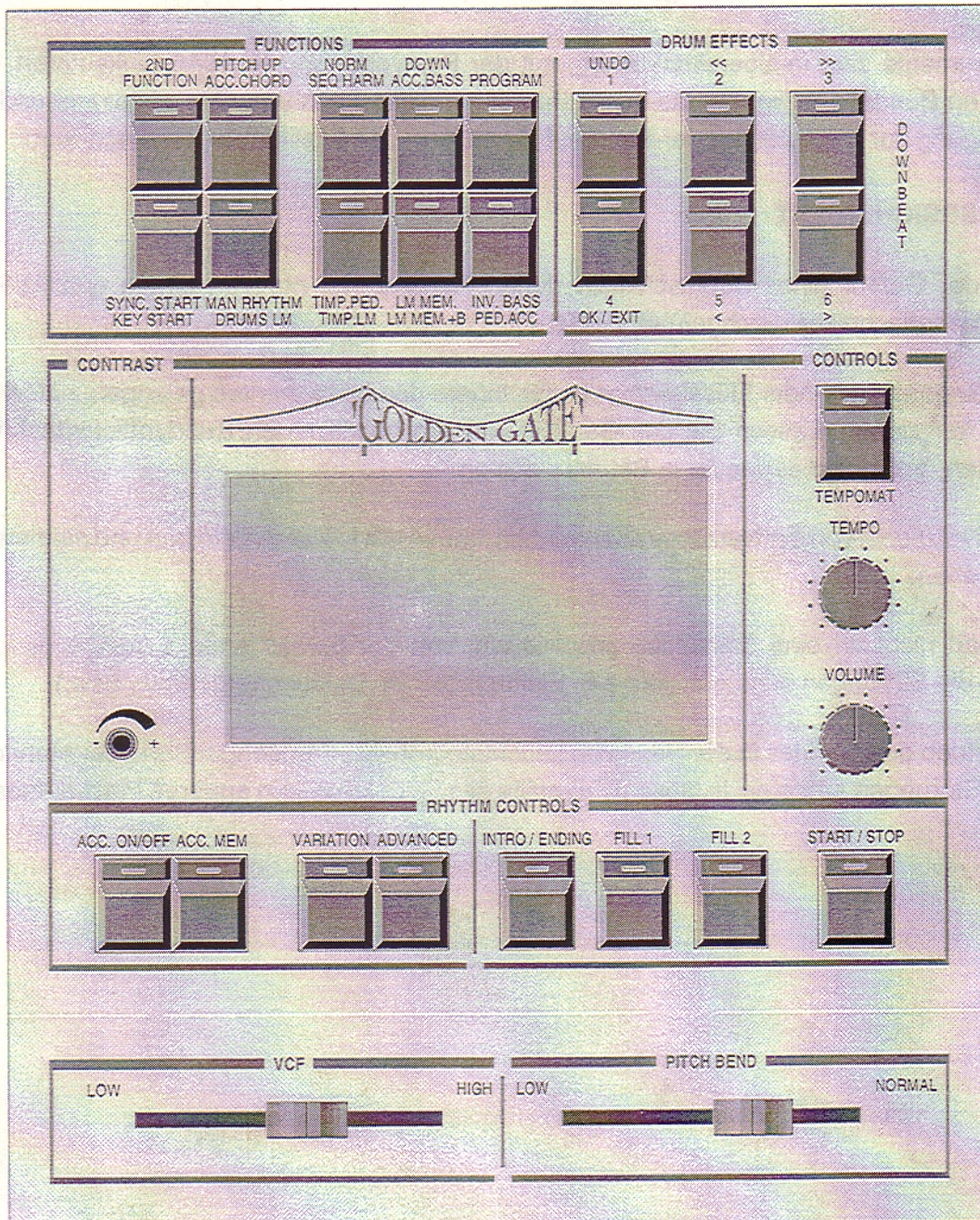


Visions of Sound

BEDIENUNGSANLEITUNG

GOLDEN GATE



SICHERHEITSHINWEISE

ALLGEMEINE SICHERHEITSHINWEISE

ACHTUNG : Instrument vor Feuchtigkeit schützen!
Bei Störungen Netzstecker ziehen!

Lesen Sie die ganze Bedienungsanleitung, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen.

Wärme- und Feuchtigkeitseinwirkungen sind schädlich für Ihr Instrument.

Das Gerät muß so aufgestellt werden, daß eine ausreichende Belüftung gewährleistet ist.

Nehmen Sie Ihr Instrument nicht sofort in Betrieb, wenn Sie es aus einem unbeheizten in einen warmen Raum bringen. Dies könnte Kondenswasser und zu elektrischen Schäden führen. Warten Sie, bis das Instrument Raumtemperatur erreicht hat.

Die Instrumente sind in Übereinstimmung mit der Postverfügung Nr.1046 funkentstört. Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Instrumentes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

BETRIEBSSICHERHEIT

Wegen der Gefahr eines Stromschlages dürfen Reparaturen nur von einem qualifizierten Kundendiensttechniker durchgeführt werden.

Sollten Gegenstände oder Flüssigkeiten in das Innere des Instrumentes gelangen, sofort den Netzstecker ziehen. Lassen Sie das Gerät von einem qualifizierten Kundendiensttechniker überprüfen, bevor Sie es wieder in Betrieb nehmen.

Um das Netzkabel von der Netzdose abzutrennen, immer am Netzkabelstecker und niemals am Kabel ziehen.

Das Gerät nicht an eine Steckdose anschließen, von der bereits andere Geräte gespeist werden, die Störungen erzeugen (wie z.B. Elektromotoren, Beleuchtungsregler usw.).

Beim Betrieb des Gerätes in der Nähe von Leuchtstoffröhren, Fernsehgeräten oder Monitoren können Störungen auftreten. In diesem Fall sollte das Gerät an einem anderen Platz aufgestellt werden.

VORWORT

Sehr geehrter WERSI-Kunde,

wir bedanken uns bei Ihnen, daß Sie sich für ein Musikinstrument "Made in Germany" entschieden haben. Das GOLDEN GATE ist das beeindruckende Ergebnis einer aufwendigen und langwierigen Entwicklungsarbeit.

Die Klangentwicklung dieses Musikinstrumentes basiert auf einer neuentwickelten Tonerzeugung, die für Ihre dynamische Lebendigkeit der Naturklangfarben, sowie den modernen Sounds, Effekten und Schlagzeugklangfarben bekannt ist.

Modernste ASIC-Bausteine, SMD-Technik, Multilayer-Platinen, die schnellsten verfügbaren 16 Megabit Speicherbausteine mit einer Zugriffszeit von 150 ns (Nano-Sekunden), 24 -Bit-Signalverarbeitung, 32-Bit-Prozessor und nicht zuletzt der Einsatz eines neuen 24 Bit Hallsystems ermöglichen überhaupt erst die Verarbeitung dieser gewaltigen Datenmengen.

ACHTUNG! Sollten Sie kein "**plus**" Instrument besitzen, können Sie sich im Kapitel 17 über die Vorteile und Möglichkeiten eines UPGRADES auf die "**plus**" Version informieren.

Mit dem GOLDEN GATE "**plus**" beschreitet WERSI einen neuen Weg in der schnellen und einfachen Handhabung großer Datenmengen durch den Einsatz eines "Interactive Music Managers" (Festplatte). Interaktiv bedeutet, daß Sie auf diese Harddisk zugreifen können als wäre es normaler Speicher, indem Sie auf Ihre Styles, Sequenzen und sonstige Daten ohne Wartezeit direkten Zugriff haben. Sollten Sie noch kein "**plus**" Instrument besitzen, können Sie jederzeit umrüsten. Bitte Fragen Sie Ihren WERSI - Händler.

Die nachfolgende Anleitung beschreibt das GOLDEN GATE sowohl in der "**plus**" - als auch in der "**normal**" - Ausführung.

Für WERSI Musikinstrumente gilt der gleiche Grundsatz wie für jedes andere Musikinstrument: Je mehr Sie sich damit beschäftigen, desto größeren Nutzen werden Sie aus diesem Instrument ziehen. Wenn Sie die grundlegende Funktionsweise erst einmal beherrschen, stehen Ihnen die vielen leistungsfähigen Funktionen zur Verfügung.

Lassen Sie sich am Anfang nicht durch die vielfältigen Möglichkeiten irritieren. Suchen Sie die Bereiche heraus, die Sie wirklich benötigen.

Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Freude beim Kennenlernen Ihres neuen WERSI Instrumentes.

Ihr WERSI-Team

HINWEIS: Bei eventuellen Fragen stehen wir Ihnen natürlich jederzeit telefonisch zur Verfügung. Von Montags bis Freitags in der Zeit von 9.00 bis 12.30 Uhr und 14.00 bis 16.30 Uhr erreichen Sie unsere Produktspezialisten unter der Telefonnummer 06747 / 123 149.

| | |
|---|--------|
| 1. DAS BEDIENFELD | |
| 1.1 Rhythm Controls mit Touch Screen | 1 - 1 |
| 1.2 Functions | 1 - 2 |
| 1.3 Belegung im Program Modus | 1 - 3 |
| 1.4 Änderungen im CD-Orgel Bedienfeld | 1 - 4 |
| 1.5 Diskettenlaufwerk | 1 - 5 |
| 2. KURZBEDIENUNG | |
| 2.1 Einschalten | 2 - 1 |
| 2.2 DEMO-Sequenzen | 2 - 1 |
| 2.2.1 GOLDEN GATE ohne "plus" | 2 - 1 |
| 2.2.2 GOLDEN GATE "plus" | 2 - 2 |
| 2.3 Die 27 Style/Sequence Bänke | 2 - 2 |
| 2.4 Lautstärken einstellen | 2 - 4 |
| 2.5 Instrumente Anwählen | 2 - 4 |
| 3. THEORIE | |
| 3.1 Das Bedienkonzept | 3 - 3 |
| 3.2 Der PROGRAM-Taster | 3 - 3 |
| 4. DER SPIELMODUS | |
| 4.1 Das Display im Spielmodus | 4 - 1 |
| 4.2 Style/Sequenz Bank belegen | 4 - 4 |
| 4.3 Die GOLDEN GATE User Combibank | 4 - 5 |
| 4.4 Die Begleitautomatik | 4 - 7 |
| 4.5 Eingabe der Begleitharmonien | 4 - 9 |
| 5. MASTER SETTINGS | |
| 5.1 Master Settings anwählen | 5 - 1 |
| 5.2 Übersicht Master Settings | 5 - 2 |
| 5.3 SYSTEM SUBSET | 5 - 3 |
| 5.4 EFFECT SUBSET | 5 - 6 |
| 5.5 MIDI SUBSET | 5 - 9 |
| 5.6 Buzzer Volume | 5 - 14 |
| 5.7 Key Drumset | 5 - 15 |
| 5.8 Convert MIDI Dump | 5 - 15 |
| 5.8 Save/Load MIDI Dump | 5 - 15 |
| 5.9 Master Settings verlassen | 5 - 15 |
| 6. COMBI-PROGRAMMIERUNG | |
| 6.1 Combi - was ist das? | 6 - 1 |
| 6.2 Combi Programming | 6 - 1 |
| 6.3 Globale Einstellungen (GENERAL EDIT) | 6 - 3 |
| 6.4 Amplituden Hüllkurve (AMPLITUDE ENVELOPE) | 6 - 5 |
| 6.5 Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO) | 6 - 6 |
| 6.6 Frequenz Vibrato (FREQUENCY LFO) | 6 - 8 |
| 6.7 Controller Mapping | 6 - 10 |
| 6.8 Combis speichern (COPY/SAVE) | 6 - 12 |

VORWORT

Sehr geehrter WERSI-Kunde,

wir bedanken uns bei Ihnen, daß Sie sich für ein Musikinstrument "Made in Germany" entschieden haben. Das GOLDEN GATE ist das beeindruckende Ergebnis einer aufwendigen und langwierigen Entwicklungsarbeit.

Die Klangentwicklung dieses Musikinstrumentes basiert auf einer neuentwickelten Tonerzeugung, die für Ihre dynamische Lebendigkeit der Naturklangfarben, sowie den modernen Sounds, Effekten und Schlagzeugklangfarben bekannt ist.

Modernste ASIC-Bausteine, SMD-Technik, Multilayer-Platinen, die schnellsten verfügbaren 16 Megabit Speicherbausteine mit einer Zugriffszeit von 150 ns (Nano-Sekunden), 24 -Bit-Signalverarbeitung, 32-Bit-Prozessor und nicht zuletzt der Einsatz eines neuen 24 Bit Hallsystems ermöglichen überhaupt erst die Verarbeitung dieser gewaltigen Datenmengen.

ACHTUNG! Sollten Sie kein "**plus**" Instrument besitzen, können Sie sich im Kapitel 17 über die Vorteile und Möglichkeiten eines UPGRADES auf die "**plus**" Version informieren.

Mit dem GOLDEN GATE "**plus**" beschreitet WERSI einen neuen Weg in der schnellen und einfachen Handhabung großer Datenmengen durch den Einsatz eines "Interactive Music Managers" (Festplatte). Interaktiv bedeutet, daß Sie auf diese Harddisk zugreifen können als wäre es normaler Speicher, indem Sie auf Ihre Styles, Sequenzen und sonstige Daten ohne Wartezeit direkten Zugriff haben. Sollten Sie noch kein "**plus**" Instrument besitzen, können Sie jederzeit umrüsten. Bitte Fragen Sie Ihren WERSI - Händler.

Die nachfolgende Anleitung beschreibt das GOLDEN GATE sowohl in der "**plus**" - als auch in der "**normal**" - Ausführung.

Für WERSI Musikinstrumente gilt der gleiche Grundsatz wie für jedes andere Musikinstrument: Je mehr Sie sich damit beschäftigen, desto größeren Nutzen werden Sie aus diesem Instrument ziehen. Wenn Sie die grundlegende Funktionsweise erst einmal beherrschen, stehen Ihnen die vielen leistungsfähigen Funktionen zur Verfügung.

Lassen Sie sich am Anfang nicht durch die vielfältigen Möglichkeiten irritieren. Suchen Sie die Bereiche heraus, die Sie wirklich benötigen.

Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Freude beim Kennenlernen Ihres neuen WERSI Instrumentes.

Ihr WERSI-Team

HINWEIS: Bei eventuellen Fragen stehen wir Ihnen natürlich jederzeit telefonisch zur Verfügung. Von Montags bis Freitags in der Zeit von 9.00 bis 12.30 Uhr und 14.00 bis 16.30 Uhr erreichen Sie unsere Produktspezialisten unter der Telefonnummer 06747 / 123 149.

INHALT

7. DER 16-SPUR SEQUENZER

| | |
|--|---------------|
| 7.0.1 MIDI Standard Files | 7 - 1 |
| 7.0.2 Sequenzen General MIDI Standard | 7 - 1 |
| 7.1 Speicherplatz anwählen | 7 - 2 |
| 7.2 Sequenzen einladen | 7 - 2 |
| 7.2.1 Sequenzen in das RAM von der Diskette einladen (nur ohne "plus") | 7 - 2 |
| 7.2.2 Sequenzen in den "Interactive Music Manager" einladen (nur "plus") | 7 - 2 |
| 7.3 Sequenzen auf Diskette speichern | 7 - 3 |
| 7.3.1 Sequenzen aus dem RAM speichern (nur ohne "plus") | 7 - 3 |
| 7.3.2 Sequenzen aus dem IMM speichern (nur "plus" Instrumente) | 7 - 4 |
| 7.4 Sequenzen einspielen/ändern | 7 - 4 |
| 7.5 GLOBAL FUNCTIONS (Allgemeine Einstellungen) | 7 - 5 |
| 7.5.1 Tempoänderung eingeben | 7 - 6 |
| 7.5.2 Stop Befehl eingeben | 7 - 7 |
| 7.5.3 Taktart während der Sequenz ändern | 7 - 7 |
| 7.5.4 Delete all step events | 7 - 7 |
| 7.6 Spuren aufnehmen (Record Tracks) | 7 - 9 |
| 7.7 Die Quantisierung | 7 - 13 |
| 7.8 Aufnahmetaster RECORD | 7 - 14 |
| 7.9 Die Editierung | 7 - 15 |
| 7.10 Copy/Merge | 7 - 21 |
| 7.11 Sequenz löschen (Clear Sequence) | 7 - 25 |
| 7.12 Sequenz kopieren (Copy Sequence) | 7 - 25 |
| 7.13 Sequenzen mit Texteinblendung im Display erstellen | 7 - 26 |
| 7.14 Funktionen des Song - Texteditors | 7 - 27 |

8. TAPE SEQUENCE

| | |
|--|-------|
| 8.1 Tape Sequenz aufnehmen | 8 - 1 |
| 8.2 Tape Sequenz im 16 TRACK aufrufen | 8 - 2 |
| 8.3 Tape Sequenzen bearbeiten | 8 - 3 |
| 8.4 Master Track einer Tape Sequenz bearbeiten | 8 - 4 |
| 8.5 Style-Sequenzen STEP BY STEP erstellen | 8 - 5 |

9. STYLES PROGRAMMIEREN

| | |
|---|--------|
| 9.1 Styles von Diskette oder Festplatte einladen (Load Style) | 9 - 3 |
| 9.2 Style auf Diskette oder Festplatte speichern (Save Style) | 9 - 3 |
| 9.3 Style löschen (Clear Style) | 9 - 4 |
| 9.4 Style kopieren (Copy Style) | 9 - 4 |
| 9.5 Record / Edit Style | 9 - 5 |
| 9.5.1 Style Part/Harmonie anwählen | 9 - 6 |
| 9.6 Rhythmusteile (Style Parts) kopieren | 9 - 7 |
| 9.7 Aufnehmen und Bearbeiten (Editieren) | 9 - 8 |
| 9.8 Styles über MIDI aufnehmen | 9 - 10 |
| 9.9 Tips zur Aufnahme von Styles | 9 - 11 |

10. DRUMSETS

| | |
|---------------------------------|--------|
| 10.1 General Edit | 10 - 2 |
| 10.2 Amplituden Hüllkurve | 10 - 3 |
| 10.3 Velocity Control | 10 - 4 |
| 10.4 Drumsets abspeichern | 10 - 5 |

11. DISKETTENLAUFWERK / FESTPLATTE

| | |
|--|---------|
| 11.1 Das Disketten-Laufwerk | 11 - 1 |
| 11.2 Die Harddisk | 11 - 2 |
| 11.3 Harddisk/Floppy Menü | 11 - 3 |
| 11.4 General (Floppy) Functions | 11 - 4 |
| 11.4.1 Umschaltung Diskette =>Festplatte bei "plus" Instrumenten | 11 - 5 |
| 11.4.2 Dateien kopieren (Copy) | 11 - 6 |
| 11.4.3 Namen einer Datei ändern (Rename) | 11 - 7 |
| 11.4.4 Anzeige einzelner Dateitypen (Select Extensions) | 11 - 7 |
| 11.4.5 Diskettennamen eingeben/ändern (Name Disk) | 11 - 8 |
| 11.4.6 Internes Datum einstellen (Edit Date) | 11 - 8 |
| 11.4.7 Unterverzeichnis erstellen (Make Directory) | 11 - 8 |
| 11.4.8 Diskette formatieren (Format Disk) | 11 - 9 |
| 11.4.9 Disketten überprüfen/Reparieren (Disc Doctor) | 11 - 10 |
| 11.4.10 Dateien löschen (Delete) | 11 - 11 |
| 11.5 Dateien auf Diskette/Festplatte speichern (Save Files) | 11 - 12 |
| 11.5.1 Styles speichern | 11 - 13 |
| 11.5.2 Sequenzen speichern | 11 - 13 |
| 11.5.3 User Drumsets speichern | 11 - 14 |
| 11.5.4 Einzelne Instrumente (User Combis) speichern | 11 - 14 |
| 11.5.5 Komplette User Combi Bank speichern | 11 - 15 |
| 11.5.6 Komplette Programmierung (Dump) speichern | 11 - 16 |
| 11.5.7 MIDI Standard Files speichern | 11 - 17 |
| 11.6 Dateien einladen (Load Files) | 11 - 17 |
| 11.6.1 Styles einladen | 11 - 18 |
| 11.6.2 Sequenzen einladen | 11 - 18 |
| 11.6.3 User Drumsets einladen | 11 - 19 |
| 11.6.4 Einzelnes User Combi einladen | 11 - 19 |
| 11.6.5 Combi Bank einladen | 11 - 20 |
| 11.6.6 General Dump einladen | 11 - 20 |

12. LOAD DUMP

13. CD MEMORYCARDS IM GOLDEN GATE

| | |
|--|---------|
| 13.1 Konvertieren von CD-Rhythmen und Sequenzen | 15 - 11 |
| 13.1.1 Konvertierten Rhythmen und Sequenzen im GOLDEN GATE: | 15 - 13 |
| 13.2 Abspeichern von CD-Memcard Sounds und Total Presets | 15 - 13 |
| 13.3 Sequenzen von externen Sequenzern (Tape-Master, Computer) | 15 - 14 |

14. PASSWORT SCHUTZ

INHALT

15. EQUALIZER

| | |
|---|---------|
| 15.1 Editierung eines Filterprogramms | 15 - 11 |
|---|---------|

16. SEPARATE CODE

| | |
|---|---------|
| 16.1 Separate Code einladen und auswählen | 16 - 11 |
| 16.2 Der Separate Code "SEPCODE.CSC" bzw. "SEPCODE.RSC" | 16 - 11 |
| 16.2.1 Load Separate Code | 16 - 11 |
| 16.2.2 Reinit Battery RAM | 16 - 11 |
| 16.2.3 Convert Pegasus/PhonX/Performer Styles und Sequences | 16 - 12 |
| 16.2.4 Fun | 16 - 12 |
| 16.2.5 Edit Songtext | 16 - 12 |
| 16.3 Der Separate Code "HDSKINI.RSC" | 16 - 12 |
| 16.3.1 Load Separate Code | 16 - 12 |
| 16.3.2 Format Harddisk | 16 - 12 |
| 16.3.3 Install Data on HD | 16 - 13 |

17. UPGRADE AUF "PLUS"

| | |
|---|--------|
| 17.1 Zusätzliche Möglichkeiten der "plus" Instrumente | 17 - 1 |
| 17.2 Styles und Sequenzen auf "plus" Instrumente konvertieren | 17 - 2 |
| 17.2.1 Styles konvertieren | 17 - 2 |
| 17.2.2 Sequenzen konvertieren | 17 - 4 |
| 17.2.3 Fehlermeldung während der Konvertierung | 17 - 5 |
| 17.2.4 Hinweise zur Datensicherung | 17 - 5 |

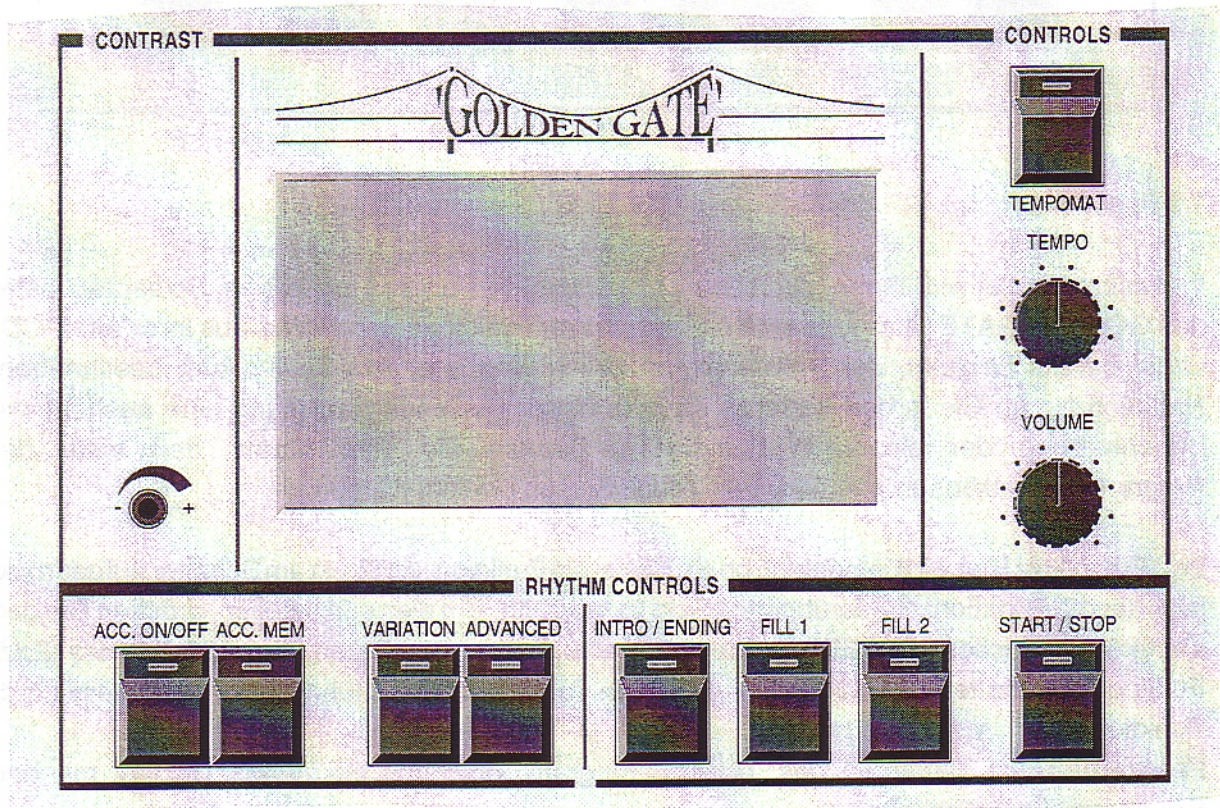
18. ANHANG

| | |
|---|---------|
| 18.1 Werks-Combis R_0 | 18 - 1 |
| 18.2 Werks-Combis R_1 | 18 - 2 |
| 18.3 Werks Combis RGG | 18 - 3 |
| 18.3 MULTI-SAMPLE-PRESETS | 18 - 4 |
| 18.4 STYLES GOLDEN GATE "plus" | 18 - 5 |
| 18.5 Verteilung der 100 mitgelieferten Styles im IMM (nur "PLUS") | 18 - 6 |
| 18.6 Schlagzeugklangfarben | 18 - 8 |
| 18.7 Effektliste für Effektbuttons | 18 - 9 |
| 18.8 Werks Drumsets | 18 - 10 |
| 18.9 MIDI IN Bank Select | 18 - 13 |
| 18.10 MIDI IMPLEMENTATION | 18 - 13 |
| 18.11 System Subsets | 18 - 14 |
| 18.12 Effect Subsets | 18 - 14 |
| 18.13 MIDI Subsets | 18 - 14 |
| 18.14 General MIDI | 18 - 15 |

19. INDEX

1. Das Bedienfeld

Ihr Golden Gate zeichnet sich durch eine einfache, klare Funktionalität und durch sein übersichtliches Bedienfeld aus. Das Bedienfeld wurde in mehrere Bereiche unterteilt, die jeweils durch farbliche Abgrenzungen gekennzeichnet sind. Hinter dem Display verbergen sich alle Programmierfunktionen. Doch dazu später.



1.1 Rhythm Controls mit Touch Screen

Touch Screen: Über diesen berührungsempfindlichen "Bildschirm" werden die Rhythmen und Sequenzen des GOLDEN GATE angewählt. Hier wird aber auch die komplette Programmierung vorgenommen.

Contrast: Kontrastregler für den Touch Screen.

Volume: Lautstärke des Schlagzeugs bzw. bei Sequenzen Lautstärke der Sequenz.

Tempo: Geschwindigkeit des Rhythmus bzw. der Sequenz.

Tempomat: Automatischer Wechsel zum Standardtempo bei Rhythmen und Sequenzen.

Acc. On/Off: Mit diesem Tastern kann die Begleitautomatik komplett ein- oder ausgeschaltet werden.

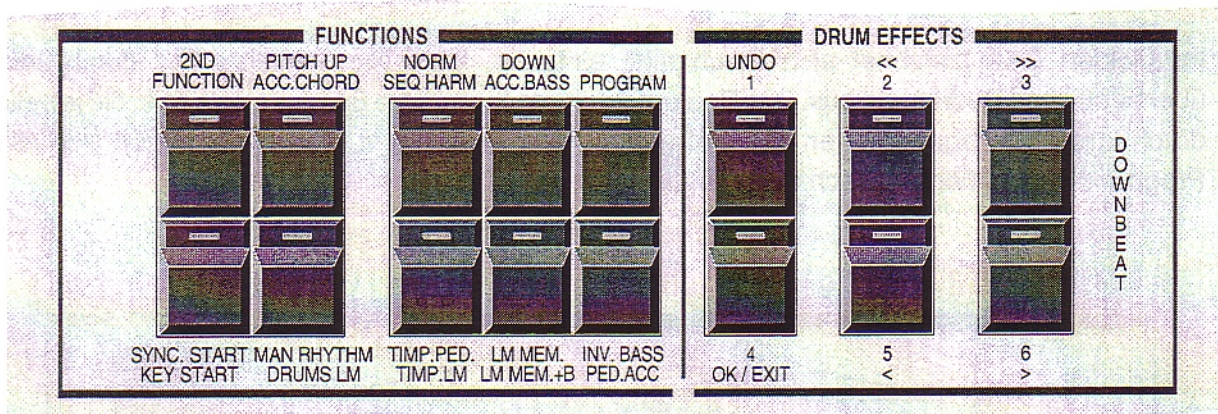
Acc. Memory: Rhythmusbegleitung läuft nach Loslassen des Untermanuals selbständig weiter. Nach Ausschalten dieser Funktion ertönt die Begleitung nur noch bei gegriffenen Akkorden.

Variation: Rhythmus-Variation EIN / AUS.

Advanced: Erweiterte Rhythmus-Variation EIN / AUS.

Intro/Ending, Fill1, Fill2, Start/Stop: Steuerung des Rhythmus.

1 BEDIENFELD



1.2 Functions

In diesem Kapitel wird Ihnen, nach Gruppen sortiert, die Funktion der neuen Bedienfeldtaster des GOLDEN GATE Upgrades erklärt. Einige dieser Funktionen sind Ihnen aus Ihrer 'alten' CD-Orgel bereits bekannt, der Vollständigkeit halber sind aber alle Taster kurz beschrieben. Natürlich finden Sie in den weiteren Kapiteln dieser Bedienungsanleitung eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Funktionen. Denken Sie bitte daran, daß viele der Programmierfunktionen nun über den Touch Screen erreicht werden.

2nd Function: Hier wird festgelegt, ob ein Taster die Funktion, die direkt am Schalter aufgedruckt ist, oder die Funktion, die darüber gedruckt ist, ausführt. Um dies einzustellen, drücken Sie den Taster 2nd Function; die LED's beginnen bei allen Tastern zu blinken, die auf die untere (2nd) Funktion geschaltet sind. Wenn Sie nun einen Taster betätigen, führt dieser die untere (2nd) Funktion aus.

Program: Nach Betätigen des Tasters "Program" erscheint ein neues Display mit den Programmiermöglichkeiten.

OK/EXIT, UNDO, <, >, <<, >> : Diese Taster werden während der Programmierung benötigt, Beschreibung siehe 1.3.

1..6 : Über diese sechs Tasten lassen sich Soundeffekte und Schlagzeugklangfarben abrufen.

Pitch up, norm, down: Mit diesen Tastern können Sie die Tonhöhe der Effekttaster verändern.

Hinweis: Bei einigen Schlagzeuginstrumenten oder Effekten kann eine Verstimmung nach oben dazu führen, daß der Klang verzerrt.

Acc. Bass: Dieser Taster schaltet den Automatikbaß vom Bedienfeld aus ein und aus.

Acc. Chords: Mit diesem Taster können Sie die Begleitakkorde vom Bedienfeld aus ein- und ausschalten.

Ped. Acc.: In dieser Funktion geht die Harmonieerkennung der Begleitautomatik über das Baßpedal. Dabei werden automatisch die Fußschalter auf Moll und Septime geschaltet.

SEQ Harm. : Wenn dieser Taster eingeschaltet ist (LED leuchtet), werden bei einer Tape Sequenz auch die Harmonien der Begleitautomatik von der Sequenz gespielt. Wenn die LED aus ist, müssen Sie die Harmoniewechsel selbst spielen.

Inv. Bass: Ist diese Funktion eingeschaltet (LED leuchtet), ist der tiefste Ton des gegriffenen Akkordes der Grundton des Baßlaufes.

Sync. Start: Taster für Synchron-Start

Key Start: Bei Key Start wird der Rhythmus gestartet, sobald im Untermanual eine Taste gedrückt wird (wie Sync.Start), aber auch wieder gestoppt, wenn im Untermanual keine Taste mehr gedrückt ist.

Man. Rhythm: Diese Funktion ermöglicht, eine manuelle Schlagzeug- Begleitung über das Untermanual und das Baßpedal zu spielen. Im Pedal hören Sie dann als Schlagzeugklang eine Bassdrum und ein Ridebecken (zusätzlich zum Baßinstrument), während im Untermanual zusätzlich eine Snaredrum erklingt. Die Manualdrums erklingen nur, wenn kein Style und keine Sequenz läuft.

LM Mem.: Mit der Funktion LM Memory wird der im Untermanual gegriffene Akkord gespeichert. Das bedeutet, die Instrumente des Untermanuals klingen auch nach dem Loslassen der Tasten weiter. Diese Funktion ist in zwei Variationen verfügbar:

1) Wenn gleichzeitig der Knopf ACC MEM gedrückt ist, wird auch bei Einfingerspiel ein kompletter Akkord gespielt - dieser allerdings nur in der Grundstellung.

2) Wenn der Knopf ACC MEM ausgeschaltet ist, werden nur die tatsächlich gegriffenen Töne gespielt.

LM Mem + B.: Ähnliche Funktion wie LM Mem, zusätzlich wird der Grundbaß der gegriffenen Harmonie gespielt.

Hinweis: Bei Intro und Ending wird sowohl LM Mem als auch LM Mem+B automatisch abgeschaltet, da während eines Intros bzw. Endings Harmoniewechsel ablaufen können, die dann nicht zur konstanten Harmonie des Untermanuals passen würden.

Timp.Ped.: Eine zusätzlich auf dem Baßpedal liegende Kesselpauke; sehr interessant z.B. als Taktinstrument einsetzbar.

Timp.LM.: Die Kesselpauke diesmal im Untermanual.

Drums LM: Über das Untermanual können die Schlagzeuginstrumente der zwölf verfügbaren Drumsets gespielt werden. Welches Drumset dort erklingt, legen Sie in den Master Settings (siehe Kapitel 5) fest.

1.3 Belegung im Program Modus

Im Programmier Modus haben neben den Tastern "Program", "OK/EXIT", "UNDO" und den Pfeiltastern auch noch einige andere Bedienfeldtaster eine Sonderfunktion. In den jeweiligen Kapiteln der Bedienungsanleitung weisen wir noch einmal auf diese Sonderfunktionen hin.

OK/EXIT: Mit diesem Taster können Sie Eingaben bestätigen, Funktionen starten und Programmierungen abschließen.

UNDO: Mit diesem Taster werden Programmierfunktionen abgebrochen und, sofern noch möglich, der Ursprungszustand wieder hergestellt.

< > und << >> : Diese Taster werden zum Eingeben und Verändern von Zahlen benutzt; im folgenden werden diese Taster "Pfeiltaster" bzw. "Doppelpfeiltaster" genannt. Die Doppelpfeiltaster verändern den angewählten Wert schnell, während mit den 'Einfach' -Pfeiltastern die Werte zunächst in Einzelschritten, dann aber auch im langsamen Durchlauf verändert werden.

1 BETRIEBSFELD

Taster "Sync.Start" und "Man.Rhythm": Diese Taster dienen dazu, um die Eingabemarkierung, den sogenannten "Cursor" nach links (Sync.Start) und nach rechts (Man.Rhythm) zu verschieben. Wenn lange Listen angezeigt werden, kann mit diesen Tastern die Liste in 128er Schritten weitergeblättert werden.

Im Bereich Combi Programming:

Taster "Sync.Start", "Man.Rhythm", "Timp.Ped.", "LM Mem." und "Inv. Bass": Diese fünf Taster schalten in der Combiprogrammierung die fünf Klangbausteine ein bzw. aus.

Im Bereich 16-Track und Style Programming:

Taster "SeqHarm", "AccBass", "Program" sowie "TimpPed", "LM Mem" und "InvBass": Mit diesen Tastern werden 'Schnellbedienungen' im Sequenzer durchgeführt.

1.4 Änderungen im CD-Orgel Bedienfeld

Voice Acc.: Diese Funktion existiert im GOLDEN GATE nicht mehr; stattdessen wird bei Betätigen dieses Tasters ein sogenannter "Reset all Controllers" und ein "All notes off" ausgeführt. Diese Funktionen sind dazu da, um bei 'Notenhängern' im MIDI Bereich alle Töne abzuschalten.

Wersivoice I / II und Bright I / II: Diese Taster steuern die Effekte der GOLDEN GATE Sounds. Wenn auf dem aktiven Selektor ein GOLDEN GATE Sound angewählt ist, so wird der Sound mit dem Taster

- Wersivoice I : mit abgeschwächtem GOLDEN GATE Effekt versehen
- Wersivoice II : mit intensivem GOLDEN GATE Effekt versehen
- Bright I : ohne Hall und Effekt gespielt
- Bright II : auf Hall und Effekt Standardeinstellung gespielt.

Welcher Effekt auf den Sound gelegt wird, stellen Sie im Bereich "Master Settings" unter "Effekt Subset" ein. Siehe dazu auch Kapitel 5.4 "Effekt Subset".

1.5 Diskettenlaufwerk

Das Diskettenlaufwerk befindet sich im neuen Bedienfeld links neben dem Untermanual. Es besitzt auf der linken Seite eine Leuchtdiode, die bei Zugriffen auf das Diskettenlaufwerk leuchtet, sowie auf der rechten Seite einen Knopf zum Auswerfen von eingelegten Disketten.

Disketten lassen sich nur auf eine Art, und zwar mit dem Metallschieber nach vorn und mit dem Aufkleber nach oben zeigend, einlegen; die Diskette muß dabei leicht in das Laufwerk hineingleiten und einrasten. Wenden Sie beim Einlegen der Disketten keine Gewalt an, da sonst Diskette und Laufwerk beschädigt werden können.

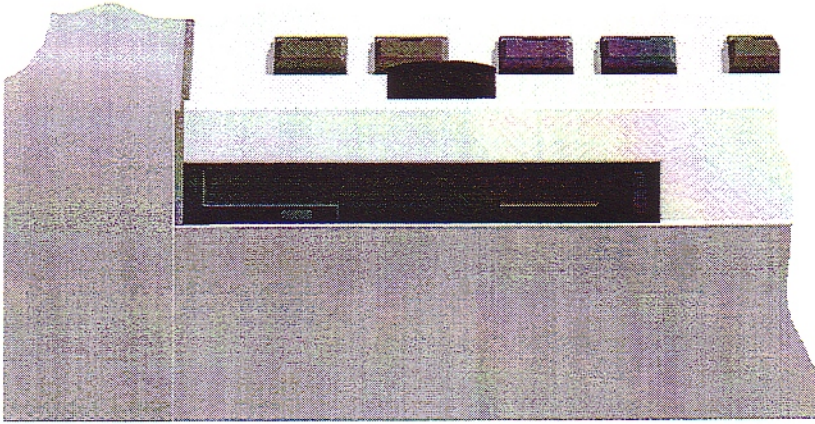


Abb.: Diskettenlaufwerk

Über das Diskettenlaufwerk lassen sich neue Styles, Sequenzen, Combis u.s.w. in das GOLDEN GATE einladen. Weitere Erklärungen im Kapitel 11 "Floppy".

2. Kurzbedienung

Um Ihnen einen schnellen Start und ein schnelles Musikvergnügen zu ermöglichen, erfahren Sie im folgenden Kapitel, wie Sie Ihr GOLDEN GATE einfach und sicher bedienen können.

2.1 Einschalten

Schalten Sie das Instrument ein, die LED's des Bedienfeldes beginnen zu Blinken und im Display der CD-Orgel erscheint die Meldung "Golden Gate", gefolgt von der Anzeige der vorhandenen Slaves. Im Display des GOLDEN GATES erscheint nach kurzer Zeit GOLDEN GATE - Logo. Nach ein paar Sekunden zeigt das Display die zuletzt angewählte Stylebank an:



Abb. Beispiel "Stylebank"

2.2 DEMO-Sequenzen

2.2.1 GOLDEN GATE ohne "plus"

Auf der mitgelieferten Diskette finden Sie einige DEMO-Sequenzen, die Ihnen die klanglichen Möglichkeiten auf eindrucksvolle Weise demonstrieren.

1. Schieben Sie die Diskette in das Laufwerk.
2. Betätigen Sie nun den Taster "Floppy" auf dem Bedienfeld.

Im Display werden nach ein paar Sekunden alle Sequenzen angezeigt, die sich auf der Diskette befinden.

2. Wählen Sie nun eine Sequenz aus, indem Sie im Display auf den Namen der Sequenz drücken.
3. Starten Sie nun die Sequenz mit dem Taster "Start/Stop" auf dem Bedienfeld. Am Ende stoppt die Demo-Sequenz automatisch. Sie können aber auch während der Demo die Sequenz mit dem Taster "Start/Stop" anhalten und mit demselben Taster immer wieder starten.

Um die nächste Demo-Sequenz anzuhören, wiederholen Sie die Punkte 2 und 3.

ACHTUNG: Sie können mit dem gerade beschriebenen Taster "Floppy" natürlich auch jede andere Sequenz im WERSI- oder MIDI Standard File-Format laden.

2 KURZBEDIENUNG

2.2.2 GOLDEN GATE "plus"

Im GOLDEN GATE "plus" sind bereits 15 Sequenzen im "Interactive Music Manager" gespeichert. Die 15 Sequenzen befinden sich in der Style Bank "B/9 Demo - Sequenzen".

1. Drücken Sie den Taster "BANK" im Display.
2. Wählen Sie nun die Gruppe "B" (Feld "B" drücken) und dort die Stylebank 9 "Demo - Sequences" an.
3. Im Display werden Ihnen nun die ersten neun Demo Sequenzen angezeigt. Um eine dieser Sequenzen anzuhören, drücken Sie einfach auf den Namen der Sequenz (Feld wird invers) und starten diese mit Start/Stop auf dem Bedienfeld.

Um die Sequenzen 10 - 15 anzuwählen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Taster "2" im Display drücken.
2. Auf dem Display erscheinen die restlichen gespeicherten Sequenzen, von denen nun eine andere ausgewählt und über "START/STOP" gestartet werden kann.

2.3 Die 27 Style/Sequence Bänke

Ihr Instrument verfügt über 27 Style/Sequence Bänke, die die wichtigsten Styles (Rhythmen) für eine Musikrichtung zusammenfassen. 18 dieser Style/Sequencebänke wurden von den WERSI Musikern bereits mit den vorhandenen Rhythmen und Demosequenzen belegt

Beginnen Sie nun eine kleine Reise durch die Style/Sequence Bänke, die in folgende Bereiche unterteilt sind.

Hinweis: Einige Plätze der Style / Sequence Maps sind nur im GOLDEN GATE "plus" belegt!

Bank A/1 bis B/6: Enthalten Styles, die nach musikalischen Stilrichtungen sortiert sind. In jeder dieser Stylebänke sind bis zu 27 Rhythmen vorhanden, wobei sowohl die 'alten' CD-Rhythmen (Name in Großbuchstaben) als auch die neuen GOLDEN GATE Rhythmen verwendet wurden. Darüber hinaus können Sie Ihre eigenen Rhythmen in diese Stylebänke einsortieren (nur im Golden Gate "plus").

Hinweis: Die Bänke B/7 bis C/9 haben im GOLDEN GATE ohne "plus" keine Funktion!

Bank B/7 und B/8: In diesen Bänken sind die jeweils ersten 27 Speicherplätze des IMM direkt anwählbar. Mit diesen Style/Sequence Bänken können Sie sofort die ersten in den IMM eingeladenen Styles und Sequenzen abrufen

Bank B/9: enthält die Demo Sequenzen (nur im GOLDEN GATE "plus").

Bank C/1 bis C/9: sind vorbereitet für weitere Rhythmen und Sequenzen aus dem IMM (nur im GOLDEN GATE "plus").

Aufteilung der Style Bänke:

Betätigen Sie einmal den Taster "Bank" und danach den Taster "A" im Display, Das Display zeigt die erste Gruppe von 9 Stylebänken (Gruppe A).

Folgende Stylebänke können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- A/1 Disco Styles
- A/2 16 Beat Styles
- A/3 8 Beat Styles
- A/4 Ballad Styles
- A/5 Rock/Funk Styles
- A/6 Rock'n Roll Styles
- A/7 Swing Styles
- A/8 Foxtrott Styles
- A/9 Country Styles

Um zur nächsten Style Bank Gruppe zu wechseln, betätigen Sie den Taster "Bank" und danach den Taster "B" im Display. Das Display zeigt die 9 Stylebänke der zweiten Gruppe.

