Sie dann das Datenrad, um den Wert des angegebenen Parameters einzustellen.

RPN	D.ENTRY		
LSB MSB	MSB LSB	PARAMETER NAME	DATA RANGE
00H 00H	mmH ---	PITCH BEND SENSITIVITY	00H ~ 18H (0 - 24 Halbtöne)
01H 00H	mmH llH	MASTER FINE TUNE	{mmH, llH} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH} (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192)
02H 00H	mmH ---	MASTER COARSE TUNE	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 Halbtöne)
7FH 7FH	--- ---	RPN RESET	Auf einen Status zurückstellen, in dem keine RPN-Nummer angegeben ist.

(3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

(3-4-1) ACTIVE SENSING

STATUS	11111110 (FEH)
--------	----------------

Wird übertragen in regelmäßigen Intervallen von etwa 200 ms.  
Nicht beim Lesen/Schreiben auf Karte oder Disk übertragen.

Wenn diese Nachricht empfangen wird, beginnt die Erkennung von Active-Sensing-Nachrichten. Wenn weder Status noch Daten für ein Intervall von ca. 350 ms oder länger empfangen werden, wird der MIDI-Pufferspeicher gelöscht, und erklingende Noten sowie der Hold-Schalter werden ausgeschaltet. Der Wert der verschiedenen Steuernachrichten wird auf spezifische Werte zurückgesetzt (gleiche Werte wie beim Empfang von "Reset All Controls").

(3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-5-1) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-5-1-1) GENERAL MIDI MODE ON

F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H

Die folgenden Controller werden auf die entsprechenden Werte zurückgesetzt.

TRACK VOLUME	100
PAN	Center
PROGRAM CHANGE	1
BANK SELECT MSB	0
REVERB SEND LEVEL	40
DELAY/CHORUS SEND LEVEL	0
DRY/VARIATION BALANCE	0
PITCH BEND CHANGE	0 (Mitte)
MODULATION	0 (Aus)
EXPRESSION	127 (Maximum)
SUSTAIN SWITCH	0 (Aus)
SOSTENUTO SWITCH	0 (Aus)
RPN	Status, in dem keine Nummer gesandt wurde.
MIDI MASTER VOLUME	127 (Maximum)
PITCH BEND SENSITIVITY	02 (2 Halbtöne)
FINE TUNING	0
COARSE TUNING	0

(3-5-1-2) IDENTITY REQUEST (nur übertragen)

F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H (n ist die Gerätenummer; der RS7000 empfängt jedoch alle Nummern.)

(3-5-1-3) IDENTITY REPLY (nur übertragen)

F0H 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H ddH ddH 00H 00H 01H F7H

dd; Device Number Code RS7000 = 14H, 04H

(3-5-2) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-5-2-1) MIDI MASTER VOLUME

F0H 7FH 7FH 04H 01H llH mmH F7H

Modifiziert den Hauptlautstärke-Wert

Der Wert mm dient als MIDI-Hauptlautstärke-Wert. (Der Wert von 11 wird ignoriert.)

(3-5-3) PARAMETER CHANGE

11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01101010	6A	Model ID
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address High
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address Low
0ddddd	ddddd	Data
11110111	F7	End of Exclusive

Für Parameter, deren Datengröße 2 oder 4 ist, werden Daten für die entsprechende Größe übertragen.

Für die Adressen- und Byte-Zählung siehe getrennte Tabelle.

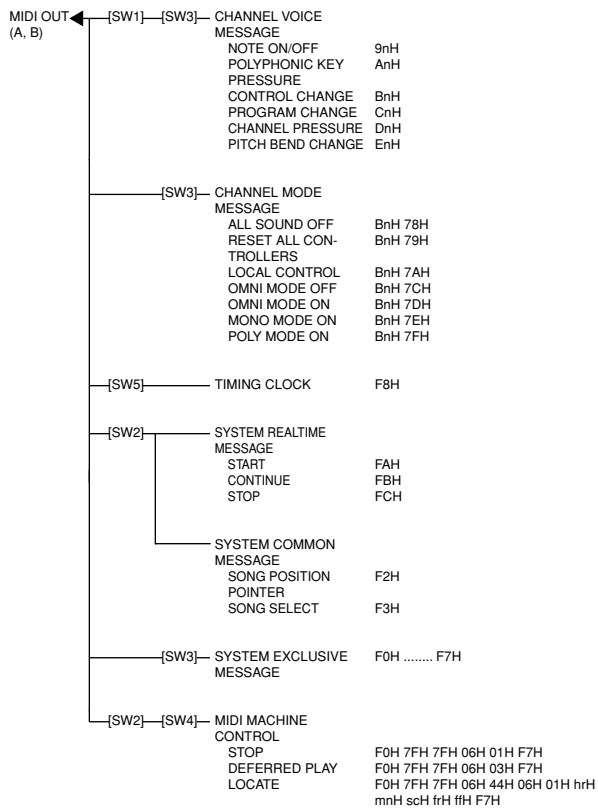
Der RS7000 empfängt alle Gerätenummern und überträgt diese Nachrichten mit n = 0.

Die folgenden vier Typen werden empfangen.

- System Data
- Effect Data
- Multi Part Data
- AD Part Data

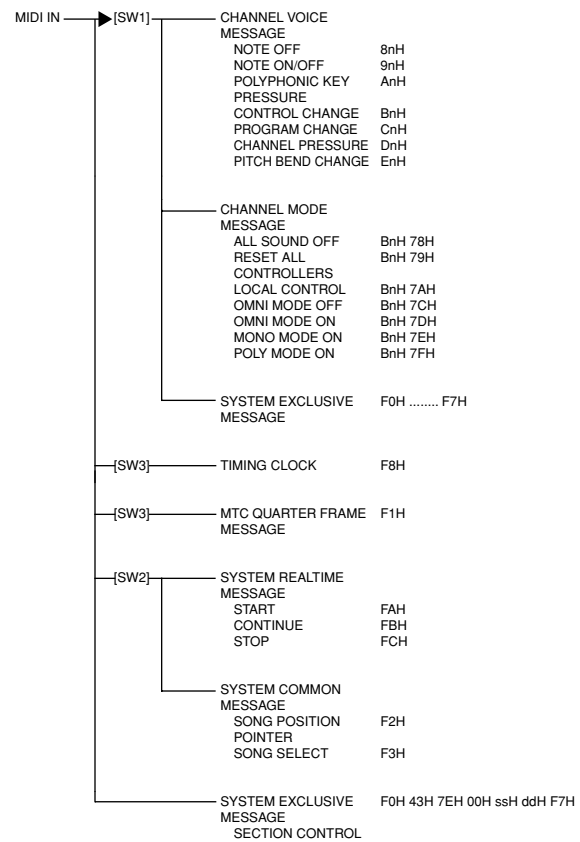
## ● Sequenzerblock (Sequenzer-Part)

### (1) TRANSMIT FLOW



- [SW1] Out Select und Out Channel  
Der SETUP-Parameter "Out Channel" erlaubt es, Ausgang und MIDI-Sendekanal für jede Spur anzugeben.
- [SW2] MIDI Control Out  
Der UTILITY-Parameter "Control" erlaubt es, die Übertragung ein- und auszuschalten und den Ausgang anzugeben.
- [SW3] MIDI Output Filter  
Der UTILITY-Parameter "MIDI Filter" erlaubt es, die Übertragung ein- und auszuschalten.
- [SW4] MIDI Sync  
Wird übertragen, wenn die UTILITY-Funktion "MIDI Sync" auf "MTC" gestellt ist.
- [SW5] MIDI Clock Out  
Der UTILITY-Parameter "MIDI Clock Out" erlaubt es, die Übertragung ein- und auszuschalten und den Ausgang anzugeben.

### (2) RECEIVE FLOW



- [SW1] MIDI-Eingangsfiler  
Der UTILITY-Parameter "MIDI Filter" erlaubt es, den Empfang ein- und auszuschalten.
- [SW2] MIDI Control In  
Der UTILITY-Parameter "MIDI Control" erlaubt es, den Empfang ein- und auszuschalten.
- [SW3] MIDI Sync  
Die "Timing Clock" wird empfangen, wenn der UTILITY-Parameter "MIDI Sync" –auf "MIDI" steht; MTC wird empfangen, wenn "MIDI Sync" auf "MTC" steht.

<Tabelle 1-1> Parameter Base Address

	Top Address			Description
	H	M	L	
SYSTEM	00	00	00	System
EFFECT	01	00	00	Reverb
	01	01	00	Delay/Chorus
	01	02	00	Variation
	01	40	00	Master EQ
	01	41	00	Master Effect
MULTI PART GROUP1	10	00	00	Multi Part 1
	10	0F	00	Multi Part 16
MULTI PART GROUP2	11	00	00	Multi Part 1
	11	0F	00	Multi Part 16
MULTI PART GROUP3	13	00	00	Multi Part 1
	13	0F	00	Multi Part 16
AD PART	14	00	00	AD Part 1
	14	01	00	AD Part 2

<Tabelle 1-2> MIDI Parameter Change Table (SYSTEM)

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)		
H	M	L							
00	00	00	1		NOT USED				
		01	1		NOT USED				
		02	4	00 - 0F	4	00 - 0F	MASTER TUNE	-102.4 - +102.3[cent], 1st bit3-0 → bit15-12	00
				00 - 0F				2nd bit3-0 → bit11-8	04
				00 - 0F				3rd bit3-0 → bit7-4	00
				00 - 0F				4th bit3-0 → bit3-0	00
		06	1			NOT USED			
		07	1	00 - 03	STEREO OUT LEVEL	00:0dB, 01:+6dB, 02:+12dB, 03:+18dB		00	
		08	1	00 - 03	AS1&2 OUT LEVEL	00:0dB, 01:+6dB, 02:+12dB, 03:+18dB		00	
		09	1			NOT USED			

<Tabelle 1-3> MIDI Parameter Change Table (EFFECT)

**REVERB**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)	
H	M	L						
00	00	00	2	00 - 7F	REVERB TYPE MSB		01 10 (ROOM1)	
		00	2	00 - 7F	REVERB TYPE LSB			
		02	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7		00 12
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0		
		04	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 2 MSB			00 0A
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 2 LSB			
		06	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 3 MSB			00 08
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 3 LSB			
		08	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 4 MSB			00 0D
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 4 LSB			
		0A	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 5 MSB			00 31
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 5 LSB			
		0C	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 6 MSB			00 00
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 6 LSB			
		0E	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 7 MSB			00 04
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 7 LSB			
		10	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 8 MSB			00 32
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 8 LSB			
		12	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 9 MSB			00 08
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 9 LSB			
		14	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 10 MSB			00 40
00 - 7F	REVERB PARAMETER 10 LSB							
16	1	00 - 7F	REVERB RETURN LEVEL		∞dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40		
17	1	01 - 7F	REVERB PAN		L63...C...R63(1...64...127)	40		