Folgende Style und Sequence Bänke können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- B/1 Slow Latin Styles
- B/2 Standard Latin Styles
- B/3 South American Styles
- B/4 Classical Styles
- B/5 Marsch Styles
- B/6 Waltz Style
- B/7 IMM Styles 1 - 27
- B/8 IMM Sequenzen 1 - 27
- B/9 Demo Sequenzen

Um zur nächsten Style Bank Gruppe zu wechseln, betätigen Sie den Taster "Bank" und danach den Taster "B" im Display. Das Display zeigt die 9 Stylebänke der zweiten Gruppe.

Diese Style Sequence Bänke sind vorbereitet, um weitere in den IMM eingeladene Rhythmen und Sequenzen später leicht abrufen zu können.

Folgende Style und Sequence Bänke können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden:

- C/1 IMM Sequenzen 28 - 54
- C/2 IMM Sequenzen 55- 81
- C/3 IMM Sequenzen 82 - 108
- C/4 IMM Sequenzen 109 - 135
- C/5 IMM Sequenzen 136 - 162
- C/6 IMM Sequenzen 163 - 189
- C/7 IMM Styles 28 - 54
- C/8 IMM Styles 55 - 81
- C/9 IMM Styles 82 - 108

2 KURZBEDIENUNG

2.4 Lautstärken einstellen

Die Lautstärken der Begleitung werden wie gehabt mit den Schieberegler Ped.2 und ACC 1-3 sowie mit dem Drehregler Drumvolume eingestellt. Bei den neuen GOLDEN GATE Styles werden damit folgende Bereiche geregelt :

- "ACC 1" = Lautstärke der Begleitspuren 1 und 3
- "ACC 2" = Lautstärke der Begleitspuren 2 und 4
- "ACC 3" = Lautstärke der Advanced - Begleitspur
- "Ped.2" = Lautstärke Begleitautomatik Baß
- "Drums" = Lautstärke des Schlagzeuges aus der Begleitung sowie der Effekt-Taster

2.5 Instrumente Anwählen

Im GOLDEN GATE sind alle Instrumente-Taster mit fünf unterschiedlichen Instrumenten belegt. Die einzelnen Instrumente jedes Tasters erreichen Sie über den Klangebenen-Taster "Basic / Lifestyle" unter dem CD-Orgel Display.

Folgende Ebenen stehen Ihnen zur Verfügung:

- Basic 1 : 51 Instrumente der CD-Orgel Tonerzeugung einschließlich der Zugriegelsounds.
- Basic 2 : Weitere 51 CD-Orgel Instrumente mit sechs weiteren Speicherplätzen für Zugriegelsounds.
- GOLDEN GATE ROM1: 45 Instrumente der neuen GOLDEN GATE Tonerzeugung (früher 'Lifestyle'); über die sechs Zugriegel Taster erreichen Sie weiterhin die CD-Orgel Zugriegel.
- GOLDEN GATE ROM2: Weitere 45 Instrumente der GOLDEN GATE Tonerzeugung.
- GOLDEN GATE USER: Zusätzlich 45 frei belegbare Speicherplätze für GOLDEN GATE Sounds.

Diese Instrumente können Sie auf allen Selektoren der Orgel verwenden, bedenken Sie jedoch, daß Sie, je nach Ausbaustufe, in der CD-Orgel -Tonerzeugung bis zu 32 Stimmen und in der GOLDEN GATE -Tonerzeugung 54 Stimmen spielen können.

3. THEORIE

In dem folgenden Kapitel erfahren Sie alles über das Bedienkonzept Ihres neuen Musikinstrumentes. Durch den Einsatz des "TOUCH SCREEN Displays" konnten wesentliche Bedienvorgänge vereinfacht werden.

Das Display ist die Steuerzentrale der gesamten Begleitautomatik und der Programmierung. Bevor wir Ihnen aber die Bedienung näher erklären, hier einige Hinweise auf die Bezeichnungen für Klangfarben, Rhythmen usw., die wir in diese Anleitung benutzen.

INTERACTIVE MUSIC MANAGER (nur GOLDEN GATE *"plus"*): Der "Interactive Music Manager" integriert in das Abspielen von Styles und Sequenzen eine Festplatte, die sich wie ein 120 Mb großer, batterie-gepufferter RAM-Speicher verhält. Styles oder Sequenzen werden bei der Anwahl automatisch und vom Benutzer unbemerkt eingeladen und stehen im Bruchteil einer Sekunde zur Verfügung. Alle auf der Festplatte befindlichen Styles und Sequenzen können in die Setups integriert und mit einem einfachen Tastendruck auf dem Display angewählt werden. Endlich keine ständigen Memory Card wechselei mehr, um neue Styles oder Sequenzen nachzuladen. Speichern Sie alle Styles und Sequenzen komfortabel auf der Festplatte. Keine Unordnung mehr mit den Memorycards.

Der "Interactive Music Manager" beinhaltet vom Werk aus zusätzlich zu den 24 'alten' Rhythmen weitere 100 Styles, die Sie begeistern werden. Programmiert von Musikern aus der ganzen Welt, zeigen die Styles die ganze musikalische Bandbreite Ihres neuen Instrumentes.

Stylebank: In einer Stylebank lassen sich 27 Styles oder Sequenzen abspeichern, die dann per "Knopfdruck", d.h. über den Touch Screen abgerufen werden können. Eine solche Stylebank ist also vergleichbar mit einer Memory Card auf der sich, im Gegensatz zu früher 24 Styles, nun 27 Styles oder Sequenzen befinden. Von diesen Style "Memory Cards" bzw. Stylebänken gibt es 27 Stück, die zum Teil schon von WERSI mit Rhythmen und Sequenzen belegt wurden.

Subset: In den "Master Settings" können für die Bereiche MIDI, Effekte, und Systemparameter Unter-Setups (Subsets) erstellt werden. Pro Bereich stehen 9 ROM Subsets und 9 USER Subsets zur Verfügung, die Sie verwenden können. In den 9 USER Subsets können Sie sich Ihre eigenen Einstellungen für Ihre spezielle MIDI-Konfiguration etc. speichern. Die USER Subsets werden auch nach dem Ausschalten dauerhaft gespeichert.

Combi: Der Begriff "Combi" ist grob gesehen nur ein anderes Wort für "Instrument". Allerdings bestehen "Combis" manchmal aus Kombinationen verschiedener Instrumente; so besteht zwar das Combi "Tenor Sax" nur aus dem Instrument Saxophon, das Combi "Big Band" aber aus den Instrumenten Posaune, Klarinette, Trompete und Saxophon. Dies bedeutet dann allerdings auch, daß beim Spielen eines solchen mehrfach Combis pro Baustein und Taste jeweils eine Stimme benötigt wird, Sie also im ungünstigsten Fall für einen dreistimmigen Akkord 15 Stimmen benutzen (pro Taste fünf Stimmen)

Ihr Instrument besitzt 301 vorprogrammierte Combis (ROM-Combis). Weitere 346 Combis (USER-Combis) können Sie selbst erstellen und abspeichern (siehe auch KAPITEL 6 "Combis"). Auch die USER-Combis werden nach dem Ausschalten dauerhaft gespeichert.

3 THEORIE

Style: Ein Style ist ein variationsreicher Rhythmus mit Begleitautomatik und besteht aus 8 Begleitpuren, 4 Variationen, 6 Harmonievariationen, 2 Fills usw. (siehe auch KAPITEL 9 "Styles"). Bis zu 512 dieser Styles stehen Ihnen im GOLDEN GATE **plus** zur Verfügung, wobei 124 Styles sich bei der Auslieferung schon im "Interactive Music Manager" befinden und Sie, unabhängig von deren Platzbedarf, weitere 388 Styles in Ihr Instrument einladen können. Im GOLDEN GATE ohne **plus** finden Sie 51 festprogrammierte Styles, Sie können aber weitere Styles über Diskette einladen.

Sequenz: In Ihrem Instrument ist ein umfangreicher 16-Spur-Sequencer integriert, den Sie normalerweise nur von Software-Sequenzern für Atari oder DOS-PC erwarten würden. Sie können, unabhängig von deren Größe, 512 Sequenzen in den "Interactive Music Manager" des GOLDEN GATE **plus** einspeichern; diese Sequenzen werden dauerhaft gespeichert, und stehen Ihnen quasi ohne Ladezeit immer direkt zur Verfügung. Im GOLDEN GATE ohne **plus** können Sie von Diskette weitere Sequenzen einladen. Siehe dazu auch KAPITEL 7 "16 TRACK".

Drumset: Aus den 122 im GOLDEN GATE verfügbaren Schlagzeugklangfarben hat WERSI 6 Drumsets erstellt, die in der Belegung dem GENERAL MIDI Standard entsprechen. 6 weitere Drumsets können Sie selbst erstellen (siehe auch KAPITEL 10 "DRUMSET"). Die USER-Drumsets werden nach dem Ausschalten dauerhaft gespeichert.

GENERAL DUMP: Die gesamte Programmierung des GOLDEN GATES, d.h. die Style/Sequence Maps, die USER-Bereiche wie USER-Combis, USER Subsets usw. kann komplett als ein sogenannter "General Dump" auf Harddisk oder Diskette gespeichert werden. Um eine einmal gemachte Programmierung zu sichern und später wieder in das Instrument zurückzuholen, brauchen Sie nicht mühsam alle Teile einzeln abzuspeichern bzw. einzuladen, sondern nur den entsprechenden "General Dump" zu laden bzw. zu speichern. Der Dump beinhaltet im GOLDEN GATE nicht die User-Styles und Sequenzen, da diese entweder vom Interactive Music Manager über die Festplatte verwaltet werden, oder im GOLDEN GATE ohne den "IMM", also ohne **plus**, direkt von Diskette kommen

GENERAL MIDI: Die Klangfarbenbelegung bei General MIDI Sequenzen ist von der MIDI Assoziation festgeschrieben worden und entspricht zunächst einmal nicht der im GOLDEN GATE verwendeten Instrumentennumerierung. Um Ihnen aber trotzdem eine optimale Anpassung und genügend Flexibilität zu gewährleisten, können Sie die 128 MIDI Standard Klangfarben in das GOLDEN GATE auf die Bank USER-3 der Combis laden, die dazu notwendigen Schritte werden in Kapitel 18.14 "General MIDI" erklärt. So können Sie alle Sequenzen aus dem Angebot von General MIDI Sequenzen im Standard MIDI File im GOLDEN GATE verwenden.

Nachdem wir die wichtigsten Begriffe näher beschrieben haben, kommen wir nun zum eigentlichen Bedienkonzept.

3.1 Das Bedienkonzept

Das Golden Gate bietet Ihnen mit dem berührungsempfindlichen Display (Touch Screen) die gesamten Bedienungsmöglichkeiten so an, daß sie sich weitgehend selbst erklären.

Die auf dem Display abgebildeten verschiedenen Felder sind mit Namen bzw. Funktionsbezeichnungen versehen und können durch Berühren des Displays an der entsprechenden Stelle mit dem Finger angewählt werden. Das Display stellt so die Steuerzentrale Ihres GOLDEN GATES dar.

ACHTUNG: Haben Sie bitte beim Berühren des Displays keine Angst. Mit bloßen Händen können Sie die Glasscheibe nicht zerstören. Hammer oder Schlagbohrmaschine sollten Sie allerdings nicht zur Bedienung des Displays verwenden. Bei normaler Benutzung kann das Display ungünstigenfalls verschmutzen.

Wir unterscheiden im GOLDEN GATE zwischen zwei grundsätzlichen "Betriebsarten", sprich zwischen zwei Arten, das Instrument zu benutzen:

1. Der Spielmodus
2. Der Programmiermodus

Im Spielmodus werden über das Display hauptsächlich die Rhythmen und Sequenzen abgerufen, und Ihnen einige zum Spielen notwendige Informationen angezeigt. Diese Informationen haben Sie vor der Umrüstung zum GOLDEN GATE entweder über das CD-Orgel Display oder aber über die Leuchtdioden in den Rhythmustastern erhalten. Die weitaus wichtigere Funktion erfüllt das Display im Programmiermodus, denn dort werden die im alten Display auf zwei Zeilen "zusammengequetschten" Informationen und die nur durch Doppel- und Dreifachbelegung erreichbaren Programmierfunktionen übersichtlich und in immer wieder wechselnden Bildern dargestellt.

Was Ihnen das Display im Spielmodus anzeigt, und wie Sie die neuen Spielmöglichkeiten des GOLDEN GATES benutzen können, erklären wir in Kapitel 4 Der Spielmodus. Alles, was Sie im Programmiermodus machen können, wird Ihnen ab Kapitel 5 erklärt.

Um zwischen diesen beiden Betriebsarten hin- und herzuschalten, gibt es den Programm Taster.

3.2 Der PROGRAM-Taster

Unter dem Taster "Program" auf dem Bedienfeld finden Sie alle Programmierfunktionen Ihres Instrumentes. Hier können Sie eigene Sequenzen erstellen, Klangfarben verändern, SETUPS erstellen usw. Im Display wird unter der Überschrift die Versionsnummer der Software (z.B. 1.00) angezeigt.

Wenn Sie auf dem Display auf den Bereich dieser Versionsnummer drücken, erscheint nach

3 THEORIE

einigen Sekunden die Checksumme der eingebauten Eproms. Bestätigen Sie anschließend die Meldung mit "OK".

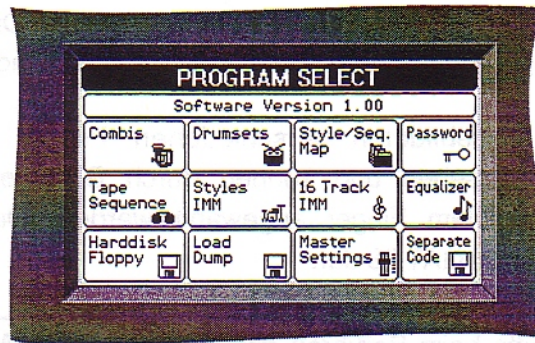


Abb. PROGRAM SELECT

Welche Funktionen sich unter den anderen Displaytastern verbergen, erfahren Sie in folgenden Kapiteln:

- 5 MASTER SETTINGS
- 6 COMBI PROGRAMMIERUNG
- 7 16-SPUR SEQUENZER
- 8 TAPE SEQUENCE
- 9 STYLES PROGRAMMIEREN
- 10 DRUMSETS
- 11 FLOPPY / FESTPLATTE
- 12 LOAD DUMP
- 14 PASSWORD
- 15 EQUALIZER
- 16 SEPARATE CODE

ACHTUNG: Erscheint beim Druck auf den Taster "PROGRAM" die Meldung "PASSWORT eingeben", beachten Sie bitte die Hinweise im Kapitel 14.

In Kapitel 13 "CD_Memorycards" im GOLDEN GATE wird erklärt, wie Sie die schon vorhandenen Memorycards "übersetzen" können, um sie im GOLDEN GATE verwenden und z.B. auch auf Diskette speichern können.

4. DER SPIELMODUS

Nachdem Sie in den drei Kapiteln "Bedienfeld", "Kurzbedienung" und "Theorie" schon einiges über das Bedienkonzept erfahren haben, möchten wir Ihnen hier einen Überblick über die vielfältigen Möglichkeiten Ihres neuen WERSI - Instrumentes geben. Haben Sie die ersten Kapitel noch nicht gelesen, so sollten Sie dies jetzt nachholen.

Alles was sich unter dem Bedienfeldtaster "Program" verbirgt, mit Ausnahme der Belegung von Style Sequence Maps und der GOLDEN GATE USER Combibank, wird in diesem Kapitel nicht behandelt.

Hinweis: Wenn nicht anders angegeben, beziehen sich die Abbildungen auf das GOLDEN GATE "plus"; die Funktionen im Spielmodus sind zwischen GOLDEN GATE "plus" und GOLDEN GATE "minus" weitgehend identisch.

4.1 Das Display im Spielmodus

Nachdem Sie Ihre GOLDEN GATE eingeschaltet haben, erscheint im Display folgendes Bild:

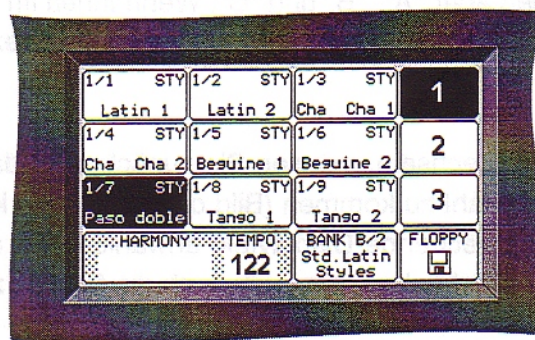


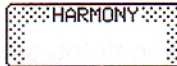
Abb. Display - Spielmodus: Style-/ Sequenzwahl

Schauen wir uns nun die einzelnen Bereiche einmal näher an.

| | | | | |
|-----------------------|----------------------|----------------------|---|---|
| 1/1 STY Latin 1 | 1/2 STY Latin 2 | 1/3 STY Cha Cha 1 | 1 | |
| 1/4 STY Cha Cha 2 | 1/5 STY Besuine 1 | 1/6 STY Besuine 2 | | 2 |
| 1/7 STY Paso doble | 1/8 STY Tango 1 | 1/9 STY Tango 2 | | 3 |

Styles bzw Sequenzen

In jeder Bank befinden sich bis zu 27 Styles oder Sequenzen die in drei Gruppen zu je neun Styles/Sequenzen zusammengefaßt sind. Die einzelnen Gruppen erreichen Sie über die **Taster "1", "2" und "3"**. Hier sehen Sie die ersten neun Styles bzw .Sequenzen (Gruppe "1"), die in der Stylebank "B/2 Standard Latin Styles" zusammengestellt wurden; Sie befinden sich in der "Style/ Sequence Anwahl". Der Style "1/7 Paso Doble" ist angewählt und wird invers dargestellt. Möchten Sie innerhalb dieser Bank einen anderen Style oder eine andere Sequenz anwählen, betätigen Sie einfach auf dem Display das entsprechende Feld, wechseln Sie ggf. über die Taster "1", "2" und "3" eine andere Gruppe.



Harmony

In diesem Feld wird Ihnen angezeigt, welche Harmonie im Untermanual gegriffen wurde. Bei Akkordumkehrungen wird der unterste Ton der Umkehrung in der Harmonieanzeige durch einen Schrägstrich abgetrennt angezeigt.

Dieses Feld dient auch dazu, die Songtextanzeige zu aktivieren, siehe dazu auch "Songtext" weiter unten.



Tempo

Hier wird das aktuelle Tempo des gerade angewählten Styles oder der Sequenz angezeigt. Das Tempo kann durch Drehen am Temporegler verändert werden. Wenn der Tempomat eingeschaltet ist, wird das Tempo automatisch auf den im Rhythmus bzw. in der Sequenz angegebenen Wert eingestellt - eine Veränderung durch den Temporegler ist dann aber immer noch möglich.

Lautstärken einstellen

Die Regler "ACC 1" bis "ACC 3", "Pedal 2" und "VOLUME" regeln (wie gehabt) die Lautstärken des Schlagzeuges und der Begleitautomatik, wobei bei GOLDEN GATE Styles der Regler "ACC 1" die Lautstärke der Begleitspuren Acc 1 und Acc 2; der Regler "ACC 2" die Lautstärke der Begleitspuren Acc 3 und Acc 4 sowie der Regler "ACC 3" die Begleitspur Acc+ (nur für "Advanced") regelt.

Bei Sequenzen können Sie die gesamte Sequenz mit dem Regler "PED 2" in der Lautstärke regeln, darüber hinaus können die ersten drei Sequenzerspuren mit den Reglern "ACC 1" bis "ACC 3" geregelt werden.

Die Lautstärke des Schlagzeugs wird ausschließlich mit dem Lautstärkeregler "VOLUME" eingestellt, und ist vom Schweller unabhängig.

Song Text

Wird auf die Harmonieanzeige gedrückt, wird bei Sequenzen mit Songtext dieser Text auf dem Display angezeigt.

Die DEMO-Sequenzen "Your Song", "Champion" und "Im Frühtau .." in der Stylebank "B/9 Demo Sequences" im GOLDEN GATE **"plus"** bzw. auf der Standarddiskette im GOLDEN GATE ohne **"plus"** sind mit Texten gespeichert. Um diese Funktion einmal zu testen gehen Sie wie folgt vor:

1. Stylebank B/9 anwählen. bzw. Standarddiskette einlegen und den Displaytaster "Floppy" drücken
2. Auf der Style Setup Map die Sequenz "Your song" anwählen.
3. Displaytaster "Harmony" im Display drücken.
4. Sequenz mit "START/STOP" starten.

Durch Drücken auf "OK/EXIT" oder "UNDO" wird in den normalen Spielmodus zurückgeschaltet. Natürlich können Sie auch eigene Sequenzen mit Texten erstellen, Siehe dazu das Kapitel "Separate Code".

4 SPIELMODUS

4.2 Style/Sequenz Bank belegen (nur im GOLDEN GATE "plus")

Um eine Style/Sequence Bank zu belegen, drücken Sie zunächst den Bedienfeldtaster "Program", das Display wechselt zu folgendem Bild:

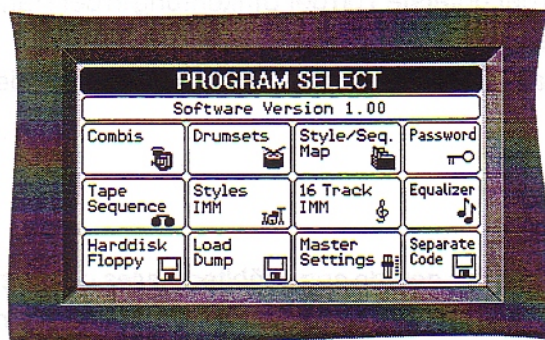


Abb. Display "Program Select" Beispiel: GOLDEN GATE "plus"

Wählen Sie nun im Display die Funktion "Style/Seq. Maps"; es erscheint wieder ein neues Bild:

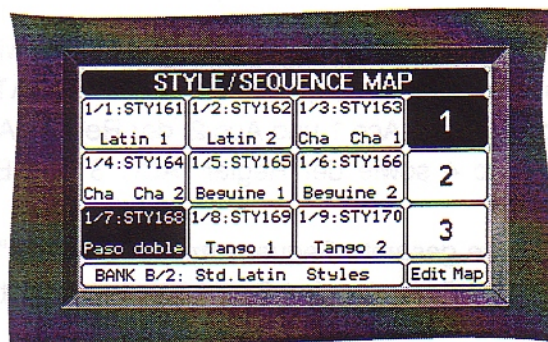


Abb. Display "Style Sequence Map"

Es wird Ihnen dabei genau die Seite derjenigen Bank angezeigt, aus der die zur Zeit aktuelle Sequenz bzw. der Style stammt. Zur besseren Kennzeichnung ist der entsprechende Displayplatz invers dargestellt, in diesem Beispiel das Feld 1/7 der Bank B/2.

Sie können nun einen anderen Displayplatz dieser Bank anwählen, aber auch mit den Pfeiltastern in eine andere Bank wechseln und dort einen Displayplatz anwählen. In welcher Bank Sie sich befinden, wird Ihnen am unteren Displayrand angezeigt.

Nachdem Sie einen Displayplatz ausgesucht und angewählt haben, drücken Sie den Displaytaster "EDIT"; nun können Sie den Style bzw. die Sequenz aussuchen, die auf den Speicherplatz gelegt werden soll, dazu werden Ihnen die 512 Styles und 512 Sequenzen des "Interactive Music Managers" angezeigt. Zum Umgang mit dieser großen Menge an Rhythmen und Sequenzen haben Sie folgende Hilfsmittel:

Mit den Pfeiltastern können Sie nun einen Style oder eine Sequenz anwählen, wobei mit den Doppelpfeiltastern der Cursor (d.h. der blaue Balken) schneller weiterläuft.

Über "Start/Stop" können Sie sich den gerade angewählten Style oder die Sequenz anhören. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, sich diese Liste nach Speicherplatznummern (unsorted), oder **alphabetisch** sortiert (sorted) anzeigen zu lassen. Welche Sortierung gerade angezeigt wird, steht unter der Liste. Um zwischen den beiden Anzeigen zu wechseln, drücken Sie einfach auf die Liste, nach kurzer Wartezeit erscheint dann die andere Sortierung.

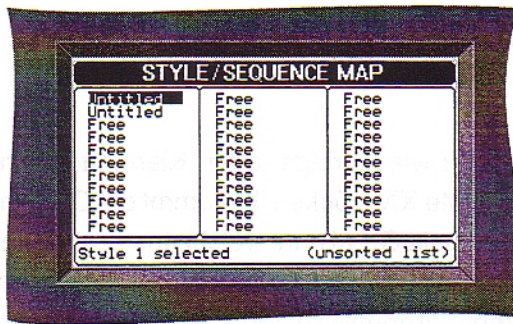
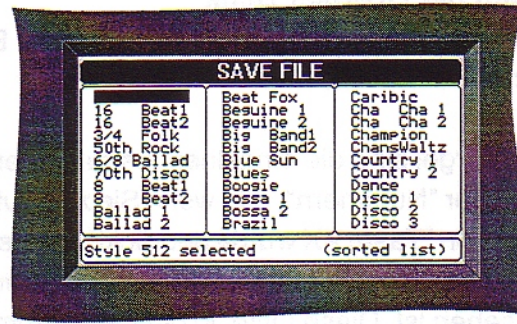


Abb.: Style / Sequence select 'unsorted'



Style Sequence select 'sorted'

In der Anzeige "unsorted" können Sie mit den Bedientastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" den Cursor jeweils um 128 Schritte weiterschalten.

In der Anzeige "sorted" können Sie mit den Bedientastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" den Cursor zu nächsten Buchstaben weiterschalten; außerdem werden die leeren Speicherplätze, d.h. die Speicherplätze mit dem Namen "Free", ans Ende der Liste gestellt.

Haben Sie den gewünschten Style bzw. die Sequenz gefunden, drücken Sie auf "OK/EXIT". Der Style bzw. die Sequenz ist jetzt auf den zuvor angewählten Platz programmiert, und der Name erscheint auf dem entsprechenden Displaytaster. So können Sie nun nacheinander alle Displayplätze mit Styles bzw. Sequenzen belegen. Durch Drücken des Bedientastertasters "UNDO" brechen Sie die Programmierung ab und kehren ohne zu speichern wieder zur Auswahl des Displayplatzes zurück.

Abschließend können Sie Ihrer neu erstellten Style/Sequence Map noch einen neuen Namen geben. Drücken Sie dazu auf das Displayfeld "BANK X/Y ..." am unteren Displayrand. Es erscheint die Schreibmaschine, mit der Sie nun den Namen der Style/sequence Map eingeben können, wobei der Name aus zwei mal 10 Zeichen bestehen darf. Die Namenseingabe schließen Sie durch drücken des Tasters OK/EXIT ab.

Mit erneutem Drücken des Bedientastertasters "OK/EXIT" verlassen Sie die Style Sequence Map Programmierung und gelangen wieder zur "SETUP" Auswahlbox; die Einstellungen werden dabei gespeichert.

Mit dem Bedientaster "UNDO" brechen Sie die Programmierung ohne zu speichern ab; der alte Zustand wird dabei wieder hergestellt.

4.3 Die GOLDEN GATE User Combibank

Analog zur Custom Bank der CD-Basic Tonerzeugung gibt es im GOLDEN GATE auch eine "Lifestyle User Bank", die wir GOLDEN GATE USER BANK genannt haben.

Auf dieser GG-User Bank können Sie 45 der 602 möglichen "Lifestyleklänge" nach eigenen Wünschen auf das Bedienfeld legen; angewählt werden diese Klänge über die neue "GOLDEN GATE USER" Bank mit den Sound Tastern FLUEGEL bzw. Grand bis PEDBASS2 bzw. Pedal-2. Vom Werk aus ist die GG-User Bank mit den Instrumenten der GOLDEN GATE ROM-1 Bank, d.h. der "Lifestyle Bank 1" belegt.

4 SPIELMODUS

Belegen der GG-User Bank

Damit Sie die GOLDEN GATE USER Bank belegen können, erst einmal ein paar Hintergrundinformationen.

Für die Orgel sind die einzelnen Instrumenten -Taster wie "Strings" oder "Klarinette" zunächst einfach nur "Nummern", d.h. wenn Sie z.B. auf die Taste XX drücken, bekommt die Orgel nur die Information "Taste XX wurde gedrückt". Zuerst schaut die Orgel nun, welche Instrumenten Bank gerade aktuell ist und dann, welches Instrument in dieser Bank für die gerade gedrückte Nummer vorgesehen ist. Diese Liste, in der die Instrumentenzuordnung zu den Tasternummern stehen, können Sie für die Bank GOLDEN GATE USER nach eigenen Wünschen belegen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Taster "Programm" auf dem Bedienfeld drücken
2. Displaytaste "COMBIS" im Touch Screen drücken. Das Display zeigt nun folgendes Bild:

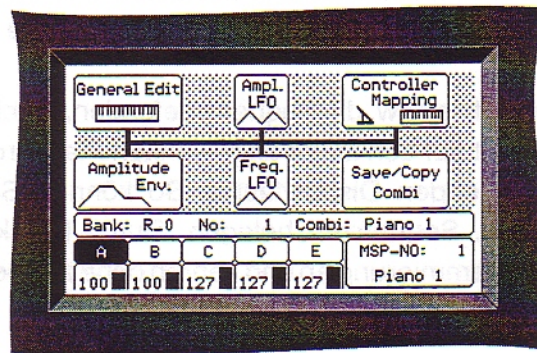


Abb.: Combi Editor

In der Mitte sehen Sie ein dunkel unterlegtes Feld, in dem unter anderem ein Instrumentenname angezeigt wird. Dieses Instrument hören Sie auch, wenn Sie im Untermanual eine Taste drücken. Mit den Pfeiltastern auf dem Bedienfeld können Sie nun weitere Instrumente anwählen, insgesamt erreichen Sie damit 647 Instrumente, die sich aber teilweise wiederholen; eine genaue Liste der verfügbaren Instrumente finden Sie im Anhang.

3. Suchen Sie nun ein Instrument, das Sie direkt über das Bedienfeld abrufen wollen.
4. Wenn Sie das gewünschte Instrument gefunden haben, drücken Sie im Display auf das Feld "SAVE/COPY COMBI". Es erscheint ein neues Bild im Display.

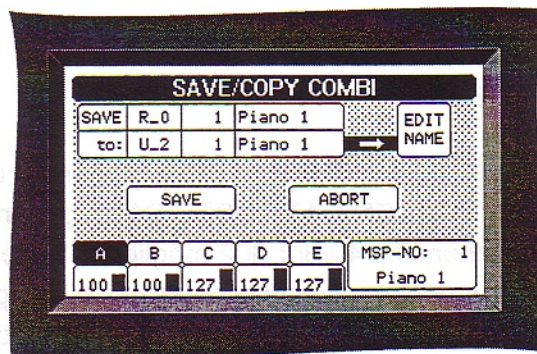


Abb.: Save/Copy Combi

SPIELMODUS 4

In letzten Bild wird Ihnen im oberen Teil der Name des ausgesuchten Instrumentes angezeigt. Im direkt darunter liegenden Feld können Sie angeben, wohin dieses ausgewählte Instrument kopiert werden soll, in unserem Fall ist dies zuerst einmal die Bank UGG (USER GOLDEN GATE) und dort einer der 45 möglichen Schalter.

5. Tippen Sie in der Zeile "to:" auf das erste Feld (in unserem Beispiel steht dort U_3), und stellen Sie mit den Pfeiltastern "UGG" ein.

Sie haben damit die GOLDEN GATE USER Bank als Ziel des Kopiervorgangs angegeben, nun müssen Sie noch einstellen, auf welche Tasternummer Sie das ausgewählte Instrument legen möchten.

6. Tippen Sie in der Zeile "to:" auf das zweite Feld (in unserem Beispiel steht dort "Soft Str2") und stellen Sie mit den Pfeiltastern die Nummer des Tasters ein, auf dem später das Instrument liegen soll. Die Numerierung der Instrumententaster entnehmen Sie bitte folgender Zeichnung; zur besseren Orientierung werden Ihnen schon beim "Durchblättern" der Tasternummern die dort gespeicherten Instrumente angezeigt. Wenn Sie bereits eine Bedienblende mit Livestylebeschriftung haben, entsprechen die angezeigten Namen dieser Beschriftung.

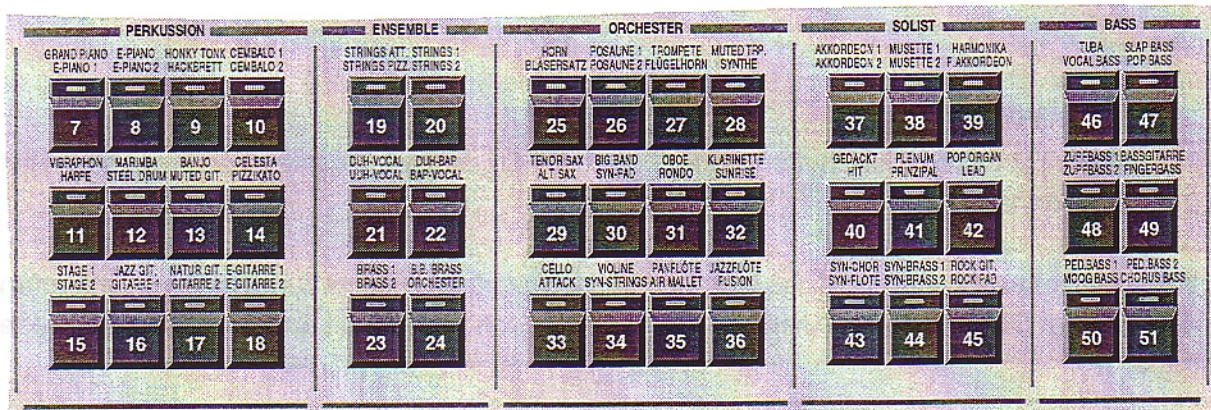


Abb.: Tasternummern der CD-Orgel Bedienblende

7. Wenn Sie die richtige Nummer gefunden haben, drücken Sie im Display auf das Feld "EDIT NAME" und danach auf den Taster OK/EXIT auf dem Bedienfeld. Nun steht in der Zeile "to:" ebenfalls der oben angezeigte Name des ausgewählten Instrumentes. Sie haben nun in die Liste den richtigen Namen des Instrumentes eingetragen, damit später im CD-Orgeldisplay auch der korrekte Name angezeigt wird.

8. Um das Ganze endgültig zu speichern, müssen Sie noch auf das Feld "SAVE" im Display drücken. Im Display erscheint nun wieder das Bild, in dem Sie das Instrument ausgesucht haben.

Hinweis: Mit dem Displaytaster ABORT und mit dem Bedienfeldtaster UNDO können Sie den Speichervorgang abbrechen.

9. Um die Programmierung zu beenden, drücken Sie wieder den Taster "Programm" auf dem Bedienfeld. Um ein weiteres Instrument auf das Bedienfeld zu legen, beginnen Sie erneut bei Punkt 3.

4 SPIELMODUS

4.4 Die Begleitautomatik

Auf dem Bedienfeld unterhalb des Displays finden Sie die grundlegende Bedienung der Begleitautomatik.

Die Funktionen aus diesem Bereich können Sie auch über Fußtaster bedienen, siehe dazu die Anleitung der CD-Orgel.

START / STOP



Start/Stop

Rhythmus und Begleitautomatik starten bzw. stoppen.



SYNC. START
KEY START

Sync. Start (im Bereich Functions)

Die Begleitung wird gestartet, wenn Sie die erste Taste im Untermanual drücken.

INTRO / ENDING



Intro/Ending

Mit diesem Taster wird der Rhythmus mit einem INTRO gestartet. Die Intros können je nach Style 2 bis 8 Takte lang sein.

Wird dieser Taster während eines laufenden Styles gedrückt, beginnt zum nächsten Taktanfang das Ending. Die Endings können wie die Intros je nach Style eine Länge von bis zu 8 Takten haben.

Bei einigen Styles werden bei den Harmonien DUR, MOLL und SEPTIME unterschiedliche Intros oder Endings gespielt. Bitte achten Sie darauf, daß Sie, während ein Intro oder Ending läuft, die Harmonie im Untermanual nicht mehr ändern, da der musikalische Ablauf dadurch "zerstört" wird.

FILL 1

FILL 2



Fill 1 - Fill 2

Mit den Tastern "Fill 1" und "Fill 2" können Sie den laufenden Style mit einer Variation auflockern. Die Fills sind im Normalfall 1 Takt lang und beginnen auf dem nächsten Taktviertel. Ist ein Fill angewählt, so blinkt die LED im Taster so lange, bis das Fill tatsächlich beginnt. Während des Fills leuchtet die LED ständig. Mit den beiden Fills können die Rhythmen auch, quasi als zusätzliche Intros, gestartet werden.

Das Fill 1 entspricht bei konvertierten CD-Orgel Rhythmen dem Fill, das Fill 2 entspricht dem Break.

ADVANCED



Advanced

Mit dem Taster "Advanced" können Sie die Begleitung erweitern, d.h. es kommt noch eine Solospur ("ACC+") und eine Schlagzeugspur ("DRM+") dazu.

Bei konvertierten CD-Orgel Rhythmen hat der Taster "Advanced" ungefähr die gleiche Funktion wie der alte Taster "Acc. Variation".

VARIATION



Variation

Mit dem Taster "Variation" rufen Sie eine neue Variante des laufenden Styles auf. Meist ist die Variation 1 (LED im Taster aus) etwas ruhiger, während die Variation 2 (LED im Taster an) eine vollere Begleitung "liefert". Ist der Taster angewählt, so blinkt die LED so lange, bis die Variation zum nächsten vollen Takt beginnt.

Bei konvertierten CD_Orgel Rhythmen hat der Taster "Variation" ungefähr die gleiche Funktion wie der alte Taster "Rhy. Variation".

ACC. MEM



ACC Memory

Die Funktion "ACC Memory" speichert die Akkorde für die Begleitautomatik. Ist "ACC Memory" ausgeschaltet, erklingt die Begleitung nur dann, wenn Sie im Untermanual eine Harmonie tatsächlich greifen.

Im Zusammenhang mit der Funktion LM MEM bzw. LM MEM+B hat dieser Taster noch eine weitere Bedeutung: Wenn zusätzlich zum LM MEM bzw. LM MEM+B auch "ACC Memory" eingeschaltet ist, können Sie, quasi wie mit einer Einfingerautomatik, mit einem Finger komplette Akkorde auf dem Untermanual greifen - allerdings klingen diese "Einfingerakkorde" immer in der Grundstellung. Wenn LM MEM bzw. LM MEM+B ohne "ACC Memory" benutzt wird, werden auch nur die wirklich gegriffenen Töne gespielt.

ACC. ON/OFF



ACC On/Off

Mit diesem Taster wird die Begleitung komplett ein- und ausgeschaltet.

Hinweis: Sie können den Baß und die Akkorde der Begleitautomatik auch separat mit den Tastern "Acc Bass" und "Acc Chords" (im Bereich Functions) ein- und ausschalten.

4 SPIELMODUS



TEMPOMAT **Tempomat**

Für jeden Style ist ein optimales Tempo vorprogrammiert. Ist der Tempomat eingeschaltet, wird zu jedem Style dieses Tempo aufgerufen.



LM MEM. LM MEM.+B **LM MEM** (im Bereich Functions)

Mit der Funktion "LM Hold" wird der im Untermanual gegriffene Akkord gespeichert, das bedeutet, die Klangfarbe klingt auch nach dem Loslassen weiter.

Hinweis: Bei Intro und Ending wird der LM-Hold automatisch abgeschaltet, da dort Harmoniewechsel ablaufen, die nicht zum LM-Hold Akkord passen würden.

4.5 Eingabe der Begleitharmonien

Die Begleitautomatik Ihres Musikinstrumentes "versteht" sowohl Einfinger- als auch Mehrfingerakkorde. Eine Umschaltung zwischen diesen beiden Arten gibt es nicht, da das Instrument automatisch wechseln kann.

Die erkannten Akkorde werden im Displaybereich "HARMONY" angezeigt. Für verschiedene Harmonietypen können auch andere Begleitmuster erklingen, so daß die Begleitung nicht eintönig wird.

Eingabe der Einfingerakkorde mit MOLL und SEPTIME

Für MOLL drücken Sie zusätzlich zum Grundton die dazugehörige Mollterz, also bei C-Moll das darüberliegende "Es" oder bei F-Moll das darüberliegende "As".

Für SEPTIME drücken Sie zusätzlich zum Grundton die entsprechende Septime, also bei C7 das darunterliegende "B" (oder auch Bb) oder bei F7 das darunterliegende "Es".

Bei mehr als zwei gegriffenen Tönen wird automatisch auf Mehrfingerakkorde umgeschaltet.

5. MASTER SETTINGS

Unter der Bezeichnung "Master Settings" werden einige allgemein gültige Funktionen eingestellt. Auch nach dem Ausschalten bleiben diese Einstellungen erhalten. Diese Daten werden bei einem "General Dump" mit gespeichert.

5. 1 Master Settings anwählen

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken. Es erscheint folgendes Bild im Display:

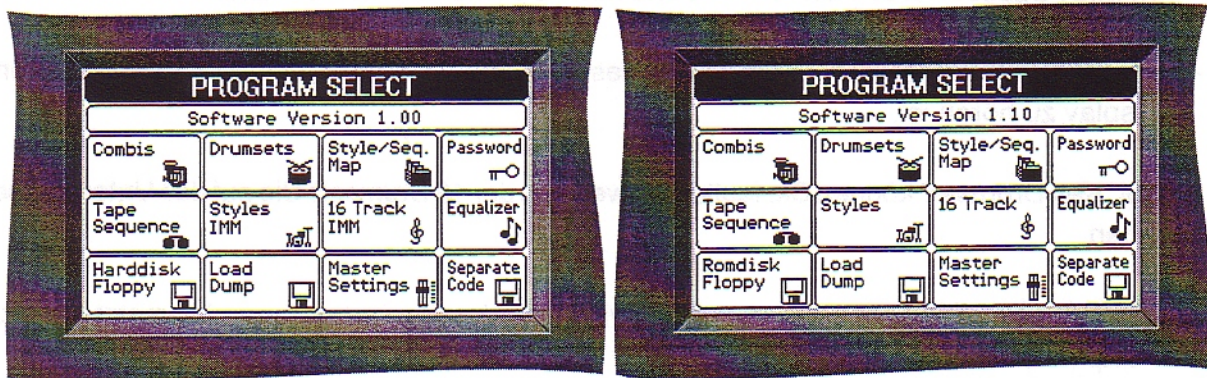


Abb. Program select GOLDEN GATE "plus"

Program select

2. Betätigen Sie den Displaytaster "Master Settings". Das Display wechselt auf das Bild "MASTER SETTINGS".

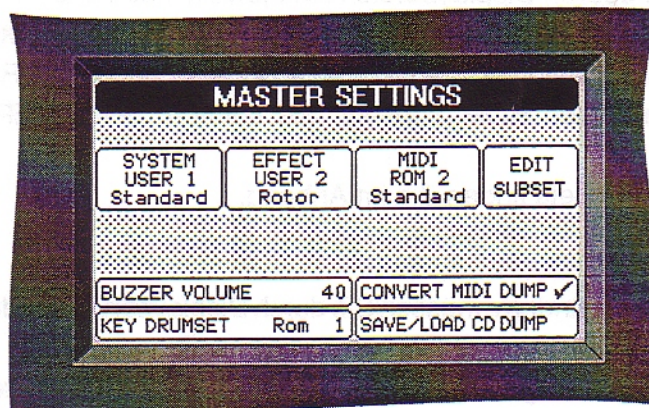


Abb. "MASTER SETTINGS"

Wie Sie schon im Kapitel "THEORIE" erfahren haben, können Sie viele wichtige Funktionen in den "Master Settings" einstellen, auf den nächsten Seiten erfahren Sie nun, wie Sie diese Funktionen nutzen können.

5 Master Settings

5.2 Übersicht Master Settings

Folgende Funktionen lassen sich in den "Master Settings" einstellen:

- Im SYSTEM Subset werden die Funktionen Velocity Curve, Tune Table und die Belegung der Effekt-Taster gespeichert.
- Im EFFECT Subset werden alle Einstellungen für den Hall- und Effektprozessor gespeichert.
- Im MIDI Subset werden alle MIDI IN und MIDI OUT Funktionen verwaltet.
- Bei "Buzzer Volume" wird die Lautstärke des 'Piepsens' eingestellt, das bei Schalten auf dem Display zu hören ist.
- Bei "Key Drumset" können Sie festlegen, welches der 12 Drumsets Sie auf das Untermanual legen.
- Mit "Convert MIDI Dump" werden CD Styles von Memorycard gelesen, übersetzt und auf Festplatte bzw. Diskette gespeichert .
- Mit "Save/Load MIDI Dump" kann ein CD-Dump zusammen mit dem Golden Gate Dump auf Festplatte bzw. Diskette gespeichert und geladen werden.

Die 4 "SUBSETS" im oberen Displaybereich sind jeweils neun mal im ROM und neun mal im USER-Bereich vorhanden, wobei die neun ROM Subsets vom Werk aus vorprogrammiert worden sind. Bei Neuinstallation befindet sich in den neun USER Subsets die gleiche Programmierung wie in den ROM Subsets; Sie können diese USER Subsets aber selbst programmieren.