DELAY/CHORUS

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
01	01	00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS TYPE MSB		02 50 (TMP-DLY1)
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS TYPE LSB		
		02	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 2 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 2 LSB		
		06	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 3 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 3 LSB		
		08	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 4 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 4 LSB		
		0A	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 5 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 5 LSB		
		0C	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 6 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 6 LSB		
		0E	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 7 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 7 LSB		
		10	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 8 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 8 LSB		
		12	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 9 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 9 LSB		
		14	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 10 MSB		depends on type
		00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 10 LSB		
16	1	00 - 7F	DELAY/CHORUS RETURN LEVEL		∞dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40	
17	1	01 - 7F	DELAY/CHORUS PAN		L63...C...R63(1...64...127)	40	
18	1	00 - 7F	SEND DELAY/CHORUS TO REVERB		∞dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00	



VARIATION

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
01	02	00	2	00 - 7F	VARIATION TYPE MSB		09 30 (AMP SIM)
				00 - 7F	VARIATION TYPE LSB		
	02	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
	04	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB		
	06	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB		
	08	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB		
	0A	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB		
	0C	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 LSB		
	0E	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 LSB		
	10	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 LSB		
	12	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 LSB		
	14	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB		
	16	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11 LSB		
	18	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 12 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 12 LSB		
	1A	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 13 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 13 LSB		
	1C	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 14 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 14 LSB		
	1E	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 15 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 15 LSB		
	20	00	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 16 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 16 LSB		
	22	00	1	00 - 7F	VARIATION RETURN LEVEL	~dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40
	23	01	1	01 - 7F	VARIATION PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	40
	24	00	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO REVERB	~dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00
	25	00	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO DELAY/ CHORUS	~dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00

MASTER EQ

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
01	40	00	1	28 - 58	EQ LOW GAIN	-24 - +24[dB]	40
		01	1	0A - 28	EQ LOW FREQUENCY	63 - 2000[Hz]	0E
		02	1	01 - 78	EQ LOW Q	0.1 - 12.0	0A
		03	1		NOT USED		
		04	1		NOT USED		
		05	1		NOT USED		
		06	1		NOT USED		
		07	1		NOT USED		
		08	1	34 - 4C	EQ MID1 GAIN	-12 - +12[dB]	40
		09	1	0E - 36	EQ MID1 FREQUENCY	100 - 10.0[kHz]	1A
		0A	1	01 - 78	EQ MID1 Q	0.1 - 12.0	0A
		0B	1		NOT USED		
		0C	1	34 - 4C	EQ MID2 GAIN	-12 - +12[dB]	40
		0D	1	0E - 36	EQ MID2 FREQUENCY	100 - 10.0[kHz]	2D
		0E	1	01 - 78	EQ MID2 Q	0.1 - 12.0	0A
		0F	1		NOT USED		
		10	1	34 - 4C	EQ HIGH GAIN	-12 - +12[dB]	40
		11	1	1C - 3A	EQ HIGH FREQUENCY	0.5 - 16.0[kHz]	34
		12	1	01 - 78	EQ HIGH Q	0.1 - 12.0	0A
		13	1		NOT USED		

MASTER EFFECT

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default
H	M	L					
01	41	00	2		NOT USED		
					NOT USED		
		02	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 2 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 2 LSB		
		06	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 3 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 3 LSB		
		08	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 4 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 4 LSB		
		0A	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 5 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 5 LSB		
		0C	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 6 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 6 LSB		
		0E	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 7 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 7 LSB		
		10	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 8 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 8 LSB		
		12	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 9 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 9 LSB		
		14	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 10 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 10 LSB		
		16	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 11 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 11 LSB		
		18	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 12 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 12 LSB		
		1A	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 13 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 13 LSB		
		1C	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 14 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 14 LSB		
		1E	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 15 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 15 LSB		
		20	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 16 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 16 LSB		

<Table 1-4> MIDI Parameter Change Table (MULTIPART)

MULTI PART GROUP1									
Address		Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)			
H	M L								
10	pp	00	1	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0 - 127	00		
		01	1	00 - 7F	BANK SELECT LSB	0 - 127	00		
		02	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1 - 128	00		
		03	1		NOT USED				
		04	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	MONO, POLY	01		
		05	1		NOT USED				
		06	1		NOT USED				
		07	1		NOT USED				
		08	1		NOT USED				
		09	1	28 - 58	PITCH BEND RANGE	-24 - +24	40		
	0A	1		NOT USED					
	0B	1		NOT USED					
	0C	1		NOT USED					
	0D	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127	64			
	0E	1	01 - 7F	PAN	L63 - C - R63	40			
	0F	1	28 - 58	COARSE TUNE	-24 - +24[semitones]	40			
	10	2	00 - 0F	DETUNE MSB	-12.8 - +12.7[Hz], 1st bit3-0 → bit7-4	08			
			00 - 0F	DETUNE LSB	2nd bit3-0 → bit3-0	00			
	12	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	28			
	13	1	00 - 7F	DELAY/CHORUS SEND	0 - 127	00			
	14	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0 - 127	00			
	15	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0 - 127	7F			
	16	1		NOT USED					
	17	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64 - +63	40			
	18	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	-64 - +63	40			
	19	1		NOT USED					
	1A	1		NOT USED					
	1B	1	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0 - 127	40			
	1C	1	00 - 02	PORTAMENTO MODE	OFF, FINGERED, FULL-TIME	00			
	1D	1		NOT USED					
	1E	1	00 - 09	OUTPUT SELECT	0: L&R, 1 - 6: AS1 - AS6, 7: AS1&2, 8:3&4, 9:5&6	00			
	1F	1	00 - 01	VOICE PARAMETER HOLD	OFF, ON	00			
	10	pp	20	1		NOT USED			
			21	1	00 - 7F	AEG ATTACK TIME	-64 - +63	40	
			22	1	00 - 7F	AEG DECAY TIME	-64 - +63	40	
			23	1		NOT USED			
			24	1	00 - 7F	AEG RELEASE TIME	-64 - +63	40	
			25	1		NOT USED			
			26	1		NOT USED			
			27	1		NOT USED			
			28	1	00 - 7F	AEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40	
			29	1		NOT USED			
			2A	1		NOT USED			
			2B	1	00 - 7F	PEG ATTACK TIME	-64 - +63	40	
			2C	1	00 - 7F	PEG DECAY TIME	-64 - +63	40	
			2D	1		NOT USED			
			2E	1	00 - 7F	PEG RELEASE TIME	-64 - +63	40	
			2F	1	00 - 7F	PEG INITIAL LEVEL	-64 - +63	40	
30			1		NOT USED				
31			1		NOT USED				
32			1	00 - 7F	PEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40		
33			1	00 - 7F	PEG RELEASE LEVEL	-64 - +63	40		
34			1		NOT USED				
35			1	00 - 7F	FEG ATTACK TIME	-64 - +63	40		
36			1	00 - 7F	FEG DECAY TIME	-64 - +63	40		
37			1		NOT USED				
38			1	00 - 7F	FEG RELEASE TIME	-64 - +63	40		
39			1		NOT USED				
3A			1		NOT USED				
3B			1		NOT USED				
3C			1	00 - 7F	FEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40		
3D			1		NOT USED				
10			pp	40	1	00 - 7F	LFO SPEED (BPM Sync=off only)	-64 - +63	40
				41	1		NOT USED		
				42	1		NOT USED		
				43	1		NOT USED		
				44	1		NOT USED		
				45	1	00 - 02	LFO KEY ON RESET	OFF, EACH KEYON, FIRST KEYON	00
				46	1		NOT USED		
				47	1		NOT USED		
				48	1		NOT USED		
				49	1		NOT USED		

MULTI PART GROUP2

Address		Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)	
H	M L						
11	pp	30	1	00 - 7F	LFO AMP MOD DEPTH	-64 - +63	40
		31	1	00 - 7F	LFO FILTER MOD DEPTH	-64 - +63	40
		32	1	00 - 7F	LFO PITCH MOD DEPTH	-64 - +63	40
		33	1	00 - 7F	RANDOM PAN DEPTH	-64 - +63	40
		34	1		NOT USED		
		35	1		NOT USED		
		36	1		NOT USED		
		37	1	00 - 7F	FEG DEPTH	-64 - +63	40

MULTI PART GROUP3

Address		Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)	
H	M L						
13	pp	00	1	00 - 06	LFO WAVE	0:TRI, 1:SAW UP, 2:SAW DOWN, 3:SQU, 4:S/H, 5:PROGRAM, 6:USER	00
		01	1	00 - 05	LFO PHASE	0, 90, 120, 180, 240, 270	00
		02	1	00 - 15	LFO SPEED (BPM Sync=on only)	4th × 8 - 16 th	0B
		03	1	00 - 06	LFO BPM SYNC	OFFON	06
		04	1	00 - 03	LFO USER WAVE TOTAL STEP	2, 3, 4, 6, 8, 12, 16	00
		05	1	00 - 7F	LFO USER WAVE SLOPE	OFF, UP, DOWN, UP&DOWN	40
		06	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE1	0 - 127	40
		07	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE2	0 - 127	40
		08	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE3	0 - 127	40
		0A	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE4	0 - 127	40
		0B	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE5	0 - 127	40
		0C	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE6	0 - 127	40
		0D	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE7	0 - 127	40
		0E	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE8	0 - 127	40
		0F	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE10	0 - 127	40
		10	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE11	0 - 127	40
11	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE12	0 - 127	40		
12	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE13	0 - 127	40		
13	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE14	0 - 127	40		
14	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE15	0 - 127	40		
15	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE16	0 - 127	40		
13	pp	40	1		NOT USED		
		41	1	00 - 06	FILTER TYPE	0:Bypass, 1:LPF24, 2:LPF18, 3:LPF12, 4:HPF, 5:BPf, 6:BEF	00
		42	1		NOT USED		
		43	1	00 - 05	EQ TYPE	Low&High, PEQ, BOOST6, BOOST12, BOOST18, THRU	00
		44	1	00 - 0F	EQ Q	0 - 31	04
		45	2	00 - 01	EQ (LOW) FREQUENCY MSB	Low&High:46 - 182, PEQ:83 - 251	00
		46	1	00 - 0F	EQ (LOW) FREQUENCY LSB		36
		47	1	20 - 60	EQ (LOW) GAIN	-32 - +32	40
		48	2	00 - 01	EQ HIGH FREQUENCY MSB	Low&High:131 - 241	01
		49	1	00 - 7F	EQ HIGH FREQUENCY LSB		67
4A	1	20 - 60	EQ HIGH GAIN	-32 - +32	40		

**<Table 1-5> MIDI Parameter Change Table (AD PART)**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)	
H	M	L						
14	0n	00	1		NOT USED			
		01	1		NOT USED			
		02	1		NOT USED			
		03	1		NOT USED			
		04	1		NOT USED			
		05	1		NOT USED			
		06	1		NOT USED			
		07	1		NOT USED			
		08	1		NOT USED			
		09	1		NOT USED			
		0A	1		NOT USED			
		0B	1		NOT USED			
		0C	1		NOT USED			
		0D	1	00 - 7F		VOLUME	0 - 127	5A
		0E	1	00 - 7F		PAN	L63 - C - R63	40
		0F	1			NOT USED		
		10	2			NOT USED		
		12	1	00 - 7F		REVERB SEND	0 - 127	00
		13	1	00 - 7F		DELAY/CHORUS SEND	0 - 127	00
		14	1	00 - 7F		DRY/VARIATION BALANCE	0 - 127	00
15	1			NOT USED				
16	1			NOT USED				
17	1			NOT USED				
18	1			NOT USED				
19	1			NOT USED				
1A	1			NOT USED				
1B	1			NOT USED				
1C	1			NOT USED				
1D	1			NOT USED				
1E	1			NOT USED				
		70	1	00 - 01	INPUT GAIN	MIC, LINE	01	
		71	1	00 - 01	MONO/STEREO (n=0 only)	MONO × 2, STEREO	01	

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 x	1-16 x	
Mode Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number : True voice	0-127 *****	0-127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	o v=1-127 x	
After Key's Touch Ch's	o o	o o	
Pitch Bend	o	o	
Control Change 0-121	o	o	
Prog Change : True #	o 0-127 *****	o 0-127	
System Exclusive	o	o	
: Song Pos. Common : Song Sel. : Tune	o *1 o *1 x	o *1 o *1 x	
System : Clock Real Time: Commands	o *2 o *1	o *3 o *1	
Aux :All Sound OFF :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	o o o x x x	o o o x x x	
Notes: *1 if MIDI control in/out is enabled. send MMC (stop, differed play, locate) if sync mode is MMC. *2 if MIDI clock out is enabled. receive MMC quarter frame message if sync mode is MMC. *3 if MIDI sync is external.			

Mode 1 : OMNI ON , POLY      Mode 2 : OMNI ON ,MONO      o : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF,MONO      x : No

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 x	1-16 x	
Mode Default Messages Altered	3 x *****	1 1-4 (m=1) *1 x	Memorized
Note Number : True voice	0-127 *****	0-127 0-127	Transpose
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	o v=1-127 x	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	o	o 0-24 semi	
Control Change	0 o 1,5-7,10-11 - 16-19 - 32 o 38 - 64 o 65,66 - 71-77 - 80-83 - 91,93,94,96,97 - 1-31 o 33-119 o	o o o o o o o o o o o o o	Bank Select MSB  Bank Select LSB  Sustain Switch  Assignable Knob Assignable Knob
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127 0 - 127	
System Exclusive	o	o	
: Song Pos. Common : Song Sel. : Tune	x x x	x x x	
System : Clock Real Time: Commands	x x	x x	
Aux :All Sound OFF :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	x x x x o x	o o x o (123-125) o x	
Notes: *1 m is always treated as "1" regardless of its value.			

Mode 1 : OMNI ON , POLY      Mode 2 : OMNI ON ,MONO      o : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF,MONO      x : No



## 12. Glossar

### A

#### Aftertouch

Midi-Messages, die übertragen werden, wenn nach dem Spielen der Note zusätzlicher Druck auf die Tastatur ausgeübt wird.

#### Amplituden-Hüllkurve

Eine Kurve, die die Amplitudenvariation einer Note von dem Moment des Einsetzens (Attack) bis zum vollständigen Abklingen (Release) definiert.

#### Arpeggio

Auch als "gebrochene Akkorde" bekannt. Die Noten eines Akkords werden nacheinander anstelle von gleichzeitig gespielt. Das RS7000 Auto-Arpeggio-Merkmal erzeugt automatisch eine Reihe von Arpeggios basierend auf Noten, die auf der Tastatur gespielt werden.

#### AVM2

Abkürzung von Advanced Wave Memory 2; Yamaha-eigene Bezeichnung für ROM-Sample-Klangerzeugung mit digitalen Filtern. Da komplexe Wellenformen von echten akustischen Instrumenten erzeugt werden, werden sehr realistische Sounds erzeugt. Die digitale Filterung erlaubt präzise Klangregelung.

### B

#### Banknummer

Im RS7000 wird die Verwendung der Bankwahlfunktion MSB und LSB dadurch erleichtert, daß Voices entsprechend Banknummer kategorisiert werden.

#### Bank Select

MIDI-Daten werden zur Wahl von erweiterten Voices verwendet. Die Steuernummer 0 (MSB) und 32 (LSB) werden zusammen verwendet, um Voice-Bänke zu wählen. Die tatsächliche Voice-Wahl wird durch Übertragung des Bank-Select-Befehls in Kombination mit der betreffenden Programmnummer erzielt.

#### Beat

Bei der Wiedergabe oder Aufnahme eines Songs ist ein "Beat" (Taktschlag) eine rhythmische Unterteilung eines Taktes.

#### BPM (Beat Per Minute)

Ein anderes Wort für "Tempo", das die Geschwindigkeit der Wiedergabe bestimmt.

#### BPM-Spur

Eine Sequenzer-Spur, die für das Aufnahmen und Wiedergeben von BPM-Änderungen gedacht ist.

#### Breakbeats

Ursprünglich bezog sich dieser Ausdruck auf einen Part in einem Song, bei dem alle anderen Instrumente zu spielen aufhören, während nur das Schlagzeug den Rhythmus weiterspielt. Bei Tanzmusik werden solche Schlagzeugpassagen häufig gesampelt und als Loop umgelegt, um die Basis für ein neues Musikstück zu bieten. Generell wird eine Schlagzeugpassage mit einigen Takten Länge als Breakbeat bezeichnet.

#### Brilliance

Ein Parameter, der die Brillanz einer Voice regelt. Die Regelung der Brillanz erfolgt beim RS7000 durch Änderung der Cutoff-Frequenz des Filters.

#### Buffer

Ein Speicherbereich für Daten-Zwischenspeicherung (Pufferspeicher).

#### Bulkdaten

Eine große Menge systemexklusiver Nachrichten, die eine Ansammlung von Daten interner Einstellungen eines Geräts enthalten.

#### Busverbindung

Eine elektrische Verbindung, die Audiosignale der Parts oder der Blöcke transportiert. Beispiele für Busverbindungen im RS7000 sind die Funktionen "SEND VAR. TO DELAY", "SEND VAR. TO REVERB", "SEND DELAY TO REVERB" sowie der Stereobus, der alle Signale im Gerät zum Stereoausgang zusammenführt.

#### Byte

Eine Gruppe von 8 Digitalbits wird als "Byte" bezeichnet. Ein einzelnes Byte kann durch eine 2stellige Dezimalzahl dargestellt werden. Diese Schreibweise dient zur Darstellung von MIDI-Daten, Speicherkapazität und anderen digitalen Werten.

## C

---

### Cent

In der Musik ist ein "Cent" als ein hundertstel Halbton definiert.

### Channel Aftertouch

Aftertouch bezieht sich auf die Möglichkeit, Klangaspekte durch Variation des Fingerdrucks auf die Taste nach dem Spielen zu kontrollieren. Zwei Typen von Aftertouch-Daten werden verwendet: "Polyphon" und "Channel". Channel Aftertouch sind Aftertouch-Daten, bei denen nur ein Aftertouch-Wert für jeden MIDI-Kanal übertragen wird. Im Gegensatz dazu produziert polyphoner Aftertouch getrennte Aftertouch-Werte für jede gespielte Note.

### Clock-Impuls

Die Einheit der zeitlichen Auflösung. Beim RS7000 entspricht ein Clock-Impuls dem 480sten Teil einer Viertelnote.

### Control-Change

Eine Gruppe von MIDI-Nachrichten, die gesendet werden, wenn ein "Controller" (Spielhilfe) wie Modulationsrad, Fußpedal usw. betätigt wird. Jeder Controller besitzt eine eigene Controller-Nummer.

### Cutoff-Frequenz

Filter lassen den Frequenzanteil eines Signals, der über bzw. unter der "Grenzfrequenz" liegt durch, und filtern den Rest des Signals aus. Diese Frequenz wird als Cutoff-Frequenz bezeichnet.

## D

---

### Data Entry

Ein Typ von MIDI-Control-Change-Daten (Control-Change Nr. 6), im allgemeinen verwendet, um RPN-spezifische Parameter einzustellen.

### Delay

Ein Effekt (bzw. ein Effektgerät), das ein Audiosignal verzögern kann. Im RS7000 befinden sich einige Delay-Effekte unter den Variation-Effekten.

### Depth

Der Anteil oder die Stärke einer Auswirkung oder eines Effektes.

### DIGITAL IN/OUT-Buchse

Koax-Anschlüsse für Eingang und Ausgang von digitalen Audiosignalen.

### Digitalfilter

Ein Filter, der im digitalen anstelle vom im analogen Bereich arbeitet. Der RS7000 bietet Digitalfilter für jedes Voice-Element und erlaubt einen breiten Bereich von Tonkontrolle.

### Drum Voice

Eine spezielle Art von Voice, die nur für Schlagzeug- oder Perkussionsinstrumente verwendet wird. Jede Taste des Keyboards spielt dabei ein anderes Schlagzeug- oder Perkussionsinstrument.

### Dry Sound

Ein Audiosignal, das nicht durch einen Effekt verändert wurde. Normalerweise wird nicht das gesamte Audiosignal durch den Effekt geführt, sondern nur ein Anteil des Signals. Das Endergebnis wird durch Mischung dieses Effektanteils ("Wet Sound") mit dem Direktanteil des Signals ("Dry Sound") gewonnen.

### DSP

Engl. für: Digital Signal Processor. Ein Hochleistungs-chip, der auf die schnelle Berechnung von Signalen optimiert ist. Der RS7000 hat eine leistungsstarke DSP-Stufe zur Berechnung von Nachhall, Chor und anderen Effekten.

### Dump Out

Übertragung sehr vieler (z.B. aller) Daten eines Geräts als MIDI-System-Exclusive-Nachrichten.

## E

---

### Echo Back

Eine Funktion, bei der die MIDI-Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen wurden, über die Buchse MIDI OUT unverändert weitergeleitet werden (auch als "MIDI THRU" bezeichnet).