Eine Liste der USER Subsets finden Sie im Anhang.

ALLGEMEIN

- Um eine Einstellung zu ändern, müssen Sie durch Displayberührung das entsprechende Feld anwählen; das Feld wird dann invers (blau) dargestellt.
- Wenn Sie ein SUBSET angewählt haben, wird über den Displaytaster "EDIT SUBSET" die Programmierung dieses SUBSETS aktiviert.
- Mit den Pfeiltastern blättern Sie die verschiedenen SUBSETS im Bereich "SYSTEM", "EFFECT" und "MIDI" durch, verändern Zahlenwerte oder schalten die beiden Funktionen "Convert MIDI Dump" und "Save/Load MIDI Dump" ein (Haken) oder aus (kein Haken).

5.3 SYSTEM SUBSET

Im SYSTEM SUBSET können Sie die Dynamikkurve bestimmen, die Tune Table ändern und die Effect Buttons für die Bedientastatur im Bereich "Drum Effects" belegen.

Neun dieser SYSTEM SUBSETS (ROM 1 bis 9) wurden von WERSI fest vorgegeben; die Einstellungen dieser ROM SYSTEM SUBSETS erfahren Sie im Anhang. Neun weitere SYSTEM SUBSETS im Bereich USER können Sie wie folgt selbst programmieren.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "SYSTEM" und wählen Sie mit den Pfeiltastern das SUBSET, das Sie abändern oder überschreiben (nur USER) möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

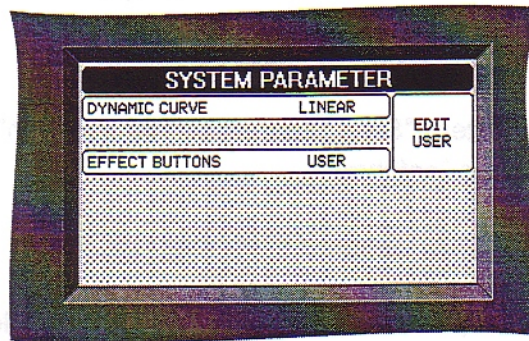


Abb. Display "SYSTEM SUBSET"

DYNAMIC CURVE MEDIUM **Dynamic Curve**

Betätigen Sie den Displaytaster "Dynamic Curve". Mit den Pfeiltastern können Sie eine der 5 Dynamikkurven wählen, um die Tastatur Ihrem gewünschten Spielgefühl anzupassen.

- | | | | |
|--------|-----------------------|----------|----------------------|
| - SOFT | = weicher Anschlag | - MEDIUM | = mittlerer Anschlag |
| - HARD | = harter Anschlag | - LINEAR | = linearer Anschlag |
| - USER | = eigene Dynamikkurve | | |

User Dynamikkurve programmieren

Betätigen Sie den Displaytaster "Edit User".

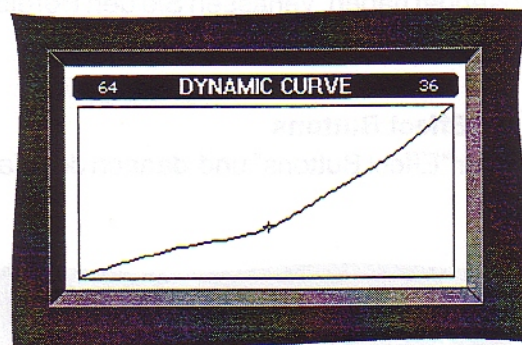


Abb. Display User Dynamic Curve

5 Master Settings

Hier können Sie Ihre eigene Anschlagdynamik programmieren. Die nachfolgende Abbildung zeigt Ihnen den Zusammenhang zwischen Lautstärke und Anschlagdynamik.

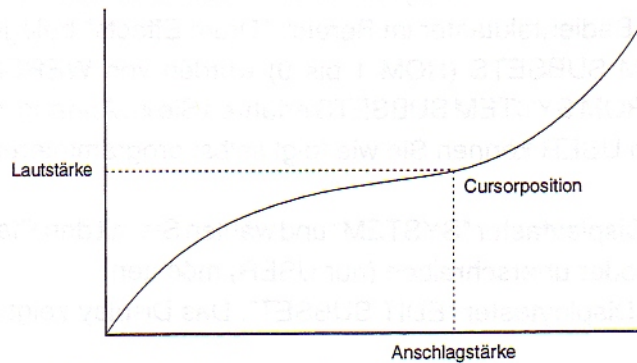


Abb. Anschlagstärke

Mit den beiden Bedientastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" können Sie jeden der 10 Cursorpositionen auf der Kurve "anfahren".

Um die Anschlagkurve zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie eine der Cursorpositionen, die Anschlagstärke an der Cursorposition wird links oben im Display angezeigt. Die dazugehörige Lautstärke sehen Sie rechts oben.
2. Ändern Sie mit den Pfeiltastern die Kurve.
3. Wechseln Sie mit den Tastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" zu einem anderen Punkt der Kurve, und verändern die Dynamik dort.
4. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Ihnen die Dynamikkurve gefällt.

Während Sie die Kurve editieren, können Sie das Ergebnis sofort über die Tastatur kontrollieren, wenn die Dynamik am Bedienfeld eingeschaltet ist.

Nachdem Sie die Eingabe beendet haben, verlassen Sie den Bereich "Dynamic Curve" mit "OK/EXIT".

EFFECT BUTTONS USER **Effect Buttons**

Betätigen Sie den Displaytaster "Effect Buttons" und danach den Taster "Edit User", das Display zeigt nun folgendes Bild:

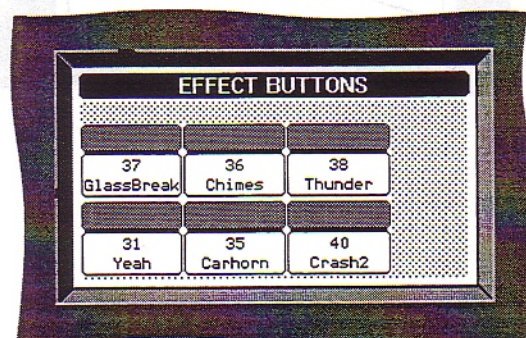


Abb. Display Effect Buttons

Master Settings 5

Hier können Sie die 6 Bedienfeldtaster im Bereich "DRUM EFFECTS" mit Schlagzeug-Effektklangfarben belegen. Insgesamt stehen 42 Effekte sowie die Sounds des 1. Drumset RD4 zur Verfügung.

Um die Taster zu belegen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Betätigen Sie auf dem Display den Taster, den Sie ändern möchten.

2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern einen Effekt- bzw. Schlagzeugklang aus.

Während der Editierung können Sie das Ergebnis sofort kontrollieren, indem Sie auf die grauen Felder über den jeweiligen Displaytasten drücken

Um die Belegung der anderen Effekttaster zu ändern, wiederholen Sie die Punkte 1. und 2.

Die Lautstärke der Effekte wird gemeinsam mit der Lautstärke des Schlagzeugs geregelt.

Nachdem Sie die Eingabe beendet haben, verlassen Sie den Bereich "Effect Buttons" mit "OK/EXIT".

Speichern der Systemparameter

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie das geänderte SYSTEM SUBSET auf einem der 9 USER Speicherplätze abspeichern.

1. Drücken Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Das Display fragt Sie, ob Sie das geänderte SUBSET speichern möchten (SAVE CHANGED SUBSETUP ?).

2. Mit "NO" werden die Änderungen nicht gespeichert, und das Display kehrt in das "Master Settings" Hauptmenue zurück.

Mit "YES" wechselt das Display in das Menü "SAVE SUBSET".

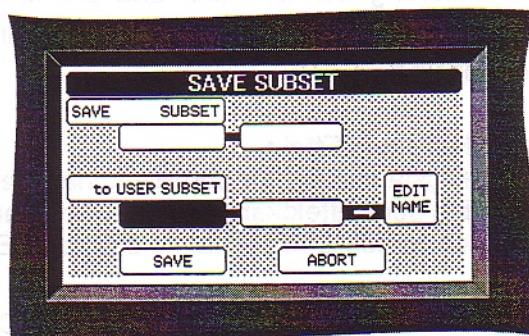


Abb. Display "Save Subset"

3. Wählen Sie nun mit den Pfeiltastern einen der 9 USER Speicherplätze aus.

4. Drücken Sie "EDIT NAME", um dem SUBSET über die WERSI Schreibmaschine einen neuen Namen (bis zu 10 Stellen) zu geben. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".

5 Master Settings

5. Speichern Sie das SUBSET mit dem Displaytaster "SAVE".

Mit "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden.

Das Display wechselt wieder in das "Master Settings" Hauptmenü.

5.4 EFFECT SUBSET

Im EFFECT SUBSET können Sie den Hall- und Effektprozessor einstellen. Neun dieser EFFECT SUBSETS (ROM 1 bis 9) wurden von WERSI fest vorgegeben; die Einstellungen dieser ROM EFFECT SUBSETS erfahren Sie im Anhang. Neun weitere EFFECT SUBSETS im Bereich USER können Sie selbst programmieren.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "EFFECT" und wählen Sie mit den Pfeiltastern das SUBSET, das Sie abändern oder überschreiben (nur USER) möchten.

2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

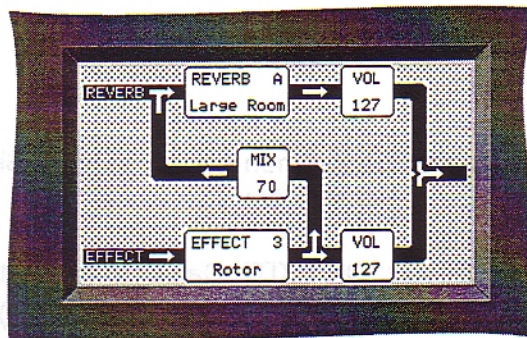


Abb. Display "EFFECT SUBSET"

Im Display erkennen Sie den Hallkanal (oben) und den Effektkanal (unten).

Auch in der Combi-Programmierung können Hall- und Effekteinstellungen vorgenommen werden, dies sind die Eingangslautstärken für die beiden Kanäle, die im Display mit "REVERB" und "EFFECT" gekennzeichnet sind.

- OFF = kein Hall, kein Effekt
- Vol 1 bis Vol 20 = Eingangslautstärke für den Hallkanal (Reverb)
- EFF + = Routing über Effektkanal => schwächerer Effekt (mit Direktsignal)
- EFF - = Ausschließlich Effektkanal => stärkerer Effekt (ohne Direktsignal)

Diese Werte können hier nicht mehr geändert werden. Im EFFECT SUBSET wählen Sie die verschiedenen Hall- und Effektprogramme mit den dazugehörigen Ausgangslautstärken.



Hallprogramm und Hallgesamtlautstärke einstellen

1. Drücken Sie auf dem Bedienfeld den Taster "Transposer/Hall" (rechts oben) und danach den Taster "ISP Hall" (unter dem CD-Orgel Display).

2. Wählen Sie nun mit dem Bedienfeldtaster "Digital Hall" eines der neun Hallprogramme A - I aus.
3. Stellen Sie mit den Reverbregler die Gesamtlautstärke des Halls im Bereich von 0 bis 127 ein.

Um die Halleinstellung zu verändern, brauchen Sie sich nicht im EFFECT SUBSET zu befinden. Die oben beschriebene Einstellung können Sie jederzeit machen.

Folgende Hallprogramme stehen Ihnen zur Verfügung:

- A. LARGE ROOM - Nachbildung eines großen leeren Raumes, um die Akustik eines normalen Zimmers zu kompensieren und den Klang natürlicher und lebhafter zu gestalten.
- B. SMALL ROOM - Eine "kompaktere" Version des vorherigen Effektes mit einer kürzeren Nachhalldauer, um einen entsprechend kleineren Raum zu simulieren.
- C. MEDIUM HALL - Mit dieser Einstellung können Sie die Akustik eines Konzertsaaes nachbilden.
- D. BRIGHT HALL - Nachbildung eines leeren Konzertsaaes mit stark reflektierenden Wänden und einem betont brillanten Klang.
- E. DARK HALL - Nachbildung eines voll besetzten Konzertsaaes mit einer dämpfenden Einrichtung und einem daraus resultierenden dumpfen Klang.
- F. LARGE HALL - Dieses Hallprogramm hat die längste Nachhalldauer und ist besonders geeignet für Kathedraleffekte.
- G. CHAMBER - Das Programm "CHAMBER" bildet ein Übungszimmer nach.
- H. FACTORY - Hier wird der Höreindruck einer Fabrikhalle vermittelt. Besonders gut kann dieses Programm für Jazz-Combos eingesetzt werden.
- I. BOX - Spezialeinstellung, die den Höreindruck einer schalltoten Kabine nachbildet.



Effektprogramm und Effektgesamtlautstärke einstellen

1. Drücken Sie den Displaytaster "EFFECT".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern eines der 18 Effektprogramme aus.
3. Drücken Sie den Displaytaster "VOLUME".
4. Stellen Sie mit den Pfeiltastern die Ausgangslautstärke des Effektkanals im Bereich von 0 bis 127 ein.

5 Master Settings

Folgende 18 Effektprogramme stehen Ihnen zur Verfügung:

1. CHORUS - Erzeugt den Klang der "CHORUS" Einstellung eines Rotor Kabinetts.
2. ROTOR FLAT - Abgeschwächter Klang der "ROTOR" Einstellung eines Rotor Kabinetts.
3. ROTOR - Simulation eines Rotor Kabinetts (Standardeinstellung).
4. CELESTE 1 - Mit diesem Programm wird die "CELESTE" Einstellung eines Rotor Kabinetts nachgebildet.
5. CELESTE 2 - Intensivere Version von "CELESTE 1"
6. FLANGER 1 - Synthesizer - Modulationseffekt, der als kreisende, in sich drehende Klangveränderung hörbar wird.
7. FLANGER 2 - Intensivere Version von "FLANGER 1".
8. PHASING - Synthesizer - Modulationseffekt (ähnlich "FLANGER").
9. ENSEMBLE 1 - Ein Effekt, mit dem gerade Streicherklänge eine größere Klangfülle und Wärme erhalten.
10. ENSEMBLE 2 - Intensivere Version von "ENSEMBLE 1".
11. ECHO FAST - Schnelles Echo.
12. ECHO SLOW - Langsames Echo.
13. ECHO 90 - 90 Echos pro Minute (speziell für Rhythmusgeschwindigkeit 90).
14. ECHO 110 - 110 Echos pro Minute (spez. für Rhythmusgeschwindigkeit 110).
15. ECHO 120 - 120 Echos pro Minute (spez. für Rhythmusgeschwindigkeit 120).
16. ECHO 140 - 140 Echos pro Minute (spez. für Rhythmusgeschwindigkeit 140).
17. STEREO 1 - Stereoecho langsam.
18. STEREO 2 - Stereoecho schnell.

MIX
70

MIX Lautstärke

Der auf den Effektkanal geschaltete Klang kann mit dem Regler "MIX" wieder in den Hallkanal eingeschleift werden (siehe dazu die Abb. Display "EFFECT SUBSET").

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIX"
2. Stellen Sie mit den Pfeiltastern die Lautstärke ein, mit dem das Effektsignal verhallt werden soll.

Speichern des EFFECT SUBSETS

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie das geänderte EFFECT SUBSET auf einem der 9 USER Speicherplätze abspeichern.

1. Drücken Sie den Bedientast "OK/EXIT". Das Display fragt Sie, ob Sie das geänderte SUBSET speichern möchten (SAVE CHANGED SUBSETUP ?).
2. Mit "NO" werden die Änderungen nicht gespeichert, und das Display kehrt in das "Master Settings" Hauptmenü zurück.

Mit "YES" (ja) wechselt das Display in das Menü "SAVE SUBSET".

Siehe dazu auch die Abbildung auf der Seite 5 - 5 "Save Subset".

3. Wählen Sie nun mit den Pfeiltastern einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME", um dem SUBSET über die WERSI Schreibmaschine einen neuen Namen (bis zu 10 Stellen) zu geben. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT"
5. Speichern Sie das SUBSET mit dem Displaytaster "SAVE".

Mit "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden, das Display kehrt wieder in das "Master Settings" Hauptmenü zurück.

5.5 MIDI SUBSET

Im MIDI SUBSET können alle MIDI-Einstellungen wie Kanaluordnung oder MIDI-Filter eingestellt werden. Neun dieser MIDI SUBSETS (ROM 1 bis 9) wurden von WERSI fest vorgegeben; die Einstellungen der ROM MIDI SUBSETS erfahren Sie im Anhang. Neun weitere MIDI SUBSETS im Bereich USER können Sie selbst programmieren.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "MIDI", und wählen Sie mit den Pfeiltastern das SUBSET, das Sie abändern oder überschreiben (nur USER) möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

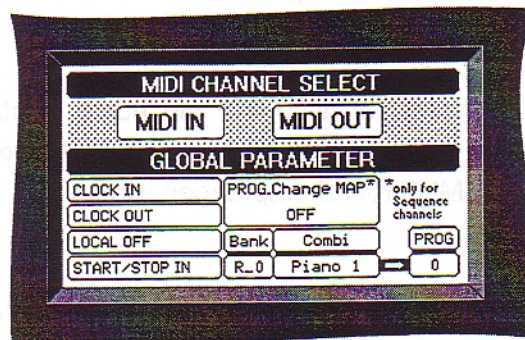


Abb. Display "MIDI SUBSET"

MIDI IN MIDI IN Kanäle belegen

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIDI IN". In der oberen Bildhälfte sehen Sie die Bereiche "MIDI IN" und "Gold.Gate". Dort wird eingestellt, wie die an der MIDI IN - Buchse ankommenden MIDI Kanäle auf die internen Manuale des GOLDEN GATES verteilt werden.

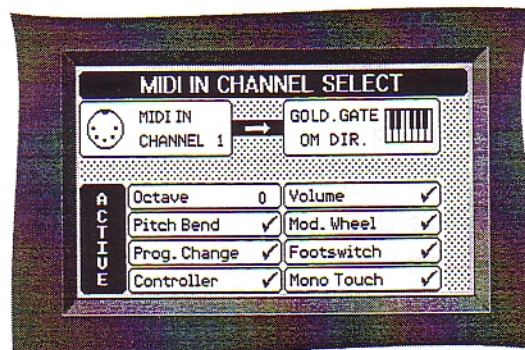


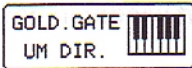
Abb. Display "MIDI IN Kanäle belegen"

5 Master Settings



Auswahl des ankommenden MIDI Kanales

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIDI IN".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern einen der 16 MIDI Kanäle aus.



Zuordnung der internen GOLDEN GATE Manuale

1. Drücken Sie den Displaytaster "Golden Gate".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern für den unter "MIDI Kanal festlegen" eingestellten MIDI Kanal eines der internen Manuale oder stellen Sie den Kanal auf "OFF".

Folgende interne Manuale stehen zur Verfügung:

| | |
|--------------|---|
| SEQ 1 bis 16 | = Manuale der 16 Sequenzerkanäle |
| OM DIR. | = Ansteuerung des Obermanuals |
| UM DIR. | = Ansteuerung des Untermanuals |
| PED. DIR. | = Ansteuerung des Baßpedals |
| SOLODIR | = Ansteuerung des Solo Manuals (Atlantis) mit Spielhilfen |

Die Direct Manuale

Die internen Manuale ...DIR verhalten sich wie die echte Tastatur, alle Registrierungen, Spielhilfen und Effekte werden vom Bedienfeld aus bedient; es werden z.B. auch Splitpunkte erzeugt, obwohl nur auf einem MIDI Kanal empfangen wird.

Die Sequenzer Manuale

Die Sequenzermanuals können (und müssen) komplett von MIDI aus gesteuert werden, d.h. auch die Auswahl der Klangfarbe auf diesem Manual muß durch MIDI geschehen. Der Vorteil dieser Manuale ist, daß Sie unabhängig von den realen Manualen (Pedal, Ober- und Untermanual) eine Sequenz abspielen können. Die Instrumente der MIDI IN Sequenzermanuals sind dabei in folgende Bänke aufgeteilt:

| | |
|----------|--|
| Bank 0: | MIDI Bank (0-50=Basic; 51-101=Custom) |
| Bank 1: | Basic Sounds (0-50=Basic1; 51-101=Basic2; 102-121=Total Presets) |
| Bank 2: | Custom Sounds (0-50) |
| Bank 3: | Memory Card Sounds (0-50) |
| Bank 4: | GG ROM 1 (6-50) d.h. Lifestyle 1 |
| Bank 5: | GG ROM 2 (6-50) d.h. Lifestyle 2 |
| Bank 6: | GG User (6-50) |
| Bank 7: | 128 ROM Combis R_0 |
| Bank 8: | 128 ROM Combis R_1 |
| Bank 9: | 128 User Combis U_2 |
| Bank 10: | 128 User Combis U_3 |
| Bank 11: | 6 ROM Drumsets RD4 (0-5) |
| Bank 12: | 6 User Drumsets UD5 (0-5) |

Hinweis: Diese Bank Selects sind nur für MIDI IN der Sequenzermanuale gültig! Für Sequenzen, die per Diskette eingeladen werden, gelten andere Bank Selects.

Einstellungen pro MIDI Kanal

Für **jeden** der 16 MIDI Kanäle können verschiedenen Einstellungen vorgenommen werden. Wählen Sie dazu zuerst bei "MIDI IN" den MIDI Kanal, für den Sie Änderungen vornehmen möchten, folgende Einstellungen sind dann möglich:

Octave 0 MIDI Oktavlage einstellen

Hier können die eingehenden Notenwerte in ± 2 Oktaven transponiert werden.

Betätigen Sie den Displaytaster "Octave", und wählen Sie mit den Pfeiltastern die gewünschte Lage aus.

MIDI Filter einstellen

Durch einfaches Antippen der Displaytaster können Sie den Empfang dieser MIDI Daten ein- (Haken) oder ausschalten (kein Haken).

| | | |
|--------------|-------------------------------------|---|
| Pitch Bend | <input checked="" type="checkbox"/> | Pitch Bend |
| Prog. Change | <input checked="" type="checkbox"/> | Program Change Befehle |
| Controller | <input checked="" type="checkbox"/> | Alle Controller außer 1 (Mod. Wheel), 7 (Volume) und Footswitch |
| Volume | <input checked="" type="checkbox"/> | Volume Control (7) |
| Mod. Wheel | <input checked="" type="checkbox"/> | Modulation Wheel (1) |
| Footswitch | <input checked="" type="checkbox"/> | Fußschalter (64, 65, 66) |
| Mono Touch | <input checked="" type="checkbox"/> | Monophoner Aftertouch |

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie mit "OK/EXIT" das Menü "MIDI IN" verlassen.

MIDI OUT Zuordnung der MIDI OUT Kanäle

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIDI OUT". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

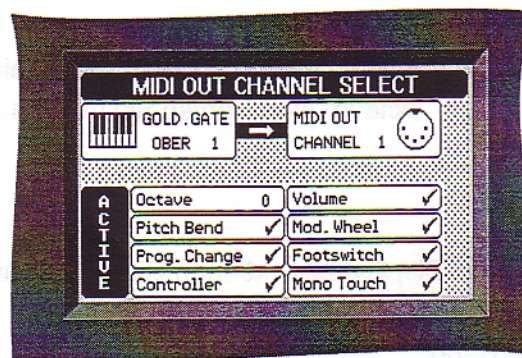


Abb. Display "MIDI OUT Kanäle belegen"

GOLD. GATE UM DIR. Interne Manuale anwählen

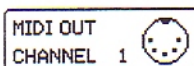
1. Drücken Sie den Displaytaster "Golden Gate".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern eines der internen Manuale aus.

5 Master Settings

Hinweis: Die 16 Manuale des Sequenzers können Sie im Bereich der Sequenz-Programmierung über MIDI senden (siehe dazu Kapitel 7, Seite 7 - 15).

Folgende interne Manuale stehen zur Verfügung:

| | |
|-------------|--|
| OBBER-M | = MIDI Daten von Obermanual |
| SOLO-M | = MIDI Daten von Solomanual (nur Atlantis) |
| UNTER-M | = MIDI Daten von Untermanual |
| UMSPLIT | = MIDI Daten von Untermanual Split |
| PEDAL | = MIDI Daten von Pedal |
| ACC 1 bis 4 | = MIDI Daten von Begleitautomatik Spur 1 - 4 |
| ACC + | = MIDI Daten von Begleitautomatik Advanced |
| ACCBASS | = MIDI Daten von Begleitautomatik Bass |
| ACCDRM+ | = MIDI Daten von Style Advanced Schlagzeug |
| ACCDRUM | = MIDI Daten von Style Schlagzeug |



Zuordnung der MIDI OUT Kanäle

Nachdem Sie ein Manual ausgesucht haben, können Sie einen der 16 MIDI Kanäle zuordnen oder das Manual auf MIDI "OFF" schalten.

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIDI OUT".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern einen der 16 MIDI Kanäle oder die Einstellung "OFF".

Einstellungen pro MIDI Kanal

Für **jedes** Manual können noch verschiedene Einstellungen vorgenommen werden. Wählen Sie dazu zuerst das interne Manual, für das Sie Änderungen vornehmen möchten. Folgende Einstellungen sind möglich:

Octave 0 MIDI Oktavlage einstellen

Hier können die gesendeten Notenwerte in ± 2 Oktaven transponiert werden.

Betätigen Sie den Displaytaster "Octave", und wählen Sie mit den Pfeiltastern die gewünschte Lage aus.

MIDI Filter einstellen

Durch einfaches Antippen der Displaytaster können Sie das Senden dieser MIDI Daten ein- (Haken) oder ausschalten (kein Haken).

| | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Pitch Bend | Pitch Bend |
| <input checked="" type="checkbox"/> Prog. Change | Program Change Befehle |
| <input checked="" type="checkbox"/> Controller | Alle Controller außer 1 (Mod. Wheel), 7 (Volume) und Footswitch |
| <input checked="" type="checkbox"/> Volume | Volume Control (7) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mod. Wheel | Modulation Wheel (1) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Footswitch | Fußschalter (64, 65, 66) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mono Touch | Monophoner Aftertouch |

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie mit "OK/EXIT" das Menü "MIDI OUT" verlassen.

Globale MIDI Parameter

CLOCK IN MIDI Clock IN

Durch Betätigen des Displaytasters können Sie diese Funktion ein- (Haken) oder ausschalten (kein Haken).

CLOCK OUT MIDI Clock OUT

Durch Betätigen des Displaytasters können Sie diese Funktion ein- (Haken) oder ausschalten (kein Haken).

LOCAL OFF MIDI LOCAL OFF

Durch Betätigen des Displaytasters können Sie diese Funktion ein- (Haken) oder ausschalten (kein Haken).

ACHTUNG! Ist die Funktion "Local Off" eingeschaltet, können Sie Ihr Instrument nicht mehr über die Manuale erklingen lassen.

START/STOP IN CLOCK START/STOP IN

Ist diese Funktion eingeschaltet (Haken), werden die MIDI Start/Stop Befehle (FA/FC) auch ohne die MIDI Clock Befehle (F8) empfangen. Die Styles werden nur gestartet, ohne das Tempo des MIDI-Senders zu übernehmen.

PROG.Change MAP OFF Program Change Tabelle ändern

Sie haben zusätzlich die Möglichkeit, für MIDI Instrumente, die keinen Bank Select Befehl senden können, eine MIDI Bank aus allen vorhandenen Klangfarben des GOLDEN GATES zusammenzustellen. In dieser "Program Change MAP" können Sie den möglichen 128 Programchanges alle Instrumente der internen 12 Bänke zuweisen. Eine solche "Program Change MAP" für General MIDI ist vom Werk bereits vorgegeben, eine weitere können Sie (pro MIDI Subset) frei programmieren.

| | | |
|--------------|---|--|
| General MIDI | = | General MIDI Einstellungen (festes Mapping auf die 128 USER Combis U_3). Laden Sie vorher die Combibank "GENMIDI.CBB". |
| USER MAP | = | Eine Zuordnung der 128 MIDI PRG-Change Nummern auf die internen Klänge kann frei eingestellt werden. |
| OFF | = | Die Bank Selects werden wieder ausgeführt und sprechen die unten angegebene Soundbänke an. |

ACHTUNG! Die Program-Change Mapping Tabelle gilt nur für die 16 Sequenzer Manuale. Die Basic Instrumente können nicht in allen Sequencerspuren benutzt werden.

Bank Combi PROG R_0 Piano 1 0 USER MAP erstellen

1. Displaytaster "PROG" anwählen und mit den Pfeiltastern den gewünschten PRG-Change Befehl einstellen.
2. Displaytaster "Bank" anwählen und mit den Pfeiltastern die gewünschte Bank einstellen.

5 Master Settings

3. Displaytaster "Combi" anwählen und mit den Pfeiltastern das gewünschte Combi oder Drumset einstellen.

So können Sie für jeden der 128 PRG-Change Befehle ein internes Combi einstellen. Diese Tabelle wird im MIDI SUBSET gespeichert.

Folgende Bank Selects sind möglich:

| | |
|----------------|--|
| Bank Select 0 | = MIDI Bank (0-50 = Basic1; 51-101 = Custom) |
| Bank Select 1 | = Basic Sounds (0-50 = Bas.1;51-101 = Bas.2) |
| Bank Select 2 | = Custom Sounds (0 - 50) |
| Bank Select 3 | = Memory Card Sounds (0-50) |
| Bank Select 4 | = GG ROM 1 (6-50) d.h. Livestyle 1 |
| Bank Select 5 | = GG ROM 2 (6-50) d.h. Livestyle 2 |
| Bank Select 6 | = GG USER (6-50) |
| Bank Select 7 | = 128 ROM Combis R_0 |
| Bank Select 8 | = 128 ROM Combis R_1 |
| Bank Select 9 | = 128 USER Combis U_2 |
| Bank Select 10 | = 128 USER Combis U_3 |
| Bank Select 11 | = 6 ROM Drumsets RD4 (0-5) |
| Bank Select 12 | = 6 USER Drumsets UD5 (0-5) |

Speichern des MIDI SUBSETS

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie das geänderte MIDI SUBSET auf einem der 9 USER Speicherplätze abspeichern.

1. Drücken Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Das Display fragt Sie, ob Sie das geänderte SUBSET speichern möchten (SAVE CHANGED SUBSETUP ?).
2. Mit "NO" werden die Änderungen nicht gespeichert, und das Display kehrt in das "Master Settings" Hauptmenue zurück.

Mit "YES" (ja) wechselt das Display in das Menü "SAVE SUBSET".

Siehe dazu auch die Abbildung auf der Seite 5 - 14 "Save Subset".

3. Wählen Sie nun mit den Pfeiltastern einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME", um dem SUBSET über die WERSI Schreibmaschine einen neuen Namen (bis zu 10 Stellen) einzugeben. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".
5. Speichern Sie das SUBSET mit dem Displaytaster "SAVE".

Mit "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden.

Das Display kehrt wieder in das "Master Settings" Hauptmenü zurück.

5.6 Buzzer Volume

Bei jeder Displayberührung hören Sie einen kurzen Signalton. Dieser Signalton kann in der Lautstärke geregelt werden.

Betätigen Sie dazu den Displaytaster "Buzzer Volume". Der Taster wird invers dargestellt, und Sie können mit den Pfeiltastern eine Laustärke zwischen 0 und 127 eingeben.

5. 7 Key Drumset

Mit dem Displaytaster "Drums LM" im Bereich "Functions" können Sie ein Drumsets auf das Untermanual legen. Hier entscheiden Sie, welches der 12 Drumsets Sie hören möchten.

Betätigen Sie den Displaytaster "Key Drumset". Der Taster wird invers dargestellt, und Sie können mit den Pfeiltastern eines der 6 ROM-Drumsets oder eines der 6 USER-Drumsets anwählen.

5. 8 Convert MIDI Dump

Um die Rhythmen einer CD-Stylecard auf dem Golden Gate spielen zu können, müssen diese zunächst bearbeitet (konvertiert) werden. Dazu schalten Sie den Displayschalter "Convert MIDI Dump" auf ON (Haken an). Dann schieben Sie die Memory Card in die Orgel ein, und senden aus dem Programm Modus der CD-Orgel unter "MIDI DUMP" einen "OUTPUT DUMP" von "MEMCARD Total". Nun werden alle Rhythmen und Sequenzen im Golden Gate übersetzt und auf die Festplatte (nur "**plus**") bzw Diskette gespeichert. Von dort aus können Sie die Rhythmen und Sequenzen in den IMM einladen und benutzen.

Wenn die Funktion "Convert MIDI Dump" ausgeschaltet ist, werden alle Dumps normal über MIDI nach außen geschickt.

5. 8 Save/Load MIDI Dump

Mit diesem Schalter wird entschieden, ob beim Laden oder Speichern eines GOLDEN GATE Dumps auch die Programmierung der CD-Orgel (Totalpresets, Combibänke...) geladen bzw. gespeichert wird.

Sie können somit alles, was früher auf Memory RAM Cards gespeichert wurde, nun auf die Festplatte (nur "**plus**") oder Diskette speichern.

Hinweis (beim GOLDEN GATE "**plus**"): Wir empfehlen, für Dumps ein extra Verzeichnis auf der Festplatte anzulegen; siehe dazu Kapitel 11.4.7 Make Directory.

5. 9 Master Settings verlassen

Um wieder in den Spielmodus zu gelangen, drücken Sie den Taster "Program" auf dem Bedienfeld.

Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" gelangen Sie zurück zum Bild "PROGRAM", wo Sie weitere Programmierfunktionen abrufen können.

6. Combi-Programmierung

6.1 Combi - was ist das?

Das Golden Gate verfügt über 103 Multi-Sample-Presets (MSP). Ein MSP ist der Grundklang, der von WERSI aufgenommen und im Instrument gespeichert wurde. Es können bis zu 5 solcher MSPs zu einem sog. Combi zusammengefügt werden; dort können dann zu jedem MSP verschiedene Werte wie Lautstärke, Amplitudenhüllkurve, Frequenz- und Amplitudenvibrato usw. gespeichert werden. 346 dieser "Klangfarben" (eben die Combis) sind bereits von WERSI vorprogrammiert und fest in den ROM-Banks R_0, R_1 und RGG eingespeichert. 301 Combis können selbst programmiert und im internen Speicher auf den Banks USER 2 (U_2), USER 3 (U_3) und USER GOLDEN GATE (UGG) gespeichert werden.

Die Klangfarben der Bänke R_0, R_1, U_2 und U_3 können Sie ausschließlich im Sequenzer verwenden; die Klangfarben der Bänke RGG und UGG können Sie außerdem direkt über die Klangwahltaster der Bedienblende anwählen.

6.2 Combi Programming

Um ein eigenes Combi zu erstellen, wählt man zuerst im Selector OM1 eines der werksseitig programmierten Combis oder ein vorhandenes USER-Combi an, das den Zielvorstellungen des neuen Klanges am nächsten kommt.

Die "Ursprungsversion" des Combis ist dann im Obermanual zu hören, während im Untermanual die Arbeitskopie liegt. Alle Funktionen des Combi Editors können Sie also im Untermanual ausführen und kontrollieren; im Obermanual bleibt in diesem Falle das unveränderte "Original". Die Combis der Bänke R_0, R_1, U_2 und U_3 können nur, wie unten beschrieben, im Combi Editor selbst angewählt werden; bei diesen Combis ist auch der direkte Vergleich zwischen Original im OM und Bearbeitung UM nicht möglich. Basic Sounds der CD-Orgel können an dieser Stelle gar nicht bearbeitet werden, dies müssen Sie wie früher im Sound Editor der CD-Orgel tun.

Anwählen des COMBI PROGRAMMING

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Wählen Sie auf dem Display die Programmierung "Combis" aus. Im Display erscheint folgendes Bild:

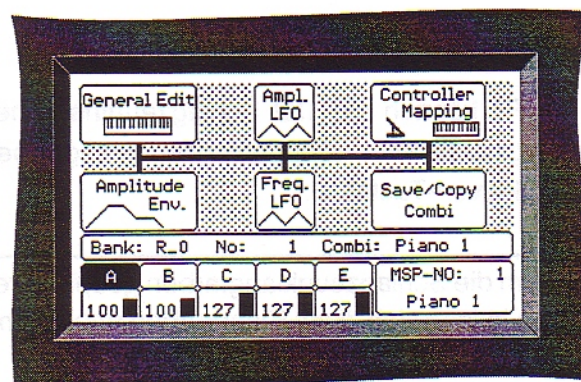


Abb. Combi Programmierung

6 COMBIS

- Bei Aufruf des Combi-Menüs ist das für Upper 1 selektierte Combi auch hier direkt angewählt, sollte dort ein Basic Sound angewählt sein, erscheint das zuletzt aktive Golden Gate Combi.
- Wenn Sie ein anderes Combi editieren wollen, drücken Sie auf das Feld, in dem der Combi Name steht. Mit den Pfeiltastern können Sie nun alle 346 ROM-Combis und alle 301 USER-Combis anwählen.
- Das Display ist zur besseren Übersicht in zwei Bereiche unterteilt. Die Funktionen im unteren Bereich bleiben während der gesamten Programmierung sichtbar.

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----------|
| A | B | C | D | E | MSP-NO: 1 |
| 100 | 100 | 127 | 127 | 127 | Piano 1 |

Folgende Einstellungen sind immer möglich:

Anwahl der MSP-Plätze:

Über die Displaytasten "A - B - C - D - E" kann zwischen den fünf möglichen MSPs umgeschaltet werden. In dem Feld "MSP-NO:" wird das dort eingestellte MSP angezeigt.

Lautstärke der MSP's

Um die Lautstärke der einzelnen MSP-Plätze zu verändern, müssen Sie den entsprechenden MSP Platz anwählen (wird invers dargestellt). Dann können Sie mit den Pfeiltastern die Lautstärke im Bereich von 0 bis 127 einstellen.

Hinweis: Möchten Sie einen MSP einmal nicht hören, brauchen Sie die Lautstärke nicht auf 0 zu regeln. Mit den linken fünf Bedienfeldtastern der unteren Reihe direkt über dem Display (Sync.Start...Inv.Bass) lassen sich die einzelnen MSP Plätze direkt abschalten. Ein abgeschaltetes MSP wird durch die Anzeige "M" für Muted gekennzeichnet. Um das MSP wieder einzuschalten, ist der entsprechende Knopf erneut zu drücken.

MSP Belegung ändern

Wählen Sie den MSP-Platz an, den Sie ändern möchten. Wenn Sie nun im Display auf die Anzeige "MSP-NO:" tippen, können Sie für diesen MSP Speicherplatz mit den Einfachpfeiltastern in numerischer und mit den Doppelpfeiltastern in alphabetische Reihenfolge ein anderes der 103 Multi Sample Presets oder der 122 Schlagzeugklangfarben (s.u.) einstellen.

Schlagzeugklangfarben im COMBI

Zusätzlich zu den 103 MSPs können die 122 Schlagzeuginstrumente mit in einem Combi gespeichert werden. Die Originalstimmung der Schlagzeugklangfarben finden Sie auf der MIDI-Note 60 (drittes C einer 5 Oktaven-Tastatur).

Hinweis: Der Bereich, in dem die Schlagzeugklangfarben gespielt werden können, variiert von Klang zu Klang. Nach unten lassen sich diese Klangfarben unbegrenzt spielen. Nach oben hin ist der Bereich je nach Klang auf +1 bis +12 Halbtöne begrenzt.

Zur besseren Übersicht sind die weiteren Programmiermöglichkeiten in 5 Gruppen aufgeteilt. Innerhalb der Gruppen bleibt der untere Displaybereich immer gleich. So können Sie wichtige Funktionen wie die MSP-Muting oder MSP-Anwahl immer abrufen.

6.3 Globale Einstellungen (GENERAL EDIT)

Betätigen Sie den Displaytaster "General Edit". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

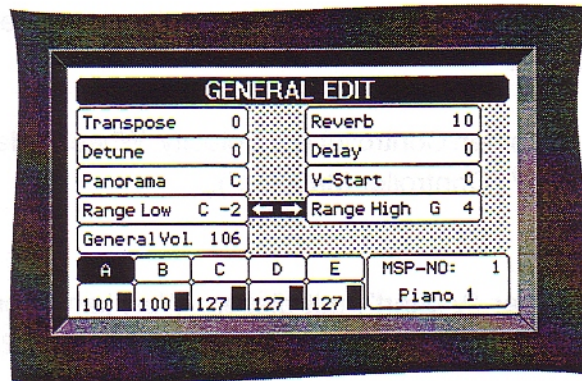


Abb. COMBI - General Edit

Durch Betätigen der entsprechenden Funktion auf dem Display wird dessen Bereich invers dargestellt. Nun kann der Wert mit den Pfeiltastern verändert werden.

Transpose

Drücken Sie den Displaytaster "Transpose" (Transponierung). Mit den Pfeiltastern kann die Tonhöhe des gerade angewählten MSP's (A bis E) in ± 36 Halbtonschritten (± 3 Oktaven) verändert werden.

Detune

Drücken Sie den Displaytaster "Detune" (Detune = Verstimmung). Die Standardeinstellung ist "0", und der Wert kann mit den Pfeiltastern im Bereich von ± 50 Cent eingestellt werden. Auf diese Art können Schwebungen zwischen einzelnen MSPs eingestellt werden, wie sie z. B. bei Streicherklängen oder Stage Pianos verwendet werden.

Panorama

Drücken Sie den Displaytaster "Panorama", und verändern Sie den gerade eingestellten Wert mit den Pfeiltastern. Der Klang des angewählten MSP's wandert nun von rechts (R20) nach links (L20). In der Stellung "C" (Center) wird der Klang in der Mitte des Stereobildes wiedergegeben.

Reverb

Drücken Sie den Displaytaster "Reverb". Für jeden der fünf MSPs kann unabhängig voneinander ein Hallanteil eingestellt werden. "OFF" = kein Hall, "1 ... 20" = Hallanteil 1..20, "EFF+" bzw. "EFF-" = der MSP wird auf den Effekt-Kanal eingestellt ("+" = mit, "-" = ohne Direktsignalanteil).

Siehe Kapitel 5.10 "EFFECT SUBSET".

6 COMBIS

Delay

Drücken Sie den Displaytaster "Delay" (Verzögerung). Mit den Pfeiltastern kann ein Bereich von 0 bis 127 = 24 s eingestellt werden. Wird eine Keyboardtaste gedrückt, erklingt der Ton erst nach der eingestellten Verzögerungszeit. Mit dieser Funktion erzielen Sie z. B. schöne Stereoeffekte, indem Sie zwei gleiche MSP's jeweils nach links und nach rechts legen und einen MSP um ein paar Millisekunden verzögern.

Dieser Wert kann auch durch einen Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändert werden (siehe dazu Punkt 6.7 "Controller Mapping").

V-START (Sample Start)

Drücken Sie den Displaytaster "V-Start", mit diesem Wert kann der Tonstart innerhalb des Samples variiert werden. Der Einstellbereich liegt zwischen 0 und 127 .

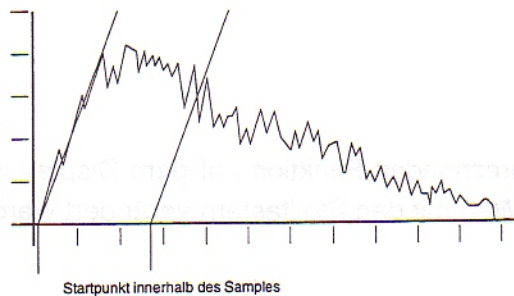


Abb. Variabler Sample Start

Mit dieser Funktion kann z. B. bei einer Gitarre das Anzupfen der Seiten, das sich ganz am Anfang des Samples befindet, ausgeblendet werden.

Dieser Wert kann auch durch einen Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändert werden (siehe dazu Punkt 6.7 "Controller Mapping").

Keyboard Range (Tastaturbereich)

Für jeden MSP kann ein Tastaturbereich gewählt werden, in dem der MSP erklingen soll. Drücken Sie den Displaytaster "Low". Hier kann mit den Pfeiltastern die tiefste Note eingestellt werden, ab dem der MSP (Klang) erklingen soll. Der Einstellbereich liegt zwischen C-2 (tiefste MIDI Note) und G 8 (höchste Note).

Auf der Display-Position "High" wird die höchste Note eingestellt.

Hinweis: Der Umfang der 5 Oktaventastatur liegt zwischen C 1 (MIDI Note 36) und C 6 (MIDI Note 96).

Mit dem Bedientaster "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "General Edit" und befinden sich wieder auf der ersten Seite der Combi-Programmierung.