### Echtzeit-Aufnahme

Einspielen in Echtzeit, ähnlich wie bei einem herkömmlichen Multitrack-Recorder.

### Edit

Der Prozeß der Bearbeitung und Änderung von Daten.

### Effekt

Ein Gerät oder eine Funktionseinheit, die den Sound bearbeitet und verschiedene Effekte erzeugt. Der RS7000 bietet 3 Systemeffekte (Reverb, Chorus und Variation), ebenso wie eine Reihe von Master-Effekten.

**Element**

Ein Block innerhalb des AWM2-Tongenerators, der einen Klang (Sound) erzeugt. Die Voices des RS7000 bestehen aus 1 bis zwei Elementen.

**Empfindlichkeit**

Der Anteil, mit dem eine Eigenschaft eines Klangs (z.B. die Lautstärke) auf eine Eingabe reagiert (z.B. auf die Anschlagstärke).

**Endpunkt**

Der Punkt an dem das Stoppen der Wiedergabe eines Samples eingestellt ist.

**Ensemble**

Ein Ensemble besteht aus zwei oder mehr Instrumenten, die gemeinsam spielen. Der RS7000 kann Ensembles von bis zu 32 Parts spielen.

**Envelope Generator (EG)**

Ein Block, der den Pegel des Tongenerators im zeitlichen Verlauf von Anschlägen bis zum Loslassen der Taste und Ausklingen des Klangs verändert. Der "AEG" regelt die Lautstärke, der "PEG" regelt die Tonhöhe (Pitch) und der "FEG" regelt den Filter.

**Equalizer**

Eine Schaltung oder Vorrichtung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die nach Wunsch verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung zu beeinflussen.

**Event**

Ein einzelnes MIDI-Ereignis (z.B. ein Note On, Note Off oder Programmwechsel) der Daten, aus denen eine Sequenz besteht.

**Exclusive**

Siehe "System Exclusive".

**Expression**

Ein Midi-Control-Event, das die Lautstärke eines Parts regelt.

**F****Filter**

Eine Schaltung, die den Ton durch Blockieren oder Modifizieren eines spezifischen Frequenzbereichs regelt. Der RS7000 hat Filter für jedes Voice-Element.

**Formatieren**

Mit dieser Funktion wird eine Speicherkarte oder SCSI-Disk so vorbereitet, daß sie vom RS700 verwendet werden kann.

**G****Gate Time (Notenlänge)**

Die Länge der Zeit, die eine Note klingt.

**Gemeinsame Sample Voice**

Sample Voices, die zur Verwendung von allen Songs und Stilen zur Verfügung stehen. Ungeachtet der Anzahl von Songs und Stilen können bis zu 128 gemeinsame Sample Voices im internen Speicher des RS7000 abgelegt werden. Der Inhalt und die Beziehung zwischen Programmnummer und Voice bei gemeinsamen Sample Voices ändert sich nicht, wenn Songs oder Stile umgeschaltet werden.

**Gerät-Nummer**

Ein spezieller MIDI-Kanal, der für systemexklusive Nachrichten verwendet wird. Die Gerätenummern 1 bis 16 stehen zur Verfügung, und systemexklusive Datenübertragung wird möglich, wenn sowohl das Ausgabe- als auch das Empfangsgerät auf die gleiche Nummer gestellt sind.

**Groove**

Bezieht sich auf das rhythmische "Gefühl". Der RS700 bietet eine Groove-Funktion, die zur subtilen (oder dramatischen) Änderung des Groove eines Musters oder Songs verwendet werden kann.



## H

---

### Haltepedal

Control-Change Nr. 66: die MIDI-Control-Change-Nachricht, die den Haltepedalbetrieb steuert.

### Hertz

(Abk.: Hz), Einheit für die Frequenz: Schwingungen pro Sekunde. Die Tonhöhe der Note A3 auf einem Piano beträgt etwa 440 Hz.

### Hexadezimal (auch sedezimal)

Ein Zahlensystem auf der Basis 16, bei dem die Stellen in Einheiten von 16 Ziffern wachsen. Die Buchstaben A-F werden benutzt, um die im Dezimalsystem nicht vorhandenen "Ziffern" 10-15 darzustellen.

## I

---

### Initialisieren

Das Zurücksetzen der Parameter auf den anfänglichen, "initialen" Wert.

### Interval Time

Eine wiederholte Pause, die bei der Übertragung von Bulk-Daten in regelmäßigen Abständen eingefügt wird, um langsameren Geräten den Empfang zu ermöglichen.

## K

---

### Kanal

Siehe "MIDI-Kanal", Seite 337.

## L

---

### LFO

Eine Abkürzung für Low Frequency Oscillator. Dies ist ein Schwingkreis, der ein Signal niedriger Frequenz erzeugt. Das Signal des LFO kann benutzt werden, um die Tonhöhe, die Lautstärke oder den Filter zu modulieren und so Effekte wie Vibrato, Tremolo und Wah zu erzeugen.

### Lokale Sample Voice

Ein Sample, das zur Verwendung von nur einem spezifischen Song oder Style zur Verfügung steht. Bis zu 128 lokale Sample Voices können für jeden Song oder Style gespeichert werden. Samples, die von allen Songs oder Styles verwendet werden können, werden als "gemeinsame Sample Voices" bezeichnet.

### Loop (Endlosschleife)

Wiederholte Wiedergabe eines Teils der eines gesamten Samples.

### LSB

Eine Abkürzung für "Least Significant Byte". Dies ist das unterste Datenbyte, wenn MIDI-Controller-Daten für die Übertragung in zwei Bytes unterteilt werden.

## M

---

### MIDI

Eine Abkürzung für "Musical Instruments Digital Interface"; Kommunikationsstandard zwischen elektronischen Musikinstrumenten. Die meisten der heute hergestellten elektronischen Musikinstrumente verfügen über eine MIDI-Spezifikation und haben MIDI-Anschlüsse. Die Instrumente können untereinander verbunden werden, um fernbedient spielbare oder automatisierte Systeme zusammenzustellen.

### MIDI Data Filer

Ein MIDI-Gerät mit Diskettenlaufwerk, das Daten der internen Einstellungen eines MIDI-Geräts in Form von system-exklusiven Daten empfangen und auf Disketten speichern kann. Ein Beispiel ist der MDF3 von Yamaha.

### MIDI Wind Controller

Ein hochentwickelter "Blaswandler", der wie ein Saxophon oder ähnliches Blasinstrument gespielt wird, während MIDI-Spieldaten erzeugt werden, die zur Steuerung von MIDI-Tongeneratoren, Sequenzern usw. verwendet werden können. Ein Beispiel eines hochentwickelten MIDI Wind Controllers ist der YAMAHA WX5.

### MIDI-Kanal

Über ein einziges MIDI-Kabel können 16 einzelne Kanäle übertragen werden, z.B. die Daten für 16 verschiedene Instrumente. Sende- und Empfangskanal müssen übereinstimmen, damit eine Übertragung stattfindet.

**MIDI-Zeitcode (MIC)**

Ein zeitbasiertes Synchronisationssignal, das Synchronisation von MIDI-Geräten, Multitrack-Recordern und anderen linearen Aufnahme/Wiedergabe-Geräten erlaubt. MTC basiert auf dem SMPTE-Zeitcode, der Industriestandard ist.

**MSB**

Eine Abkürzung für "Most Significant Byte". Dies ist das oberste Datenbyte, wenn Midi-Control-Daten für die Übertragung in zwei Bytes unterteilt werden.

**Multitimbraler Tongenerator**

Ein Tongenerator, der mehr als ein Instrument gleichzeitig wiedergeben kann.

**Mute**

Eine Funktion, die eine Spur vorübergehend stummschaltet oder deren Lautstärke reduziert.

**N****Normal Voice**

Eine Voice, die normal über die Tastatur mit den Standardtonhöhen für jede Taste gespielt wird.

**Normalisieren**

Der Vorgang des Maximierens des Gesamtpegels eines Samples durch Steigern der Amplitude der Wellenform, so daß der höchste Spitzenpegel kurz unter dem Grenzpunkt liegt.

**Note Ein/Aus**

MIDI-Nachrichten, die auf einem Keyboard oder anderen Instrument gespielte Noten repräsentieren. Durch Drücken einer Taste wird eine Note-On-Nachricht erzeugt und durch Loslassen eine Note-Off-Nachricht.

**NRPN**

Eine Abkürzung für "Non Registered Parameter Number". Dies ist eine Art von MIDI-Control-Events, die benutzt werden, wenn Sounds über MIDI bearbeitet werden. Mit diesen Parametern können Sie Filter- oder EG-Einstellungen bearbeiten oder die Tonhöhe oder Lautstärke aller Instrumente einer Schlagzeug-Voice einstellen.

**O****Offset Edit**

Eine Art von Bearbeitung, bei der der Wert des Parameters nicht direkt geändert wird, sondern statt dessen ein "Offset"-Wert zum aktuellen Parameter hinzugefügt oder davon abgezogen wird (Versatz).

**OPTICAL IN/OUT-Buchse**

Optische Buchsen für Eingabe und Ausgabe von digitalen Audio-Signalen.

**Optimieren**

Der Vorgang des "Defragmentierens" des Sample-Speichers, so daß das größtmögliche ununterbrochene Speichersegment zum Sampling zur Verfügung steht.

**Overdub**

Eine Methode der Echtzeit-Aufnahme, bei der neues Material aufgenommen wird, ohne vorher aufgenommene Events der Spur zu löschen.

**P****Pan**

Panorama -- der Parameter, mit dem Sie die Stereoposition eines Audiosignals einstellen können. Die Pan-Parameter befinden sich in Betriebsarten wie MIXER, VOICE EDIT und anderen.

**Parameter**

Ein Parameter ist ein Wert, der unter einem immer gleichen Namen auf einer der verschiedenen Pages aufgeführt ist und dort eingestellt werden kann.

**Parameter Change**

Eine MIDI-System-Exclusive-Nachricht, die zur Einstellung interner Parametereinstellungen verwendet werden kann. Einzelheiten siehe Abschnitt MIDI-Datenformat.

**Part**

Eine einzelne Voice, die über einen der 16 verfügbaren MIDI-Kanäle gespielt wird, wird als "Part" bezeichnet. Der RS7000 hat 16 Parts.

**Partition**

Eine Software-Unterteilung auf einem Medium bzw. Datenträger (z.B. Festplatte oder MO).

**Pattern**

Muster – bei Sequenzen ist ein Pattern ein zeitlich begrenzter Abschnitt mit meist gerader Taktanzahl, der hintereinandergelagert mit anderen oder dem gleichen Pattern einen Song ergibt. Ein Begleit-Pattern besteht aus Schlaginstrumenten, Baß- und Akkordbegleitung, die aus bis zu 16 gleichzeitigen Phrasen zusammengestellt werden kann.