6.4 Amplituden Hüllkurve (AMPLITUDE ENVELOPE)

Betätigen Sie den Displaytaster "Amplitude Envelope". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

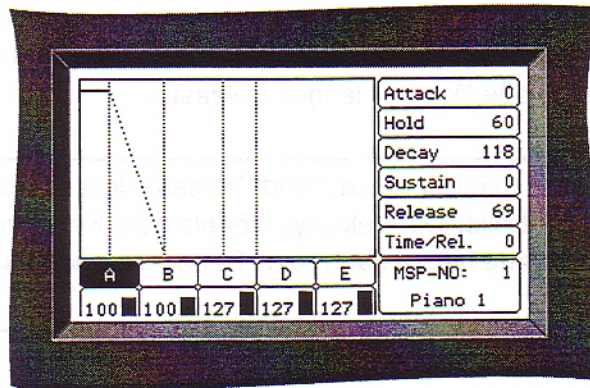


Abb. COMBI- Amplitude Envelope

Durch Betätigen der sechs Wertfelder auf dem Display wird deren Bereich invers dargestellt. Nun kann der Wert mit den Pfeiltastern im Bereich von 0 bis 127 verändert werden. Im linken Bereich werden die Veränderungen direkt in einer Grafik dargestellt.

In der nachfolgenden Abbildung sehen Sie eine typische Amplitudenhüllkurve.

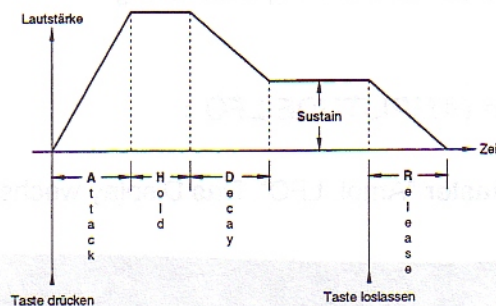


Abb. Amplitudenhüllkurve

Attack

Einschwingen des Tones. In der Einstellung 0 wird der Klang direkt mit der vollen Lautstärke gestartet. Soll der Ton weich einschwingen, wählen Sie einen größeren Wert.

Hold

Mit dem Hold-Wert kann die Hüllkurve für eine bestimmte Zeit angehalten werden.

Decay

Der Decay-Wert bestimmt die Geschwindigkeit, in der die Hüllkurve auf die Sustain-Lautstärke abfällt.

Hinweis: Wird bei einem Combi das Sustainpedal gedrückt, bestimmt dieser Wert die Länge des Sustains.

6 COMBIS

Sustain

Der Sustain-Wert ist die Lautstärke bei gedrückter Taste, nachdem der Klang Attack, Hold und Decay durchlaufen hat.

Release (Ausklingen)

Nach dem Loslassen der Taste kann der Ton noch mit einem Release versehen werden. Kleine Werte = kurzes Release, große Werte = langes Release.

Hinweis: Die Werte "Attack", "Hold", "Decay" und "Release" lassen sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändern. Die auf dieser Seite eingestellten Werte haben dann keine Bedeutung mehr (siehe dazu 6.7 "Controller Mapping").

Time/Release

Hier wird ein Release eingestellt, das von der Dauer des Tastendrucks auf dem Manual abhängig ist. So können Streicher bei kurz gehaltenen Tasten ein kurzes Release und bei lang gedrückten Tasten ein langes Release erhalten. Stellen Sie vorher den kleinsten Release ein, den Sie für den Klang benötigen, und probieren Sie dann mit "Time/Release", bis Sie einen für Ihre Spielweise geeigneten Wert gefunden haben.

Mit dem Bedientaster "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "General Edit" und befinden sich wieder auf der ersten Seite der Combi-Programmierung.

6.5 Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO)

Betätigen Sie den Displaytaster "Ampl. LFO". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

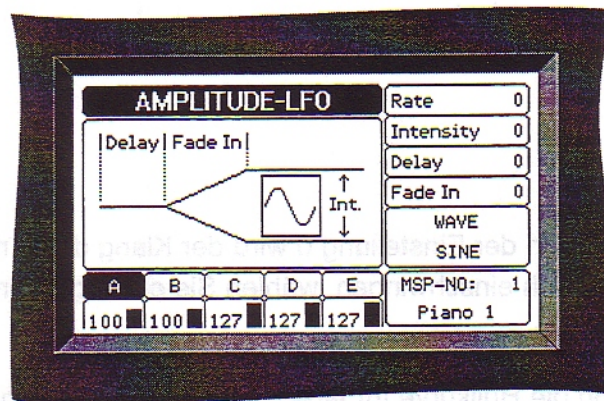


Abb. COMBI - Amplituden LFO

Durch Betätigen der entsprechenden Funktionen auf dem Display wird deren Bereich invers dargestellt. Nun kann der Wert mit den Pfeiltastern verändert werden.

Rate (Geschwindigkeit)

Um die Geschwindigkeit des Amplitudenvibratos einzustellen, drücken Sie den Displaytaster "Rate" und stellen mit den Pfeiltastern den Bereich von 0 bis 127 ein.

Die Geschwindigkeit (Rate) läßt sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändern (siehe dazu Punkt 6.7 "Controller Mapping").

Intensity (Intensität)

Drücken Sie den Displaytaster "Intensity", um die Intensität des Vibratos mit den Pfeiltastern einzustellen. Der Einstellbereich liegt zwischen 0 und 127.

Die Intensität (Intensity) läßt sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändern (siehe dazu Punkt 6.7 "Controller Mapping").

Delay (Verzögerung)

Drücken Sie den Displaytaster "Delay". Mit den Pfeiltastern wird nun eine Verzögerung eingestellt, mit der das Vibrato beginnen soll (Einstellbereich 0 bis 127).

Fade In (Einschwingen)

In der Position "Fade In" kann mit dem Wheel eine Einschwingzeit festgelegt werden, in der das Vibrato die volle Intensität erreicht.

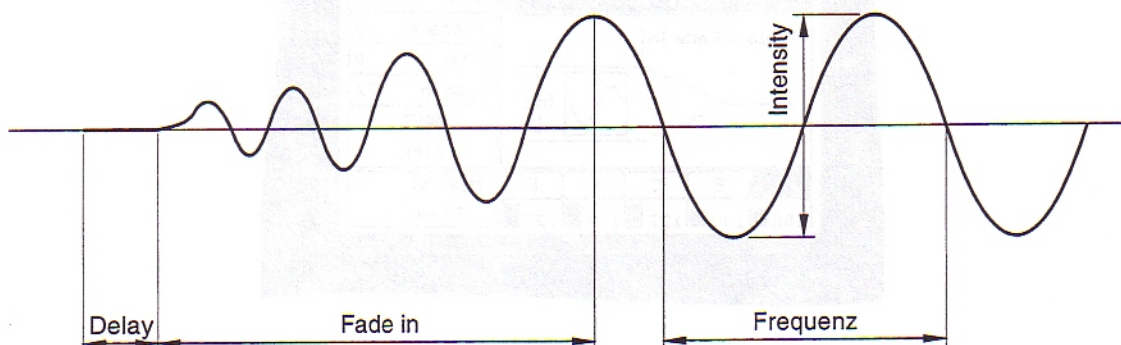


Abb. Einschwingverhalten

Wave (Wellenform)

Drücken Sie den Displaytaster "WAVE", und verändern Sie mit den Pfeiltastern den gerade eingestellten Wert. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung: Sinus (SINUS), Dreieck (TRIANGLE), Sägezahn abwärts (SAW DOWN), Sägezahn aufwärts (SAW UP), Rechteck (SQUARE) und drei speziell Waves 1 - 3 (SPECIAL1, 2, 3). Weiterhin kann jede dieser Waves mit einer Phasenverschiebung von 90 Grad eingestellt werden. Diese Waves sind mit einem "+" gekennzeichnet.

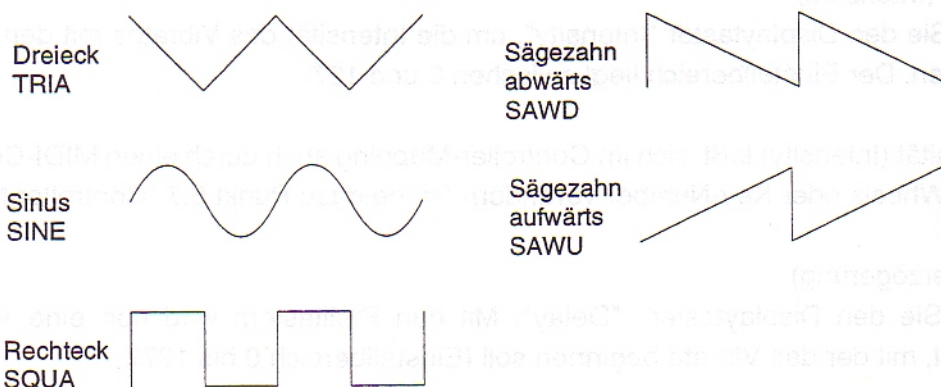


Abb. Wellenformen

6 COMBIS

Hinweis: Die beiden Einstellungen "WAVE" und "Rate" haben nur dann einen Einfluß, wenn für "Intensity" ein Wert größer als Null eingestellt wird.

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "Ampl. LFO" und befinden sich wieder auf der ersten Seite der Combi-Programmierung.

6.6 Frequenz Vibrato (FREQUENCY LFO)

Betätigen Sie den Displaytaster "Freq. LFO". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

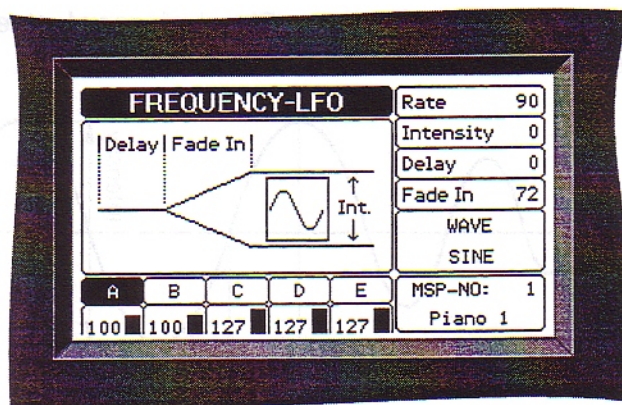


Abb. COMBI - Frequenz eLFO

Durch Betätigen der entsprechenden Funktionen auf dem Display wird deren Bereich invers dargestellt. Nun kann der Wert mit den Pfeiltastern verändert werden.

Rate (Geschwindigkeit)

Um die Geschwindigkeit des Frequenzvibratos einzustellen, drücken Sie den Displaytaster "Rate" und stellen mit den Pfeiltastern den Bereich von 0 bis 127 ein.

Die Geschwindigkeit (Rate) läßt sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändern (siehe dazu Punkt 6.7 "Controller Mapping").

Intensity (Intensität)

Drücken Sie den Displaytaster "Intensity", um die Intensität des Vibratos mit den Pfeiltastern einzustellen. Der Einstellbereich liegt zwischen 0 und 127.

Die Intensität (Intensity) läßt sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändern (siehe dazu Punkt 6.7 "Controller Mapping").

Delay (Verzögerung)

Drücken Sie den Displaytaster "Delay". Mit den Pfeiltastern wird nun eine Verzögerung eingestellt, mit der das Vibrato beginnen soll (Einstellbereich 0 bis 127).

Fade In (Einschwingen)

In der Position "Fade In" kann mit den Pfeiltastern eine Einschwingzeit festgelegt werden, in der das Vibrato die volle Intensität erreicht.

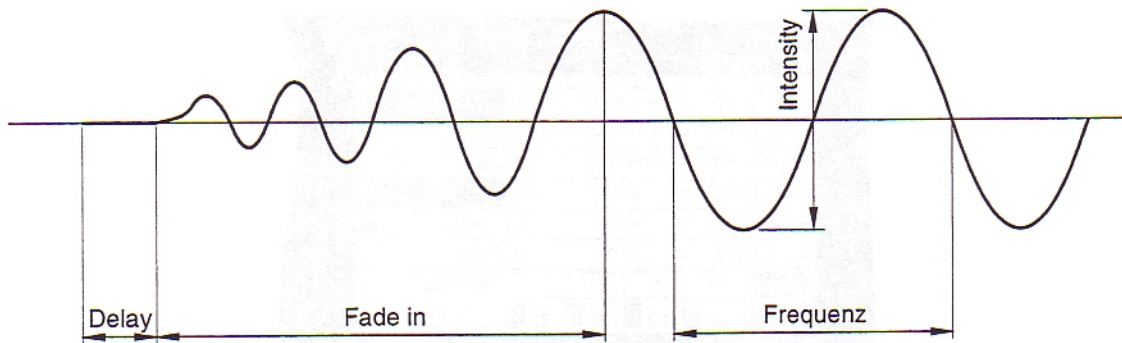


Abb. Einschwingverhalten

Wave (Wellenform)

Drücken Sie den Displaytaster "WAVE", und verändern Sie mit den Pfeiltastern den gerade eingestellten Wert. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung: Sinus (SINUS), Dreieck (TRIANGLE), Sägezahn abwärts (SAW DOWN), Sägezahn aufwärts (SAW UP), Rechteck (SQUARE) und drei Spezial Waves 1 - 3 (SPECIAL1, 2, 3). Weiterhin kann jede dieser Waves mit einer Phasenverschiebung von 90 Grad eingestellt werden. Diese Waves sind mit einem "+" gekennzeichnet.

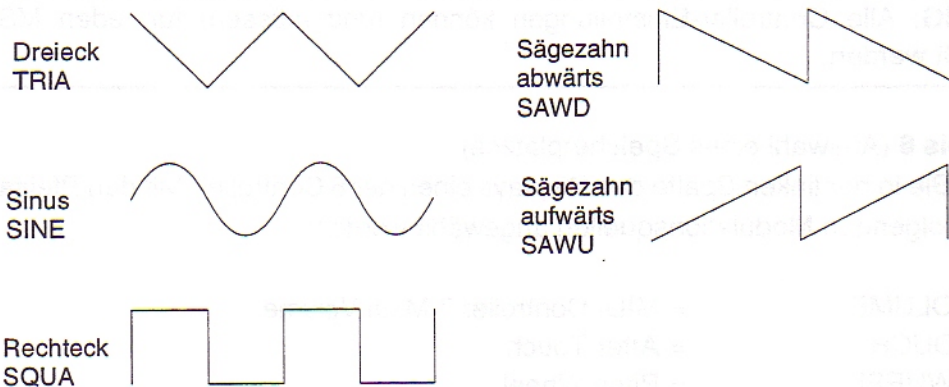


Abb. Wellenformen

Hinweis: Die beiden Einstellungen "WAVE" und "Rate" haben nur dann einen Einfluß, wenn für "Intensity" ein Wert größer als Null eingestellt wird.

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "Freq. LFO" und befinden sich wieder auf der ersten Seite der Combi-Programmierung.

6 COMBIS

6.7 Controller Mapping

Betätigen Sie den Displaytaster "Controller Mapping". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

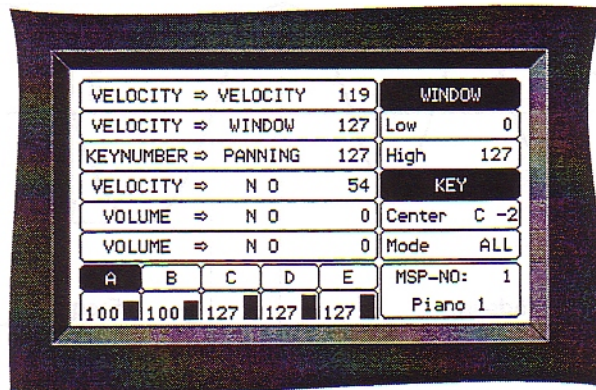


Abb. COMBI - Controller Mapping

Durch Betätigen der entsprechenden Funktion auf dem Display wird deren Bereich invers dargestellt. Nun kann der Wert mit den Pfeiltastern verändert werden.

Mit dieser Funktion können Sie Modulationsquellen wie z. B. Keyboard-Velocity, Pitch Wheel, Modulation Wheel, Werte wie z. B. Attack, Lautstärke oder Vibratogeschwindigkeit beeinflussen.

Für das Controller-Mapping stehen 6 Speicherplätze "CTRL 1 bis 6" pro MSP bereit. Als Standardwerte sind bei den meisten Combis Velocity und Pitch Bend gesetzt.

ACHTUNG: Alle Controller-Einstellungen können (und müssen) für jeden MSP separat eingestellt werden.

CTRL1 bis 6 (Auswahl eines Speicherplatzes)

Drücken Sie in der linken Spalte des Displays einen der 6 Controller. Mit den Pfeiltastern kann eine der folgenden Modulationsquellen angewählt werden:

- | | |
|-------------|--------------------------------------|
| - VOLUME | = MIDI Controller 7 Main Volume |
| - TOUCH | = After Touch |
| - PWHEEL | = Pitch Wheel |
| - MOD WHEEL | = MIDI Controller 1 Modulation Wheel |
| - FOOTCONTR | = MIDI Controller 4 Foot Control |
| - PANNING | = MIDI Controller 10 Panorama |
| - KEYNUMBER | = Keyboard Tastennummer |
| - VELOCITY | = Keyboard Velocity |
| - MAX | = Maximalwert 127 |

Auswahl des Modulationsziels

In der rechten Spalte können Sie nun zu jeder Modulationsquelle ein Modulationsziel einstellen. Drücken Sie den entsprechenden Controller, und stellen Sie mit den Pfeiltastern eines der folgenden Modulationsziele ein.

| | |
|-------------|--|
| - NO | = keine Wirkung |
| - VOLUME | = Lautstärke |
| - PITCH | = Tonhöhe (z. B. Pitch Bend) |
| - FREQ RATE | = Geschwindigkeit des Frequenzvibratos |
| - FREQ INT | = Intensität des Frequenzvibratos (z. B. Modulation Wheel) |
| - AMPL RATE | = Geschwindigkeit des Amplitudenvibratos |
| - AMPL INT | = Intensität des Amplitudenvibratos |
| - VELOCITY | = Velocity - Dynamik |
| - PANNING | = Stereopanorama |
| - SSTART | = variabler Samplestart |
| - WINDOW | = Überblenden von MSPs |
| - DELAY | = Verzögerung des Samplestarts |
| - ATTACK | = Attack aus der Amplitudenhüllkurve |
| - HOLD | = Hold aus der Amplitudenhüllkurve |
| - DECAY | = Decay aus der Amplitudenhüllkurve |
| - RELEASE | = Release aus der Amplitudenhüllkurve |
| - TUNE | = Feinstimmung im Bereich ± 50 Cent |
| - REVERB | = Hallanteil/Effekt |

Die Werte sind Ihnen ja bereits aus den vorhergehenden Beschreibungen bekannt. Wird ein Wert von einer Modulationsquelle gesteuert, hat der vorher eingestellte Wert keine Bedeutung mehr. Wird z.B. der Attack mit der Velocity gesteuert, so hat der in der unter "Amplitude Envelope" eingestellte Attackwert keine Bedeutung mehr.

Modulationsbereich einstellen

Hinter dem Modulationsziel kann der Bereich zwischen -128 und +127 eingestellt werden. Er gibt an, in welchem Umfang das Modulationsziel beeinflusst wird.

Beispiel: Wird für die Velocity ein Wert von +127 eingestellt, so wird der volle Dynamikbereich ausgenutzt. Ein Wert von + 50 läßt nur einen eingeschränkten Dynamikbereich zu. Negative Werte kehren die Funktion um. Bei dem Wert -128 erklingen weich gespielte Töne laut und hart gespielte Töne leise.

Nacheinander können Sie nun für jeden MSP 6 verschiedene Controller einstellen.

Hinweis: Die ersten 6 Modulationsziele der oben aufgeführten Liste sind Realtime-Controller, d.h. daß diese Wertveränderungen auch eine Wirkung zeigen, wenn der Ton schon gestartet ist.

6 COMBIS

WINDOW

Mit einem Window können verschiedene MSPs überblendet werden (Crossfade). Für jeden MSP wird ein LOW Wert und ein HIGH Wert eingestellt, zwischen denen das MSP klingt. Die Window-Einstellung kann im Controller-Mapping von der Velocity (Dynamik) oder auch von anderen Modulations-Quellen wie z.B. Modulation Wheel gesteuert werden.

Window Low

Drücken Sie den Displaytaster "Low". Mit den Pfeiltastern kann ein Wert von 0 bis 127 eingestellt werden.

Window High

Drücken Sie den Displaytaster "High". Mit den Pfeiltastern kann ein Wert von 0 bis 127 eingestellt werden.

Beispiel: Window Steuerung über Dynamik: Im Bereich Controller-Mapping wird für die MSPs A und B die Modulationsquelle "Velocity" auf die Einstellung "Window 127" programmiert. Stellen Sie nun für MSP A den LOW-Wert auf 0 und den HIGH-Wert auf 100. Für den MSP B stellen Sie den LOW-Wert auf 101 und den HIGH-Wert auf 127. Wenn Sie nun den Klang mit Dynamik spielen, erklingt bei kleiner Dynamik das MSP A und bei hoher Dynamik das MSP B.

KEYCENTER

Hinweis: Die Keycenter-Einstellung wirkt auf die Modulationsziele Attack, Hold, Decay, Start und Delay. Eine Veränderung in diesem Bereich ist nur hörbar, wenn als Modulationsquelle die Key-Number und als Modulationziel eines der oben aufgeführten eingestellt ist.

Gehen Sie zur Position "Keycenter". Hier läßt sich mit den Pfeiltastern eine Note einstellen, ab der das eingestellte Modulationsziel beeinflusst wird (Einstellbereich von C-2 bis G 8).

Mode

Drücken Sie den Displaytaster "MODE". Hier können 3 verschiedene Werte eingestellt werden:

ALL = Alle Noten werden verändert.

LOW = nur die Noten unter der eingestellten KEY-Nummer werden verändert.

HIGH = nur die Noten über der eingestellten KEY-Nummer werden verändert.

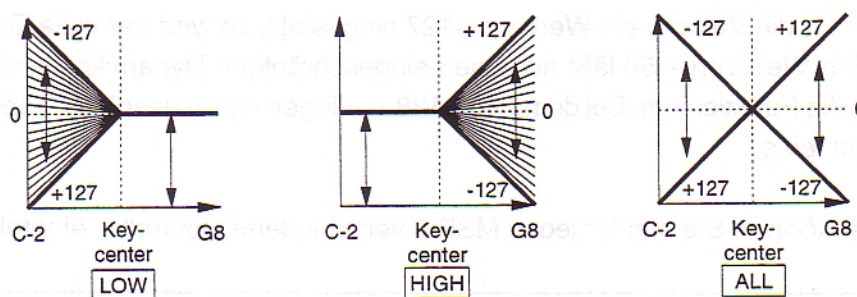


Abb. Key Modes

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "Controller Mapping" und befinden sich wieder auf der ersten Seite der Combi-Programmierung.

6.8 Combis speichern (COPY/SAVE)

Betätigen Sie den Displaytaster "Copy/Save". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

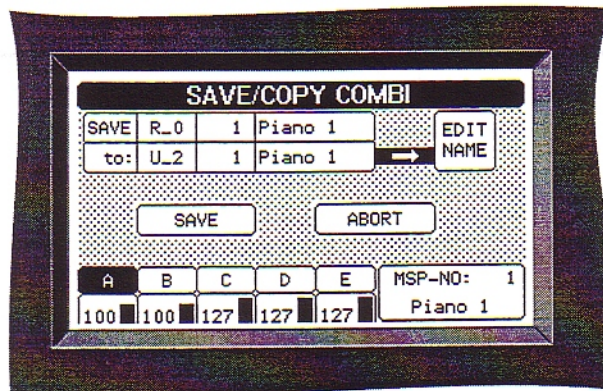


Abb. COMBI - Copy/Save

Auf dieser Displayseite können Combis abgespeichert oder kopiert werden. Die erste Displayzeile zeigt Ihnen die Bank, die Nummer und den Namen des gerade bearbeiteten Combis.

Bank anwählen

Drücken Sie den Displaytaster im Bereich "to: Bank", und wählen Sie mit den Pfeiltastern eine der drei USER-COMBI-Banks "U_2", "U_3" oder "UGG". Die Combis der User Bank "UGG" können auf der Bedienblende direkt angewählt werden. Die Plätze 1 bis 51 entsprechen dabei der Bank 'Golden Gate User 1' und die Plätze 52 bis 102 der Bank 'Golden Gate User 2'.

Speicherplatz anwählen

Gehen Sie eine Position nach rechts, um den Speicherplatz 1 bis 128 einzustellen. Der Name des dort schon gespeicherten Combis wird dabei im nächsten Feld angezeigt.

Namen eingeben

Drücken Sie auf dem Display den Taster "EDIT NAME". Es erscheint eine "Schreibmaschine", auf der Sie den 10-stelligen Namen eingeben können. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".

Speichern/Kopieren

Drücken Sie den Taster "SAVE", um das Combi abzuspeichern. Möchten Sie nicht speichern, drücken Sie auf "ABORT".

Das Display wechselt wieder auf die erste Seite der Combi-Programmierung.

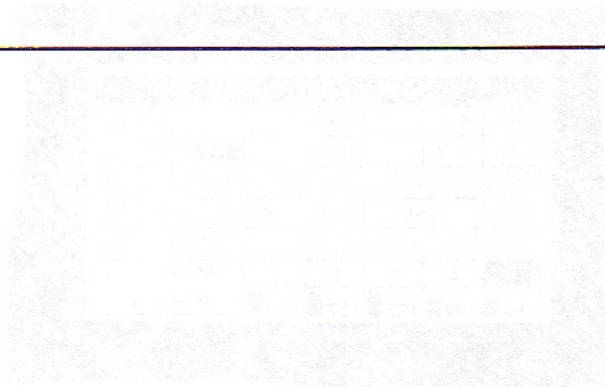
Verlassen des COMBI PROGRAMMING

Mit dem Taster "Program" auf dem Bedienfeld verlassen Sie die gesamte Programmierung und befinden sich wieder im Spielmodus.

6 COMBIS

Wahlweise gelangen Sie mit dem Taster "OK/EXIT" auf die erste Programmierseite, auf der Sie alle Programmierfunktionen abrufen können.

ACHTUNG: Wurde das Combi verändert und noch nicht abgespeichert, erscheint eine Displaywarnung.



7. Der 16-Spur Sequenzer

Ihr GOLDEN GATE verfügt über einen Sequenzer, den Sie mit diesen umfangreichen Bedien- und Editiermöglichkeiten sonst nur von Software-Programmen kennen. Auf 16 Spuren können Sie Ihr Musikstück wie in einem Tonstudio einspielen. Lautstärken, Stereo-Panorama oder Hallanteil können nachträglich einfach verändert werden.

Im GOLDEN GATE **"plus"** mit dem **"Interactive Music Manager"** lassen sich gleichzeitig bis zu 512 Sequenzen erstellen oder per Diskette einladen. Beachten Sie das sich ständig erweiternde Angebot an fertigen Sequenzen. Bitte fragen Sie Ihren Fachhändler.

Ohne den **Interactive Music Manager**, d.h. ohne **"plus"**, können Sie ebenfalls Sequenzen erstellen, diese Sequenzen müssen aber ständig auf Diskette gespeichert bzw. von Diskette geladen werden, da sich jeweils nur eine Sequenz bzw. ein User Rhythmus im GOLDEN GATE befinden kann.

7.0.1 MIDI Standard Files

In Ihren Sequenzer lassen sich auch Musikstücke einladen, die im MIDI STANDARD FILE-Format 0 oder 1 aus Programmen wie CUBASE oder NOTATOR abgespeichert wurden. Das Diskettenlaufwerk liest Disketten sowohl von ATARI als auch von PC-DOS. Das Einladen von MIDI Standard Files dauert etwas länger, da die Sequenz dabei übersetzt wird.

7.0.2 Sequenzen General MIDI Standard

Auch die im General MIDI Standard erstellten Musikstücke können Sie in Ihren Sequenzer einladen. Da sich General MIDI Sequenzen rein äußerlich nicht von einer 'normalen' Standard MIDI File Sequenz unterscheiden, müssen Sie dem GOLDEN GATE mitteilen, wenn Sie eine General MIDI Sequenz einladen wollen. Dazu müssen Sie vor dem Einladen der Sequenz in den Master Settings das MIDI Subset ROM 9 "General MIDI" einstellen, siehe dazu Kapitel 5.5 "MIDI Subset". Eine auf diese Weise eingeladene Sequenz ist intern als General MIDI Sequenz gekennzeichnet, und kann nun wie eine normale Sequenz abgespielt werden.

Achten Sie darauf, daß die General MIDI Klangfarben in die USER COMBI-Bank U_3 geladen worden sind, bevor Sie Sequenzen im General MIDI Standard abspielen. Beachten Sie dazu im Anhang den Punkt 19.13.

Anwählen des 16 TRACK Sequenzers

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Wählen Sie auf dem Display den Punkt "16 Track" aus, es erscheint folgendes Bild:

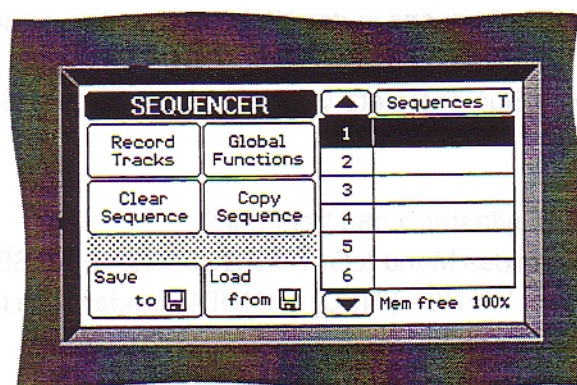


Abb. Sequenz-Hauptmenü

7 16 TRACK

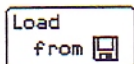
| ▲ | Sequences T |
|---|---------------|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| ▼ | Mem free 100% |

7.1 Speicherplatz anwählen (nur im GOLDEN GATE "plus")

Auf der linken Displayseite können durch Drücken der Pfeiltaster auf dem Display oder auf dem Bedienfeld nacheinander 512 Speicherplätze für Sequenzen ins Display geholt werden.

Um einen Speicherplatz anzuwählen, drücken Sie einfach mit einem Finger auf einen Speicherplatz 1 - 15 oder 1 - 512, den Sie mit einer Sequenz belegen möchten.

HINWEIS: Die Speicherplätze 498 bis 512 sind mit den Demo-Songs belegt. Natürlich können Sie diese Sequenzen bei Bedarf auch löschen.



7.2 Sequenzen einladen

7.2.1 Sequenzen in das RAM von der Diskette einladen (nur GOLDEN GATE ohne "plus")

Um eine WERSI- oder MIDI-Sequenz einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie den Displaytaster "Load from Disk".
Das Display wechselt in das Menü "Load Sequence-File Select" und zeigt nach ein paar Sekunden, welche WERSI- (.SEQ) und MIDI Standard File (.MID) Sequenzen sich auf der Diskette befinden.
2. Wählen Sie nun mit Hilfe der Pfeiltasten auf dem Bedienfeld eine der Sequenzen aus und bestätigen Sie die Auswahl mit dem Taster "OK/EXIT".

Das Display zeigt während des Ladevorgangs die Meldung "BUSY LOADING...". Nachdem die Sequenz eingeladen wurde, erscheint der Sequenz-Name links oben im Display.

3. Mit "Start/Stop" kann die Sequenz zum Anhören gestartet werden.

Wie eine fertige Sequenz zu editiert wird, erfahren Sie im Abschnitt "Record Tracks".

7.2.2 Sequenzen in den "Interactive Music Manager" einladen (nur "plus" - Instrumente)

Um eine WERSI- oder MIDI-Sequenz in den "IMM" einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

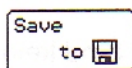
1. Wählen Sie den IMM-Speicherplatz von 1 bis 512, auf der Sie die Sequenz einladen möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Load from Disk".
Das Display wechselt in das Menü "LOAD SEQUENCE - FILE SELECT" und zeigt nach ein paar Sekunden, welche WERSI- (.NSQ) und MIDI Standard File (.MID) Sequenzen sich auf der Diskette oder der Festplatte befinden.

3. Wechseln Sie nun mit dem Befehl "SWAP --> HD" oder "SWAP --> FPY" auf die Festplatte (HD) oder die Diskette (FPY). Dazu müssen Sie mit den Pfeiltasten den entsprechenden Befehl anwählen und mit OK bestätigen.
4. Wählen Sie mit den Pfeiltasten eine der Sequenzen aus und bestätigen Sie die Auswahl mit dem Taster "OK/EXIT".

Das Display zeigt während des Ladevorgangs die Meldung "BUSY LOADING...". Nachdem die Sequenz eingeladen wurde, erscheint der Sequenz-Name auf dem vorher angewählten Speicherplatz.

5. Zum sofortigen Anhören kann die Sequenz mit "Start/Stop" gestartet werden.

Wie eine fertige Sequenz editiert wird, erfahren Sie im Abschnitt "Record Tracks".



7.3 Sequenzen auf Diskette speichern

7.3.1 Sequenzen aus dem RAM auf eine Diskette speichern (nur GOLDEN GATE ohne "plus")

Es kann nur die jeweils im Speicher befindliche Sequenz auf Diskette gespeichert werden; welche Sequenz gerade im Speicher ist, wird links oben im Display angezeigt. Um diese Sequenz auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie den Displaytaster "Save to Disk".
Das Display wechselt zur Schreibmaschine, mit der Sie den Namen der Sequenz noch einmal verändern können.
2. Bestätigen Sie den Namen mit dem Taster "OK/EXIT".
Das Display wechselt in das Menü "SELECT DESTINATION DIRECTORY".
3. Wählen Sie nun das Verzeichnis, in der Sie die Sequenz speichern möchten. Sind keine Unterverzeichnisse auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis gespeichert.
Drücken Sie auf dem Display auf das Feld "here". Mit "UNDO" können Sie den Vorgang abbrechen.

Das Display zeigt während des Speichervorgangs die Meldung "BUSY SAVING...".

Hinweis: Wurde seit dem Wiedereinschalten noch kein neues Datum eingegeben, so erhalten Sie hier dazu noch einmal die Möglichkeit. Auf diese Weise wissen Sie immer, wann Sie eine Sequenz zuletzt bearbeitet haben.

Nachdem die Sequenz gespeichert wurde, kehrt das Display wieder in das Sequenz-Hauptmenü zurück.

7 16 TRACK

7.3.2 Sequenzen aus dem IMM auf eine Diskette oder die Festplatte speichern (nur GOLDEN GATE "plus")

Um eine Sequenz aus dem IMM auf Diskette (oder Festplatte) zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie über das Display eine der 512 Sequenzen des IMM aus.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Save to Disk".
Das Display wechselt zur Schreibmaschine, mit der Sie den Namen der Sequenz noch einmal verändern können.
3. Bestätigen Sie den Namen mit dem Taster "OK/EXIT".
Das Display wechselt in das Menü "SELECT DESTINATION DIRECTORY".
4. Wechseln Sie nun mit dem Befehl "SWAP --> FPY" oder "SWAP --> HD" auf die Diskette (FPY) oder die Festplatte (HD). Dazu müssen Sie mit den Pfeiltastern den entsprechenden Befehl anwählen und mit "OK" bestätigen.
5. Wählen Sie nun das Verzeichnis, in das Sie die Sequenz speichern möchten. Sind keine Unterverzeichnisse auf der Diskette oder Festplatte angelegt, wählen Sie das Hauptverzeichnis "ROOT HD" oder "ROOT FPY".

Drücken Sie auf dem Display auf das Feld "here". Mit "UNDO" brechen Sie den Vorgang ab.

Das Display zeigt während des Speichervorgangs die Meldung "BUSY SAVING...".

Hinweis: Wurde seit dem Wiedereinschalten noch kein neues Datum eingegeben, so erhalten Sie hier dazu noch einmal die Möglichkeit. Auf diese Weise wissen Sie immer, wann Sie eine Sequenz zuletzt bearbeitet haben.

Nachdem die Sequenz gespeichert wurde, kehrt das Display wieder in das Sequenz-Hauptmenü zurück.

7.4 Sequenzen einspielen/ändern

Zur besseren Übersicht wurden die Funktionen des Sequenzers in mehrere Gruppen unterteilt, die wir nun nacheinander erläutern werden. Durch Antippen des entsprechenden Displaytasters gelangen Sie in das entsprechende Untermenü.

Record Tracks Spuren aufnehmen/verändern

Global Functions Globale (allgemeine) Funktionen

Clear Sequence Sequenzen löschen

Copy Sequence Kopieren der gesamten Sequenz

Alle in diesen Untermenüs gemachten Änderungen gelten für die in der rechten Displayhälfte angewählte Sequenz.

7.5 GLOBAL FUNCTIONS (Allgemeine Einstellungen)

Betätigen Sie den Display-Taster "Global Functions". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

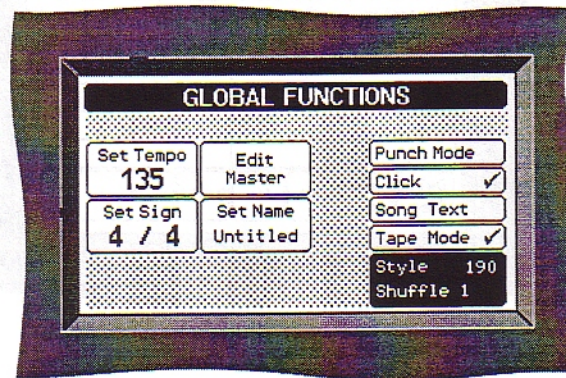


Abb. Global Functions

Set Tempo
120

Das Tempo der Sequenz kann direkt (ohne weitere Bedienung) mit dem Temporegler eingestellt werden. Während der Aufnahme kann das Tempo im Bereich Record Tracks noch einmal eingestellt werden.

Set Sign (Taktart)
4 / 4

Hier wird durch einfaches Antasten der Taktwerte die Taktart festgelegt, in der die Sequenz erstellt werden soll (Beispiel hier: 4/4 Takt).

Edit Master

Auf dem Mastertrack können globale Master-Events eingegeben werden. Folgende Master-Events stehen zur Verfügung:

| STATUS | VALUE |
|-------------|----------------------------|
| - TEMPO | = Tempoänderungen |
| - SIGNATURE | = Zur Änderung der Taktart |

Die folgenden Master-Events werden nur bei "Tape Sequenzen" verwendet (siehe Kapitel 8):

| | |
|-------------|---------------------------------------|
| - HARMONY | = Anzeige der aufgenommenen Harmonien |
| - VARIATION | = MAIN1/2, FILL1/2, INTRO, ENDING |
| - ADVANCED | = ON/OFF |

7 16 TRACK

Drücken Sie im Display auf das Feld "Edit Master". Das Display zeigt folgende Einstellung:

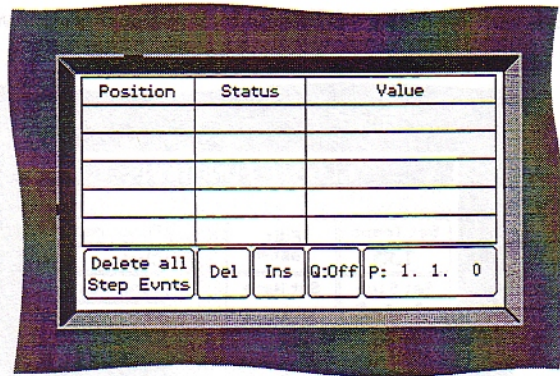


Abb. Edit Master

7.5.1 Tempoänderung eingeben

1. Drücken Sie im Display auf das Feld "P:" (Song Position) und geben Sie über die Zehntertastatur den Takt ein, in dem sich das Tempo ändern soll.
2. Betätigen Sie im Display das Feld "Insert". Nun erscheint an der gewählten Position eine Tempo-Eintragung (Tempo-Event) mit dem Tempo 120.
3. Drücken Sie neben dem neuen Tempo Event auf das Feld in der Spalte "Value" (wo die 120 zu sehen ist). Nun können Sie mit den Pfeiltastern das neue Tempo einstellen.

Um nachzuschauen, ob weitere Tempo-Eintragungen existieren, können Sie mit den Tastern "SyncStart" und "ManRhythm" des Bedienfeldes die Anzeige durchblättern.

Tempoänderung löschen

1. Suchen Sie mit Hilfe der Taster "SyncStart" und "ManRhythm" das zu löschende Tempo-Event. Drücken Sie dann einfach auf das gewünschte Event.
2. Betätigen Sie im Display das Feld "Delete", um den Eintrag zu löschen.

Tempoänderung verschieben

1. Wählen Sie auf dem Display den zu verschiebenden Tempo-Eintrag an, drücken Sie dazu einfach auf den gewünschten Eintrag. Ist kein Tempo-Eintrag im Display zu sehen, können Sie durch Drücken auf die Taster "SyncStart" und "ManRhythm" des Bedienfeldes die Anzeige durchblättern.
2. Mit den Pfeiltastern wird der Tempo-Eintrag vor- bzw. zurück verschoben.

Hinweis: Durch Verändern der Einstellung "Q" (Quantize) im Display können Sie die Schrittweite, mit der Sie den Eintrag verschieben möchten, wechseln (z.B. "Q: 4", um den Eintrag in Vierteln zu verschieben).

7.5.2 Stop Befehl eingeben

1. Drücken Sie im Display auf das Feld "P:" (Song Position) und geben Sie über die Zehnertastatur den Takt ein, in dem die Sequenz gestoppt werden soll.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Insert". Im Display erscheint an der gewählten Position ein Tempo-Event mit dem Tempo 120.
3. Wählen Sie auf dem Display das Tempo-Event unter "Status" an und stellen mit den Pfeiltasten "STOP" ein.

7.5.3 Taktart während der Sequenz ändern

1. Drücken Sie den Displaytaster "P:" (Song Position) und geben Sie über die Zehnertastatur den Takt ein, in dem sich die Taktart ändern soll.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Insert". Im Display erscheint an der gewählten Position ein Tempo-Event mit dem Tempo 120.
3. Wählen Sie auf dem Display das Tempo-Event unter "Status" an und stellen mit den Pfeiltasten "SIGNATURE" ein. Unter Value erscheint die Anzeige "4 4". Um die Taktart zu verändern, drücken Sie auf die jeweiligen Werte (bei Value) und ändern mit den Pfeiltastern den dort angegebenen Wert.

Taktveränderung löschen

1. Suchen Sie mit Hilfe der Taster "SyncStart" und "ManRhythm" den zu löschenden Takteintrag (Signature-Event).
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Delete", um den Eintrag zu löschen.

Taktänderung verschieben

1. Wählen Sie auf dem Display den zu verschiebenden Takt-Eintrag an, drücken Sie dazu einfach auf den gewünschten Eintrag. Ist kein Takt-Eintrag im Display zu sehen, können Sie durch Drücken auf die Taster "SyncStart" und "ManRhythm" des Bedienfeldes die Anzeige durchblättern.
2. Mit den Pfeiltastern wird der Takteintrag vor- bzw. zurück verschoben.

Hinweis: Durch Verändern der Einstellung "Q" (Quantize) im Display können Sie die Schrittweite, mit der Sie den Eintrag verschieben möchten, wechseln (z.B. "Q: 4", um den Eintrag in Vierteln zu verschieben).

7 16 TRACK

7.5.4 Delete all step events

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle "STEP EVENTS" der Sequenz auf einmal löschen. Die "STEP EVENTS" werden für Sequenzen mit Texteinblendung im Display benutzt. Siehe dazu den Punkt 7.13 "Sequenzen mit Texteinblendung im Display erstellen".

Nachdem Sie die Änderungen eingegeben haben, gelangen Sie mit der Taste "OK/EXIT" wieder in das Menü "Global Functions".

Set Name

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Ihrer Sequenz einen 10-stelligen Namen geben.

Nach Betätigen des Displayschalters erscheint die schon bekannte Displayanzeige mit der Schreibmaschine. Geben Sie nun den Namen ein und bestätigen Sie mit "OK/EXIT".

Hinweis: Möchten Sie die Displayschreibmaschine nicht benutzen, können Sie die Buchstaben auch mit den Pfeiltastern ändern. Mit den Feldern "->" und "<-" des Displays gehen Sie immer einen Buchstaben vor oder zurück.

Punch Mode

Wenn der Punch Mode aktiviert (Haken) ist, wird bei der Aufnahme im Record-Menü nur vom linken bis zum rechten Locator aufgenommen. Außerhalb dieses Bereiches wird wiedergegeben.

Click

Ist diese Funktion eingeschaltet (Haken), erklingt bei der Aufnahme ein Metronom.

Song Text

Mit dieser Funktion können Sie bestimmen, ob zu der angewählten Sequenz Texte im Display erscheinen sollen. Siehe dazu den Punkt 7.13 "Sequenzen mit Texteinblendung im Display erstellen".

Tape Mode und

Style

Diese Funktionen werden bei TAPE SEQUENZEN eingesetzt. Siehe dazu Kapitel 8 "Tape Sequenz".

Mit dem Bedientaster "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "Global Functions" und befinden sich wieder auf der ersten Seite der Sequenzer- Programmierung.

7.6 Spuren aufnehmen (Record Tracks)

Betätigen Sie den Display-Taster "Record Tracks". Das Display wechselt auf folgendes Bild:

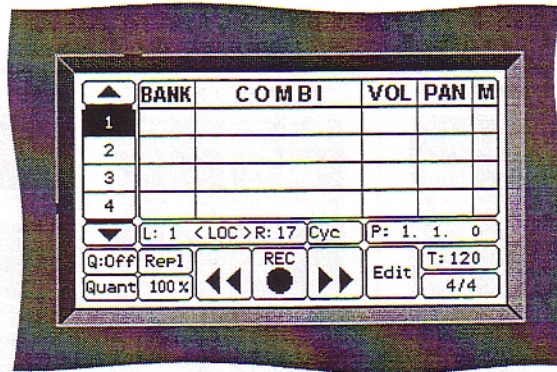


Abb. Record Tracks Display 1

Sie befinden sich nun im Aufnahme-Menü. Hier werden die einzelnen Spuren aufgenommen und nachbearbeitet (Editiert). Um Ihnen einen ersten Überblick über die Displayfunktionen zu geben, greifen wir uns einzelne Teile heraus.



Spur anwählen

Mit den beiden Pfeiltastern des Displays können Sie alle 16 Spuren des Sequenzers erreichen. Mit einem Tastendruck auf die entsprechende Spurnummer ist diese zur Aufnahme oder Editierung bereit (Feld ist invers).

| BANK | COMBI |
|------|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |

Klangfarbe aussuchen

Hier werden die Klangfarben (Combis) für die entsprechenden Spuren eingestellt. Der Klang besteht immer aus einer Bank (R_0, R_1, U_2, U_3, RGG, UGG, RD4 oder UD5) und der Klangnummer von 1 bis 128. Eine Liste der Klangfarben jeder Bank finden Sie im Anhang. Um die eingestellte

Bank oder das Combi zu verändern, drücken Sie in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit den Pfeiltastern den Wert ein. Natürlich können Sie auch innerhalb der Sequenz die Klangfarben einer Spur wechseln. Siehe dazu Punkt 7.9 "Die Editierung".

Einsatz von CD-Instrumenten im Sequencer

Zusätzlich zu den oben genannten Klangfarben können Sie in den ersten sieben Spuren des Sequenzers auch die Basic-, Custom- und Memory Card Klangfarben der CD-Orgel benutzen. Um diese Klangfarben anzuwählen, stellen Sie als Bank folgendes ein:

BAS = Basic 1 + 2, wobei auf die Klänge 7 - 51 die Basic 1 Instrumente und die Klänge 58 - 102 die Basic 2 Instrumente sind; andere Klangnummern können nicht angewählt werden.

CUS = Custom, dort sind nur die Klänge 7 - 51 belegt (und auch anwählbar).

MEM = MemCard, dort sind auch nur die Klänge 7 - 51 belegt (und anwählbar).

Hinweis: Für Basic Sounds sind Änderungen im Panorama, Hall, Pitch, Modulation usw. nicht möglich.

7 16 TRACK

In der Bank BAS werden Ihnen die Instrumentennamen, genau wie bei den anderen Bänken, in Klartext angezeigt. Für die Bänke CUS und MEM müssen Sie die Nummern der Instrumente (Programchanges) anhand des benutzten Tasters ermitteln, folgendes Bild soll Ihnen dabei helfen:

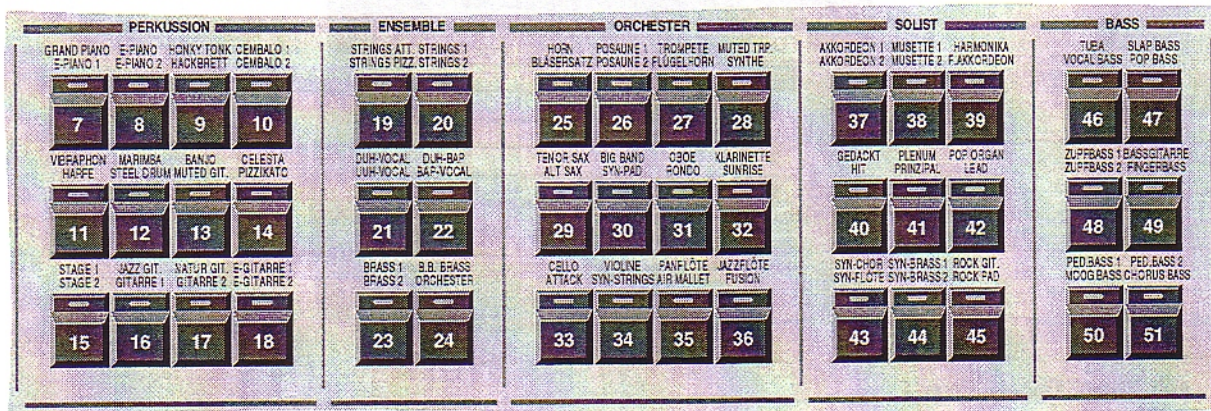


Abb. : Programchangenummern der CD-Bedienblende

VOL Laustärke einstellen

In der Spalte "VOL" wird die Lautstärke im Bereich von 0 bis 127 für jede Spur festgelegt. Drücken Sie in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit den Pfeiltastern den Wert ein. Natürlich können Sie auch innerhalb einer Sequenz die Lautstärke einer Spur ändern. Siehe dazu Punkt 7.9 "Die Editierung".

Hinweis: Die Spuren 1 - 3 können auch über die Regler ACC 1 - ACC 3 in der Lautstärke beeinflusst werden, wobei die maximale Lautstärke diejenige ist, die im Sequencer auf der Spur eingestellt wurde. Beispiel: Sequencevolume Spur 1= 80 -> Der Regler ACC 1 regelt von 0-80

PAN Stereoposition festlegen

In der Spalte "PAN" legen Sie die Position im Stereopanorama fest. Der Einstellbereich liegt zwischen "L20" (ganz links) über "C" (die Combieinstellung wird übernommen) bis "R20" (ganz rechts).

M Spuren abschalten (Mute)

In der Spalte "M" (mute) können Sie jede einzelne Spur abschalten. Drücken Sie auf das entsprechende Displayfeld "M" der Spur. In dem Feld erscheint ein Haken, und die Spur ist abgeschaltet.

Solo Funktion (nur eine Spur hören)

Wählen Sie die Spur, die Sie einzeln hören möchten über die Spuranwahl aus und drücken Sie die Bedienfeldtaste "Acc.Bass". Nun sind alle anderen Spuren abgeschaltet und Sie hören nur noch die angewählte Spur. Um wieder alle Spuren zu hören, drücken Sie die schon ausgewählte Spur noch einmal (Feld nicht mehr invers) und betätigen danach erneut den Bedienfeldtaster "Acc.Bass". Alle Haken verschwinden und alle Spuren sind wieder zu hören.

Um weitere spurbezogene Funktionen auf das Display zu holen, können Sie mit dem Bedienfeldtastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" zwischen zwei Displayanzeigen umschalten. Das erste Display haben wir ja bereits kennengelernt.

Betätigen Sie nun den Bedientast "Man.Rhythm", um auf das zweite Display umzuschalten.

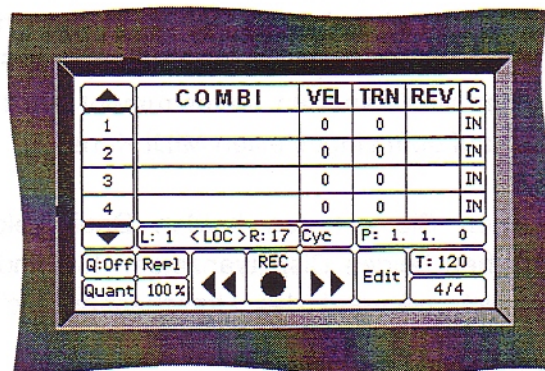


Abb. Record Tracks Display 2

VEL Anschlagstärke (Velocity) ändern

Hier können Sie die eingespielte Anschlagstärke (Dynamik) verändern. Der eingegebene Wert wird zu den Velocity-Werten addiert oder subtrahiert. Auf diese Weise können Sie den gesamten Dynamik-Pegel einer Aufnahme senken oder heben. Der Einstellbereich liegt zwischen -127 bis +127. Um die Velocity zu verändern, drücken Sie in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit den Pfeiltastern einen Wert ein.

Hinweis: Liegt ein Velocity-Wert schon bei 120 und Sie addieren 30 hinzu, erhöht sich der Wert nur bis 127, da 127 der höchstmögliche Velocity Wert ist.

TRN Spuren transponieren (Transpose)

Diese Funktion erlaubt die Transponierung in Halbtonschritten. Der Wertebereich liegt zwischen -127 und +128. Um die Transponierung zu verändern, drücken Sie in der Zeile der zu transponierenden Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit den Pfeiltastern einen Wert ein.

ACHTUNG! Die beiden Funktionen "VEL" (Velocity) und "TRN" (Transpose) werden nicht als separate Information mit abgespeichert. Wenn Sie das "Record Tracks" Menu verlassen, werden Sie gefragt, ob die Einstellungen in den Spuren übernommen werden sollen ("DO YOU WANT TO FIX TRANSPOSE/VELOCITY"). Wird mit "YES" bestätigt, werden die Notenwerte mit den Werten verrechnet.

REV Reverb

Pro Spur kann hier eine eigene Halleinstellung gewählt werden. Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

- COM = die Werte des Combis werden übernommen
- OFF = Hall aus
- 1...20 = Hallstärke 1 bis 20
- EFF+ = Spur auf Effektkanal mit Direktsignalanteil
- EFF- = Spur auf Effektkanal ohne Direktsignalanteil

Um die Halleinstellung zu verändern, drücken Sie in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit den Pfeiltastern einen Wert ein.

C Spuren über interner Tonerzeugung abspielen oder extern über MIDI

Jede der 16 Spuren kann auch per MIDI Out zu einem anderen MIDI Instrument gesendet werden. Die Standardeinstellung ist hier "IN", das heißt, die entsprechende Spur wird vom Instrument selbst gespielt. Um einen MIDI 'sende' Kanal zu wählen, drücken Sie in der Zeile der zu sendenden Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit den Pfeiltastern einen MIDI Kanal ein. Ihr Instrument bleibt auf dieser Spur stumm und sendet die MIDI Daten auf dem eingestellten MIDI Kanal.

Wie schon erwähnt, können Sie mit den beiden Bedienfeldtastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" immer zwischen beiden Displayanzeigen hin und her schalten. Der untere Displaybereich verändert sich während des Umschaltens nicht. Dort können folgende Funktionen abgerufen werden:

P: 1. 1. 0 Song Position

Die Song Position Anzeige unterteilt sich in drei Bereiche: Takte, Zählheiten (z.B. Viertel) und Ticks. Sie zeigt die momentan aktuelle Position in der Sequenz. Wenn Sie die aktuelle Position verändern möchten, haben Sie mehrere Möglichkeiten:



Doppel - Pfeiltaster

= links = Rücklauf - rechts = Vorlauf

= Displaytaster solange festhalten, bis Sie die gewünschte Position erreicht haben.

Fußschalter

= Die Fußschalter können ebenfalls auf Rewind (Rücklauf) und Forward (Vorlauf) eingestellt werden.



TIMP.PED.
TIMP.LM

= Mit dem Bedienfeldtaster "Timp.Ped" springen Sie zur Position "1. 1. 0"



LM MEM.
LM MEM.+B

= Mit dem Bedienfeldtaster "LM.Mem" springen Sie zum linken Locator.



INV. BASS
PED. ACC

= Mit dem Bedienfeldtaster "Inv.Bass" springen Sie zum rechten Locator.

L: 1 <LOC>R: 17 Linke und rechte Grenze (Left & Right Locator)

Die Locator sind Markierungsstellen, die zwei "Band"-Position markieren, zwischen denen Musik aufgenommen, editiert oder wiedergegeben werden kann. Auf dem Display werden diese Locator-Positionen mit "L" (links) und "R" (rechts) gekennzeichnet.

Um eine Locator-Position zu verändern, drücken Sie auf das entsprechende Displayfeld "L" oder "R" (Feld wird invers) und stellen die neue Position mit den Pfeiltastern ein.

Cyc Endlosschleife (Cycle Modus)

Vielleicht möchten Sie einmal einen Chorus oder einen Vers Ihres Musikstückes als "Bandschleife" abspielen, um z.B. die Stelle zu kontrollieren oder die Aufnahme zu verfeinern.

Bei eingeschaltetem Cycle-Modus beginnt die Aufnahme am linken Locator und wird am rechten Locator automatisch beendet. Bei der Wiedergabe werden nur die zwischen den Locatorgrenzen liegenden Takte in einer "Endlosschleife" abgespielt.

Um den Cycle-Modus einzuschalten, drücken Sie auf das entsprechende Displayfeld "Cyc" und es erscheint ein kleiner Haken. Durch nochmaliges Drücken wird Cycle wieder ausgeschaltet.

T: 120 Tempo verändern

Hier können Sie das Tempo der Sequenz verändern. Um das Tempo zu verändern, drücken Sie auf das Displayfeld "T" und stellen mit den Pfeiltastern ein neues Tempo ein.

Hinweis: Das Tempo kann auch während der Aufnahme oder Wiedergabe mit dem Temporegler verändert werden.

4/4 Taktart (Signature)

Taktart der Sequenz bzw. des Styles. Um die Taktart zu verändern, drücken Sie auf die jeweiligen Werte und ändern diese mit den Pfeiltastern.

100% Speicherplatzanzeige (Memory)

Hier wird mit einer Prozentanzeige der momentan verfügbare Speicherplatz angezeigt. Dieses Displayfeld kann nicht angewählt werden.

Rep1 Zufügen (Overdub) bzw. Ersetzen (Replace)

Steht diese Funktion auf "Over", wird die vorher auf einer Spur aufgenommene Musik nicht gelöscht oder überschrieben. Alle weiteren Aufnahmen werden den bereits vorhandenen hinzugefügt.

Zeigt das Display "Repl", werden bei einer neuen Aufnahme alle alten Noten auf der Spur gelöscht.

Durch Drücken auf dieses Feld im Display kann zwischen beiden Möglichkeiten umgeschaltet werden.



Rücklauf / Vorlauf

Benutzen Sie diese Displaytaster, um in einer Sequenz taktweise vor- oder zurückzugehen. Wenn Sie die Displaytaster festhalten, haben Sie den Effekt eines schnellen Vorlaufes/Rücklauf wie beim Cassettenrecorder.

Q:Off

Quant

7.7 Die Quantisierung

Eingespielte Noten können "quantisiert" werden, um rhythmische Fehler zu korrigieren oder einen bestimmten Groove zu erzeugen. Kleinere rhythmische Spielfehler werden automatisch korrigiert, so daß es beim Übereinanderlegen mehrerer Spuren nicht 'klappert'.

Q:Off

Quantisierungswert einstellen

Die Quantisierung erfolgt anhand eines Quantisierungs-Werts, der hier eingestellt werden kann. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

OFF = Keine Quantisierung

32 = Alle Noten werden auf das nächste Zweiunddreißigstel quantisiert.

32T = Alle Noten werden auf die nächste Zweiunddreißigsteltriolen quantisiert.

7 16 TRACK

32. = Alle Noten werden auf das nächste punktierte Zweiunddreißigstel quantisiert.

4T = Alle Noten werden auf die nächste Vierteltriole quantisiert.

4. = Alle Noten werden auf das nächste punktierte Viertel quantisiert.

Spur quantisieren

Haben Sie die richtige Quantisierung herausgefunden, wird mit dem Displaytaster "Quant." die Quantisierung nur für die momentan angewählte Spur (oder auf allen Spuren, falls keine angewählt ist) ausgeführt.

Eine Sicherheitsabfrage fragt Sie noch einmal: "SURE TO QUANTIZE TRACK X". Mit "YES" wird die Quantisierung bestätigt und mit "NO" wird der Vorgang abgebrochen.

Hinweis: Eine einmal gemachte Quantisierung kann mit dem Taster "UNDO" rückgängig gemacht werden.



7.8 Aufnahmetaster RECORD

Mit diesem Displaytaster setzen Sie Ihren Sequenzer in Aufnahmebereitschaft. Nachdem Sie auf "REC" gedrückt haben, wird der Taster invers dargestellt. Eine Aufnahme beginnt aber noch nicht.

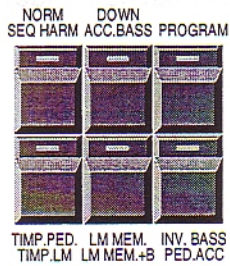
Erst nach dem Drücken von "Start/Stop" auf dem Bedienfeld zählt der Sequenzer zwei Takte vor und beginnt an der linken Locator-Position mit der Aufnahme.

Ist das Cycle-Symbol eingeschaltet, wird die Aufnahme am rechten Locator beendet, aber danach sofort am linken Locator fortgesetzt (Bandschleife). Wenn Sie sich darüber hinaus im Replace Modus befinden, wird die Aufnahme durch das nun Gespielte ersetzt bzw. das Alte gelöscht. Deshalb verwenden Sie den Cycle-Modus besser nicht zusammen mit dem Replace Modus.

Bei ausgeschaltetem Cycle Modus endet die Aufnahme erst dann, wenn Sie wieder die Bedienfeldtaste "Start/Stop" drücken.

Hinweis: Achten Sie vor einer Aufnahme darauf, daß Sie die richtige Spur angewählt haben und daß die Locator "L" und "R" richtig gesetzt sind.

Ist der "Punch Mode" unter Global Functions eingeschaltet (Haken), können Sie mit der Aufnahme ein paar Takte vor der linken Locator-Position beginnen. Erst an der Locator-Position wird die Aufnahme dann eingeschaltet und automatisch am rechten Locator beendet.



Sonderfunktionen auf Bedienfeldtastern

Wie schon auf den vorhergehenden Seiten angesprochen, liegen auf der Sechsergruppe der Bedienfeldtaster im Bereich "Functions" einige Sonderfunktionen.

Seq.Harm: Mit diesem Taster können Sie auf direktem Weg ins Copy/Merge Menü springen, wo Sie eingespielte Spuren kopieren, löschen oder verschieben können. Falls Sie diesen Taster aus Versehen betätigt haben, können Sie sich mit den Tastern "UNDO" oder "OK/EXIT" wieder in Ihren alten Arbeitsmodus (nämlich das Aufnehmen von Spuren) zurückschalten. Sie befinden sich dann wieder im Menü "Record-Tracks"

Acc.Bass: Solo-Funktion siehe auch Seite 7 - 9.

Program: Songtexte im Display anzeigen

Timp.Ped: Position der Sequenz zum Anfang auf "P: 1. 1. 0" setzen.

LM.Mem: Position der Sequenz zum linken Locator setzen.

Inv.Bass: Position der Sequenz zum rechten Locator setzen.

Edit 7.9 Die Editierung

Der Editor kann zur Nachbearbeitung der 16 Spuren verwendet werden. Sie können Aftertouch, Controller, PRG-Change Befehle u.s.w. verändern, löschen oder einfügen. Diese Ereignisse auf einer Spur werden als Event bezeichnet. Auch für jede Note wird ein Event abgespeichert.

Bevor Sie in den Editor gehen, wählen Sie die Spur, die Sie bearbeiten möchten. Ist keine Spur angewählt, zeigt der Editor die Daten aller 16 Spuren.

Drücken Sie die Displaytaste "Edit". Das Display zeigt folgendes Bild:

| Position | Status | Val1 | Val2 | Leng | Tr |
|----------|------------|------|------|------|----|
| 1. 1. 0 | PROGCHANGE | 0 | | | 2 |
| 1. 1. 0 | NOTE | C 4 | 121 | 57 | 2 |
| 1. 1. 48 | PITCH BEND | 0 | 64 | | 2 |
| 1. 1. 96 | NOTE | D 4 | 100 | 48 | 2 |
| 1. 2. 0 | CONTROLLER | 10 | 90 | | 2 |

| | | | | | |
|-----|-----|------|-------------|------------|------------|
| Del | Ins | Copy | Chng. Evnts | Mask Evnts | P: 1. 1. 0 |
| | | | | | Quant: Off |

Abb. Editor mit Notenbeispiel

7 16 TRACK

Um alle Funktionen zu erklären, gehen wir die verschiedenen Displaybereiche nacheinander durch.

Allgemein

- Sie können 5 verschiedene Events gleichzeitig im Display sehen.
- Wird die Sequenz an einer Stelle gestoppt, zeigt das Display die 5 Events, die sich in diesem Bereich befinden.
- Im Editor kann nicht aufgenommen werden.
- Die Veränderungen sind endgültig und können nicht rückgängig gemacht werden.
- Es können auch nur bestimmte Event-Typen zur Bearbeitung angezeigt werden (siehe "Mask Events").
- Events können in frei wählbaren Schritten verschoben oder neu eingefügt werden (Step by Step).

Hinweis: Die im EDIT eingefügten PRG-CHANGE Befehle und Lautstärken (Controller 7), werden im Hauptdisplay des Sequenzers immer aktuell angezeigt.

| Position | Position |
|----------|---|
| 1. 1. 0 | In der Spalte "Position" sehen Sie die genaue Position des Events auf der Spur. Um die Position eines Events zu verändern, drücken Sie in der Spalte "Position" auf das gewünschte Event. Das Feld wird invers. Mit den Pfeiltastern kann nun das Event mit dem unter "Quant:" eingestellten Quantisierungs-Wert verschoben werden. |
| 1. 1. 0 | |
| 1. 1. 48 | |
| 1. 1. 96 | |
| 1. 2. 0 | |

| Status | Status |
|------------|--|
| PRGCHANGE | Hier erfahren Sie, um welchen Event-Typ es sich hierbei handelt. |
| NOTE | Wir unterscheiden zwischen: |
| PITCH BEND | - NOTE - PRGCHANGE - PITCHBEND - AFTERTOUCHE - CONTROLLER |
| NOTE | |
| CONTROLLER | Der Status eines Events kann nicht verändert werden. |

| Val1 | Value 1 |
|------|---|
| 0 | Hier werden je nach Event-Typ verschiedene Werte angezeigt: |
| C 4 | - NOTE = Noten zwischen C -2 und G 8 |
| 0 | - PRGCHANGE = Werte zwischen 0 und 127 |
| D 4 | - PITCHBEND = Werte zwischen 0 und 127 |
| 10 | - AFTERTOUCHE = Werte zwischen 0 und 127 |
| | - CONTROLLER = Controller Nr. von 0 bis 127 |

Um das "Value 1" eines Events zu verändern, drücken Sie in der Spalte "Val1" auf das gewünschte Event. Das Feld wird invers. Mit den Pfeiltastern kann nun ein neuer Wert eingegeben werden.

| |
|------|
| Val2 |
| |
| 121 |
| 64 |
| 100 |
| 90 |

Value 2

Hier werden je nach Event-Typ verschiedene Werte angezeigt:

- NOTE = Velocity zwischen 0 und 127
- PRGCHANGE = Bank Select zwischen 0 und 127 (nur "PLUS" Instrumente)
- PITCHBEND = keine Anzeige
- AFTERTOUCHE = keine Anzeige
- CONTROLLER = Werte zwischen 0 bis 127

Um das "Value 2" eines Events zu verändern, drücken Sie in der Spalte "Val2" auf das gewünschte Event. Das Feld wird invers. Mit den Pfeiltastern kann nun ein neuer Wert eingegeben werden.

| |
|------|
| Leng |
| |
| 57 |
| |
| 48 |
| |

Length (Länge der Noten)

Die Spalte "Length" zeigt die Länge von Notenwerten. Alle anderen Eventtypen besitzen keine Länge. Die maximale Länge einer Note beträgt "99999". Zur besseren Übersicht nachfolgend ein paar Anhaltspunkte:

16tel Triole => 32; 16tel => 48; 16tel . => 72; 8tel Triole => 64; 8tel Note => 96

Um die Länge einer Note zu verändern, drücken Sie in der Spalte "Leng" auf das gewünschte Event. Das Feld wird invers. Mit den Pfeiltastern kann nun ein neuer Wert eingestellt werden.

| |
|----|
| Tr |
| 2 |
| 2 |
| 2 |
| 2 |
| 2 |

Track (Spur)

In dieser Spalte wird für jedes Event angezeigt, auf welcher Spur es sich befindet. Durch das Verändern der Track-Nummer können Sie Events von einer Spur zur anderen verschieben. Während der Verschiebung hören Sie das Event schon mit dem neuen Klang.

Beim nächsten Öffnen des Event-Editors ist das verschobene Event auf der neuen Spur zu sehen.

Um die Spur eines Events zu verändern, drücken Sie in der Spalte "Tr" auf das gewünschte Event. Das Feld wird invers. Mit den Pfeiltastern kann nun ein neuer Wert eingegeben werden.

Wichtige Hinweise zur Benutzung des Event-Editors!

- A. Mit den Bedientastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" springen Sie von einem Event zum nächsten. So können Sie nacheinander die ganze Liste "durchblättern".
- B. Wird der Event-Editor geöffnet und es befindet sich kein Event in dieser Position, können Sie mit den Bedientastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" zum nächsten vorhandenen Event vor- oder zurückspringen.
- C. Starten Sie, während der Event-Editor geöffnet ist, die Sequenz und stoppen Sie an der gewünschten Stelle. Das Display zeigt die Events an der neuen Position.

7 16 TRACK

D. Drücken Sie den Displaytaster "P: " und stellen mit den Pfeiltastern eine neue Position ein. Das Display zeigt die Events an der neuen Position.



Die Editier-Funktionen

Auf der unteren Display-Hälfte stehen Ihnen die Funktionen für die Bearbeitung der Events zur Verfügung.



Löschen (Delete)

Mit Delete wird ein angewähltes Event gelöscht. Markieren Sie in der Spalte "Position" ein Event und drücken Sie auf dem Display das Feld "Del". Das markierte Event ist gelöscht und wurde in einen Pufferspeicher kopiert. Mit "Insert" kann das Event an einer beliebigen Stelle oder auch einer neuen Spur wieder eingesetzt werden.

Hinweis: Die Funktion "Delete" kann durch das direkte Anwählen von "Ins" wieder rückgängig gemacht werden.



Einfügen (Insert)

Mit "Insert" kann ein Event an einer beliebigen Stelle eingefügt werden. Geben Sie vorher unter "P: " die gewünschte Position ein und drücken Sie auf "Ins".

Welches Event eingefügt wird, entscheidet der Pufferspeicher unter "Change Events". Mit "Del" oder "Copy" können Sie sich ein Event in diesen Pufferspeicher kopieren.



Kopieren (Copy)

Mit "Copy" können Sie ein angewähltes Event in den Pufferspeicher kopieren, um dieses mit "Ins" an einer anderen Position einzusetzen.



Events heraussuchen (Mask Events)

Diese Funktion ist wohl die wichtigste im Bereich des Event-Editors. Hier lassen sich bestimmte Event Typen aus der Sequenz heraussuchen. So können Sie sich z.B. nur eine bestimmte Note ansehen, um diese später zu verändern.

Durch Betätigen des Displaytasters "Mask Events" erscheint eine neues Bild im Display.

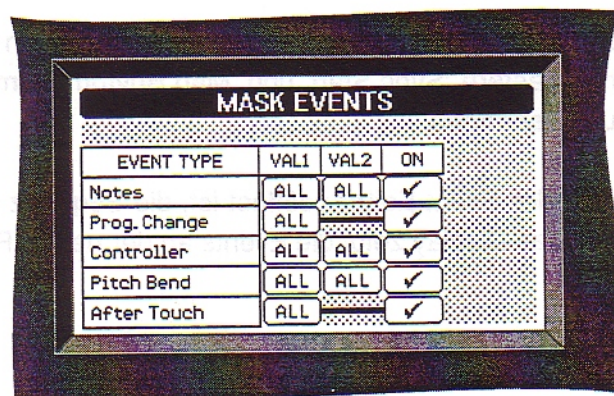


Abb. Mask Events

Folgende Eventtypen können maskiert werden:

| EVENT TYPE | VAL1 | VAL2 | ON |
|------------|------|------|-------------------------------------|
| Notes | E 2 | 110 | <input checked="" type="checkbox"/> |

Noten (Notes)

Unter "Val1" kann ein Notenwert zwischen C-2 und G8 sowie ALL (alle Noten) eingestellt werden. Unter "Val2" läßt sich der Note-On Velocity-Wert (Anschlagsgeschwindigkeit) zwischen 0 und 127 sowie ALL (alle Velocity-Werte) einstellen. In der Zeile "ON" können Sie Noten ganz ausblenden (kein Häkchen).

In unserem Beispiel würde nur noch die Note "E2" mit der Velocity "110" im Event-Editor zu sehen sein.

| EVENT TYPE | VAL1 | VAL2 | ON |
|--------------|------|------|-------------------------------------|
| Prog. Change | 11 | | <input checked="" type="checkbox"/> |

Program Change

Unter "Val1" kann ein bestimmter Program Change Wert zwischen 0 und 127 sowie ALL eingestellt werden. In der Zeile "ON" können Sie PRG-Change Befehle ganz ausblenden (kein Häkchen). "Val2" wird bei "PLUS" Instrumenten zur Anwahl der Banks benutzt.

In unserem Beispiel würde nur noch der Program Change Befehl Nr. 11 im Event-Editor zu sehen sein.

| EVENT TYPE | VAL1 | VAL2 | ON |
|------------|------|------|-------------------------------------|
| Controller | 10 | ALL | <input checked="" type="checkbox"/> |

Controller

Unter "Val1" wird der Controller-Type, der durch eine Zahl zwischen 0 und 127 definiert ist, angezeigt. "Val2" ist der Controller-Wert zwischen 0 und 127. In der Spalte "ON" können die Controller ganz ausgeblendet werden (kein Haken).

Unser Beispiel zeigt, daß alle Werte des Controllers 10 (Panorama) im Event-Editor angezeigt werden.

| EVENT TYPE | VAL1 | VAL2 | ON |
|------------|------|------|-------------------------------------|
| Pitch Bend | 0 | 64 | <input checked="" type="checkbox"/> |

Pitch Bend

Der Pitch Bend besteht aus zwei Werten, die beide die Höhe der Verstimmung definieren. Der erste Wert unter "Val1" beschreibt die Feineinstellung, während der zweite Wert "Val2" die Grobeinstellung definiert. Grundsätzlich sind nur Verstimmungen um +/- zwei Halbtöne möglich; "0", "64" entspricht dabei der normalen Tonhöhe, "0" "0" ist ganz "unten" und "127" "127" dementsprechend ganz "oben". Ein Sonderfall ist, wenn Sie den Pitch Bend Wert mit dem eingebauten Pitch Bend Schieber aufnehmen. Dann sind Verstimmungen von minus einer Oktave möglich, wobei "0", "64" der normalen Tonhöhe und "0", "0" der linken Endstellung des Pitch Bend-Schiebers entsprechen. Verstimmungen nach oben sind auf diese Weise nicht möglich.

In unserem Beispiel werden nur Pitch Bend Befehle angezeigt, die der Mittelstellung "0" "64" entsprechen.

| EVENT TYPE | VAL1 | VAL2 | ON |
|-------------|------|------|-------------------------------------|
| After Touch | ALL | | <input checked="" type="checkbox"/> |

Aftertough

Der Aftertough-Wert ist der Druck, der auf eine Taste ausgeübt wird. Hier gibt es nur den Wert "Val1", der die Druckintensität zwischen 0 und 127 bestimmt.

In unserem Beispiel werden alle Aftertough-Werte im Event-Editor angezeigt.

Sie verlassen das Menue "Mask Events" mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT".

Chng.
Events

Events verändern (Change Events)

Durch Betätigen des Displaytasters "Chng. Events" erscheint ein neues Bild im Display.

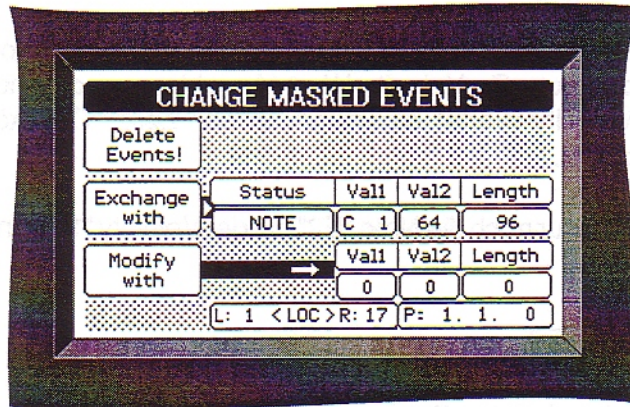


Abb. Change Masked Events

Hier können Sie :

- den Pufferspeicher, der bei "Delete", "Insert" und "Copy" verwendet wurde, editieren
- mehrere Events löschen (Delete Events)
- mehrere Events ersetzen (Exchange Events)
- mehrere Events verändern (Modify)

L: 1 <LOC>R: 17 **ACHTUNG!**

Alle Funktion unter "Change Masked Events" werden nur innerhalb der Locatorgrenzen ausgeführt. Achten Sie auf die Locator-Positionen, bevor Sie eine Funktion ausführen. Um eine Locator-Position zu verändern, drücken Sie einfach auf "L:" oder "R:" im Display und stellen Sie die neue Position mit den Pfeiltastern ein.

Delete
Events!

Events löschen (Delete Events)

Mit "Delete Events" werden alle Events, die im Event-Editor zu sehen sind, gelöscht.

Drücken Sie auf den Displaytaster "Delete Events". Das Display fragt "ARE YOU SURE?". Mit "NO" wird der Vorgang abgebrochen und mit "YES" ausgeführt.

STOP! Das Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden!

Exchange
with

Ersetzen durch (Exchange with)

Mit dieser Funktion können die Events im Event-Editor durch andere ersetzt werden. Das Ersatz-Event ist das Event, das sich im Pufferspeicher befindet. Um nur bestimmte Events zu ersetzen, können Sie diese vorher mit der Funktion "Mask Events" maskieren (siehe dazu Abschnitt "Mask Events").

| Status | Val1 | Val2 | Length |
|--------|------|------|--------|
| NOTE | C 1 | 64 | 96 |

Die vier Felder mit den Überschriften "Status", "Val 1", "Val 2" und "Length" zeigen das Event im Pufferspeicher. Sie können die Werte wie üblich mit den Pfeiltastern ändern.

Drücken Sie auf den Displaytaster "Exchange with". Das Display fragt "ARE YOU SURE?". Mit "NO" wird der Vorgang abgebrochen und mit "YES" ausgeführt.

Beachten Sie, daß sich der "Status" der Events durch einen "Exchange" nicht verändern läßt. So können Pitch Bend Daten nicht in Controller-Daten umgewandelt werden.

Modify with **Verändern mit (Modify with)**

Mit der Funktion "Modify with" können die Werte "Val1", "Val2" und "Length" für die maskierten Events im Event-Editor durch Addition oder Subtraktion verändert werden. Um nur bestimmte Events zu ersetzen, können Sie diese vorher mit der Funktion "Mask Events" maskieren (siehe dazu Abschnitt "Mask Events").

| Val1 | Val2 | Length |
|------|------|--------|
| 0 | 0 | 0 |

Die Felder mit den Überschriften "Val1", "Val2" und "Length" zeigen als Standardeinstellung "0". Sie können nun wie üblich mit den Pfeiltastern Werte zwischen -127 und 127 einstellen.

Drücken Sie auf den Displaytaster "Modify with". Das Display fragt "ARE YOU SURE?". Mit "NO" wird der Vorgang abgebrochen und mit "YES" ausgeführt.

Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" verlassen Sie das Display "Change Masked Events".

Copy/Merge **7.10 Copy/Merge**

Um Spuren zu kopieren, zu löschen oder ganze Abschnitte aus der Sequenz zu "schneiden", um diese dann an einer anderen Bandposition wieder einzusetzen, benutzen Sie die "Copy/Merge" Funktion. Gehen Sie in den Bereich "RECORD TRACKS" und drücken Sie den Bedienfeldtaster "Seq.Harm". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

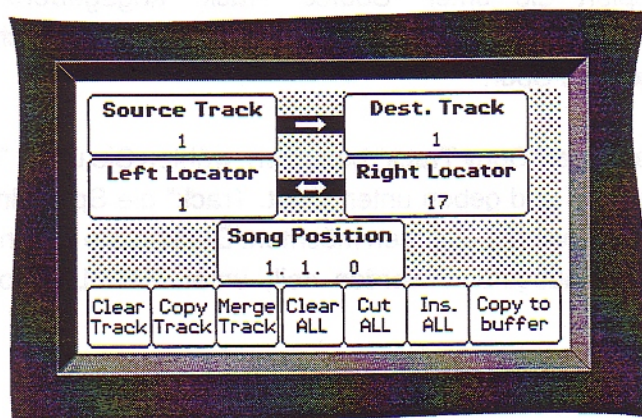


Abb. Masked Copy/Merge

Hinweis: Alle COPY/MERGE Funktionen können mit "UNDO" wieder rückgängig gemacht werden.

7 16 TRACK

Grundsätzlich unterscheiden wir nun zwischen Funktionen, die sich nur auf eine Spur, und Funktionen, die sich auf alle Spuren beziehen. Beginnen wir mit den Funktionen, die sich nur auf eine Spur beziehen.



Spur löschen (Clear Track)

Diese Funktion löscht die unter "Source Track" angegebene Spur zwischen den Locatorgrenzen und kopiert die Daten in einen Zwischenspeicher (Buffer). Dieser Zwischenspeicher ist quasi eine zusätzliche Sequenz mit ebenfalls 16 Spuren, so daß Sie auch mehrere Spuren nacheinander in denselben Zwischenspeicher (Buffer) kopieren können. Bevor Sie den Displaytaster "Clear Track" benutzen, wählen Sie unter "Source Track" die Spur, die Sie löschen möchten und geben den zu löschenden Bereich unter "Left Locator" und "Right Locator" ein. Falls Sie die zu löschenden Events auf einer anderen Spur wiederverwenden möchten, geben Sie diese Spur unter "Dest. Track" ein, dann werden sie auf die entsprechende Spur im Zwischenspeicher kopiert.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Clear Track".

Das Display fragt Sie: "CLEAR TRACK XX TO BUFFER TRACK YY?".

Zu deutsch: "Soll die Spur XX gelöscht und im Zwischenspeicher auf Spur YY gespeichert werden?"

Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" abgebrochen.

Die Spur ist zwischen den Locator-Punkten gelöscht. Die Events befinden sich aber noch im Buffer auf der unter "Dest. Track" angegebenen Spur. An der gelöschten Stelle in der Sequenz befindet sich nun ein "Loch".



Spuren kopieren (Copy Track)

Diese Funktion kopiert die unter "Source Track" angegebene Spur zwischen den Aufnahmepunkten (Locator) "Left" und "Right" in einen Zwischenspeicher (Buffer) auf die unter "Dest. Track" angegebene Spur.

Bevor Sie den Displaytaster "Copy Track" benutzen, wählen Sie unter "Source Track" die Spur, die Sie kopieren möchten und geben unter "Dest. Track" die Spur ein, auf der Sie später die Events mit "Merge Track" wieder einfügen möchten. Denken Sie daran, den Bereich, zwischen denen dieser Vorgang ausgeführt werden soll, unter "Left Locator" und "Right Locator" einzugeben.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Copy Track".

Das Display fragt Sie: "COPY TRACK XX TO BUFFER TRACK YY?".

Zu deutsch: "Soll die Spur XX im Zwischenspeicher auf Spur YY kopiert werden?"

Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" abgebrochen.

Die Events zwischen den Locator-Punkten werden im Zwischenspeicher auf den unter "Dest. Track" angegebenen Spur kopiert.

Achtung! Bei einem erneuten "Copy Track" wird der Zwischenspeicher überschrieben.



Zwischenspeicher (Buffer) einfügen (Merge Track)

Die Spur, die Sie vorher mit "Copy Track" oder "Clear Track" in den Zwischenspeicher kopiert haben, kann mit "Merge Track" an eine beliebige Position wieder eingefügt werden. Die Events aus dem Zwischenspeicher werden hierbei mit den Events, die sich schon auf der Spur befinden, zusammengemischt.

Hinweis: Möchten Sie die Events auf der Spur nicht zusammenmischen, müssen Sie die Spur zwischen den gewünschten Locator-Punkten erst mit "Clear Track" löschen und dann mit "Copy Track" die Events in den Zwischenspeicher kopieren.

Drücken Sie den Displaytaster "Song Position" und stellen Sie mit den Pfeiltastern die Position ein, an der Sie "mergen" möchten.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Merge Track".

Das Display fragt Sie: "MERGE BUFFER TO POS: XX. YY. ZZ?".

Zu deutsch: "Soll der Zwischenspeicher an der Position XX. YY. ZZ zugemischt werden?"

Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" abgebrochen.

Die Events werden zusätzlich zu den schon vorhandenen Events an der Position XX. YY. ZZ eingetragen. Maßgeblich für die Zielspur ist dabei die bei "Clear Track" oder "Copy Track" als "Dest.Track" angegebene Spur.



Alle Spuren löschen (Clear ALL)

Der Befehl "Clear ALL" betrifft alle Spuren. Die eingestellten Spuren unter "Source Track" und "Dest. Track" haben hier keine Bedeutung. Alle Events werden entfernt und es entsteht in der Sequenz eine entsprechende Lücke.

Geben Sie unter "Left Locator" und "Right Locator" den Bereich ein, den Sie löschen möchten.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Clear ALL".

Das Display fragt Sie: "CLEAR ALL TO BUFFER BETWEEN XX AND YY?".

Zu deutsch: "Sollen alle Spuren zwischen den Locator Positionen XX und YY gelöscht, aber eine Sicherheitskopie in den Zwischenspeicher geschrieben werden?"

Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" abgebrochen.

Alle Spuren zwischen den Locator-Punkten werden gelöscht, aber eine Sicherheitskopie des gelöschten Bereiches wird in den Zwischenspeicher geschrieben.

Achtung! Bei einem erneuten "Clear ALL" wird der Zwischenspeicher überschrieben.

Cut
ALL

Alle Spuren herausschneiden (Cut ALL)

Auch der Befehl "Cut ALL" betrifft alle Spuren. Die eingestellten Spuren unter "Source Track" und "Dest. Track" haben hier keine Bedeutung. Im Gegensatz zu "Clear ALL" werden mit "Cut ALL" die Spuren zwischen den Locator-Punkten nicht nur gelöscht, sondern wirklich herausschnitten, d.h. die dahinter liegenden Teile "rutschen" nach.

Geben Sie unter "Left Locator" und "Right Locator" den Bereich ein, den Sie herausschneiden möchten.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Cut ALL".

Das Display fragt Sie: "CUT ALL TO BUFFER BETWEEN XX AND YY?".

Zu deutsch: "Sollen alle Spuren zwischen den Locator Positionen XX und YY herausschnitten aber eine Sicherheitskopie des herausgeschnittenen Bereiches in den Zwischenspeicher geschrieben werden?".

Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" abgebrochen.

Alle Spuren zwischen den Locator-Punkten werden gelöscht, die Events nach dem rechten Locator-Punkt rücken an den linken Locator-Punkt heran und eine Sicherheitskopie des gelöschten Bereiches wird in den Zwischenspeicher geschrieben

Achtung! Bei einem erneuten "Cut ALL" wird der Zwischenspeicher überschrieben.

Clear
ALL

Trackbuffer einfügen (Ins. ALL)

Mit dem Befehl "Ins. ALL" wird der Trackbuffer, der vorher mit "Clear ALL", "Cut ALL" oder "Copy to buffer" gefüllt wurde, an der Song Position wieder eingefügt. Die eingestellten Spuren unter "Source Track" und "Dest. Track" sowie die Locator-Punkte haben hier keine Bedeutung. Sie können somit einen Teil der Sequenz kopieren und mehrmals wieder einfügen, quasi ein Arrangement aus mehreren Strophen und Refrains erstellen.

Geben Sie unter "Song Position" die Stelle ein, an der Sie den Zwischenspeicher einfügen möchten.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Ins. ALL".

Das Display fragt Sie: "INSERT BUFFER TO POS.: XX. YY. ZZ?".

Zu deutsch: "Soll der Zwischenspeicher an der Position XX. YY. ZZ eingefügt werden?".

Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" abgebrochen.

Der Zwischenspeicher wird an der eingegebenen Position eingefügt. Die nachfolgenden Events werden dabei um die Länge des Trackbuffers nach hinten verschoben.

Copy to
buffer**Alle Spuren in den Trackbuffer kopieren (Copy to buffer)**

Der Befehl "Copy to buffer" betrifft alle Spuren. Die eingestellten Spuren unter "Source Track" und "Dest. Track" haben hier keine Bedeutung. Im Gegensatz zu "Clear ALL" und "Cut ALL" werden mit "Copy to buffer" die Spuren zwischen den Locator-Punkten nicht gelöscht oder herausgeschnitten, sondern kopiert.

Geben Sie unter "Left Locator" und "Right Locator" den Bereich ein, den Sie kopieren möchten.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Copy to buffer".

Das Display fragt Sie: "COPY ALL TO BUFFER FROM XX TO YY?".

Zu deutsch: Sollen alle Spuren zwischen den Locator-Punkten XX und YY in den Zwischenspeicher kopiert werden.?"

Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" abgebrochen.

Die Takte zwischen den Locator-Punkten werden in den Zwischenspeicher kopiert.

Hinweis: Bei jedem "Copy to buffer" wird der vorherige Inhalt überschrieben.

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "Copy/Merge".

Hinweis für Instrumente ohne "plus": Denken Sie immer daran, daß Sie jedesmal bevor Sie den Sequence Editor verlassen die Sequenz auf Diskette abspeichern, da Ausschalten des Instrumentes oder auch durch das Laden einer anderen Sequenz bzw. eines anderen Rhythmus die gerade bearbeitete Sequenz gelöscht werden würde!