**Pattern-Kette**

Eine Reihe von Patterns, die nacheinander ("verkettet") gespielt werden, um einen ganzen Song zu erzeugen. Der Modus PATTERN CHAIN automatisiert den Vorgang des Umschaltens von Styles und Sections.

**Phrase**

Dies ist die kleinste musikalische Einheit der Begleitautomatik. Eine Phrase ist z.B. ein Rhythmus, eine Baßlinie oder eine Akkordbegleitung.

**Phrase Sampling**

Der Vorgang des Sampelns einer gesamten musikalischen oder rhythmischen Phrase, im Gegensatz zum Aufzeichnen eines One-Shot-Samples wie eines einzelnen Snare-Schlags.

**Pitch EG**

Ein Hüllkurvengenerator, der zur Steuerung der Tonhöhe einer Voice vom Einschwingen bis zum Loslassen einer Note verwendet werden kann.

**Pitched Voice**

Eine Voice, die die Standard-Tonhöhen jeder Taste auf der Tastatur spielt. Pitched Voices erlauben es, Samples in verschiedenen Tonhöhen zu spielen, oder verschiedene Tonhöhen gleichzeitig zu spielen, um Akkorde zu erzeugen, genau wie bei herkömmlichen Musikinstrumenten.

**Polyphonie**

Fähigkeit eines Instruments oder Tongenerators, mehrere Töne frei wählbarer Tonhöhe gleichzeitig zu erzeugen; im Gegensatz zu Monophonie. Die maximale Polyphonie des RS7000 beträgt 62 Noten.

**Polyphonischer Aftertouch**

Aftertouch bezieht sich auf die Möglichkeit, Klangaspekte durch Variation des Fingerdrucks auf die Taste nach dem Spielen zu kontrollieren. Zwei Typen von Aftertouch-Daten werden verwendet: "Polyphon" und "Channel". Channel Aftertouch sind Aftertouch-Daten, bei denen nur ein Aftertouch-Wert für jeden MIDI-Kanal übertragen wird. Im Gegensatz dazu produziert polyphoner Aftertouch getrennte Aftertouch-Werte für jede gespielte Note.

**Portamento**

Ein Effekt, durch den die Tonhöhe der ersten gespielten Note auf die der nächsten gespielten Note hinübergleitet. Höhere Werte des Parameters "Portamento Time" bewirken eine langsame Änderung; bei der Einstellung 0 klingt der Übergang wie ohne Portamento.

**Portamento Switch**

MIDI-Control-Change Nr. 65 schaltet den Portamento-Effekt ein oder aus.

**Preset**

Vorgegebenes, nichtveränderbares Programm im Speicher. Der RS7000 hat eine Reihe von Phrasen als Presets.

**Prüfsumme**

Ein Wert, der zum Bestätigen der Integrität mehrfache Blöcke empfangener MIDI-Daten (systemexklusiver Daten) dient. Die Prüfsumme wird am Ende der Daten übertragen.

**Punch-in-Aufnahme**

Eine Methode der Echtzeitaufnahme, bei der ein Punch-in- und ein Punch-out-Punkt angegeben werden kann, so daß die Aufnahme nur in diesem zeitlichen Bereich erfolgt.

---

**Q**


---

**Q-Faktor (Bandbreite)**

Breitenangabe für den Frequenz der Bandpaß- oder Bandsperrenfilterbereich eines Equalizers. Je höher der Wert für "Q", desto breiter der Bereich.

**Quantisierung**

Automatische Korrektur des Timings in einem Sequenzer, die in Echtzeit eingegebenen Noten oder Events werden dabei in ein vorgegebenes Raster gerückt, so daß ungenaues Timing "aufgeräumt" wird.

## R

### RAM

Abkürzung für "Random Access Memory", ein Arbeitsspeicher, der nach Bedarf gefüllt, gelesen oder gelöscht werden kann. Der RS7000 verwendet internes RAM.

### Redo

Eine Funktion, die die Ergebnisse einer Funktion, welche mit der "Undo"-Funktion aufgehoben wurde, wiederherstellt.

### Replace

Eine Methode der Echtzeitaufnahme oder der Punch-Aufnahme, bei der die bestehenden Daten einer Spur gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt werden.

### Resonanz

Ein Parameter, mit dem der Signalpegel im Frequenzbereich der Grenzfrequenz (Cutoff) in Eigenschwingung versetzt und somit angehoben wird. Durch Anhebung der Obertöne in diesem Bereich kann so ein "spitzer" Klang erzeugt werden, der das Instrument dünner, heller und schärfer klingen läßt.

### Reverb

Hall – ein Effekt, der die akustischen Eigenschaften eines Raums oder einer Umgebung nachbildet. Der Schall, der unser Ohr erreicht, besteht aus dem Direktsignal und den Reflexionen des Signals in unserer Hörumgebung (Wände, Decken usw.). "Reverb" erzeugt diese indirekten Reflexionen durch Rechenvorgänge. Einige der Reflexionen im Hallsignal sind als Echo erkennbar, der Begriff "Reverb" bezeichnet jedoch den diffusen Klang vieler vermischter Echos.

### Reverse

Beschreibt die Wiedergabe eines Samples oder eines Teiles eines Samples in umgekehrter Richtung.

### ROM

Abkürzung für "Read Only Memory". Diese Art von Speicher kann nur gelesen werden, aber nicht beschrieben oder gelöscht. Der Preset-Speicher ist ein ROM.

### RPN

Eine Abkürzung für "Registered Parameter Number". Diese MIDI-Nachrichten werden benutzt, um spezielle Part-Parameter wie Pitch Bend Sensitivity oder Tuning einzustellen.

## S

### Sample

Engl.: Probe, Muster; ein vom AD-Wandler erzeugtes Datenwort; digitalisierter Klang.

### Sample Voice

Eine Voice basierend auf einem mit der Sampling-Funktion erzeugten Sample.

### Sample-Daten

Daten, einschließlich der gesampelten Wellenform und der Daten, die den Startpunkt, Endpunkt und andere Wiedergabeparameter darstellen.

### Sample-Kit-Voice

Eine Sample-Kit-Voice ist eine Einzel-Voice, bei der verschiedene Samples zu jeder Taste von C-2 bis G-8 zugewiesen sind. Sample-Kit-Voices erlaubten es, verschiedene Samples einzeln oder gleichzeitig über verschiedene Tasten auf der Tastatur wiederzugeben.

### Sampling-Frequenz

Die (gemessene) Anzahl der Samplingvorgänge des Audiosignals pro Minute bei der A/D-Wandlung. Der Wert jedes Samples wird dann als ein Datenwort gespeichert. Sobald die Daten in digitaler Form sind, bleiben sie bis zur D/A-Wandlung in der gleichen Samplingfrequenz. Eine Umrechnung auf andere Samplingfrequenzen ist im Prinzip möglich, aber sehr aufwendig.

### Sampling-Pegel

Der beim Sampling eingestellte Signalpegel (der "Aufnahmepegel").

### Save

Der Vorgang des Sicherns von Daten oder Songs vom internen Speicher auf Diskette oder anderen Datenträger.

### Scene Memory

Ein Speicherplatz, der zur Aufnahme von "Schnappschüssen" aller aktuellen Einstellungen zum sofortigen Abruf bei Bedarf dient.

### SCSI

Abkürzung für "Small Computer Serial Interface". Die SCSI-Schnittstelle dient zum Verbinden von Festplatten und anderen Datenträgern mit dem RS7000.

### Section

Einer von 16 Arrangement-Abschnitten eines Styles. Patterns werden durch Angabe von Style und Section gewählt.

**Send-Pegel**

Effekthinweg – Der Anteil eines Signals, der an einen Effekt gesendet wird. Das vom Effekt zurückkehrende Signal ist der "Return-Pegel".

**Sequenzler**

Ein Funktionsblock (oder ein Gerät), in dem musikalische Ereignisse in Form von MIDI-Events aufgenommen, bearbeitet, verändert und wiedergegeben werden.

**Sequenzerspuren**

Spuren, auf denen normale MIDI-Sequenzdaten aufgezeichnet und wiedergegeben werden.

**SIMM**

Abkürzung für "Single In-line Memory Module", ein Typ von RAM-Modul, das häufig bei Computern verwendet wird, und das im RS7000 zur Sample-Speicherung dient.

**Soft-Pedal**

Control-Change Nr. 67; die MIDI-Control-Change Nachricht, die zur Kommunikation für Softpedal-Betrieb dient.

**Song**

Eine musikalische Komposition, die durch Aufzeichnung von Spieldaten auf einer oder mehreren Spuren erzeugt wird.

**Spur**

Ein Datenbereich, in dem musikalische Spieldaten in Form von MIDI-Events aufgenommen werden können.

**Standard-MIDI-Datei (SMF)**

SMF ist eine Abkürzung für "Standard Midi File"; ein Format, das den einfachen Austausch von Songdaten zwischen verschiedenen Sequenzern ermöglicht. Die meisten Software- und Hardware-Hersteller bieten Software und Hardware, die Standard-MIDI-Dateien lesen und schreiben kann.

**Startpunkt**

Die Stelle, bei der die Wiedergabe eines Samples beginnt.

**Step Recording**

Schrittweise Noteneingabe in den Sequenzer.

**Style**

Die Bezeichnung für ein Set von 16 Sections (A-P).

**Synchronisation**

Herstellung von Zeitgleichheit bei Aufnahme und Wiedergabe eines Geräts mit einem separaten externen Gerät wie einem anderen Sequenzer oder einer Rhythmusmaschine.

**System (Effekt)**

Ein Effekt, der an alle Parts durch Einstellung der Send-Pegel und Return-Pegel angelegt werden kann. System-Effekte erlauben die Zumischung von Reverb- oder Chorus-Effekten usw. für alle Parts eines Songs. Der RS7000 bietet Reverb und Chorus als Systemeffekte. Der Variation-Effekt kann ebenfalls als System-Effekt verwendet werden.

**Systemexklusive Nachrichten**

Eine MIDI-Nachricht, die es ermöglicht, das MIDI-Datenformat kurzfristig zu verlassen, so daß hersteller-spezifische Daten zwischen Geräten ähnlichen Typs ausgetauscht werden können.

---

**T**
**Tap**

Die TAP-Taste am RS7000 kann zur Tap-Eingabe von BPM-Werten verwendet werden.

**Tiefpaßfilter**

Ein Filtertyp, der Frequenzen oberhalb einer Grenzfrequenz abschneidet. Der Klang wird heller durch Anhebung der Grenzfrequenz und dumpfer durch Absenkung der Grenzfrequenz.