Clear
Sequence**7.11 Sequenz löschen (Clear Sequence)**

Um eine Sequenz komplett aus dem RAM-Speicher oder bei "PLUS" Instrumenten aus dem IMM zu löschen, benutzen Sie den Befehl "Clear Sequence".

Wählen Sie die zu löschende Sequenz in der Sequenzliste an (nur für "plus").

Betätigen Sie den Displaytaster "Clear Sequence".

Das Display fragt Sie: "SURE TO CLEAR SEQUENCE XXXXXXXXXXXX?".

Zu deutsch: "Soll die Sequenz mit dem Namen XXXXXXXXXXXX gelöscht werden?".

Mit "YES" wird die Sequenz gelöscht, mit "NO" wird die Funktion abgebrochen.

Hinweis für Instrumente ohne "plus": Nachdem Sie eine Sequenz gelöscht haben, vergrößert sich der unter "Mem free" angegebene freie Speicher.

7 16 TRACK

Copy
Sequence

7.12 Sequenz kopieren (Copy Sequence) nur für "plus"

Um eine Sequenz auf einen anderen Speicherplatz im "IMM" zu kopieren, benutzen Sie den Befehl "Copy Sequence".

Wählen Sie die Sequenz im "IMM", die Sie kopieren möchten.

Betätigen Sie den Displaytaster "Copy Sequence".

Wählen Sie einen der 512 Speicherplätze im "IMM", auf den Sie die Sequence kopieren möchten.

Befindet sich auf dem angewählten Speicherplatz bereits eine Sequenz, erscheint eine Displaymeldung: "SURE TO OVERWRITE SEQUENCE XXXXXXXX?"

Zu deutsch: "Soll die Sequenz mit dem Namen XXXXXXXXXX überschrieben werden?".

Mit "YES" wird das Kopieren durchgeführt und mit "NO" oder "ABORT" (ABBRECHEN) abgebrochen.

7.13 Sequenzen mit Texteinblendung im Display erstellen

1. Wählen Sie die Sequenz im "IMM", die Sie mit einem Text versehen möchten, bzw. laden Sie sie in das RAM bei Instrumenten ohne "plus".
2. Drücken Sie den Displaytaster "GLOBAL FUNCTIONS".
3. Drücken Sie den Displaytaster "SONG TEXT". Ein kleiner Haken erscheint.
4. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Sie werden gefragt, ob Sie die Veränderung speichern wollen. Bestätigen Sie dies mit "YES".
5. Kopieren Sie die Sequenz mit dem Befehl "SAVE TO DISK" auf die Harddisk bzw. Diskette.
6. Drücken Sie "UNDO", Sie befinden sich nun wieder im Programm-Menü. Bei Instrumenten ohne "plus" legen Sie bitte die Standard Diskette ein. Nun drücken Sie die Displaytaste "SEPARATE CODE".

Hinweis: Sollte das SEPARATE CODE Menü im Display erscheinen, können Sie den nächsten Punkt überspringen.

7. Wählen Sie mit dem Wheel die Datei "SEPCODE.RSC" und drücken Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Im Display erscheint das Menü "SEPARATE CODE".
8. Drücken Sie den Displaytaster "EDIT SONGTEXT". Nach einigen Sekunden erscheint das Datei-Menü. Bei Instrumenten ohne "plus" legen Sie bitte wieder die erste Disk ein.
9. Wählen Sie mit dem Wheel die gewünschte Sequenz und drücken Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Im Display erscheint der Texteditor.

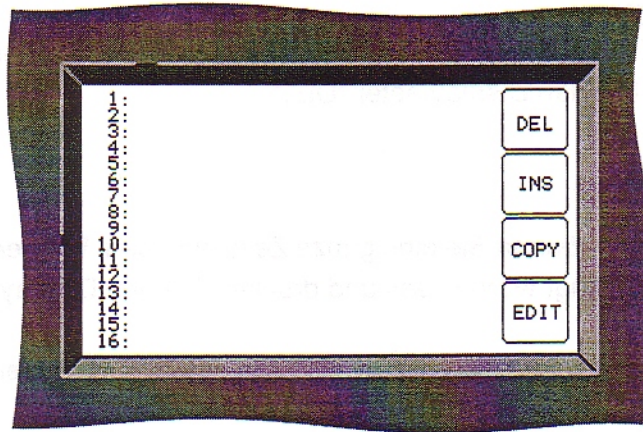


Abb. Texteditor

Im Texteditor können Sie nun zeilenweise den Text für die Sequenz eingeben. Die Zeilen werden später mit einem speziellen Befehl, während der Sequenz weitergeschaltet.

Mit den Pfeiltastern können Sie einzelnen Zeilen anwählen. Ein Text kann aus bis zu 300 Zeilen bestehen.

7.14 Funktionen des Song - Texteditors

EDIT Texteingabe (EDIT)

Wählen Sie mit den Pfeiltastern die Zeile, auf der Sie den Text eingeben möchten, und drücken Sie die Taste "EDIT". Im Display erscheint die Schreibmaschine.

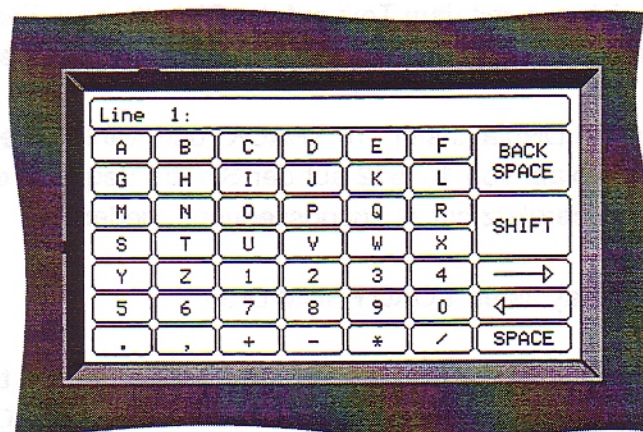


Abb. Schreibmaschine

Geben Sie über die Schreibmaschine den geschwünschten Text ein. Mit "SHIFT" schalten Sie auf Kleinbuchstaben um.

Nachdem Sie den Text eingeben haben, drücken Sie Taste "OK/EXIT". Der eingegebene Text erscheint im Display auf der vorher angewählten Zeile.

7 16 TRACK

DEL

Löschen (DELETE)

Mit dem Befehl "DELETE" können Sie eine ganze Zeile löschen. Wählen Sie die zu löschende Zeile an, und drücken Sie den Displaytaster "DEL".

INS

Einfügen (INSERT)

Mit dem Befehl "INSERT" können Sie eine ganze Zeile einfügen. Wählen Sie die Zeile an, über der eine neue Zeile eingefügt werden soll und drücken Sie den Displaytaster "INS".

Beispiel: Sie möchten zwischen die 10. und 11. Zeile eine neue Zeile einfügen. Gehen Sie mit dem Wheel auf die Zeile 11, und drücken Sie die Taste "INS".

COPY

Kopieren (COPY)

Mit dem Befehl "COPY" können Sie eine Zeile an eine andere Stelle kopieren. Wählen Sie mit den Pfeiltastern die Zeile, die Sie kopieren möchten. Drücken Sie nun die Taste "COPY". Der Displaytaster wechselt zur Einstellung "MOVE". Wählen Sie mit den Pfeiltastern die Zeile an, auf der Sie den Text kopieren möchten und drücken Sie den Taster "MOVE".

10. Sind Sie mit der kompletten Texteingabe fertig, drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Das Display fragt Sie, ob der Text gespeichert werden soll. Wählen Sie die gewünschte Funktion "YES", "NO" oder "ABORT" (ABBRECHEN). Bei "Abort" kehren Sie wieder in den Texteditor zurück, mit "Yes" oder "No" kehren Sie wieder zum SEPARATE CODE Menü zurück.

11. Drücken Sie nun "OK/EXIT" um wieder in das PROGRAM Menü zu wechseln.

Die Sequenz befindet sich nun mit dem Text auf der Diskette bzw. Festplatte, muß aber (bei Instrumenten mit **"plus"**) wieder in den "IMM" bzw in das RAM geladen werden.

12. Drücken Sie dazu den Displaytaster "16 TRACK" und wählen Sie (bei Instrumenten mit **"plus"**) den Speicherplatz von 1 - 512 auf der Sie die Sequenz einladen möchten, ggf. wählen Sie den Speicherplatz der Ausgangssequenz wieder an.

13. Drücken Sie den Displaytaster "LOAD FROM DISK".

14. Wählen Sie mit den Pfeiltastern die gewünschte Sequenz an und bestätigen Sie mit "OK/EXIT". Bestätigen Sie ggf. die Meldung "OVERWRITE SEQUENCE XXXXXXXXXXXX" mit "Yes".

Die Sequenz befindet sich nun mit dem Text im "IMM".

15. Drücken Sie den Displaytaster "RECORD TRACKS".

Als nächstes müssen nun die "STEP LINE" Befehle aufgenommen werden, damit die Zeilen im Display weiterschaltet werden.

16. Drücken Sie den Displaytaster "REC" und den Bedientast "Programm". Im Display erscheinen nun die beiden ersten Textzeilen unter dem Balken in der Mitte.
17. Drücken Sie nun den Taster "START/STOP", um die Aufnahme der "STEP LINES" zu starten.
18. Drücken Sie bei laufender Sequenz immer dann den Taster "Program", wenn eine neue Zeile in der Displaymitte erscheinen soll.
19. Sind Sie am Ende der Sequenz angelangt, stoppen Sie die Aufnahme mit "START/STOP".
20. Um die Aufnahme zu kontrollieren, drücken Sie den Taster "Timp.Ped" um an den Anfang der Sequenz zu gelangen.
21. Drücken Sie den Taster "Program" und starten Sie die Sequenz mit "START/STOP".

Im Display erscheinen nun nacheinander die Textzeilen zur laufenden Sequenz.

22. Die Eingabe ist nun abgeschlossen und Sie können den Sequenzer verlassen

Hinweis: Sind Sie mit der Aufnahme der "STEP LINES" nicht zufrieden, können diese auf dem Mastertrack nacheditiert werden. Möchten die gesamte Aufnahme wiederholen, müssen die "STEP LINES" mit dem Befehl "DELETE ALL STEP EVENTS" (Master Track Edit) vorher gelöscht werden.

23. Bei Instrumenten ohne **"plus"** muß diese Sequenz mit "Save to Disk" wieder auf die Diskette gesichert werden, da sie sonst durch das Laden eines Rhythmus bzw. durch Laden einer anderen Sequenz gelöscht werden würde.

Wenn Sie die Sequenz später abspielen, drücken Sie im Hauptdisplay einfach die Taste "SONG TEXT" und der Text erscheint im Display.

7 16 TRACK

16. Drücken Sie den Controller "STOP" und den Controller "START" im Display gleichzeitig, um die Maschine zu starten. In diesem Fall wird die Maschine mit dem Controller "START" gestartet.
 17. Drücken Sie den Controller "START" und den Controller "STOP" im Display gleichzeitig, um die Maschine zu stoppen. In diesem Fall wird die Maschine mit dem Controller "STOP" gestoppt.
 18. Drücken Sie den Controller "START" und den Controller "STOP" im Display gleichzeitig, um die Maschine zu stoppen. In diesem Fall wird die Maschine mit dem Controller "STOP" gestoppt.
 19. Sind Sie ein Mann mit einem Namen, drücken Sie den Controller "START" im Display, um die Maschine zu starten. In diesem Fall wird die Maschine mit dem Controller "START" gestartet.
 20. Um die Maschine zu stoppen, drücken Sie den Controller "STOP" im Display, um die Maschine zu stoppen. In diesem Fall wird die Maschine mit dem Controller "STOP" gestoppt.
 21. Drücken Sie den Controller "START" im Display, um die Maschine zu starten. In diesem Fall wird die Maschine mit dem Controller "START" gestartet.
 22. Die Maschine ist ein geschlossenes System und Sie können die Maschine nicht steuern. In diesem Fall wird die Maschine mit dem Controller "STOP" gestoppt.
 23. Drücken Sie den Controller "START" im Display, um die Maschine zu starten. In diesem Fall wird die Maschine mit dem Controller "START" gestartet.
- Wenn Sie die Maschine starten, drücken Sie den Controller "START" im Display. Wenn Sie die Maschine stoppen, drücken Sie den Controller "STOP" im Display.

8. TAPE SEQUENCE

Mit dem eingebauten 16-Spur Sequenzer können Sie komplette Aufnahmen machen, ohne daß Sie Spur für Spur einzeln einspielen müssen. Die TAPE-Sequenz ist mit einem Tonband zu vergleichen: Alle gespielten Töne, die Begleitautomatik, Umregistrierungen, Tempowechsel usw. werden hier aufgenommen. Diese Aufnahme kann dann später im 16 TRACK Sequenzer bearbeitet und ergänzt werden. Die Begleitung wird allerdings nicht direkt im Sequenzer aufgenommen; aufgenommen werden lediglich die Steuerkommandos wie START/STOP, FILL1/2, Tempowechsel oder Harmonieänderungen. Diese Daten finden Sie später auf dem Mastertrack wieder. Doch nun der Reihe nach.

8.1 Tape Sequenz aufnehmen

1. Bedienfeldtaster "Program" drücken.
2. Displaytaster "Tape Sequence" drücken. Das Display zeigt nun folgendes Bild:

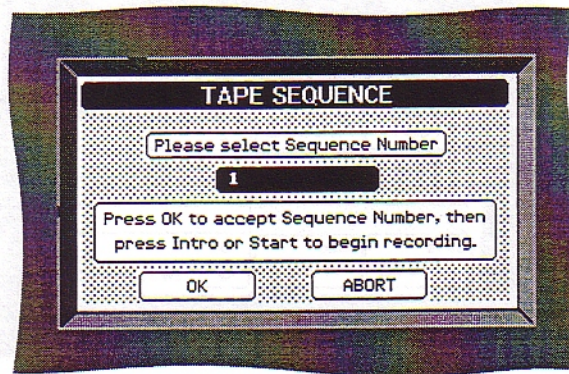


Abb. Tape Sequenz

3. Wählen Sie nun bei "PLUS" Instrumenten mit den Pfeiltastern einen der 512 möglichen Speicherplätze für eine Sequenz. Bei Instrumenten ohne "**plus**" wird direkt in den Arbeitsspeicher aufgenommen.

Hinweis: Achten Sie darauf, daß der Speicherplatz, den Sie auswählen, immer völlig leer ist. Zum Löschen von Sequenzen siehe Kapitel 7.11 "Clear Sequence".

4. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Displaytaster "OK" oder brechen Sie den Vorgang mit "ABORT" ab.
5. Nach "OK" springt das Display in den normalen Spielmodus. Stellen Sie nun die gewünschten Klangfarben, Style, Lautstärken ein, aus, mit denen Sie spielen möchten.
6. Mit "Start/Stop" oder "Intro" können Sie nun mit der Aufnahme beginnen.
7. Am Ende des Musikstückes stoppen Sie die Aufnahme mit "Start/Stop" oder einem "Ending". Ihre Aufnahme wurde auf den unter Punkt 3. ausgewählten Speicherplatz gespeichert. Im nächsten Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Aufnahme kontrollieren können.

Hinweis für Instrumente ohne "**plus**": Denken Sie daran, die Tape Sequenz sofort auf Diskette abzuspeichern!

8 TAPE SEQUENCE

8.2 Tape Sequenz im 16 TRACK aufrufen

Wie schon im vorherigen Abschnitt erklärt, kann die aufgenommene Tape Sequenz im 16 TRACK Sequenzer angehört und weiter bearbeitet werden. Nachdem Sie eine Tape Sequenz aufgenommen haben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Bedienfeldtaster "Program" drücken.
2. Displaytaster "16 Track" drücken.

Hinweis: Wir gehen hier davon aus, daß Sie die Tape Sequenz auf den Speicherplatz Nr. 1 aufgenommen haben, und daß sich sonst keine Sequenzen im Speicher befinden. Ist dies bei Ihnen nicht der Fall, können die nachfolgenden Bilder etwas abweichen. Bei Instrumenten ohne **"plus"** befindet sich die Sequenz automatisch auf Platz 1.

Im Display erscheint folgende Anzeige:

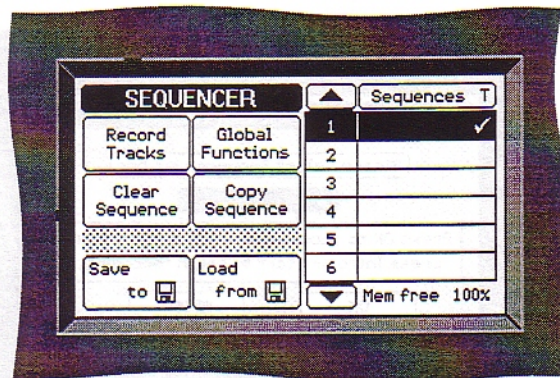


Abb. 16 TRACK mit Tape Sequenz

Im Display erkennen Sie, daß die Aufnahme in der Spalte "T" mit einem Haken gekennzeichnet ist. Dieser Haken zeigt, daß es sich um eine Tape Sequenz handelt.

3. Zum Kontrollhören können Sie Ihre Tape Sequenz mit dem "Start/Stop" Taster starten.

An dieser Stelle haben Sie nun mehrere Möglichkeiten:

- A. Nur für Instrumente ohne "PLUS":** Gefällt Ihnen Ihr "Werk", sollten Sie es an dieser Stelle mit dem Befehl "Save to Disk" direkt auf eine Diskette speichern, da die Sequenzen schnell verlorengehen. Die Bedienung ist Ihnen ja aus dem 16 TRACK Menü schon bekannt; anderenfalls lesen Sie unter Kapitel 7.3 nach.
- B.** Möchten Sie diese Sequenz in eine Style Bank einbinden, beachten Sie bitte das Kapitel 5 "STYLE BÄNKE".
- C.** Möchten Sie die Sequenz weiter bearbeiten, gehen Sie zum nächsten Punkt 8.3 "TAPE SEQUENZEN bearbeiten".

TAPE SEQUENCE 8

8.3 Tape Sequenzen bearbeiten

Die verschiedenen Manualbereiche wurden im 16 TRACK Sequenzer auf unterschiedlichen Spuren aufgenommen.

- Spur 1 = Obermanual
- Spur 2 = Untermanual
- Spur 3 = Baßpedal
- Spur 4 = Untermanual Split
- Spur 5 = Solomanual (Nur Atlantis)

Hinweis: Bei einer Tape Sequenz können im "Untermanual Split" und im "Solomanual" keine Basic Klänge wiedergegeben werden

Das Display unter "Record Tracks" könnte nach einer Tape Sequenz so aussehen:

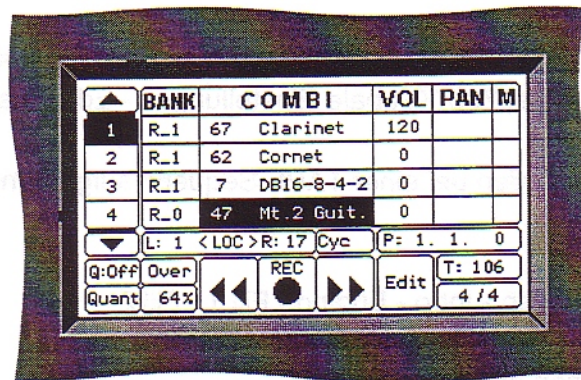


Abb. 16 TRACK Sequenzer

Im Display erkennen Sie den Klang und die Lautstärke für jede aufgenommene Spur. In unserem Beispiel sehen Sie, daß die Lautstärken für Untermanual und UM Split auf Null stehen. Das bedeutet, daß bei der Aufnahme die Lautstärken für Untermanual und UM Split auch auf Null gestanden haben.

Haben Sie während der Aufnahme Klänge gewechselt oder die Lautstärke eines Bereiches verändert, so finden Sie diese Daten als MIDI-Events im Event-Editor wieder.

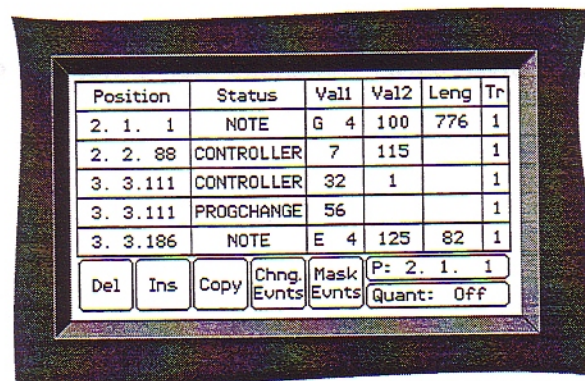
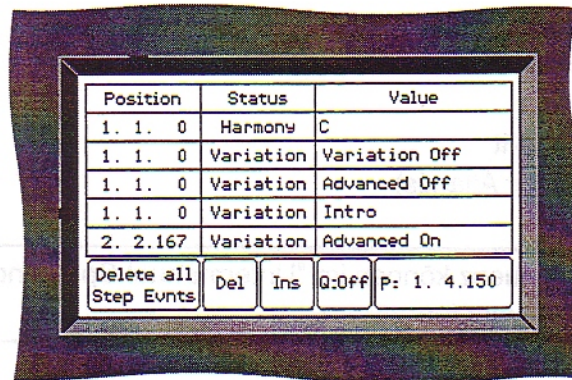


Abb. Beispiel Event-Editor "Tape-Sequenz"

8 TAPE SEQUENCE

8.4 Master Track einer Tape Sequenz bearbeiten

Wie schon erwähnt, werden die Informationen der Begleitung nicht direkt auf die Kanäle des Sequenzers aufgenommen, diese Daten werden auf den Master Track aufgenommen.



| Position | Status | Value |
|----------|-----------|---------------|
| 1. 1. 0 | Harmony | C |
| 1. 1. 0 | Variation | Variation Off |
| 1. 1. 0 | Variation | Advanced Off |
| 1. 1. 0 | Variation | Intro |
| 2. 2.167 | Variation | Advanced On |

Below the table, there are control buttons: "Delete all Step Evnts", "Del", "Ins", "Q:Off", and "P: 1. 4.150".

Abb. Beispiel Master Track "Tape-Sequenz"

Hier können Sie nachträglich auch noch Änderungen vornehmen. Die Bedienung des Master Tracks erfahren Sie im Kapitel 7. 5 "Globale Einstellungen - Edit Master".

Folgende Master-Events werden bei einer TAPE Sequenz aufgenommen:

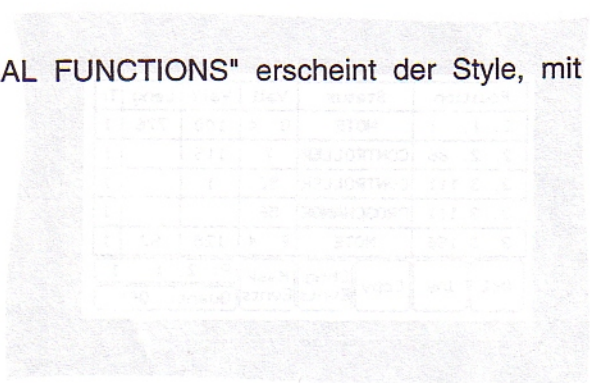
- | STATUS | VALUE |
|-------------|---|
| - VARIATION | = Start - Stop - Intro - Ending - Fill 1 - Fill 2 Advanced on - Advanced off Variation on - Variation off |
| - TEMPO | = Tempoänderungen |
| - STOP | = Die Sequenz wird am Ende des Musikstückes gestoppt |
| - HARMONY | = Anzeige der aufgenommenen Harmonien |
| - SIGNATURE | = Zur Änderung der Taktart (nicht bei Tape Sequenzen) |

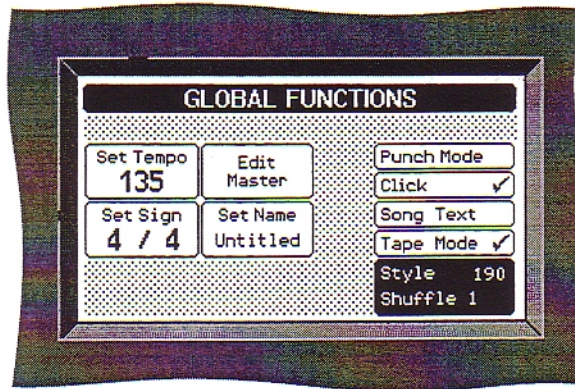
Hinweis: Der Status "STYLE" erscheint nur dann, wenn während der Tape Sequenz ein anderer Style angewählt wird. Der erste Style erscheint unter Global Funktion. Siehe dazu den nächsten Abschnitt.

Style 190
Shuffle 1

Style

Auf der Seite "GLOBAL FUNCTIONS" erscheint der Style, mit dem die Tape Sequenz aufgenommen wurde.





Um den Style nachträglich zu ändern, drücken Sie den Displaytaster und wählen mit den Pfeiltastern einen der 512 bzw. 51 möglichen Styles.

Tape Mode **Tape Mode**

Dort wird angezeigt, ob es sich um eine Tape Sequenz handelt. Den Haken können Sie mit einem Displaydruck an der entsprechenden Stelle ein- oder ausschalten. Wird bei einer Tape Sequenz dieser Haken entfernt, werden beim Abspielen der Sequenz der Style und die Begleitautomatik nicht mehr gestartet.

8.5 Style-Sequenzen STEP BY STEP erstellen

Mit dem Master Track können Sie sich auch Styles-Sequenzen erstellen, in denen Sie die Style-Informationen, Harmoniewechsel, usw. ohne Aufnahme STEP BY STEP erstellen.

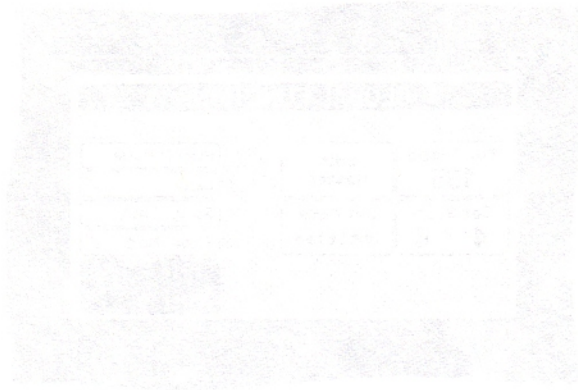
1. Nehmen Sie einen leeren Speicherplatz des Sequenzers.
2. Schalten die Sequenz auf den TAPE MODUS (Haken unter "T" auf dem Speicherplatz).

Diesen Haken können Sie mit einem Displaydruck auf Tape Mode (Global Functions) einschalten.

3. Wählen Sie unter "Global Functions" den "Edit Master" und geben Sie mit "Insert" alle Information per Hand ein.

Wie Sie gelesen haben, bietet Ihnen der TAPE Modus weitere nützliche Spielhilfen. Möchten Sie tiefer in das Gebiet "einsteigen", sollten Sie vorher das Kapitel 7 "16 TRACK" genau durchlesen.

8 TAPE SEQUENCE



Um den Erfolg zu maximieren, ist es wichtig, dass die Teilnehmer die Aufgaben und Rollen im Team verstehen und sich auf diese vorbereiten. Dies ist ein wichtiger Schritt, um die Effektivität des Teams zu steigern.

1. Ziele und Aufgaben

Die Teilnehmer sollten sich über die Ziele und Aufgaben des Teams im Klaren sein. Dies ist ein wichtiger Schritt, um die Effektivität des Teams zu steigern. Die Aufgaben sollten so verteilt werden, dass jeder Teilnehmer seine Stärken einbringen kann.

2. Rollen und Verantwortlichkeiten

Mit dem Material, das Ihnen zur Verfügung steht, können Sie die Rollen und Verantwortlichkeiten der Teammitglieder definieren. Dies ist ein wichtiger Schritt, um die Effektivität des Teams zu steigern.

3. Kommunikation und Zusammenarbeit

Die Teilnehmer sollten sich über die Kommunikationsregeln und die Zusammenarbeit im Team im Klaren sein. Dies ist ein wichtiger Schritt, um die Effektivität des Teams zu steigern.

Dieses Material kann Sie bei der Entwicklung von Rollen und Verantwortlichkeiten unterstützen. Dies ist ein wichtiger Schritt, um die Effektivität des Teams zu steigern.

3. Wählen Sie einen "Führungsausschuss" aus dem Team, um die Aufgaben und Rollen im Team zu koordinieren. Dies ist ein wichtiger Schritt, um die Effektivität des Teams zu steigern.

Wie Sie gesehen haben, ist die Entwicklung von Rollen und Verantwortlichkeiten ein wichtiger Schritt, um die Effektivität des Teams zu steigern. Dies ist ein wichtiger Schritt, um die Effektivität des Teams zu steigern.

9 Styles programmieren

In Ihrem Instrument können Sie eigene Styles (Rhythmen mit Begleitungen) programmieren. Die Programmierung wurde so ausgelegt, daß Sie die gleichen Möglichkeiten zur Programmierung eines Styles besitzen, wie auch unsere WERSI-Musiker bei der Erstellung der ROM-Styles. Darüber hinaus können Sie die Basic Klangfarben der CD-Orgel verwenden. Auf 8 Spuren können Sie Ihren Rhythmus wie in einem Tonstudio einspielen. Änderungen an Lautstärken, Stereo-Panorama oder Hallanteil können auf einfache Weise nachträglich gemacht werden. Im GOLDEN GATE "plus" lassen sich bis zu 512 verschiedene Styles lassen sich gleichzeitig im Instrument verwalten. Bitte beachten Sie das sich ständig erweiternde Angebot an fertigen Styles und fragen Sie Ihren Fachhändler nach solchen Styles.

Auch im GOLDEN GATE ohne "plus" können Sie eigene Rhythmen erstellen, jedoch gilt hier das gleiche, wie auch für Sequenzen: sobald ein anderer Rhythmus oder eine andere Sequenz angewählt wird, oder gar das Instrument ausgeschaltet wird, ist der gerade bearbeitete Rhythmus weg. Sie müssen also auf jeden Fall die Rhythmen immer auf Diskette speichern.

Um den Aufbau eines Styles besser zu verstehen, hier ein wenig Theorie.

| INTRO | MAIN 1/2 | FILL 1/2 | ENDING |
|-------|-----------|-----------|--------|
| | | | |
| MAJOR | MAJOR J7 | MAJOR J7 | MAJOR |
| MINOR | MAJOR 7 | MAJOR 7 | MINOR |
| | SUS 7 | SUS 7 | |
| | DIM | DIM | |
| | MINOR 7 | MINOR 7 | |
| | MINOR 5b7 | Minor 5b7 | |

Tabelle. Harmonieteile

Ein Style besteht aus 6 verschiedenen Harmonieteilen, von uns Harmonieblöcke genannt. Jeder dieser Harmonieblöcke enthält wiederum die folgenden 6 Komponenten:

INTRO - MAIN1/2 - FILL1/2 - ENDING

Diese Teile müssen eingespielt werden, da sonst später Lücken entstehen. Ob Sie allerdings nur einen Harmonieblock oder alle 6 möglichen Harmonieblöcke einspielen, können Sie selbst entscheiden. Da aber alle Harmonieblöcke vorhanden sein müssen, ist es nötig, die fehlenden Harmonieblöcke aus den bestehenden durch Kopieren zu erzeugen (siehe 9.2.6 Rhythmusteile kopieren).

Die gesamte Style-Programmierung ist ab einem gewissen Punkt identisch mit der Sequenzer-Programmierung. Sie sollten sich also mit der Bedienung des Sequenzers auskennen, bevor Sie mit der Style-Programmierung starten.

9 STYLES

Aus den 6 Grundharmonien (Harmonieblöcken) werden alle anderen Harmonien erzeugt. Die folgende Aufstellung zeigt Ihnen, welche Harmonien aus der jeweiligen Grundharmonie erzeugt werden.

| Grundharmonie | erzeugte Harmonien |
|---------------|-----------------------------------|
| MAJOR J7 | C Dur, C6, C5b, C5#, C5bJ7, C5#J7 |
| MAJOR 7 | C 5b7, C5#7 |
| SUS 7 | Csus, CsusJ7 |
| DIM | Cdim7 |
| MINOR 7 | Cm, Cm6, CmJ7 |
| MINOR 5B7 | |

Anwählen der User Style Programmierung

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken
2. Wählen Sie auf dem Display den Punkt "Styles" bzw. "Styles IMM" aus. Im Display erscheint folgendes Bild:

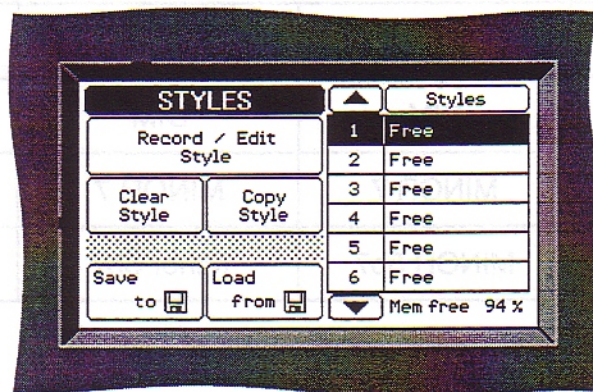


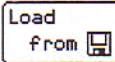
Abb. Style - Hauptmenü

Speicherplatz anwählen (nur für GOLDEN GATE "plus")

Auf der rechten Displayseite können durch Drücken der Pfeiltaster auf dem Bedienfeld oder auf dem Display nacheinander 512 Speicherplätze für Styles ins Display geholt werden. Sind keine Styles geladen, erscheint an jedem Speicherplatz als Name "FREE".

Um einen Speicherplatz anzuwählen, den Sie mit einem Style belegen möchten, drücken Sie einfach mit einem Finger auf einen Speicherplatz 1 bis 512.

Im Golden Gate ohne "plus" wird der gerade aktive Rhythmus in den Arbeitsspeicher geladen bzw. der sich im Arbeitsspeicher befindliche Rhythmus bearbeitet.



9.1 Styles von Diskette oder Festplatte einladen (Load Style)

Um einen Style einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

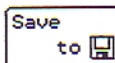
1. Wählen Sie den Speicherplatz an, auf den Sie den Style einladen möchten. (nur **"plus"**)
2. Drücken Sie den Displaytaster "Load from Disk".
Das Display wechselt in das Menü "Load Style-File Select" und zeigt nach ein paar Sekunden, welche Styles sich auf der Diskette oder der Festplatte befinden.
3. Mit den Befehlen "SWAP → HD" oder "SWAP → FPY" können Sie bei Instrumenten mit **"plus"** zwischen Festplatte (HD) oder die Diskette (FPY). "SWAP" wechseln. Um z.B. von Festplatte auf Diskette zu wechseln, wählen Sie mit den Pfeiltastern des Bedienfeldes "SWAP →FPY" (zu deutsch "Wechsele zur Diskette") an und bestätigen mit OK.
4. Wählen Sie mit den Pfeiltastern des Bedienfeldes eine den Style aus und starten Sie den Ladevorgang mit dem Taster "OK/EXIT".

Das Display zeigt während des Ladevorgangs die Meldung "BUSY LOADING...". Nachdem der Style eingeladen wurde, erscheint der Style-Name auf dem vorher angewählten Speicherplatz bzw. bei Instrumenten ohne **"plus"** links oben im Display.

5. Der Style kann nun gespielt werden.

Um einen fertigen Style zu editieren, gehen Sie weiter im Abschnitt "Record Edit Style".

ACHTUNG! Styles der Instrumente PEGASUS, PHON X und PERFORMER, also Instrumente ohne "PLUS", können nicht direkt eingeladen werden. Beachten Sie die Hinweise im Kapitel 18 "UPGRADE AUF PLUS".



9.2 Style auf Diskette oder Festplatte speichern (Save Style)

Um einen Style auf Diskette oder die Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie über das Display einen der 51 bzw. 512 Styles aus.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Save to Disk". Das Display wechselt zur Schreibmaschine, mit der Sie den Namen des Styles noch einmal verändern können.
3. Bestätigen Sie den Namen mit dem Taster "OK/EXIT".
Das Display wechselt in das Menü "SELECT DESTINATION".
4. Wechseln Sie bei Instrumenten mit **"plus"** ggf. mit dem Befehl "SWAP → HD" oder "SWAP → FPY" auf die Festplatte (HD) oder die Diskette (FPY), dazu "SWAP" anwählen und mit "OK" bestätigen.

9 STYLES

5. Wählen Sie nun das Verzeichnis, in das Sie den Style speichern möchten. Sind keine Unterverzeichnisse auf der Diskette oder Festplatte angelegt, wählen Sie das Hauptverzeichnis "ROOT HD" oder "ROOT FPY".

Um den Speichervorgang zu starten, drücken Sie auf dem Display den Taster "here". Mit "UNDO" brechen Sie den Vorgang ab.

Das Display zeigt während des Speichervorgangs die Meldung "BUSY SAVING...".

Hinweis: Wurde noch kein neues Datum nach dem Wiedereinschalten einprogrammiert, erhalten Sie vorher noch die Möglichkeit, das aktuelle Datum einzugeben. So wissen Sie immer wann Sie den Style zuletzt bearbeitet haben.

Nachdem der Style gespeichert wurde, kehrt das Display wieder in das Style-Hauptmenü zurück.

Clear
Style

9. 3 Style löschen (Clear Style)

Um einen Style komplett aus dem Speicher zu löschen, benutzen Sie den Befehl "Clear Style".

Wählen Sie den zu löschenden Style in der Styleliste aus.

Betätigen Sie den Displaytaster "Clear Style".

Das Display fragt Sie: "SURE TO CLEAR STYLE XXXXXXXXXXXX?".

Zu deutsch: "Soll der Rhythmus mit dem Namen XXXXXXXXXXXX gelöscht werden?".

Mit "YES" wird der Style gelöscht und mit "NO" wird die Funktion abgebrochen.

Nachdem Sie einen Style gelöscht haben, vergrößert sich der unter "Mem free" angegebene freie Speicher.

Copy
Style

9. 4 Style kopieren (Copy Style) nur GOLDEN GATE "plus"

Um einen Style auf einen anderen Speicherplatz zu kopieren, benutzen Sie den Befehl "Copy Style".

Auf der rechten Displayseite können nun durch Drücken der Pfeiltaster auf dem Display oder auf dem Bedienfeld nacheinander alle 512 Speicherplätze (d.h. die anderen Styles) angezeigt werden. Um einen Style zu kopieren, drücken Sie einfach auf diesen Style und betätigen Sie den Displaytaster "Copy Style".

Wählen Sie den Speicherplatz, auf den der Style kopiert werden soll; nach der Meldung "BUSY SAVING" erscheint dort der kopierte Style.

Record / Edit
Style

9. 5 Record / Edit Style

In diesem Bereich können Sie Styles ganz neu erstellen oder vorhandene Styles ändern.

Öffnen Sie durch Drücken des Displaytasters "Record / Edit Style" das folgende Menü:

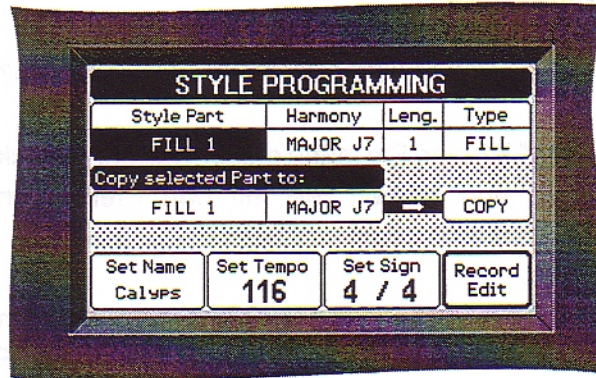


Abb. Record / Edit Style

In der unteren Displayzeile werden drei globale Parameter für den Style eingestellt.

Set Name
FREE

Set Name

Um dem Style einen Namen zu geben, betätigen Sie den Displaytaster "Set Name".

Das Display wechselt zur Schreibmaschine und Sie können einen Namen (maximal 10 Stellen) über das Display eingeben.

Hinweis: Möchten Sie die Displayschreibmaschine nicht benutzen, können Sie die Buchstaben auch mit den Pfeiltastern des Bedienfeldes ändern. Mit den Displaytastern "-->" und "<--" gehen Sie immer einen Buchstaben vor oder zurück.

Bestätigen Sie den neuen Namen mit dem Bedientast "OK/EXIT". Das Display wechselt ins Style Hauptmenü zurück.

Set Tempo
120

Set Tempo

Mit diesem Tempo wird der Style später bei eingeschaltetem Tempomat abgespielt.

Um das Tempomat Tempo zu ändern, stellen Sie einfach mit dem Temporegler das neue Standardtempo ein; beim verlassen des Style Editors wird dieses Tempo als Tempomat Tempo gespeichert.

Set Sign
4 / 4

Taktart (Set Sign)

Hier wird durch einfaches Antasten der Taktwerte die Taktart festgelegt, in der der Style erstellt werden soll. Der Displaytaster "Set Sign" wurde dazu in zwei Bereiche aufgeteilt.

9 STYLES

9.5.1 Style Part/Harmonie anwählen

| |
|----------|
| Harmony |
| MAJOR J7 |

Harmonieteile

Der Style ist in mehrere Harmonieblöcke aufgeteilt. Für Intro und Ending stehen Ihnen die Harmonien DUR und MOLL zur Verfügung. Die Parts Main1, Main2, Fill1 und Fill2 verfügen über die folgenden Harmonien:

MAJOR J7 - MAJOR 7 - SUS 7 - DIM - MINOR 7 - MINOR 5b7

Im Displaybereich "Harmony" können Sie jeden dieser Harmonieblöcke anwählen: Drücken Sie das Displayfeld "Harmony" und wählen Sie mit den Pfeiltastern des Bedienfeldes den Harmonieblock, den Sie aufnehmen oder bearbeiten möchten.

Es müssen alle Harmonieblöcke vorhanden sein. Die fehlenden Harmonieblöcke können aber aus den vorhandenen Harmonieblöcken erzeugt werden (siehe 9.6 Rhythusteile kopieren).

| |
|------------|
| Style Part |
| MAIN 2 |

Rhythusteile (Style Part)

Ein Harmonieblock besteht immer aus 6 verschiedenen Rhythusteilen (Style Parts). Diese Rhythusteile müssen komplett für jeden Harmonieblock eingespielt bzw. kopiert werden, da sonst Lücken entstehen.

| | |
|--------|--|
| INTRO | = Intro |
| MAIN1 | = Hauptteil ohne Variation (LED im Taster Variation aus) |
| MAIN2 | = Hauptteil mit Variation (LED im Taster Variation an) |
| FILL1 | = Fülltaster 1 |
| FILL2 | = Fülltaster 2 |
| ENDING | = Ending |

Drücken Sie das Displayfeld "Style Part" und wählen Sie mit den Pfeiltastern den Rhythussteil, den Sie aufnehmen oder bearbeiten möchten.

| |
|-------|
| Leng. |
| 4 |

Länge der Style Parts

In diesem Displayfeld kann die Anzahl der Takte für jeden Rhythussteil eingestellt werden. Die maximale Länge eines Teils beträgt 32 Takte.

Gleiche Rhythusteile in den Harmonieblöcken haben immer die gleiche Länge. Wird für den MAIN1 im Bereich MAJOR J7 eine Länge von 4 Takten eingestellt, so ist der MAIN1 in allen anderen Harmoniebereichen ebenfalls 4 Takte lang. Verstellen Sie die Länge im MAIN1/MAJOR J7 auf 8 Takte, so werden automatisch alle MAIN1-Teile auf 8 Takte gesetzt.

Drücken Sie das Displayfeld "Leng." und stellen Sie mit den Pfeiltastern die Taktlänge für den unter Style Part eingestellten Rhythussteil ein.

Hinweis: Sie können auch schon aufgenommene Rhythusteile kürzen, indem Sie einfach die Taktlänge reduzieren. Die überflüssigen Events werden automatisch beim Verlassen der Style-Programmierung gelöscht.

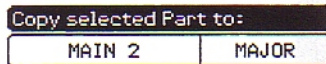
Fill bzw. Break Mode (Type)

Pro Style kann festgelegt werden, ob ein Fill direkt nach dem Tastendruck oder erst auf die nächste "EINS" gestartet wird. Im Bereich "Type" kann zwischen zwei Einstellungen gewählt werden:

- Fill:** Das Fill beginnt sofort (Standardeinstellung)
- Break:** Das Fill beginnt auf der nächsten "EINS" und wird in voller Länge abgespielt. Dieser Mode eignet sich besonders für titelbezogene Styles, bei denen die Fills über mehrere Takte laufen.

Um bei einem Style den Filltype zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie unter "Style Part" das zu ändernde Fill (Fill 1 oder Fill2) an. Das Display zeigt im Bereich "Type" die aktuelle Einstellung an.
2. Drücken Sie auf den Displayschalter "Type" (wird invers), nun können Sie mit den Pfeiltastern zwischen den Typen "Fill" und "Break" wechseln.



9. 6 Rhythmusteile (Style Parts) kopieren

Die schon eingespielten Rhythmusteile können auf andere Bereiche kopiert werden. So brauchen Sie z.B. die Schlagzeugspuren nicht für jeden Harmonieblock neu einzuspielen. Nehmen Sie zuerst die beiden Schlagzeugspuren in einem Harmonieblock auf und kopieren Sie sie dann auf die anderen Blöcke. Danach können Sie die Harmonieteile mit den anderen Spuren erweitern. Beim Kopiervorgang werden alle Spuren inklusive Taktlänge übertragen. Wie Sie die Taktlänge nachträglich wieder ändern können, haben Sie ja bereits im vorangegangenen Abschnitt erfahren.

Wenn ein kompletter Stylepart vorhanden ist, werden die Acc. Spuren beim Kopieren in einen anderen Harmonieblock automatisch auf die neue Harmonie umgebogen. Man kann einen Part auch auf alle Harmonieblöcke auf ein mal kopieren, dafür stellen Sie bei "Copy selected Part to:" den Bereich "Harmony" auf "All".

1. Wählen Sie im oberen Displaybereich den Rhythmusteil aus, den Sie kopieren möchten.
2. Stellen Sie unter "Copy selected part to:" den Ziel Harmonieblock ein.
3. Drücken Sie den Displaytaster **COPY**, um den Kopiervorgang zu starten.

Hinweis: Es sind mit dieser Funktion nur Kopien auf gleiche Styleparts in einen anderen Harmonieblock möglich. Um einen Stylepart in einen anderen umzuwandeln, z.B. Main in ein Fill, müssen Sie den Buffer benutzen.

9 STYLES

Record Edit

9.7 Aufnahmen und Bearbeiten (Editieren)

Unter dem Displaytaster "Record Edit" verbirgt sich die eigentliche Aufnahme und Bearbeitung.

Hinweis: Alle aus dem Sequenzer bekannten Funktionen wie der Event-Editor oder die COPY/MERGE-Funktionen können Sie auch hier anwenden.

1. Wählen Sie, wie im Abschnitt 9.2.5.1 beschrieben, den Rhythmusteil aus, den Sie aufnehmen oder bearbeiten möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Record Edit". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

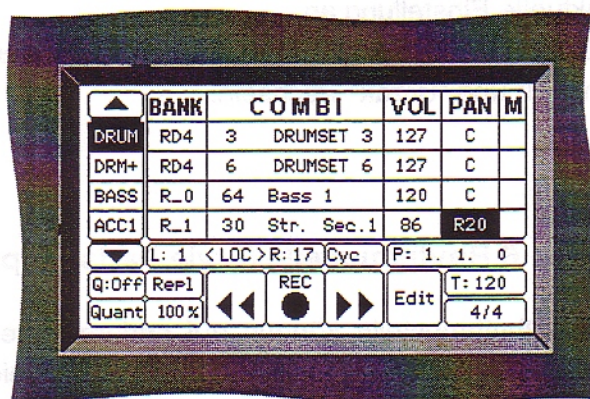


Abb. Styles - Record Edit

Dieses Bild kennen Sie bereits aus dem Kapitel 7 "16TRACK". Der einzige Unterschied besteht in der Bezeichnung der Spuren, sie besteht aus folgenden 8 Spuren:

DRUM Schlagzeugspur

DRM+ Schlagzeugspur Advanced (erklingt nur bei eingeschaltetem "Advanced"-Taster

BASS Bass

ACC1 **ACC2** **ACC3** **ACC4** Begleitspuren ACC1 bis ACC4

ACC+ Begleitspur Advanced (erklingt nur bei eingeschaltetem "Advanced"-Taster

Die Lautstärken dieser Spuren können parallel zu den im Rhythmus eingestellten Werten auch über die Regler ACC1 - ACC3, PED2 und Drum Volume geregelt werden, wobei der Drum Volume Regler die Lautstärke der DRUM und DRM+ Spur, PED2 die BASS Spur, ACC1 die Spuren ACC1+2, ACC2 die Spuren ACC3+4 und ACC3 die Spur ACC+ kontrolliert.

ACHTUNG! Die spurbezogenen Werte wie Bank, Combi, Volume, usw. beziehen sich auf **alle** Rhythmus und Harmonieteile. Sie werden also nur einmal pro Style abgespeichert.

Die Funktion "CYCLE" läßt sich nicht ausschalten.

Der rechte Locator läßt sich nicht über die eingestellte Taktlänge hinaus verschieben.

Auf den Spuren ACC1, ACC3, ACC+ und BASS können auch die Basicsounds der CD Orgel verwendet werden. Um an diese Klangfarben zu gelangen, müssen Sie für die jeweiligen Spuren folgende Bänke einstellen:

BAS für Basic
 CUS für den Custombereich
 MEM für die Memorykarte

Drücken Sie in der jeweiligen Spur auf das Feld "BANK" und wählen Sie mit den Pfeiltastern des Bedienfeldes die richtige Bank an. In Feld "COMBI" können Sie nun mit den Pfeiltastern die verschiedenen Klangfarben durchblättern.

In der Bank BAS wird Ihnen der Name des angewählten Instrumentes dabei direkt angezeigt, bei den Bänken CUS und MEM müssen Sie das angewählte Instrument anhand der Tasternummer ermitteln; siehe dazu auch Kapitel 7.6 "Combis anwählen".

Hinweis: Bei Basic Sounds sind Änderungen in Panorama, Hall Pitchbend, Modulation u.s.w. nicht möglich.

PROGRAM



Sondermodus für Klangflächen

Mit dem Bedienfeldtaster "Program" können Sie die selektierte Spur als "Pad" kennzeichnen. Dies bedeutet, daß auf dieser Spur ein Flächensound (Strings, Orgel,...) gespielt wird. Nun werden auch nach einem Harmonie-Wechsel Töne gespielt, so daß die gewünschte 'Klangfläche' erhalten bleibt.

Mit den Bedienfeldtastern "Syn.Start" und "Man.Rhythm" kommen Sie in das zweite Editor-Fenster. Auch hier gibt es einen Unterschied zum Sequenzer.

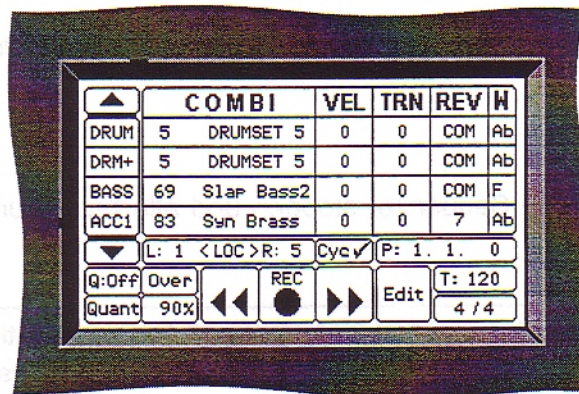


Abb. Styles - Record Edit

Die letzte Spalte beinhaltet hier den Ton, an dem diese Spur umgebrochen, d.h., ab wann die Töne eine Oktave tiefer gespielt werden. Sie können diese Funktion für jede Spur getrennt einstellen.

Mit dieser Funktion können Sie je nach Lage der Harmonie die optimale Oktavlage des Klanges einstellen.

9 STYLES

9. 8 Styles über MIDI aufnehmen

Die Style-Programmierung geschieht zunächst in einem Sequenzerprogramm auf einem Computer (CUBASE/NOTATOR oder ähnliches) oder direkt von einem anderen Keyboard. Wichtigste Sache hier ist die Einhaltung der Styles-Spurenordnung bzw. Midi Channels:

| | | |
|----------------|---|----------------|
| Midi Channel 1 | = | Acc 1 |
| Midi Channel 2 | = | Bass |
| Midi Channel 3 | = | Acc 2 |
| Midi Channel 4 | = | Acc 3 |
| Midi Channel 5 | = | Acc 4 |
| Midi Channel 6 | = | Acc Adv. (+) |
| Midi Channel 7 | = | Drums Adv. (+) |
| Midi Channel 8 | = | Drums |

Styles aufnehmen

1. Schalten Sie im Bereich Master Settings das MIDI Subset ROM 8 "ClockIN ON" ein.
2. Gehen Sie in den Bereich "STYLES IMM".
3. Wählen Sie nun den Style Part aus, den Sie aufnehmen möchten (Main major j7, Fill minor7).
4. Stellen Sie die Länge des Parts unter "LENG." ein.
5. Drücken Sie den Displaytaster "Record Edit".
6. Taste "Record" drücken. **ACHTUNG:** Bei der Aufnahme darf keine Spur angewählt sein.
7. Sequenzer starten.
8. Nach der Aufnahme den Sequenzer stoppen und alle Einstellungen wie Lautstärke oder Klangfarben einstellen.

HINWEIS: Zur Aufnahme wird der MIDI START/STOP Befehl benötigt. Dieser wird bei einigen Sequenzern nur dann gesendet, wenn Sie von Takt 1 starten. Ist dies der Fall, so müssen beim Einspielen die einzelnen Style Parts im Sequenzer auf den Takt 1 kopiert werden. Alle MIDI Befehle wie PRG-Change, Pitch Bend oder Sustainpedal werden mit aufgenommen. Hören Sie z.B. beim Abspielen nicht das eingespielte Instrument, so wurden sicherlich in der Spur noch weitere PRG-Change Befehle mit aufgenommen.

9.9 Tips zur Aufnahme von Styles

- Da die Lautstärkereglер PED 2 und ACC 1 - ACC 3 parallel zu der pro Spur angegebenen Lautstärke ebenfalls die Lautstärke kontrollieren, empfehlen wir beim Editieren diese Regler ganz herauszuziehen.
- Sie können einzelne Spuren in einen anderen Rhythmusteil kopieren, indem Sie die Spur in den Buffer kopieren, den Rhythmus oder Harmonieteil wechseln und die Spur wieder mit "MERGE" einkopieren.
- Klangfarbenwechsel während des laufenden Styles zwischen den Harmonie- oder Rhythmusteilen können im Event-Editor eingegeben werden.
- Auch Controller wie Pitch Bend, Panorama, Volume, Piano Pedal oder Modulation Wheel können mit aufgenommen oder im Event-Editor als MIDI-Daten eingegeben werden.
- Bevor Sie einen neuen Style aufnehmen, sollten Sie sich im klaren darüber sein, wie Ihr neuer Style aussehen soll und welche Harmonieteile Sie benötigen.

9 STYLES

9.0.1 Eigenschaften von Styles

Da die Layout-Engine PD2 mit ADO 1.1-1.1.15 kompatibel ist, kann die PD2 mit der PD2-Engine verwendet werden. Die PD2-Engine ist eine Datenbank, die die PD2-Engine verwendet, um die PD2-Engine zu verwenden.

Sie können einen oder mehrere Style-Objekte in einer einzigen Datei erstellen. Wenn Sie ein Style-Objekt in einer Datei erstellen, dann ist es ein Style-Objekt. Wenn Sie ein Style-Objekt in einer Datei erstellen, dann ist es ein Style-Objekt.

Klangfarbe, Klanghöhe und Klangstärke sind die drei Attribute, die den Klang eines Style-Objekts beschreiben. Diese Attribute sind die Klangfarbe, die Klanghöhe und die Klangstärke.

Aufgabe, wie eine Datei, die einen Style-Objekt enthält, ist es, die Datei zu erstellen. Die Datei ist eine Textdatei, die die Informationen über das Style-Objekt enthält.

Bevor Sie eine Datei erstellen, müssen Sie die Datei erstellen. Die Datei ist eine Textdatei, die die Informationen über das Style-Objekt enthält.

10. DRUMSETS

Im Menü "DRUMSETS" können 6 verschiedene User-Drumsets programmiert werden. So können Sie sich aus den 122 Schlagzeugklangfarben 6 eigene Drumsets erstellen. Jede der 128 Noten zwischen C -2 bis G 8 kann mit einem anderen Schlagzeugklang belegt werden. Zusätzlich stehen zu jedem Klang folgende Parameter zur Verfügung:

- Volume (Lautstärke)
- Panorama (Stereo-Panorama)
- Sample Start (Startverschiebung)
- Detune (Feinstimmung)
- Transpose (Tonhöhe in Halbtonschritten)
- Attack/Hold/Decay (Amplitudenhüllkurve)
- Hallanteil
- Velocity Mapping

Programmieren eines DRUMSETS

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken
2. Wählen Sie auf dem Display die Programmierung "Drumsets" aus. Im Display erscheint folgendes Bild:

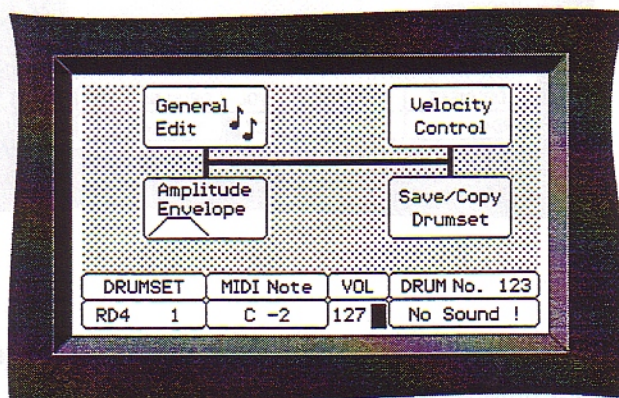


Abb. Drumsets Hauptmenü

Das Bild ist in zwei Bereiche aufgeteilt, wobei der untere Bereich in der gesamten Drum-Programmierung gleich bleibt. Dort erhalten Sie folgende Informationen, die Sie aber nur an dieser Stelle verändern können:

Drumset: Hier wird das zur Zeit bearbeitete Drumset angezeigt. Um das Drumset zu wechseln, drücken Sie auf dieses Displayfeld, das Feld wird dunkel unterlegt. Nun können Sie zwischen den "ROM-DRUMSETS" (RD4) und "USER-DRUMSETS" (UD5) mit den Doppelpfeiltastern umschalten. Die einzelnen Drumsets wählen Sie mit den Einfachpfeiltastern aus. Mit welchen Schlagzeugklangfarben die ROM-DRUMSETS belegt sind, erfahren Sie im Anhang.

MIDI Note: Um einen bestimmten Schlagzeugklang zu ändern, müssen Sie zunächst die entsprechende MIDI Note anwählen. Dazu drücken Sie zunächst auf das Displayfeld MIDI Note, dann können Sie sowohl die Oktavlage durchblättern (Doppelpfeiltaster) als auch die einzelnen Halbtöne (Einfachpfeiltaster) verändern.

Volume: Die zugehörige Lautstärke (Vol) wird auf die gleiche Weise verändert. Zunächst im Display auf die Anzeige der Lautstärke tippen, dann kann mit beiden Pfeiltastern die Lautstärke im Bereich von 0 bis 127 eingestellt werden.

10 DRUMSETS

Drum No.: Im Bereich "DRUM No." erscheint der für diese Note angewählte Schlagzeugklang. Um die Klangfarbe auf der entsprechenden Note zu verändern, müssen Sie zunächst im Display das Feld anwählen, danach können Sie mit den Einfachpfeiltastern die einzelnen Schlagzeuginstrumente numerisch und mit den Doppelpfeiltastern alphabetisch durchblättern.

Die Schlagzeugklangfarben lassen sich aber noch mit vielen anderen Parametern verändern. Folgende Bereiche können über das Display angewählt werden: "General Edit", "Amplitude Envelope", "Velocity Control" und "Save/Copy Drumset".

10.1 General Edit

Betätigen Sie auf dem Display den Taster "General Edit". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

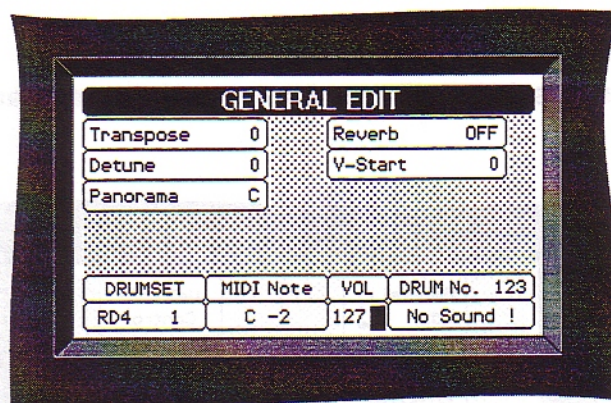


Abb. Drumssets General Edit

Sie können hier 5 verschiedene Funktionen über Displaytasten anwählen und mit den Pfeiltastern verändern. Der untere Displaybereich ist gleichgeblieben, so daß Sie dort zu jeder Zeit die oben erwähnten Einstellungen vornehmen können.

Transpose

Drücken Sie die Display-Taste "Transpose". Mit den Pfeiltastern kann der Schlagzeugklang in Halbtonschritten verändert werden (Einstellbereich ± 36 Halbtöne). Die Transponierung nach oben ist bei manchen Klangfarben auf Werte zwischen +1 und +12 begrenzt.

Detune

Drücken Sie die Display-Taste "Detune" (Verstimmung). Die Standardeinstellung ist "0"; der Wert kann im Bereich von ± 50 Cent eingestellt werden.

Panorama

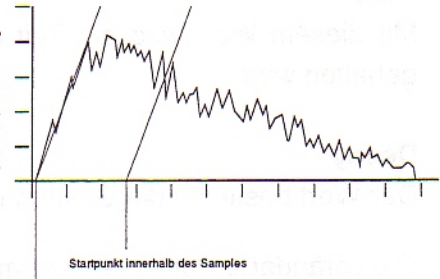
Drücken Sie die Display-Taste "Panorama", und stellen Sie mit den Pfeiltastern einen Wert zwischen L20 - Center - R20 ein. Die Schlagzeugklangfarbe wandert von links nach rechts .

Hallanteil

Drücken Sie die Display-Taste "Reverb". Für jeden Schlagzeugklang kann ein eigener Hallanteil eingestellt werden. Einstellung "OFF" = kein Hall, "1 ... 20" = Hallanteil 1..20, "EFF+" bzw. "EFF-" = der Schlagzeugklang wird auf den Effekt-Kanal eingestellt ("+" = mit, "-" = ohne Direktsignalanteil).

V-Start

Drücken Sie die Display-Taste "V-Start". Hier kann der Tonstart innerhalb des Samples variiert werden. Mit den Pfeiltastern kann ein Bereich zwischen 0 und 127 eingestellt werden. Dieser Wert kann auch von der Anschlagsdynamik verändert werden (siehe Punkt 10.3 Velocity Control).



Mit der OK/EXIT Taste verlassen Sie die "GENERAL EDIT"-Programmierung. Das Display zeigt wieder unsere Ausgangsposition (siehe dazu Drumsets Hauptmenü).

10.2 Amplituden Hüllkurve

Betätigen Sie auf dem Display den Taster "Amplitude Envelope". Das Display zeigt folgendes Bild:

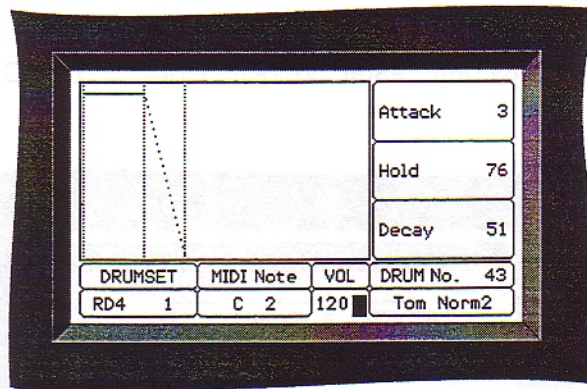


Abb. Drumsets - Amplitude Envelope

Sie können nun 3 verschiedene Funktionen über Displaytasten anwählen und mit den Pfeiltastern verändern. Der untere Displaybereich behält die schon bekannten Funktionen.

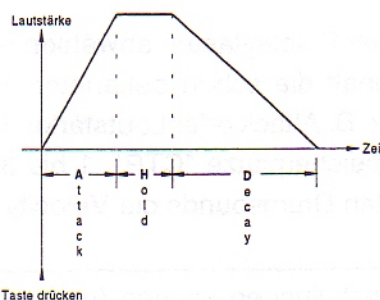


Abb. Amplitudenhüllkurve Schlagzeugklangfarben

Attack

Einschwingen des Tones. In der Einstellung 0 wird der Klang direkt mit der vollen Lautstärke gestartet. Soll der Ton weich einschwingen, wählen Sie einen größeren Wert.

10 DRUMSETS

Hold

Mit diesem Wert wird die Zeit bestimmt, in der der Klang auf gleichbleibender Lautstärke gehalten wird.

Decay

Der Wert bestimmt die Geschwindigkeit, in der die Hüllkurve auf Lautstärke Null abfällt.

Die veränderte Hüllkurve wird im Display graphisch dargestellt.

Hinweis: Die Werte "Attack", "Hold" und "Decay" lassen sich im Controller-Mapping auch durch den MIDI-Controller Velocity verändern (siehe dazu Punkt 10.3 "Velocity Control").

Mit der OK/EXIT Taste verlassen Sie die "Amplitude Envelope"-Programmierung. Das Display wechselt wieder zur Ausgangsposition.

10.3 Velocity Control

Betätigen Sie auf dem Display den Taster "Velocity Control". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

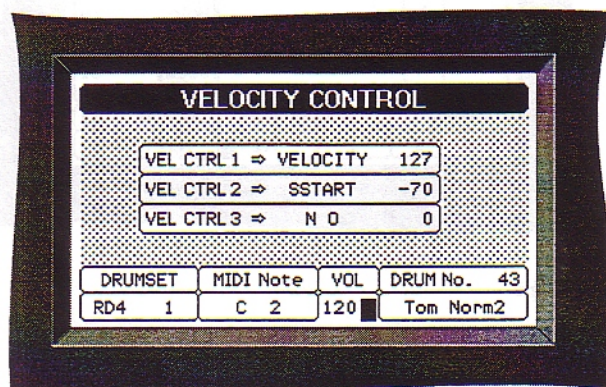


Abb. Drumssets - Velocity Control

Sie können drei Funktionen über Displaytasten anwählen und mit den Pfeiltastern verändern. Der untere Displaybereich behält die schon bekannten Funktionen. Hier können über die Anschlagsdynamik Werte wie z. B. Attack oder Lautstärke der Drumsounds beeinflusst werden. Für die Controller stehen 3 Speicherplätze "CTRL 1 bis 3" pro Schlagzeugklang bereit. Als Standardwert ist bei den meisten Drumsounds die Velocity (Dynamik) eingestellt.

ACHTUNG: Alle Controller-Einstellungen können (und müssen) für jeden Schlagzeugklang separat eingestellt werden.

CTRL1 bis 3

Wählen Sie über die Displaytasten einen der drei Controller. Hier kann das Modulationsziel mit den Pfeiltastern eingestellt werden. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

| | | | |
|------------|----------------------|----------|------------------------------|
| - NO | = keine Funktion | - ATTACK | = Attack Amplitudenhüllkurve |
| - TUNE | = Feinstimmung | - HOLD | = Hold Amplitudenhüllkurve |
| - REVERB | = Hallanteil | - DECAY | = Decay Amplitudenhüllkurve |
| - VELOCITY | = Velocity - Dynamik | - SSTART | = variabler Samplestart |
| - PANNING | = Stereopanorama | | |

Die Werte sind Ihnen ja bereits aus der Combi-Programmierung bekannt. Wird ein Wert von einer Modulationsquelle gesteuert, hat der vorher eingestellte Wert keine Bedeutung mehr. Wird z.B. der Attack mit der Velocity gesteuert, so hat der unter "Amplitude Envelope" eingestellte Attackwert keine Bedeutung mehr.

Es können für jeden Schlagzeugklang bis zu 3 verschiedene Controller eingestellt werden.

Mit der OK/EXIT Taste verlassen Sie die "Velocity Control"-Programmierung. Das Display zeigt wieder unsere Ausgangsposition.

10.4 Drumsets abspeichern

Betätigen Sie auf dem Display den Taster "Save/Copy Drumset". Das Display zeigt folgendes Bild:

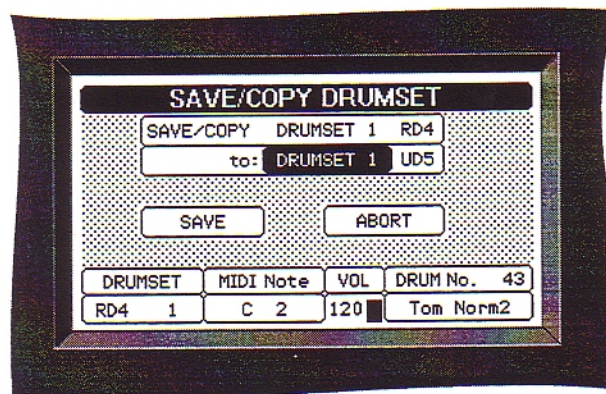


Abb. Drumsets - Save/Copy Drumset

Das gerade angewählte Drumset kann hier gespeichert oder auf einen anderen Speicherplatz kopiert werden. Die erste Displayzeile zeigt Ihnen das im Moment angewählte Drumset mit der aktuellen Bank "RD4" oder "UD5". Mit den Pfeiltastern kann einer der 6 Speicherplätze in der USER Bank "UD5" angewählt werden.

Speichern Sie das Drumset mit der Displaytaste "SAVE", oder brechen Sie den Vorgang mit "ABORT" ab.

Das Display kehrt in die uns schon bekannte Ausgangsstellung zurück.

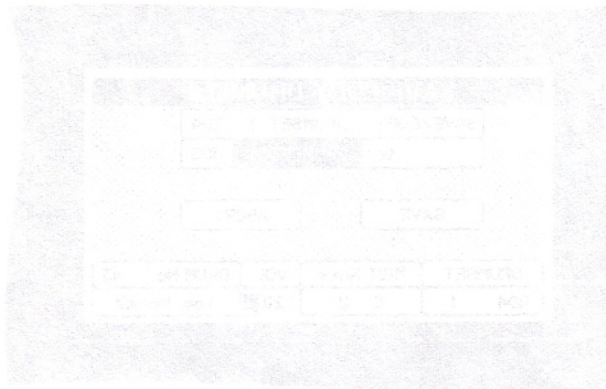
10 DRUMSETS

Verlassen des DRUMSET PROGRAMMING

Mit dem Taster "Program" auf dem Bedienfeld verlassen Sie die gesamte Programmierung Ihres Instrumentes und befinden sich im Spielmodus.

Mit dem Taster "OK/EXIT" gelangen Sie auf die erste Programmierseite, auf der Sie alle Programmierfunktionen abrufen können.

ACHTUNG: Wurde das Drumset geändert und noch nicht abgespeichert, erscheint der Displayhinweis: "SAVE CHANGED DRUMSET?".



11. Diskettenlaufwerk / Festplatte

11.1 Das Disketten-Laufwerk

Über das eingebaute 3,5" Disketten Laufwerk können Sie z.B. selbsterstellte Sequenzen oder Styles auf Diskette sichern. Das Disketten Laufwerk liest sowohl ATARI- wie auch PC-DOS Disketten. Wie Sie mit einer Diskette umgehen und wie Sie Dateien speichern können, erfahren Sie in diesem Kapitel.

ACHTUNG Für Instrumente ohne Festplatte und IMM! Denken Sie daran, die eigenen Sequenzen, Styles usw. so oft wie möglich zu speichern. Bei einem Systemabsturz z.B. bei Netzausfall sind alle Daten verloren.

ATARI und PC-DOS kompatibel

Das Laufwerk kann sowohl Disketten von ATARI-Computern als auch von PC-DOS-Computern lesen. Man unterscheidet dabei generell zwischen zwei Diskettengrößen:

| | | |
|------------|-------------------------|----------------------------|
| Type: | DD Double Density | HD High Density |
| Größe: | 1 Mb 720K formatiert | 2 Mb 1,44 Mb formatiert |
| Anwendung: | ATARI und PC-DOS | nur PC-DOS |

Wie schon erwähnt, können Sie beide Diskettentypen verwenden, um z.B. auf Computern erstellte MIDI-Sequenzen in Ihr Instrument zu übertragen. Wir empfehlen den Gebrauch von HD Disketten, da aufgrund der höheren Speicherkapazität die Diskette nicht so oft gewechselt werden muß bzw. immer noch "ein bißchen Platz" darauf ist.

Was Sie über Disketten wissen sollten

Die 3,5" Disketten sind mit robusten Plastikummüllungen und mit einer Metallabschirmung (zum Schutz der Diskette gegen Verschmutzung und Fingerabdrücke) versehen. Beim Einlegen der Diskette in das Laufwerk schiebt das Laufwerk automatisch die Abschirmung zur Seite, um die Diskette zu lesen.

Bewahren Sie Ihre Disketten immer an einer vor Staub, Feuchtigkeit, Magnetfeldern und extremer Hitze geschützten Stelle auf. Damit Sie die Übersicht behalten und stets wissen, welche Dateien auf welcher Diskette enthalten sind bzw. welche Disketten leer und welche beschrieben sind, sollte Sie Ihre Disketten immer mit einem Diskettenaufkleber versehen.

Die Disketten sind mit einer Schreibe Schutzkerbe versehen. So können Sie schon beschriebene Disketten vor versehentlichem Löschen oder Überschreiben schützen. Eine Diskette ist dann schreibgeschützt, wenn der Schieber des Schreibschutzes offen ist, Sie also durch (bei HD Disketten) beide Löcher der Diskette hindurchsehen können.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

Bevor Sie Dateien auf einer neuen Diskette speichern können, muß die Diskette formatiert werden. Sie wird dadurch für den Gebrauch vorbereitet. Genaue Informationen erhalten Sie im Kapitel "Formatieren".

11.2 Die Harddisk

Die "PLUS" Instrumente sind mit einer 120 MB großen Harddisk ausgerüstet. Die Harddisk ist die Grundlage für den "Interactive Music Manager", kurz "IMM" ausgestattet. Der IMM benötigt für das Abspielen von Styles und Sequenzen einen Teil der Festplatte, die sich dabei wie ein 120 Mb großer, batterie-gepufferter RAM-Speicher verhält. Instrumente ohne "**plus**" verfügen zwar auch über einen solchen Speicher, dieser Speicher ist aber wesentlich kleiner und wird nach dem Ausschalten gelöscht. Styles oder Sequenzen werden vom IMM bei der Anwahl automatisch und vom Benutzer unbemerkt eingeladen und stehen im Bruchteil einer Sekunde zur Verfügung. Alle im IMM befindlichen Styles und Sequenzen können mit einem einfachen Tastendruck auf dem Display angewählt werden. Darüber hinaus können Sie Daten (Dumps, Separate Codes...) direkt auf die Festplatte schreiben; diese Daten stehen aber nicht "interaktiv" zur Verfügung, sondern müssen zum Benutzen erst in das Instrument eingeladen werden.

512 Styles und 512 Sequenzen abspielbereit

Schnellster Zugriff auf 512 (!) Styles und 512 (!) Sequenzen interaktiv, d.h. direkt über das Bedienfeld, wohingegen die Instrumente ohne "IMM" bzw. ohne "**plus**" nur jeweils einen Style bzw. eine Sequenz zum Abspielen in den Arbeitsspeicher laden können. Mit dem IMM entfällt lästiges Suchen und wechseln von. Selbstverständlich können Sie auch Sequenzen im Standard MIDI File - Format auf Festplatte speichern und interaktiv benutzen.

HINWEIS: Die im IMM gespeicherten 512 Styles und 512 Sequenzen sind nicht nicht auf der Festplatte sichtbar. Die Daten werden ausschließlich vom IMM in den Bereichen "STYLES/IMM" und "SEQUENZEN/IMM" verwaltet und können aus Sicherheitsgründen auf der Festplatte "an sich" weder gelöscht noch sonstwie verändert werden.

Den Festplattenbereich, der nicht vom IMM genutzt wird, können Sie als schnellen und flexiblen Massenspeicher für Dumps, Klangfarben und Styles oder Sequenzen benutzen, die Sie momentan nicht im IMM benötigen.

ACHTUNG! Sollten Sie Probleme mit Ihrer Harddisk haben, wenden Sie sich bitte umgehend an unsere HOTLINE unter der Telefonnummer 06747/123149.

Im Lieferumfang befindet sich das Separate Code-Programm "HDISKINI", mit der Sie die Harddisk formatieren und überprüfen können.

11.3 Harddisk/Floppy Menü

1. Um das Harddisk/Floppy-Menü aufzurufen, betätigen Sie zuerst den Taster "Program" auf dem Bedienfeld.
2. Betätigen Sie den Displaytaster Harddisk/Floppy. Das Display zeigt nun folgendes Bild:

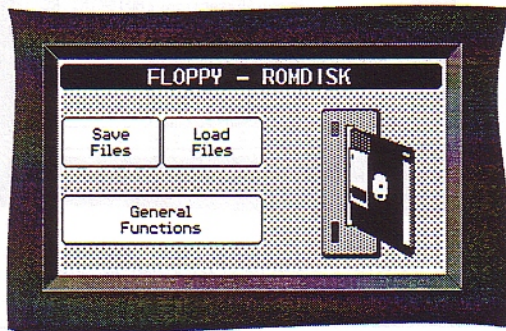


Abb. ohne Festplatte

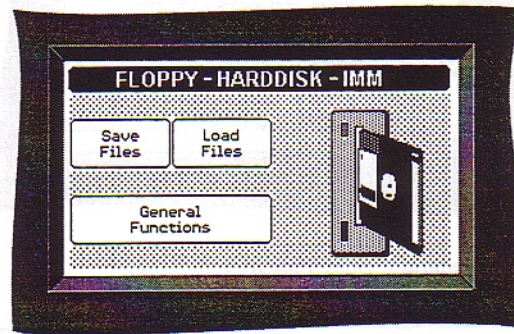


Abb. mit Festplatte (PLUS-Instrumente)

Das Floppy-Menü ist in drei Bereiche aufgeteilt.

- A. **"General (Floppy) Functions"** = Grundlegende Funktionen wie formatieren, löschen, kopieren
- B. **"Save Files"** = Dateien aus dem RAM-Speicher oder dem IMM auf Diskette speichern
- C. **"Load Files"** = Dateien von einer Diskette in den RAM-Speicher oder den IMM laden

Wir beschäftigen uns zuerst mit den Funktionen im Bereich A "General Floppy Functions".

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Disketten formatieren, Dateien löschen oder umbenennen können.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

11.4 General (Floppy) Functions

Betätigen Sie den Displaytaster "General (Floppy) Functions". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

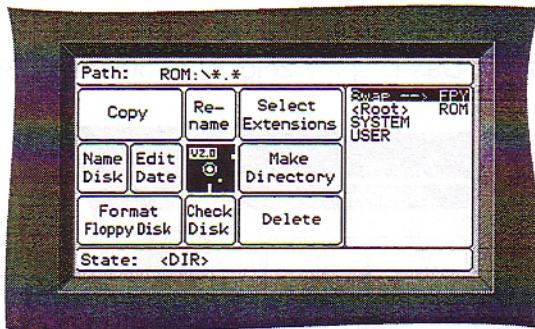


Abb. General Floppy Functions

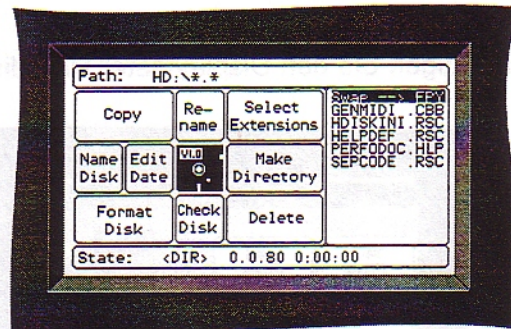


Abb. General Functions (PLUS-Instrumente)

Hinweis: Ist keine Diskette im Laufwerk, erscheint die Fehlermeldung "NO DISK", die Sie auf dem Display mit "OK" bestätigen müssen. Ist die eingelegte Diskette noch nicht formatiert, erscheint die Fehlermeldung "DISK ERROR 26".

Oberste Zeile "Path"

In der obersten Zeile steht das Wort "Path", das soviel bedeutet wie Pfad oder Weg. Hier erscheinen der Diskettenname, das aktuelle Unterverzeichnis, welcher Typ von Dateien im Display angezeigt wird und nicht zuletzt auch der Hinweis, ob Sie gerade das Inhaltsverzeichnis der Festplatte (HD:*.*) bei **"plus"** Instrumenten, Sie sich im RAM bei Instrumenten ohne **"plus"** oder das Inhaltsverzeichnis einer Diskette angezeigt bekommen. Bei Disketten wird anstelle des pauschalen "HD" bzw. "RAM" der Diskettenname angezeigt. Eine mögliche Anzeige wäre also "SWING:*.*". Die Standardeinstellung *.* bedeutet, daß alle Dateien auf der Diskette angezeigt werden.

Jede Datei besitzt eine sogenannte Extension, die automatisch vergeben wird und sich hinter dem (bis zu) 8-stelligen Namen und dem Punkt befindet. Die Extension gibt an, um welche Art von Datei es sich handelt. Folgende Extensions wurden für Ihr Instrument vergeben:

- SEQ = Sequenzen normal
- STY = Styles normal
- NSQ = Sequenzen für **"plus"** Instrumente
- STE = Styles für **"plus"** Instrumente
- DMP = General Dump
- CBB = COMBI Banks
- CMB = einzelne Combis
- DRM = einzelne Drumsets
- MID = allgemeine MIDI Standard Dateien für Sequenzen
- RSC = Separate Code Dateien

DISKETTE / FESTPLATTE 11

Wie Sie sich nur bestimmte Dateien ansehen können, erfahren Sie im Abschnitt "Select Extensions".

Beispiel:

Path: WERSI:*.*

Disketten- gewählte
name Extension

Rechte Displayhälfte (Dateiliste)

Hier werden in einer Liste die Dateien und Verzeichnisse angezeigt, die sich auf der Diskette befinden.

Dateien anwählen

Mit den Pfeiltastern kann eine Datei angewählt werden, um diese z.B. zu löschen.

Verzeichnisse öffnen

Ein Listeneintrag ohne Extension ist ein Verzeichnis. Um in dieses Verzeichnis zu gelangen, gehen Sie mit den Pfeiltastern auf das Verzeichnis und drücken die Taste "OK/EXIT". Das Verzeichnis wird geöffnet, und im Display sind die Dateien zu sehen, die sich in diesem Verzeichnis befinden.

Verzeichnisse verlassen

Wählen Sie mit den Pfeiltastern die beiden Punkte ".." im Display an und drücken Sie den Taster "OK/EXIT".

Beachten Sie, daß je nach gewählter Extension nicht alle Dateien angezeigt werden.

Unterste Displayzeile

In der untersten Displayzeile werden hinter dem Ausdruck "State:" wichtige Informationen über die angewählte Datei angezeigt.

Beispiel:

State: 19.4.1995 12:17:02 4064

Datum Uhrzeit Dateigröße
der Speicherung der Speicherung oder <DIR>

11.4.1 Umschaltung Diskette => Festplatte bei "plus" Instrumenten

In der rechten Displayhälfte werden die Dateien und Verzeichnisse angezeigt. Darüber hinaus erscheint eine Zeile, mit der man zwischen dem Diskettenlaufwerk (Floppy = FPY) und der Festplatte (Harddisk = HD) bei Instrumenten mit "plus" bzw auf das RAM umschalten kann.

ACHTUNG: Die 512 Sequenzen und 512 Styles werden nicht im Directory angezeigt, um ein versehentliches Löschen zu verhindern.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

[Swap --> FPY] Die Liste zeigt momentan die Dateien und Verzeichnisse der Festplatte (HD). Bewegen Sie den Cursor auf das Feld "SWAP --> FPY" (zu deutsch: "Schalte auf die Diskette um") und betätigen Sie den Taster "OK/EXIT". Nach ein paar Sekunden werden die Dateien und Verzeichnisse der Diskette (Floppy = FPY) angezeigt. Die obere Listenanzeige wechselt von "SWAP --> FPY" auf "SWAP --> HD".

[Swap --> HD] **[Swap --> ROM]** Die Liste zeigt momentan die Dateien und Verzeichnisse der Diskette. Bewegen Sie den Cursor auf das Feld "SWAP --> HD" (zu deutsch: "Schalte auf die Festplatte um") bzw. "SWAP --> ROM" (zu deutsch: "Schalte auf den Festspeicher um") und betätigen Sie den Taster "OK/EXIT". Nun werden die Dateien und Verzeichnisse der Festplatte (HD = Harddisk) angezeigt. Die obere Listenanzeige wechselt auf "SWAP --> FPY".

Sie können an der Anzeige "SWAP --> HD" bzw. "SWAP --> ROM" also auch erkennen, daß Ihnen momentan das Inhaltsverzeichnis der Floppy angezeigt wird, Sie sich also "auf der Floppy" befinden (sonst könnten Sie ja auch nicht auf die Festplatte bzw. ROM Disk umschalten). Die Anzeige "SWAP --> FPY" zeigt, daß Sie sich auf der Festplatte befinden.

11.4.2 Dateien kopieren (Copy)

Mit der Funktion "Copy" kann eine Datei innerhalb einer Diskette oder zwischen der Festplatte und der Diskette kopiert werden. Bei Instrumenten ohne Festplatte kann diese Funktion nur benutzt werden, um Dateien innerhalb einer Diskette zu kopieren.

1. Wählen Sie mit den Pfeiltastern die Datei auf der Diskette oder Festplatte, die Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Copy". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

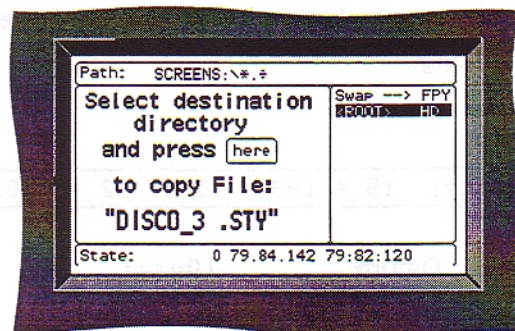


Abb. Select Destination, Beispiel: Instrument mit Festplatte

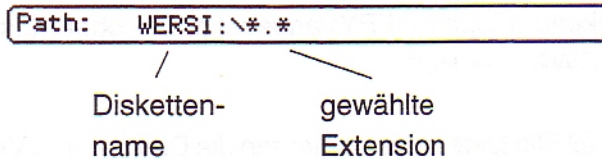
3. Wählen Sie nun, ob Sie die Datei auf der Festplatte (HD) oder einer Diskette (FPY) speichern möchten (nur **"plus"** Instrumente).
4. Wählen Sie nun (wenn erwünscht) mit den Pfeiltastern das gewünschte Unterverzeichnis.
5. Starten Sie den Kopiervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Das Display zeigt "Busy copying..", und wechselt nach dem erfolgreichen Kopieren wieder in das Menü "General Floppy Functions".

DISKETTE / FESTPLATTE 11

Wie Sie sich nur bestimmte Dateien ansehen können, erfahren Sie im Abschnitt "Select Extensions".

Beispiel:



Rechte Displayhälfte (Dateiliste)

Hier werden in einer Liste die Dateien und Verzeichnisse angezeigt, die sich auf der Diskette befinden.

Dateien anwählen

Mit den Pfeiltastern kann eine Datei angewählt werden, um diese z.B. zu löschen.

Verzeichnisse öffnen

Ein Listeneintrag ohne Extension ist eine Verzeichnis. Um in dieses Verzeichnis zu gelangen, gehen Sie mit den Pfeiltastern auf das Verzeichnis und drücken die Taste "OK/EXIT". Das Verzeichnis wird geöffnet, und im Display sind die Dateien zu sehen, die sich in diesem Verzeichnis befinden.

Verzeichnisse verlassen

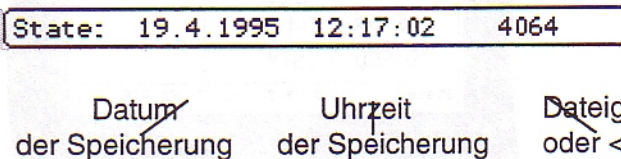
Wählen Sie mit den Pfeiltastern die beiden Punkte ".." im Display an und drücken Sie den Taster "OK/EXIT".

Beachten Sie, daß je nach gewählter Extension nicht alle Dateien angezeigt werden.

Unterste Displayzeile

In der untersten Displayzeile werden hinter dem Ausdruck "State:" wichtige Informationen über die angewählte Datei angezeigt.

Beispiel:



11.4.1 Umschaltung Diskette => Festplatte bei "plus" Instrumenten

In der rechten Displayhälfte werden die Dateien und Verzeichnisse angezeigt. Darüber hinaus erscheint eine Zeile, mit der man zwischen dem Diskettenlaufwerk (Floppy = FPY) und der Festplatte (Harddisk = HD) bei Instrumenten mit "plus" bzw auf das RAM umschalten kann.

ACHTUNG: Die 512 Sequenzen und 512 Styles werden nicht im Directory angezeigt, um ein versehentliches Löschen zu verhindern.

Hinweis: Befindet sich auf der Diskette oder Festplatte im gleichen Verzeichnis schon eine Datei mit dem gleichen Namen, erscheint die Fehlermeldung: **"File "xxxxxxx.xxx" exists! Overwrite?"**

An dieser Stelle können Sie den Kopiervorgang mit:

| | |
|---------|----------------------------|
| "ABORT" | abbrechen |
| "YES" | die Datei überschreiben |
| "NO" | einen neuen Name eingeben. |

11.4.3 Namen einer Datei ändern (Rename)

Mit dem Befehl "Rename" können Sie den Namen einer vorhandenen Datei auf der Diskette oder Festplatte ändern.