**Transposition**

Ändern der Tonlage eines Instruments in Halbtonschritten.

**Tremolo**

Ein Effekt, der entsteht, wenn die Lautstärke periodisch geändert wird.

**Trim**

Im Sampler: Isolieren des Samples, indem überflüssige Teile außerhalb des gewünschten Bereiches abgeschnitten werden.

**Tuning**

Das Stimmen oder Anpassen von zwei oder mehr Instrumenten, wenn diese in einem Ensemble spielen sollen. Normalerweise wird A3 auf 440 Hz gestimmt.

## U

---

### Undo

Eine Funktion, die den vorherigen Vorgang zurücknimmt ("ungeschehen macht").

### Utility-Modu

In diesem Modus können beim RS7000 system- oder MIDI-bezogene Einstellungen vorgenommen werden.

## V

---

### Variation-Effekt

Eine der Effektarten des RS7000. Variation-Effekte können verwendet werden, um dramatischere Sound-Variationen zu erzeugen. Eine lange Reihe von Effektprogrammen wie Delay, Rotary Speaker, Auto Pan, Amp Simulation und Auto Wah sind neben Reverb und Chorus vorhanden.

### Velocity

Ein numerischer Wert, der die Geschwindigkeit oder Kraft repräsentiert, mit der eine Note gespielt wurde.

### Voice

Ein Klang z.B. eines Instruments, der im Tongenerator gespeichert ist und angewählt und gespielt werden kann.

### Voice Bank

Voices sind in Voice-Banken geordnet, die mit MIDI-Bankwahl MSB und LSB-Daten gewählt werden können.

## W

---

### Wah-Effekt

Ein Effekt, der zyklisch den Ton moduliert. Der RS7000 produziert diesen Effekt durch Verwendung eines LFO-Signals zur Modulation der Grenzfrequenz eines Filters. Wah-Effekte sind in der Variation-Effekt-Stufe enthalten.

### Wave

Eine digital aufgezeichnete Wellenform (= ein Sample).

### Wet Sound

Ein Audiosignal, das durch einen Effekt verändert wurde. Normalerweise wird nicht das gesamte Audiosignal durch den Effekt geführt, sondern nur ein Anteil des Signals. Das Endergebnis wird durch Mischung dieses Effektanteils ("Wet Sound") mit dem Direktanteil des Signals ("Dry Sound") gewonnen.

## 13. Index

### A

A/D-Eingang	231
A/D-Einstellungen	108, 200
Abspieleffekt	87, 192
ACCURACY	248
ADVANCE	141
AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack)	101, 197
AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay)	101
AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release)	101, 197
AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain)	101, 197
AIEB2	20, 21
All Sound Off	268
AMP DEPTH (Amplituden-Anteil)	98, 196
AMP/FILTER/PITCH	15
Anzeige	13
Append Pattern	151
Append Phrase	146
Arpeggiator	63
ARPEGGIO eingeschaltet (ON)	18, 63
Arpeggio-Einstellung	108
AS1&2 OUT LEVEL	259
ASSIGN KEY	233
ASSIGNABLE OUT	20
ATK+LOOP	243
ATTACK	15
Attack Time	267
AUDITION	235, 237, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253
Auto Repeat	68
Automatische Ladefunktion	68

### B

BACK DELETE (rückwärts löschen)	82, 163, 189
BANK	93
BANK (Voice Bank)	79
BANK MSB (Voice Bank MSB)	194
Baumdiagramm	55
BEAT STRETCH (Zeitdehnung/-stauchung)	13, 89, 144, 192, 220
BPM	160, 162, 163
BPM (Tempo)	183
BPM Change	270
BPM SYNC (BPM-Synchronisation)	98, 196
BREAK	239
Brightness	267
Buchse MIDI IN	19
Buchsen MIDI OUT A und B	19

### C

CARD	19
CAT	141, 142
CAT (Channel Aftertouch)	143, 155, 217, 218, 219
CATEGORY (Kategorie)	134, 171, 213
CC	83, 141, 142
CC (Control Change)	143, 217, 218, 219
CC (Controller-Event)	155
CD-ROM-Laufwerk	280
CHAIN	159

Chain-Name	159, 174
CHANNEL AFTER TOUCH	262
Channel Aftertouch (CAT)	269
Chord Separate (Akkorde brechen)	140, 216
Chord Sort (Akkorde sortieren)	139, 216
Clear Chain (Chain löschen)	174
Clear Pattern (P. löschen)	153
Clear Phrase (P. löschen)	148
Clear Song (Song löschen)	224
Clear Track (Spur löschen)	150, 222
CLICK BEAT	257
CLICK MODE	257
CLOCK SHIFT (Clock-Verschiebung)	13, 86, 89, 191, 192
COARSE TUNE	100, 197, 269
coaxial	20
CONTRAST	19, 24
CONTROL CHANGE	262
Control Change (CC)	267
Controller	62
Convert To Song (In einen Song konvertieren)	173
COPY	245
Copy Chain (Chain kopieren)	174
Copy Event (Event kopieren)	141, 172, 217
Copy Pattern (P. kopieren)	151
Copy Phrase (P. kopieren)	144
Copy Song (Song kopieren)	223
Copy Track (Spur kopieren)	148, 221
CREATE	237, 240
Create Continuous Data (Kont. Daten erzeugen)	142, 218
Create Measure (Takte erzeugen)	173, 220
Create Roll (Wirbel erzeugen)	139, 216
CREATE TO	253
Crescendo	138, 215
CTRL NO (Controller-Nummer)	156
Curve (Kurve)	143
CUTOFF	15
CUTOFF (Filter-Grenzfrequenz)	103, 197

### D

Darstellungsfiler	155, 156, 226
Das Event und dessen Parameter	176
Das Velocity-Pad	62
Data Decrement	268
Data Entry LSB	267
Data Entry MSB	267
Data Increment	268
Dateityp	116
Datenträger	116
DECAY	15
DELAY	91, 96
DELAY (Verzögerung)	195
DELAY LEVEL (Delay-Pegel)	91, 193
DELAY SEND	109
DELAY SEND LEVEL 1/2	200
DELAY TIME (Verzögerungszeit)	91, 193
DELAY TYPE	198
DELAY TYPE (Verzögerungszeit)	104
DELAY/CHO	14
Delay/Chorus	105
Delay/Chorus-Effekt	63

Delay/Chorus-Parameter.....	199
DELETE .....	82, 123, 168, 207, 246
DELETE (löschen).....	155, 163, 189
Delete Measure (Takte löschen) .....	173, 220
DEPTH.....	14
DETUNE.....	100
DETUNE (Feinstimmung).....	197
Die Klaviatur (Tastatur).....	62
DIGITAL .....	231
DIGITAL IN, OUT.....	20
Digitale optische Ein- und Ausgänge .....	20
Direction (Richtung).....	141, 217
Divide Drum Track (Schlagzeug-Spur auftrennen).....	150, 223
DRY LEVEL (Originalanteil).....	96, 195
DRY VARI .....	14

## E

ECHO BACK .....	260
Echtzeitaufnahme.....	77, 80, 161, 162, 184, 186
EDIT .....	17, 154, 175, 225
EFFECT .....	17
EFFECT ON/OFF.....	12
EFFECT SEND/VOLUME .....	14
EFFECT TYPE (Effekttyp) .....	113, 165
Effect-Send-Pegel .....	268
EFFEKT .....	63, 104, 198
Effekt parameter.....	165, 203
Effekttyp .....	104, 198, 203
EG (Hüllkurve).....	14, 101, 197
END-Punkt.....	235, 242
ENV. DEPTH .....	15
EQ TYPE .....	95, 195
Equalizer .....	94, 195
Erase Event (Event löschen).....	141, 172, 217
Erweiterungskarte (AIEB2 I/O).....	276
Erweiterungskarte (I/O).....	272
Erweiterungsspeicher (SIMM).....	20, 272
Event .....	155, 156, 177
EVENT CHASE .....	258
EVENT TYPE .....	79, 186
EXC.....	141, 142
EXC (Systemexklusiv).....	218
Exchange Phrase (P. vertauschen).....	145
Exchange Track (S. vertauschen) .....	149, 221
EXCLUSIVE .....	262, 270
EXIT .....	17
EXPORT .....	206
EXPORT (Exportieren) .....	120, 122, 167, 206
Expression.....	267
EXTRACT .....	246
Extract Event (E. extrahieren).....	142, 218

## F

FADE IN/OUT.....	249
FADE TYPE.....	249
FB CLOCK (Feedback Clock).....	92, 193
FB GATE TIME (Feedback Gate Time).....	193
FB GATE TIME (Feedback-Notenlänge) .....	92
FB NOTE (Feedback Note) .....	91
FB VELOCITY (Feedback Velocity).....	91, 193
Feedback.....	91, 193
FEG ATTACK.....	197
FEG ATTACK (Filter Envelope Generator Attack).....	101

FEG DECAY.....	197
FEG RELEASE .....	197
FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release).....	102
FEG SUSTAIN.....	197
Festplatte .....	280
FILE (Datei) .....	123
FILE NAME.....	121, 205, 206
FILE NAME (Dateiname).....	167
FILE TYPE.....	119, 121, 127, 129, 205, 206, 209
FILE TYPE (Dateityp) .....	167, 170
FILTER .....	15, 102, 197
FILTER DEPTH (Filter-Anteil).....	98, 196
Filter Envelope Generator Decay .....	101, 102, 197
FILTER TYPE .....	197
FILTER TYPE (Filter-Typ) .....	103
Fine Tune.....	269
FOOT SW.....	19
FOOT SWITCH .....	257
Format (Formatieren) .....	114, 168, 207
FORMAT TYPE .....	168, 207
FORMAT (Formatieren) .....	125
FORWARD .....	243
FREQUENCY .....	95, 195, 231
FREQUENCY CONVERT .....	250
Funktion.....	13
Fußschalter .....	23

## G

GAIN (Output Select) .....	95, 195
GATE OFFSET (Längenversatz).....	86, 191
GATE TIME (Notenlänge) .....	13, 82, 84, 88, 188, 190, 192
Gemeinsame Sample-Voice .....	61, 229
Get Phrase (Phrase holen) .....	147
Glide (Gleiten).....	138, 215
Grid Groove.....	85
GROOVE .....	17, 69, 85, 179, 191

## H

Harmonic Content .....	267
Harmonize .....	88, 192
HIGH FREQ (Höhen) .....	95
HIGH FREQ (Höhenfrequenz) .....	195
HIGH FREQUENCY .....	112, 164, 202
HIGH GAIN.....	95, 164, 202
HIGH GAIN (Höhenpegel).....	195
HIGH Q .....	202
HIGH Q (Bandbreite der Höhen) .....	112, 164
HOLD (halten) .....	108, 200
HOLD (Voice Parameter Hold) .....	94, 194

## I

IMPORT (Importieren) .....	131, 163, 210, 211
INPUT GAIN .....	109, 200
INPUT L, R .....	19
Insert.....	177
INSERT (einfügen) .....	155



**J**

JOB ..... 17, 67, 134, 171, 213  
 JUMP (Sprung) ..... 182

**K**

KEY ON RESET ..... 98, 196  
 KEYBOARD ..... 18  
 KIT ..... 230, 231  
 KIT+NOTE ..... 229, 231  
 Klaviatur ..... 18  
 KNOB SELECT ..... 201  
 KNOB SELECT (Reglerauswahl) ..... 109  
 KNOB1 ASSIGN ..... 113  
 KNOB1 ASSIGN (Zuweisung Drehregler 1) ..... 165, 203  
 KNOB2 ASSIGN ..... 113  
 KNOB2 ASSIGN (Zuweisung Drehregler 2) ..... 165, 203  
 KNOB3 ASSIGN ..... 113  
 KNOB3 ASSIGN (Zuweisung Drehregler 3) ..... 165, 203  
 KNOB4 ASSIGN ..... 113  
 KNOB4 ASSIGN (Zuweisung Drehregler 4) ..... 165, 203  
 Kopfhörer ..... 22

**L**

Laden ..... 126, 208  
 Lautstärke ..... 267  
 LCD MODE ..... 258  
 LED DISPLAY ..... 258  
 LENGTH ..... 72, 75, 79, 250  
 Level Meter ..... 233  
 LFO ..... 14, 97, 196  
 LFO PHASE ..... 98  
 LFO SPEED ..... 98  
 LFO WAVE ..... 98  
 LOAD ..... 17, 169, 210  
 LOAD (Laden) ..... 128, 170  
 Lokale Sample-Voice ..... 61, 229  
 LOOP ..... 242, 243  
 LOOP REMIX ..... 239, 251  
 LOW FREQ (Bässe) ..... 95  
 LOW FREQ. (Baßfrequenz) ..... 195  
 LOW FREQUENCY ..... 112, 164, 202  
 LOW GAIN ..... 95, 111, 164, 195, 202  
 LOW Q ..... 202  
 LOW Q (Bandbreite der Bässe) ..... 112

**M**

MASTER ..... 17, 111, 157, 164, 179, 202  
 Master EQ & Effekte ..... 63  
 MASTER TUNE ..... 257  
 MASTER VOLUME ..... 13  
 Master-Effekt ..... 12, 68, 111, 112, 165, 203  
 Master-EQ ..... 111, 164, 202  
 Maximale Polyphonie ..... 62, 87  
 MEAS (Measure = Takt) ..... 75, 235  
 MEMORY ..... 18  
 MEMORY PROTECT ..... 257  
 METER (Taktmaß) ..... 236, 253  
 MID1 FREQUENCY ..... 112, 164, 202  
 MID1 GAIN ..... 111, 164, 202

MID1 Q ..... 202  
 MID1 Q (Bandbreite untere Mitten) ..... 112  
 MID2 FREQUENCY ..... 112, 164, 202  
 MID2 GAIN ..... 112, 164, 202  
 MID2 Q ..... 202  
 MID2 Q (Bandbreite obere Mitten) ..... 112  
 MIDI ..... 264  
 MIDI CLOCK OUT ..... 260  
 MIDI CONTROL ..... 260  
 MIDI DELAY ..... 13, 17, 69, 90, 179, 193  
 MIDI Filter ..... 262  
 MIDI Setup ..... 260  
 MIDI SYNC ..... 260  
 MIDI-Ausgangskanal ..... 110  
 MIDI-Event ..... 262, 266  
 MIDI-IN/OUT-Anzeigen ..... 13  
 MIDI-Kanäle ..... 264  
 Mischpult ..... 69, 93, 179, 194  
 Mix Phrase ..... 145  
 Mix Track ..... 222  
 MIXER ..... 17  
 MMC (MIDI Machine Control) ..... 23, 260  
 MO disk ..... 116  
 Mode ..... 64  
 MODE-Tasten ..... 17  
 Modify Control Data (Contr.-Daten ändern) ..... 143, 219  
 Modify Gate Time (Notenlänge ändern) ..... 137, 214  
 Modify Velocity (V. ändern) ..... 136, 214  
 Modulationsrad ..... 267  
 Modus ..... 52  
 MO-Laufwerk ..... 280  
 Mono ..... 268  
 MONO/POLY ..... 100, 196  
 MONO/STEREO ..... 109, 200, 232  
 MOUNT ID ..... 131, 170, 211  
 MOUNT PARTITION ..... 131, 170, 211  
 MOVE ..... 246  
 MTC (MIDI Time Code) ..... 23, 260  
 MTC START OFFSET ..... 261  
 MULTI ..... 185  
 MUTE (Stummschaltung) ..... 18

**N**

Netzeingangsbuchse (AC) ..... 22  
 Netzeingangsbuchse AC INLET ..... 19  
 Non-Registered Parameter Number (NRPN) ..... 270  
 NORMAL ..... 239  
 Normale Voice ..... 60  
 NORMALIZE ..... 234, 247  
 Normalize Play Effect (Abspiel-E. normalisieren) ..... 150, 222  
 NOTE ..... 79, 84, 88, 121, 141, 142, 155, 190, 192, 206, 262, 266  
 Note (Noten-Events) ..... 217  
 NOTE OFFSET (Notenversatz) ..... 86, 88, 191, 192  
 NOTE SHIFT ..... 75  
 NRPN ..... 155  
 NRPN LSB (Nicht registrierte Parameternummer LSB) ..... 268  
 NRPN MSB (Nicht registrierte Parameternummer MSB) ..... 268  
 Null ..... 269

**O**

OCT (Oktave) ..... 160, 183  
 OCT DOWN ..... 18, 73  
 OCT RANGE (Oktavbereich) ..... 108, 200

OCT UP	18, 73
OCTAVER	88, 192
Oktave	73
Omni Mode Off	268
Omni Mode On	268
OPEN	120, 123, 130
OPEN (Öffnen)	122
OPTICAL	231
OPTICAL IN, OUT	20
Ordner	120, 122, 167, 205, 206
ORIGINAL KEY	233, 243
OUT CHANNEL	110, 201
OUT SELECT	201
OUT SELECT (Wahl der Ausgabe)	110
OUTPUT L/MONO & R	19
OUTPUT SEL (Output Select)	94
Overdub" (Überlagern)	77, 184

## P

P.B. RANGE (Pitch-Bend-Bereich)	100, 197
PAD 1	19, 62
PAD 2	19, 62
PAN	94, 105, 109, 200, 243
PAN (Delay Pan)	105, 199
PAN (Reverb Pan)	106, 199
PAN (Variation Pan)	198
Panpot	267
Parameter	265
PARAMETER (MIDI OUT)	109, 201
Part	265
PARTITION	125, 168, 207
PAT	141, 142
PAT (Polyphonic Aftertouch)	143, 155, 217, 219
Patch	69, 75
PATT CHAIN	17, 158, 159
PATTERN	17, 70, 75, 119
Pattern	59, 72
PATTERN BPM HOLD	258
Pattern Chains bearbeiten	157, 175
Pattern Chain Play	157, 159
PATTERN QUANTIZE	257
Pattern-Chain-Aufnahme	157, 161
Pattern-Chain-Job – Bedienung	157, 171
PATTERN-CHAIN-Modus	52, 157, 158
Pattern-Job	69, 133
PATTERN-Modus	52
Pattern-Modus	69, 70
Pattern-Wiedergabe	69, 72
PB	141, 142
PB (Pitch Bend)	143, 155, 217, 218, 219
PB-Bereich	139
PC	141, 142
PC (Programmwechsel)	155, 217
PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack)	102, 197
PEG DCY	197
PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay)	102
PEG INIT LEVEL	197
PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level)	102
PEG RLS	197
PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release)	102
PEG RLS LEVEL	197
PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level)	102
PEG SUS	197
PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain)	102
PGM (Programmnummer)	79

PHONES	19, 22
Phrase	75
PHRASE CAT. (Phrasenkategorie)	75
Phrase Edit (Phrasenbearbeitung)	154
Phrase Name (Name der Phrase)	148
PHRASE NO. (Phrasennummer)	75
Phrase Recording	77
PITCH (Tonhöhe)	15, 230, 231, 239
Pitch Bend	266
PITCH BEND (Tonhöhenverschiebung)	15, 79, 82, 101, 197, 262
PITCH CONVERT	248
PITCH DEPTH (Pitch-Bend-Anteil)	98, 196
Pitch-Bend-Änderung	79
Pitch-Bend-Empfindlichkeit	269
PITCHED SAMPLE (tonal spielbares Sample)	130, 132
Pitched-Voice	61, 229
PLAY FX	17, 87
POINTER (Zeiger)	81, 163, 188
Poly	268
POLY AFTER TOUCH	262
Polyphonic Aftertouch (PAT)	269
Portamento	100, 196, 267
PORTAMENTO SW (Portamento Switch)	100, 196
PORTAMENTO TIME	15, 100, 196, 267
PORTAMENTO TYPE	15
POWER	19
Preset-Speicher	63
PROGRAM (Programmnummer)	94, 194
PROGRAM CHANGE	262
Program Change (PC)	266
PUNCH-IN/OUT	233
Punkt	242
Put Phrase (P. einfügen)	147

## Q

Q (Bandbreite)	95, 195
Quantize (Quantisierung)	135, 214
Quantize-Wert	135

## R

RANDOM	100
RANDOM (Zufallsfunktion)	196
RANDOM PAN (Zufallsposition)	94
RATIO	247
REAL TIME LOOP REMIX	13, 227, 239
REC COUNT	257
REC LOOP (Aufnahmeschleife)	78
REC QUANTIZE (Aufnahmequantisierung)	78
REC TRACK (Spur aufnehmen)	161, 185
REC TYPE (Aufnahmeart)	162
REC TYPE (Record Type – Aufnahmeart)	78, 185
REC VOLUME	13
Registered Parameter Number (RPN)	269
Regler ENV. DEPTH (Hüllkurven-Anteil)	103
Regler ENV. ENV DEPTH (Hüllkurven-Anteil)	197
Reglerzuweisungen (Assign)	109, 201
RELEASE	15
Release Time	267
REMIX	240
RENAME	123, 207
RENAME (Umbenennen)	122, 167, 168, 206
REPEAT TIME (Anzahl der Wiederholungen)	91
REPEAT TIMES (Anzahl Wiederholungen)	193

REPLACE, OVERDUB .....	80
Replace (Ersetzen) .....	77, 184
Reset All Controllers.....	268
RESONANCE (Resonanz) .....	15, 103, 197
REST (Pause).....	82, 163, 189
RETURN LEVEL .....	105, 106, 198, 199
REVERB.....	14, 96, 106
REVERB (Nachhall).....	195
REVERB SEND .....	109
REVERB SEND LEVEL 1/2.....	200
REVERB TYPE.....	198
Reverb-Effekt (Nachhall).....	63
Reverb-Parameter .....	199
REVERSE.....	239, 243
ROLL .....	239
RPN.....	155
RPN LSB (Registrierte Parameternummer LSB) .....	268
RPN MSB (Registrierte Parameternummer MSB).....	268

## S

SAMPLE EDIT.....	13
Sample Edit (Sample-Bearbeitung) .....	241
SAMPLE KIT (Sample-Set).....	130, 132
SAMPLE VOICE NAME.....	253
Sample-Job.....	227, 244
Sample-Kit-Voice .....	61, 229
Sample-Parameter .....	242
Sample-Voice.....	60, 130, 132, 229
Sample-Voice-Nummer .....	233
SAMPLING .....	12, 227, 229
Sampling Setup .....	231
Sampling Time.....	233
Sampling-Bereitschaft.....	232
Sampling-Frequenz.....	233
SAMPLING-Modus.....	54, 227, 228
SAVE.....	17, 114, 120, 205
SAVE (Speichern) .....	118, 166, 167, 204, 205
SCENE/MUTE .....	18
Scene/Mute-Spur.....	62
Schlagzeug-Voice .....	60
Schrittweise Aufnahme .....	77, 184
Schrittweise Aufnahme (Step Recording) .....	80, 163, 187
Schrittweise Aufnahme im Raster .....	77, 184
Schrittweise Aufnahme im Raster (Grid Step) .....	83, 189
SCMS (Serial Copy Management System).....	21
SCSI .....	19, 280
SCSI Communication (SCSI-Verbindung).....	132
SCSI SELF ID .....	131, 170, 211
SCSI Setup (SCSI-Einstellungen) .....	170
SCSI Setup (SCSI-Setup) .....	131, 211
SCSI/CARD .....	119, 121, 122, 127, 130, 167, 168, 170, 205, 206, 207, 209, 210
SCSI-ID .....	281
SCSI-Kommunikation .....	211
SEC (Section).....	75
SECTION.....	59, 72, 159, 161, 177
Seite "Edit Change" .....	176
SELECT .....	14
SEND DELAY TO REVERB .....	105, 199
SEND VAR. TO DELAY .....	105, 198
SEND VAR. TO REVERB .....	105, 198
SENS (Slice-Empfindlichkeit).....	237
SEQUENCE PLAY FX .....	13
Sequenzzer .....	16, 59

Sequenzertaste .....	63
SETUP.....	17, 69, 107, 179, 200
SEX (Systemexklusiv).....	155
SHIFT .....	16
Shift Clock (Events verschieben) .....	140, 216
SIMM .....	20, 272, 274
SLICE.....	235, 252
SLICE TYPE .....	236, 253
SLICE+SEQ .....	229, 231
SLOPE.....	99, 196
SMF (Standard MIDI File, Standard-MIDI-Datei) .....	116, 117
Solo .....	74
SONG .....	17, 60, 205
SONG (Song-Nummer).....	182
Song Job .....	179, 212
Song-Aufnahme.....	179, 184
Song-Bearbeitung .....	179, 225
SONG-Modus.....	53, 179, 180
Song-Name .....	182, 224
Song-Wiedergabe .....	179, 182
SORT (Sortieren) .....	108, 200
Sostenuto Pedal .....	267
SOURCE .....	231
SPEED .....	14
Speicher .....	63, 68, 114
Speicherkarte .....	69, 114
Split Pattern (P. teilen) .....	152
Split Phrase .....	146
Split Song to Pattern (Song in P. aufteilen).....	223
Spur .....	60, 67, 73, 76, 160, 183, 211, 265
Spurnummer .....	233
STANDBY/START/STOP .....	13
START .....	242
START ATCK/LOOP .....	242
START-Punkt.....	235, 242
STEP.....	82, 235, 242
STEP (Step Time) .....	163, 188
STEP VALUE .....	100, 196
STEP/TOTAL (Schritt/Gesamt).....	99, 196
STEREO OUT (RESAMPLING) .....	231
STEREO OUT LEVEL .....	258
STEREO TO MONO .....	251
STORE .....	18
Strength (Stärke).....	135
Stummschaltung (Mute).....	74
STYLE.....	59, 159, 161
STYLE (Style-Nummer) .....	72
STYLE NAME.....	72, 153, 160, 161
Style-Nummer .....	177
SUB DIVID (Sub Divide).....	236, 253
SUB MODE .....	17
SUSTAIN .....	15, 267
SWING .....	14, 78, 89, 192
Swing Gate Time (Swing-Notenlängen) .....	136, 214
Swing Rate .....	135, 214
SYS.EX.INTERVAL TIME.....	258
System .....	257
Systemspeicher.....	63

## T

Takt.....	72
Taktmaß .....	72, 182
TAP .....	18
TEMPLATE.....	100, 196
Tempo.....	73, 79, 84, 186, 190

TG MUTE MODE .....	258
TG PARAM OUT .....	261
Thin Out (Ausdünnen) .....	143, 219
TIE .....	82
TIE (Haltebogen) .....	189
TIME STRETCH .....	248
Timing .....	89, 192
Tongenerator .....	60
Tonhöhe (Pitch) .....	100, 197
TR (Track) .....	86, 110, 191, 201
TRACK (Spur) .....	109, 121, 130, 132, 201, 211
TRACK SELECT .....	18
TRACK VOLUME .....	14
TRANSPOSE .....	18
Transpose (Transponieren) .....	73, 138, 160, 183, 215
TRIGGER LEVEL (Trigger-Pegel) .....	233
TRIGGER MODE .....	232
Trim .....	234, 241
TRNS ON/OFF (Transponierung ON/OFF) .....	79
TWE .....	132, 211
TYPE (Destination Type) .....	245
TYPE (Sampling-Typ) .....	231
TYPE (Typ) .....	15, 108, 130, 132, 200, 211, 251, 252

## U

Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen) .....	68, 134, 172, 213
UNISON .....	88, 192
Untermodus .....	52, 64
User-Speicher .....	63
UTILITY .....	17
UTILITY-Modus .....	53, 255, 256

## V

VALUE (Wert) .....	82, 189
VARIATION .....	252
VARIATION (Remix Variation) .....	239
VARIATION (Variation-Effektanteil) .....	96, 195
VARIATION SEND .....	109
VARIATION TYPE .....	104, 198
VARIATION/DRY BALANCE .....	200
Variation-Effekt .....	63
Variation-Parameter .....	105, 198
VELO OFFSET (Velocity-Versatz) .....	86, 191, 192
VELOCITY .....	14, 82, 84, 188, 190
VELOCITY (Velocity-Versatz) .....	88
Velocity Range (Velocity-Bereich) .....	138
Voice .....	60
VOICE (Sample-Voice-Nummer) .....	235, 237, 242, 243
VOICE EDIT .....	17, 179, 196
VOICE SETUP TO TG .....	261
Voice-Auswahl .....	93, 194
Voice-Bänke .....	61
Voice-Bearbeitung .....	69, 97
VOLUME .....	94
VOLUME (Lautstärke) .....	109, 200, 243

## W

WAV (Wave) .....	116
WAVE MEMORY OPTIMIZE .....	259

## Z

Zählzeiten-Grafik (Beat Graph) .....	81, 163, 188
ZOOM .....	242
ZOOM IN/OUT .....	242
Zuweisbarer Regler (Assignable) .....	62

# FCC INFORMATION (U.S.A.)

## 1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

## 2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

## 3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not

guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

## IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

### Connecting the Plug and Cord

#### WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	: EARTH
BLUE	: NEUTRAL
BROWN	: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

\* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.

(3 wires)

## NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:

Yamaha Music Nederland Service Afdeling  
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT  
Tel. 030-2828425

For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:

Yamaha Music Nederland Service Center  
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT  
Tel : 030-2828425

- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

## ADVASEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

## VARNING

Eksplodingsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

## VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

# IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

## INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

**WARNING-** When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

- 1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual **BEFORE** making any connections, including connection to the main supply.
- 2.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.
- 3.** **Main Power Supply Verification:** Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.
- 4. DANGER -Grounding Instructions:** This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do **NOT** modify the plug or change the plug to a different type!
- 5. WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. **NOTE:** The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.
- 6.** **Ventilation:** Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.
- 7.** **Temperature considerations:** Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.
- 8.** This product was **NOT** designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.
- 9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.
- 10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.
- 11.** Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.
- 12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:
  - a. The power supply cord has been damaged; or
  - b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
  - c. The product has been exposed to rain; or
  - d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
  - e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.
- 13.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. **DO NOT** operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist. **IMPORTANT:** The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.
- 14.** Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured **BEFORE** using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

## PLEASE KEEP THIS MANUAL

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,  
Departamento de ventas**  
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del  
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.  
Tel: 686-00-33

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil LTDA.**  
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 011-853-1377

### ARGENTINA

**Yamaha de Panamá S.A. Sucursal de Argentina**  
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-4371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha de Panama S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: 507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA

**Yamaha Music Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 01-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Nederland**  
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-2828411

### BELGIUM

**Yamaha Music Belgium**  
Keibergh Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium  
Tel: 02-7258220

### FRANCE

**Yamaha Musique France,  
Division Professionnelle**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

## ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,  
Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

## SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid) Spain  
Tel: 91-201-0700

## GREECE

**Philippe Nakas S.A.**  
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece  
Tel: 01-364-7111

## SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

## DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 8B  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

## FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

## NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

## ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

## OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LB21-128 Jebel Ali Freezone  
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.  
Tel: 971-4-881-5868

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,  
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea  
Tel: 02-3770-0661

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-703-0900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building,  
Singapore  
Tel: 65-747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,  
Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel: 02-2713-8999

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
121/60-61 RS Tower 17th Floor,  
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,  
Bangkok 10320, Thailand  
Tel: 02-641-2951

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2445



Yamaha Web Site (English only)  
[www.yamahasynt.com](http://www.yamahasynt.com)

Yamaha Manual Library (English versions only)  
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

Auf Umlweltpapier mit Sojatinte gedruclt.

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2001 Yamaha Corporation

V702100 202CRCP8.2-03C0 Printed in Japan