1. Wählen Sie mit den Pfeiltastern die Datei, die Sie umbenennen möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Rename", die Schreibmaschine erscheint im Display.
3. Geben Sie nun mit der Schreibmaschine einen neuen Namen ein.

Der kleine Pfeil nach der achten Stelle zeigt Ihnen, daß dort die Extension beginnt. Diese drei Buchstaben sollten nie verändert werden.

4. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt nach erfolgreichem Umbenennen wieder in das Menü "General Floppy Functions" und zeigt in der Dateiliste den neuen Namen an.

11.4.4 Anzeige einzelner Dateitypen (Select Extensions)

Hier wählen Sie, welche Dateitypen (Styles, MIDI-Files, Sequenzen...) in der Dateiliste angezeigt werden. Beachten Sie dazu auch den Abschnitt "Oberste Zeile Path".

1. Drücken Sie den Displaytaster "Select Extensions", die Schreibmaschine erscheint im Display.
2. Geben Sie nun die gewünschte Extension mit drei Buchstaben ein.
3. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT".

Das Display kehrt wieder zum Menü "General Floppy Functions" zurück, und zeigt in der Dateiliste jetzt nur die Dateien mit der gewählten Extension an.

Um wieder alle Dateien anzuzeigen, ändern Sie wie oben beschrieben die Extension auf "*.**".

11 DISKETTE / FESTPLATTE

11.4.5 Diskettennamen eingeben/ändern (Name Disk)

Mit diesem Befehl können Sie Ihrer Diskette einen Namen geben oder einen vorhandenen Namen ändern.

Hinweis: Der Name der Festplatte (bei "**plus**" Instrumenten) kann nicht geändert werden.

1. Wechseln Sie wenn nötig mit "SWAP --> FPY" von der Festplatte zur Diskette .
2. Drücken Sie den Displaytaster "Name Disk", die Schreibmaschine erscheint im Display.
3. Geben Sie nun den gewünschten Namen ein (maximal 11 Buchstaben).
4. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in das Menü "General (Floppy) Functions" und zeigt in der Zeile Path den neuen Namen an.

11.4.6 Internes Datum einstellen (Edit Date)

Mit diesem Befehl stellen Sie die interne Uhr Ihres Instrumentes. Möchten Sie Ihre Dateien immer mit der richtigen Uhrzeit und dem richtigen Datum speichern, müssen Sie nach jedem Einschalten die aktuelle Uhrzeit und das Datum eingeben.

1. Drücken Sie den Displaytaster "Edit Date".
2. Geben Sie nun mit den Doppelpfeiltastern des Bedienfeldes Tag, Monat, Jahr, Stunde, Minute und Sekunde ein. Mit den Einfachpfeiltastern können Sie dabei zwischen den einzelnen Positionen wechseln.
3. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in das Menü "General (Floppy) Functions".

11.4.7 Unterverzeichnis erstellen (Make Directory)

Um eine bessere Übersicht auf der Diskette oder der Fetsplatte zu behalten, empfiehlt es sich mehrer Unterverzeichnisse (Directories) anzulegen, in denen Sie die Dateien speichern. Mit diesem Befehl können Sie Verzeichnisse auf Ihrer Diskette oder der Festplatte erstellen.

1. Wechseln Sie, wenn nötig, von der Festplatte zur Diskette "SWAP --> FPY".
2. Drücken Sie den Displaytaster "Make Directory", die Schreibmaschine erscheint im Display.
3. Geben Sie nun den gewünschten Namen ein (maximal 11 Buchstaben).
4. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in das Menü "General (Floppy) Functions" und zeigt in der Dateiliste das neue Verzeichnis an.

11.4.8 Diskette formatieren (Format Disk)

Bevor Sie auf einer Diskette Daten speichern können, muß die Diskette formatiert werden. Ansonsten ist die Diskette nicht zu gebrauchen, und das Display zeigt "Disk Error 26".

1. Drücken Sie den Displaytaster "Format Disk". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

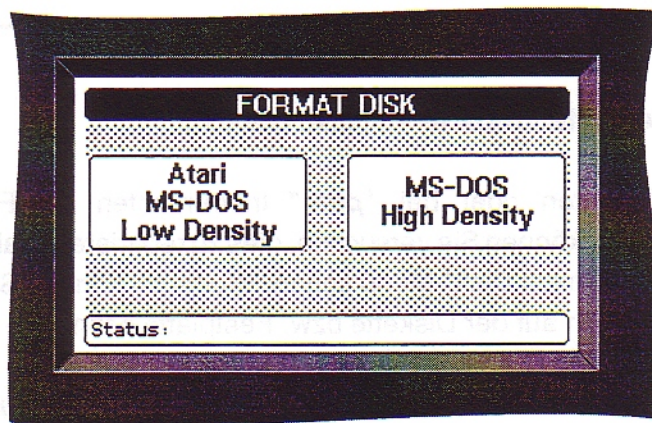


Abb. Format Disk

2. Schieben Sie nun eine noch nicht formatierte Diskette in das Laufwerk. Eine eventuelle Meldung "DISK Error 26" bestätigen Sie mit "OK".
3. Wählen Sie nun auf dem Display die gewünschte Formatierung.

| | |
|----------------------|---------------------------------|
| DD 720 KB Disketten | => Atari - MS-DOS - Low Density |
| HD 1,44 MB Disketten | => MS-DOS - High Density |

3. Im Display werden Sie nun noch einmal gefragt, ob Sie wirklich sicher sind, da bei der Formatierung alle eventuellen Daten auf der Diskette gelöscht werden.
4. Bestätigen Sie die Meldung "Are you sure to erase all Data?" mit "NO", wenn Sie sich nicht sicher sind. Das Display kehrt wieder in das Menü "General Floppy Functions" zurück.

Mit "YES" wird die Formatierung endgültig gestartet. In der unteren Displayzeile wird angezeigt, wieviel Prozent schon formatiert sind.

5. Nach einer erfolgreichen Formatierung erscheint im Display die Meldung "Format complete". Bestätigen Sie auf dem Display mit "OK".
6. Auf dem Display erscheint die Schreibmaschine, um der Diskette einen Namen zu geben. Geben Sie den gewünschten Namen (maximal 11 Stellen) ein.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

7. Drücken Sie zweimal den Taster "OK/EXIT", um wieder in das Menü "General Floppy Functions" zu gelangen.

Die Formatierung ist nun abgeschlossen, und Sie können die Diskette in Ihrem Instrument oder je nach Diskettentyp auch in einem Atari oder MS-DOS Computer verwenden.

Hinweis: Bei Instrumenten ohne "*plus*" empfehlen wir, alle im Instrument benutzten Disketten auch dort zu formatieren, da dadurch ein erheblicher Geschwindigkeitszuwachs beim Lesen von Daten erreicht wird. Wenn Sie also eine Style- oder Sequenzen-Diskette im Handel kaufen, erstellen Sie bitte eine Sicherheitskopie von dieser Diskette auf einer neuen und im Instrument formatierten Diskette.

11.4.9 Disketten überprüfen/reparieren (Disc Doctor)

Sollte eine Ihrer Disketten oder bei "*plus*" Instrumenten die Festplatte einmal eine Fehlermeldung anzeigen, können Sie versuchen, dies zu reparieren. Dabei hilft Ihnen der "DISK DOCTOR", den Sie im "Check Disk"-Menü sehen. Weiterhin können Sie im "DISC DOCTOR" ermitteln, wieviel Platz sich auf der Diskette bzw. Festplatte befindet.

1. Wählen Sie zuerst, ob Sie eine Diskette oder bei "*plus*" Instrumenten die Festplatte überprüfen möchten. Dies geschieht mit den beiden Befehlen "SWAP --> HD" oder "SWAP -- FPY".
2. Drücken Sie den Displaytaster "Check Disk". Das Display zeigt nun folgendes Bild:



Abb. Disc Doctor

3. Wählen Sie einen der Befehle auf dem Display.

Diskette Überprüfen (Check Disk)

Drücken Sie den Displaytaster "Check Disk", um eine Diskette oder die Festplatte zu überprüfen. Im Display erscheint die Meldung "Doc's busy now...".

Ist die Diskette oder die Festplatte in Ordnung, zeigt das Display "Disk OK!". Bestätigen Sie diese Meldung mit "OK". Wird eine Fehlermeldung angezeigt, bestätigen Sie diese und fahren mit "Repair Disk" fort.

Diskette reparieren (Repair Disk)

Drücken Sie den Displaytaster "Repair Disk", um eine Diskette oder die Festplatte zu reparieren. Im Display erscheint die Meldung "Doc's busy now...".

Ist die Diskette oder Festplatte in Ordnung, zeigt das Display "Disk OK!". Bestätigen Sie diese Meldung mit "OK". Wird immer noch eine Fehlermeldung angezeigt, können Sie nur noch versuchen, die Diskette mit speziellen Programmen auf einem MS-DOS oder Atari Computer zu reparieren. Sollten bei der Benutzung der Festplatte, also auch innerhalb des "Interactive Music Managers" beim Laden von Styles oder Sequenzen, Fehler auftreten, setzen Sie sich bitte mit unserer HOTLINE in Verbindung.

Freien Speicherplatz der Diskette/Festplatte anzeigen (Get Disk Freespace)

Um den noch vorhandenen Speicherplatz auf einer Diskette oder der Festplatte zu erfahren, drücken Sie den Displaytaster "Get Disk Freespace".

Nach ein paar Sekunden wird auf dem Display der noch vorhandene Speicherplatz angezeigt: Bestätigen Sie diese Meldung mit "OK".

Mit dem Taster "OK/EXIT" gelangen Sie wieder in das Menü "General Floppy Functions".

11.4.10 Dateien löschen (Delete)

Mit diesem Befehl können Sie Dateien auf Ihrer Diskette oder Festplatte löschen.

1. Wählen Sie zuerst, ob Sie auf der Diskette oder bei **"plus"** Instrumenten der Festplatte eine Datei löschen möchten. Dies geschieht mit den beiden Befehlen "SWAP --> HD" oder "SWAP -- FPY".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern in der Dateiliste die Datei, die Sie löschen möchten.
3. Drücken Sie den Displaytaster "Delete".
4. Das Display zeigt die Sicherheitsabfrage **"Sure to DELETE File "xxxxxxx.xxx"?**

Brechen Sie den Vorgang mit "NO" (nicht löschen) ab oder bestätigen Sie mit "YES" (löschen).

Das Display wechselt wieder in das Menü "General Floppy Functions".

Hinweis: Die 512 Styles und 512 Sequenzen des "interactive Music Managers" können nur in den Bereichen "STYLES" oder "16 TRACK" gelöscht werden.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

Menü "General Floppy Functions" verlassen

Um das Menü "General Floppy Functions" zu verlassen, drücken Sie den Bedienfeldtaster "UNDO".

Das Display wechselt in das Floppy Hauptmenü.

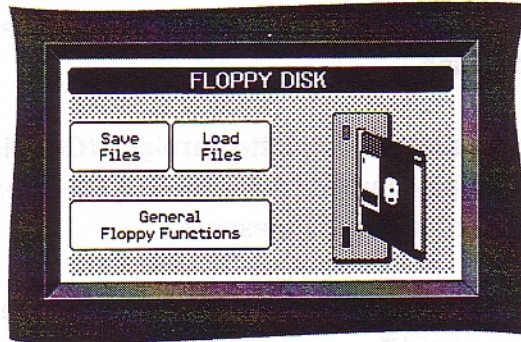


Abb. Floppy Hauptmenü, Beispiel: Instrument ohne "plus"

11.5 Dateien auf Diskette/Festplatte speichern (Save Files)

Betätigen Sie den Displaytaster "Save Files". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

Hinweis: Befinden Sie sich nicht im "Floppy/Harddisk" Hauptmenü, drücken Sie vorher den Bedienfeldtaster "Program" und den Displaytaster "Floppy/Harddisk".

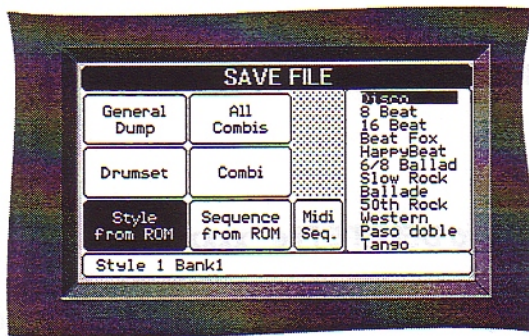


Abb. Save Files

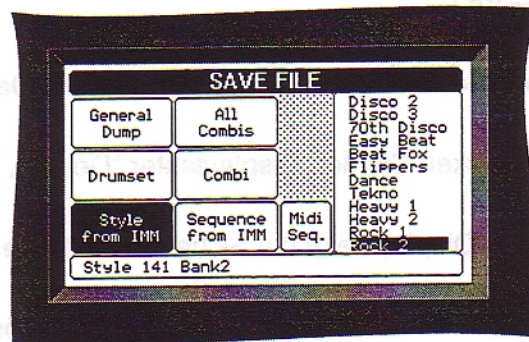


Abb. Save Files bei "PLUS" Instrumenten

Das Display zeigt Ihnen, welche Daten Sie aus Ihrem Instrument auf eine Diskette oder die Festplatte speichern können.

11.5.1 Styles speichern

Um einen der 51 ROM-Styles oder bei **"plus"** Instrumenten einen der 512 Styles des "Interactive Music Managers" auf eine Diskette oder die Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Style from ROM" bzw. "Style from IMM".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern einen der 51 oder 512 möglichen Styles aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display, und Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Style einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menue.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und, wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie hier dazu noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Datei wird nun gespeichert. Das Display kehrt zum "SAVE FILE" Menü zurück.

11.5.2 Sequenzen speichern

Um bei **"plus"** Instrumenten einen der 512 Sequenzen des "Interactive Music Managers" auf eine Diskette oder die Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Sequence from IMM".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern eine der 15 oder 512 möglichen Sequenzen aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display, und Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrer Sequenz einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und, wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Sequenz wird nun auf Diskette oder die Festplatte gespeichert. Das Display kehrt wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

11.5.3 User Drumsets speichern

Um ein "User Drumset" auf Diskette oder Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Drumset".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern eines der 6 möglichen Drumsets aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display, und Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Drumset einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und, wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Das Drumset wird nun auf Diskette oder die Festplatte gespeichert. Das Display kehrt wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

11.5.4 Einzelne Instrumente (User Combis) speichern

Um ein einzelnes "Combi" auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Combi".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern eines der 346 möglichen User Combis aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display, und Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Combi einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.

DISKETTE / FESTPLATTE 11

4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und, wenn gewünscht, ein Verzeichnis. Sind keine Verzeichnisse angelegt, wird die Datei in das "ROOT"-Verzeichnis gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Das Combi wird nun auf Diskette oder die Festplatte gespeichert. Das Display kehrt wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

11.5.5 Komplette User Combi Bank speichern

Um eine der "Combi Banks" mit je 128 Klangfarben auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "All Combis".
2. Wählen Sie über die Displaytasten, welche Combi Bank gespeichert werden soll.
3. Die Schreibmaschine erscheint im Display, und Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, der Combi Bank einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und, wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Datei wird nun auf Diskette oder Festplatte gespeichert. Das Display wechselt wieder zum "SAVE FILE" Menü.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

11.5.6 Komplette Programmierung (Dump) speichern

Folgende Daten werden im Dump gespeichert:

- alle Combis
- alle Drumsets
- alle Setups
- die Master Settings

Um die internen Daten auf Diskette oder Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "General Dump".
2. Die Schreibmaschine erscheint im Display, und Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Dump einen anderen Namen maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und, wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Der "General Dump" wird nun auf Diskette oder der Festplatte gespeichert. Das Display kehrt wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück. Da der Dump recht groß sein kann, dauert das Speichern bei Disketten entsprechend lange.

11.5.7 MIDI Standard Files speichern

Die im Instrument Sequenzer erstellten Sequenzen können auch als MIDI Standard Files auf Diskette gespeichert werden.

1. Drücken Sie die Displaytaste "MIDI Seq.".
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern eine der 512 möglichen Sequenzen aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display, und Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrer Sequenz einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.

5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und, wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Sequenz wird nun als MIDI Standard File auf Diskette gespeichert und das Display kehrt wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

Mit dem Bedienfeldtaster "UNDO" gelangen Sie wieder in das Floppy-Hauptmenü.

11.6 Dateien einladen (Load Files)

Betätigen Sie den Displaytaster "Load Files". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

Hinweis: Befinden Sie sich nicht im "Floppy/Harddisk" Hauptmenü, drücken Sie vorher den Bedienfeldtaster "Program" und den Displaytaster "Floppy/Harddisk"

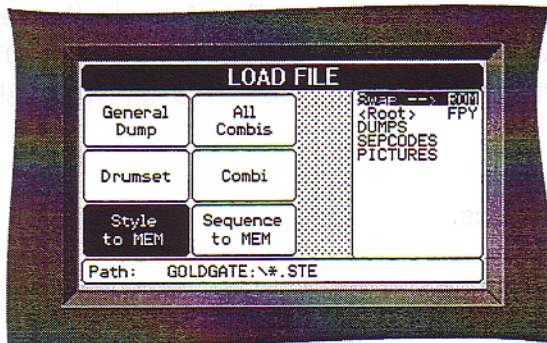


Abb. Load Files

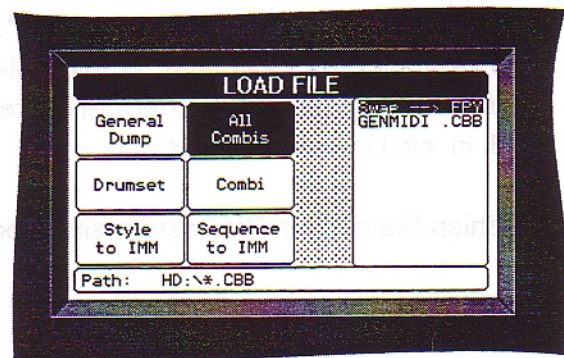


Abb. Load Files bei "PLUS" Instrumenten

Das Display zeigt Ihnen, welche Daten Sie von Diskette oder Festplatte in Ihr Instrument einladen können.

11.6.1 Styles einladen

Um einen Style von Diskette in den RAM-Speicher oder bei **"plus"** Instrumenten in den "Interactive Music Manager" einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Style". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Styles der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP -->FPY" bzw. mit "SWAP -->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern einen Style aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie nun bei **"plus"** Instrumenten mit den Pfeiltastern einen der 512 internen Style Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen.

Das Display zeigt "Busy loading..."

Nach erfolgreichem Laden wechselt das Display wieder zum "LOAD FILE" Menü.

Hinweis: Die Styles, die für die Instrumente PEGASUS Keyboard, PERFORMER und PHON X erstellt wurden, müssen zuerst konvertiert werden. Siehe dazu Kapitel 18 "Styles und Sequenzen konvertieren". Styles lassen sich nicht mehr zurück konvertieren.

11.6.2 Sequenzen einladen

Um eine Sequenz von Diskette in den RAM-Speicher oder bei **"plus"** Instrumenten in den "Interactive Music Manager" einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Sequenz". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Sequenzen der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP -->FPY" bzw. mit "SWAP -->HD" (bei **"plus"** Instrumenten) zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern eine Sequenz aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie bei **"plus"** Instrumenten mit den Pfeiltastern nun einen der 512 internen Sequenz Plätzen aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen.

Das Display zeigt "Busy loading..."

Nach erfolgreichem Laden wechselt das Display wieder zum "LOAD FILE" Menü.

Hinweis: Die Sequenzen, die für die Instrumente PEGASUS Keyboard, PERFORMER und PHON X erstellt wurden, müssen zuerst konvertiert werden. Siehe dazu Kapitel 18 "Styles und Sequenzen konvertieren". Sequenzen lassen sich nicht mehr zurück konvertieren.

11.6.3 User Drumsets einladen

Um ein "User Drumset" von Diskette oder der Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Drumset". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Drumsets der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP -->FPY" bzw. mit "SWAP -->HD" (bei **"plus"** Instrumenten) zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern ein Drumset aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie mit den Pfeiltastern nun einen der 6 internen Drumset-Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen.

Das Display zeigt "Busy loading..."

Nach erfolgreichem Laden wechselt das Display wieder zum "LOAD FILE" Menü.

11.6.4 Einzelnes User Combi einladen

Um ein einzelnes "User Combi" von Diskette oder der Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Combi". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combis der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP -->FPY" bzw. mit "SWAP -->HD" (bei **"plus"** Instrumenten) zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern ein Combi aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie mit den Pfeiltastern nun einen der 346 internen Combi-Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen.

Das Display zeigt "Busy loading..."

Nach erfolgreichem Laden wechselt das Display wieder zum "LOAD FILE" Menü.

11 DISKETTE / FESTPLATTE

11.6.5 Combi Bank einladen

Um eine komplette Combi Bank mit 128 Klangfarben von Diskette oder Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "All Combis". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combi Banks der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP -->FPY" bzw. mit "SWAP -->HD" (bei **"plus"** Instrumenten) zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern eine Combi-Bank aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie auf dem Display, in welche der zwei User Combi-Banks die Datei geladen werden soll. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen.

Das Display zeigt "Busy loading..."

Nach erfolgreichem Laden wechselt das Display wieder zum "LOAD FILE" Menü.

11.6.6 General Dump einladen

Um einen "General Dump" von Diskette oder der Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "General Dump". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Dumps auf der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP -->FPY" bzw. mit "SWAP -->HD" (bei **"plus"** Instrumenten) zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit den Pfeiltastern einen Dump aus.
3. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen.

Das Display zeigt "Busy loading..."

Nach erfolgreichem Laden wechselt das Display wieder zum "LOAD FILE" Menü.

Mit dem Bedienfeldtaster "UNDO" gelangen Sie wieder in das Floppy-Hauptmenü.

Um das Floppy-Menü komplett zu verlassen, drücken Sie "Program" oder so oft "UNDO", bis Sie sich wieder im Spielmode befinden.

12. Load Dump

Um komplette Dumps schnell und ohne große Bedienung in Ihr Instrument einzuladen, wurde der Befehl "Load Dump" zusätzlich zum Floppy-Menü, noch einmal in das Program-Hauptmenü übernommen.

Hinweis: Der "DUMP" beinhaltet die gesamte Programmierung des Instrumentes. Styles und Sequenzen sind wegen des großen Speicherbedarfs nicht im "DUMP" enthalten.

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken. Das Display wechselt in das Program-Hauptmenü.

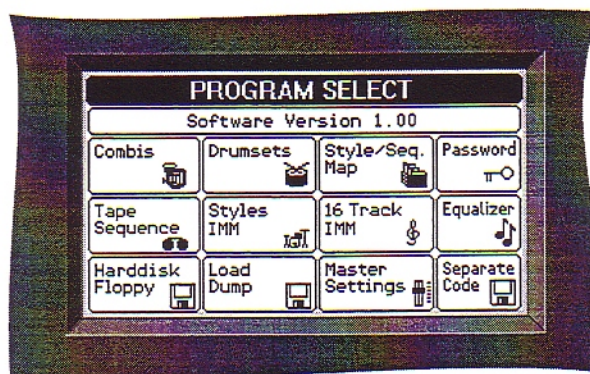


Abb. Display Program-Hauptmenü (Beispiel "PLUS" Instrument)

2. Betätigen Sie den Dispalytaster "Load Dump". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Dumps der Diskette oder der Festplatte.
3. Wechseln Sie zwischen der Diskette ("SWAP --> FPY") oder der Festplatte ("SWAP --> HD" bei **"plus"** Instrumenten), und dann, wenn gewünscht, in ein Unterverzeichnis.

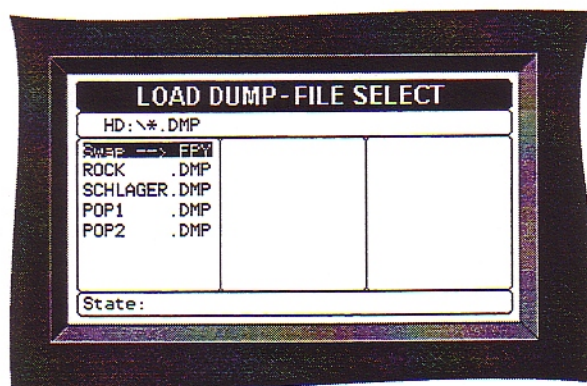


Abb. Display LOAD DUMP-FILE SELECT

4. Wählen Sie mit den Pfeiltastern einen Dump aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Taster "OK/EXIT" drücken. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt danach direkt wieder in den Spielmodus.

Hinweis: Wenn ein Dump geladen wird, gehen alle vorhergehenden Programmierungen verloren. Speichern Sie Ihre Einstellungen im Zweifelsfalle vorher als General Dump ab (siehe 11.5.6).

12 LOAD DUMP

Information über den Inhalt und die Größe der Daten, die in den Datenbanken gespeichert sind, wird in der Tabelle "DBSTAT" im Systemkatalog SYSSTATS gespeichert. Diese Tabelle enthält Informationen über die Größe der Datenbanken, die Anzahl der Datensätze und die Anzahl der Indizes.

Hinweis: Die Tabelle "DBSTAT" wird nur dann aktualisiert, wenn die Datenbanken neu erstellt werden oder wenn die Größe der Datenbanken oder die Anzahl der Datensätze oder Indizes geändert wird.

1. Tabelle "DBSTAT" im Systemkatalog SYSSTATS. Die Tabelle enthält Informationen über die Größe der Datenbanken, die Anzahl der Datensätze und die Anzahl der Indizes.

| NAME | SIZE | RECORDS | INDEXES |
|------|------|---------|---------|
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |

- Bestimmen Sie die Größe der Datenbanken, die Anzahl der Datensätze und die Anzahl der Indizes in der Tabelle "DBSTAT" im Systemkatalog SYSSTATS.
- Verändern Sie die Größe der Datenbanken, die Anzahl der Datensätze und die Anzahl der Indizes in der Tabelle "DBSTAT" im Systemkatalog SYSSTATS.

| NAME | SIZE | RECORDS | INDEXES |
|------|------|---------|---------|
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |

- Warten Sie mit der Ausführung einer Query ab.
- Stellen Sie die Lastvorgang über die Tabelle "OKAY" durch die Query "Query" her, und warten danach, bis die Query beendet ist.

Hinweis: Wenn die Query beendet ist, geben Sie die entsprechenden Programmanweisungen ein, um die Größe der Datenbanken, die Anzahl der Datensätze und die Anzahl der Indizes in der Tabelle "DBSTAT" im Systemkatalog SYSSTATS zu überprüfen.

13. CD-Memorycards im GOLDEN GATE

Es ist möglich, auch die Rhythmen, Sequenzen, Sounds und Total Presets der 'alten' CD-Orgel Memorycards im GOLDEN GATE zu verwenden, allerdings müssen diese bearbeitet werden, damit sie von der neuen Begleitautomatik gespielt bzw. auf Festplatte oder Diskette gespeichert werden können.

Grundsätzlich enthalten Memorycards - unabhängig davon, wie sie formatiert wurden - zwei Arten von Informationen:

1. Rhythmen und Sequenzen
2. Sounds und Totalpresets

Diese zwei Arten müssen unterschiedlich bearbeitet, wir sagen dazu "konvertiert", werden, denn die Rhythmen und Sequenzen müssen für die Begleitautomatik richtiggehend aufbereitet werden, während die Sounds und Totalpresets "nur" abgespeichert werden müssen. Das Aufteilen der Informationen in Rhythmen und Sequenzen bzw. Instrumente wird vom GOLDEN GATE automatisch durchgeführt.

13.1 Konvertieren von CD-Rhythmen und Sequenzen

Eine Memorycard kann bis zu 24 Rhythmen und Sequenzen enthalten. Die Sequenzen können dabei auch über mehrere "Rhythmuster" laufen; dies wird aber automatisch erkannt, so daß nach dem Konvertieren nur eine, aber dann vollständige Sequenz entsteht.

Nach dem Konvertieren werden die Rhythmen und Sequenzen unter Ihrem Namen und ihrer alten Platznummer der Wersimatic auf Diskette bzw. im GOLDEN GATE **"plus"** auch auf die Festplatte gespeichert.

Um dem GOLDEN GATE mitzuteilen, daß Sie nun die Memorycards nicht über MIDI Out nach außen senden, sondern konvertieren wollen, müssen Sie im Bereich Master Settings die Funktion "Convert MIDI Dump" einschalten. Diese Umschaltung brauchen Sie nur einmal, und nicht für jede Memorycard neu zu machen. Wenn Sie allerdings Ihre Memorycards z.B. auf einem Computer speichern möchten, müssen Sie die Funktion "Convert MIDI Dump" wieder ausschalten, da sonst der Inhalt der Memorycard nicht über MIDI gesendet wird.

Gehen Sie zum Einschalten der Konvertierfunktion folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie den Taster "Program" auf dem Bedienfeld.
2. Drücken Sie im Display auf das Feld "Master Settings"
3. Drücken Sie auf das Feld "Convert MIDI Dump" so daß der Haken erscheint (werksseitig ist dieser Haken aktiv).

Das eigentliche Konvertieren der Memorycards geschieht in drei Schritten. In einem ersten Schritt (nur bei **"plus"** Instrumenten) erstellen Sie für jede Memorycard ein Unterverzeichnis, in dem der Inhalt der Memorycard nach dem Konvertieren gespeichert wird, damit Sie später auf der Festplatte nicht die Übersicht verlieren.

13 CD-MEMORYCARDS

Im zweiten Schritt wird die Memorycard konvertiert und bei **"plus"** Instrumenten in das Unterverzeichnis gespeichert. Im dritten und letzten Schritt müssen Sie die nun konvertierten Rhythmen und Sequenzen in das RAM bzw. in den IMM beim GOLDEN GATE **"plus"** einladen, damit Sie die Rhythmen und Sequenzen überhaupt benutzen können.

Zuerst das Anlegen eines Unterverzeichnisses auf Diskette bzw. Festplatte:

1. Drücken Sie des Taster "Program" auf dem Bedienfeld.
2. Drücken Sie im Display auf das Feld "Floppy" bzw "Floppy/Harddisk" beim GOLDEN GATE **"plus"**.
3. Drücken Sie auf das Displayfeld "General Functions"
4. Wenn Sie die konvertierten Daten auf eine Diskette speichern wollen, legen Sie nun eine Diskette ein und wechseln mit dem Befehl "SWAP -> FPY" auf das Floppylaufwerk.
5. Wenn Sie die konvertierten Daten auf die Festplatte speichern wollen (nur im GOLDEN GATE **"plus"**), wechseln Sie ggf. mit "SWAP -> HD" auf die Festplatte.
6. Drücken Sie nun im Display auf das Feld "Make Directory". Sie werden nun aufgefordert, über die Schreibmaschine den Namen des neuen Unterverzeichnisses einzugeben. Das Unterverzeichnissollte dabei zweckmäßigerweise wie die konvertierte Memorycard heißen, wobei der Name höchstens acht Buchstaben lang sein darf.
7. Bestätigen Sie den Namen mit OK/EXIT.
8. Um noch weitere Unterverzeichnisse zu erstellen, beginnen Sie wieder bei Punkt 6, ansonsten drücken Sie den Taster "Program", um die Programmierung zu beenden.

Gehen Sie zum eigentlichen Konvertieren der Memorycard folgendermaßen vor:

1. Schieben Sie die betreffende Memorykarte in das Instrument.
2. Drücken Sie den Taster "Enter" auf dem Orgel-Bedienfeld und wählen Sie den Punkt "MIDI Dump" an.
3. Bestätigen Sie die Meldung "Output Dump" mit "Enter".
4. Wählen Sie mit nun den Punkt "MemCard Total" an, und starten Sie die Übertragung der Memorycard an das GOLDEN GATE mit dem Taster "Enter".

13 CD-MEMORYCARDS

13.1.1 Einsatz der konvertierten Rhythmen und Sequenzen im GOLDEN GATE "plus":

Um die nun neu erstellten Rhythmen und Sequenzen im GOLDEN GATE "plus" benutzen zu können, laden Sie sie zunächst in den IMM - siehe dazu die Kapitel 7.2 "Sequenzen einladen" bzw. "9.1 Styles einladen". Danach müssen Sie die Rhythmen oder Sequenzen noch auf die Style/Sequence Maps verteilen, wie dies geht, können Sie in Kapitel 4.2 "Style/Sequence Map belegen" nachlesen.

In der Regel wird es nötig sein, die Lautstärken der einzelnen Rhythmusspuren bzw. der einzelnen Schlagzeuginstrumente an die GOLDEN GATE Instrumente anzupassen; also die Rhythmen nachzubearbeiten. Benutzen Sie dazu den Style Editor, dessen wichtigste Funktionen werden in Kapitel 9.7 beschrieben.

Je mehr Mühe Sie in das Nachbearbeiten der Rhythmen investieren, um so besser werden sie im Vergleich zur 'alten' CD-Orgel klingen.

13.1.2 Einsatz der konvertierten Rhythmen und Sequenzen im GOLDEN GATE ohne "plus":

Hier ist das Abspielen von konvertierten Rhythmen und Sequenzen etwas einfacher, da jede Memcard auf eine andere Diskette konvertiert wurde. Sie stecken also einfach die Diskette mit den konvertierten Rhythmen oder Sequenzen in das Diskettenlaufwerk und drücken im Display auf den Taster "Floppy". Nach einiger Zeit werden Ihnen im Display die konvertierten Rhythmen und Sequenzen im gewohnten Raster (drei mal neun Felder) angezeigt. Um z.B. einen Rhythmus zu benutzen, drücken Sie einfach auf das Feld mit dem Rhythmusnamen. Es erscheint die Anzeige "Busy loading", und nach einigen Sekunden - Sequenzen benötigen etwas länger - steht Ihnen der Rhythmus zur Verfügung.

Darüber hinaus gilt das selbe wie bereits oben gesagt: Je mehr Mühe Sie in das Nachbearbeiten der Rhythmen investieren, um so besser werden sie im Vergleich zur 'alten' CD-Orgel klingen.

13.2 Abspeichern von CD-Memcard Sounds und Total Presets

In der 'alten' CD-Orgel ließen sich Sounds, damals Voices genannt, und Totalpresets von drei Stellen aus abrufen: 1. Basic, 2. Custom und 3. Memcard. Im neuen GOLDEN GATE lassen sich, genau wie die neuen User Combibänke U_2, U_3 und UGG, auch die Custom Voices und Custom Presets in Form eines "General Dumps" abspeichern.

Um also die Custom Voices bzw. die Custom Presets einer Memorycard auf Diskette oder Festplatte zu speichern, müssen diese zuerst von der Memory Card in den Customspeicher kopiert werden, lesen Sie dazu bitte die CD-Orgel Bedienungsanleitung.

Wenn Sie die in Frage kommenden Sounds und Totalpresets in den Custom Speicher der CD_Orgel geladen haben, müssen Sie dem GOLDEN GATE noch mitteilen, daß Sie zusätzlich zum GOLDEN GATE General Dump auch den Speicherinhalt der CD-Orgel auf Diskette bzw. Festplatte speichern wollen. Dazu ist folgende Bedienfolge notwendig:

1. Taster "Program" auf dem GOLDEN GATE Bedienfeld drücken.
2. Im Display auf das Feld "Master Settings" drücken.
3. Im nun erschienenen Bild im dem Feld "Load/Save MIDI Dump" den Haken einschalten (Antippen).

Beim Speichern eines GOLDEN GATE General Dumps (siehe Kapitel 11.5.6 "Komplette Programmierung (Dump) speichern") wird nun automatisch der Speicherinhalt der CD-Orgel angefordert; die Orgel zeigt dies durch die Meldung "MIDI Transfer BUSY" an. Wenn der Speicherinhalt komplett gelesen wurde, wird alles komplett auf Diskette oder Festplatte (beim GOLDEN GATE **"plus"**) gespeichert.

Beim Einlesen eines GOLDEN GATE General Dumps wird, wenn der General Dump den Speicherinhalt der CD-Orgel enthält und wenn die Funktion "Loda/Save MIDI Dump" eingeschaltet (Haken an) ist, auch wieder der gesamte Speicherinhalt sowohl des GOLDEN GATES als auch der CD-Orgel zurückgeladen.

Hinweis: Der Custom Speicher der CD-Orgel wird nur dann mit dem General Dump zurückgeladen, wenn der Dump auch diesen Custom Speicherinhalt enthält, **und** wenn die Funktion "Load MIDI Dump" eingeschaltet ist.

13.3 Sequenzen von externen Sequenzern (Tape-Master, Computer)

Da die CD-Orgel nun einige Soundbänke zusätzlich erhalten hat, hat sich die Bankbelegung ein wenig geändert. Grundsätzlich ist diese Bankbelegung im Betrieb durch MIDI In anders, als wenn Sequenzen als Standard MIDI Files importiert werden.

Bei Ansteuerung durch einen externen Sequenzer ist die Bankbelegung gegenüber der CD-Orgel ohne GOLDEN GATE gleichgeblieben, d.h. eine Sequenz, die vor dem Umbau auf einem externen Sequenzer aufgenommen wurde, läßt sich jetzt immer noch problemlos durch diesen externen Sequenzer via MIDI abspielen.

Durch den Einbau des Diskettenlaufwerkes bzw. der Festplatten (beim GOLDEN GATE **"plus"**) bietet es sich aber an, solche Sequenzen nun über den internen Sequenzer abzuspielen; dazu sind aber einige Änderungen an der Sequenz nötig.

Bevor Sie die Sequenz in Ihrem externen Sequenzer als Standard MIDI File auf Diskette speichern, müssen Sie die Reihenfolge der Spuren ändern. Im alten Sequenzer wurden die Sequenzerspur 1 - 7 für die Manuale des Instrumentes benutzt, deshalb sind dort erstellte Sequenzen meistens erst ab Spur 8 belegt. Der neue Sequenzer kann aber nur auf den Spuren 1 - 7 auch Basic Sounds abspielen, so daß Sie nun die Spuren 8 - 14 auf die Spuren 1 - 7 umlegen müssen, was folgendermaßen aussehen könnte :

| | | | | | |
|---------|----|--------|---------|----|--------|
| Spur 8 | -> | Spur 1 | Spur 12 | -> | Spur 5 |
| Spur 9 | -> | Spur 2 | Spur 13 | -> | Spur 6 |
| Spur 10 | -> | Spur 3 | Spur 14 | -> | Spur 7 |
| Spur 11 | -> | Spur 4 | | | |

13 CD-MEMORYCARDS

Die im alten Sequenzer zusätzlich vorhandene Schlagzeugspur, also quasi Spur 17, sollten Sie auf Spur 16 legen.

Wenn Sie die Reihenfolge der Spuren umgestellt haben, exportieren Sie die Sequenz als Standard MIDI File auf Diskette, und laden Sie sie wieder in das RAM bzw. den IMM (beim GOLDEN GATE "plus") ein.

Nun müssen Sie noch die Bankverteilung ändern. Da im GOLDEN GATE Sequenzen, die für den Pegasus oder den Performer erstellt wurden ohne Nachbearbeitung laufen sollen, ist dort die Bankbelegung genau wie im Pegasus oder im Performer, aber nicht wie in der CD-Orgel. Um die Bankbelegung anzupassen, müssen Sie nach dem Einladen der Sequenz in den 16-Track für die 16 Spuren die korrekte Bank einstellen, da ja noch die Bankbelegung der CD-Orgel eingestellt ist.

Gehen Sie dazu in den 16-Track, wählen die entsprechende Sequenz an und gehen dann in den Sequenz Editor. Für jede Spur wird Ihnen nun eine Bank angezeigt, die Sie wie folgt ändern müssen:

| | | |
|----------------------|----|------------------------|
| Bank 0 (MIDI) | -> | Bank 7 (MIDI Bank) |
| Bank 1 (Basic) | -> | Bank 8 (Basic Sounds) |
| Bank 2 (Custom) | -> | Bank 9 (Custom Sounds) |
| Bank 3 (Memcard) | -> | Bank 10 (Memory Card) |
| Bank 4 (Lifestyle 1) | -> | Bank 11 (GG Rom 1) |
| Bank 5 (Lifestyle 2) | -> | Bank 12 (GG Rom 2) |

Die auf diese Weise geänderte Sequenz wird im GOLDEN GATE genau so klingen, wie in der 'alten' CD-Orgel; allerdings kann es erforderlich sein, die Lautstärken der einzelnen Spuren noch einmal abzugleichen, da die Hallprogramme des GOLDEN GATE sich von denen des LIVESTYLE unterscheiden.

Hinweis: Sie können im GOLDEN GATE maximal sieben Spuren des Sequenzers mit Basic Sounds belegen; die Anzahl der 'Lifestyle Sounds' ist nicht begrenzt.

14.PASSWORT SCHUTZ

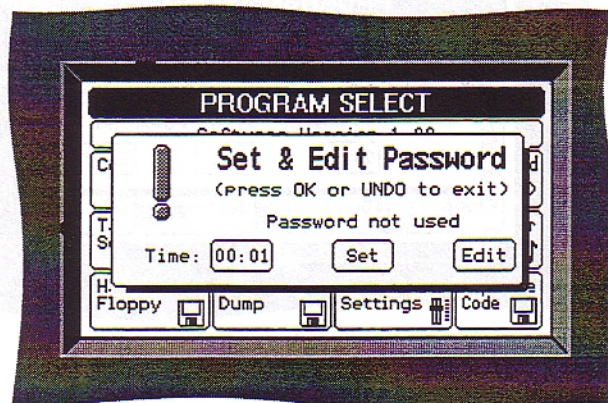
Mit dem eingebauten Passwort können Sie Ihr Instrument vor unbefugten Zugriffen schützen. Ist ein Passwort eingegeben, ist der komplette Zugriff auf die Taste "PROGRAM" solange gesperrt, bis das richtige Passwort eingegeben wurde.

Hinweis: Sollten Sie Ihr eigenes Passwort einmal vergessen, wird das Passwort automatisch nach einer einstellbaren Zeit abgeschaltet. Unter der Funktion "TIME" wird diese Zeit eingestellt.

Beispiel: Sie haben Ihr Passwort vergessen und drücken auf den Taster "PROGRAM". Das Display wechselt zur Eingabe des Passwortes. Warten Sie nun die Zeit ab, die Sie unter "TIME" eingestellt haben. Das Display wechselt dann in den Program-Mode. Denken Sie daran, daß Sie sich direkt Ihr Passwort anschauen, Sie können aber auch ein neues Passwort eingeben.

Um ein Passwort einzugeben, gehen Sie bitte wie folgt vor:

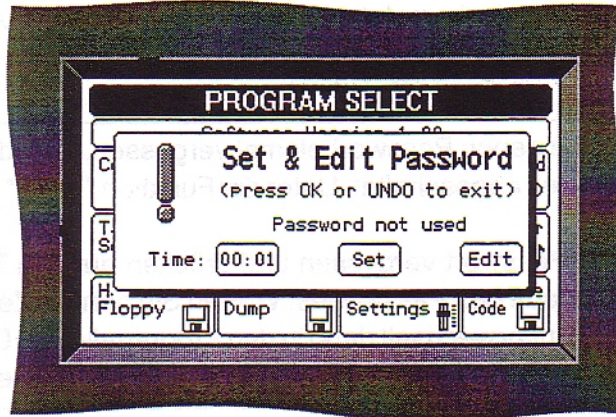
1. Taste "PROGRAM" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Displaytaste "PASSWORD" drücken. Es erscheint folgende Displayanzeige:



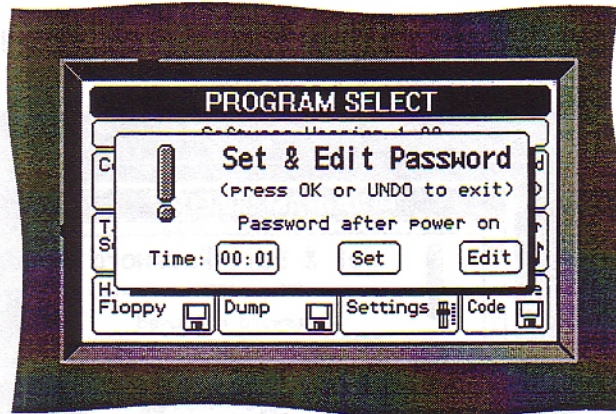
3. Drücken Sie die Displaytaste "EDIT". Hier kann nun ein Passwort mit einer Länge von bis zu 10 Zeichen eingegeben werden.
4. Drücken Sie die Taste "TIME". Mit dieser Eingabe geben Sie die Zeit ein, wie lange das Passwort aktiv sein soll (siehe Hinweis oben).
 - Stellen Sie nun mit den Doppelpfeiltastern auf dem Bedienfeld die Stunden und Minuten ein.
 - Mit den (einfach) Pfeiltastern können Sie Zwischen Stunden und Minuten wechseln.
 - Mit "OK/EXIT" wird die eingegebene Zeit bestätigt.
5. Durch mehrfaches Drücken auf die Displaytaste "SET" können Sie das Passwort ein- oder ausschalten. Folgende Einstellmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

14 PASSWORT

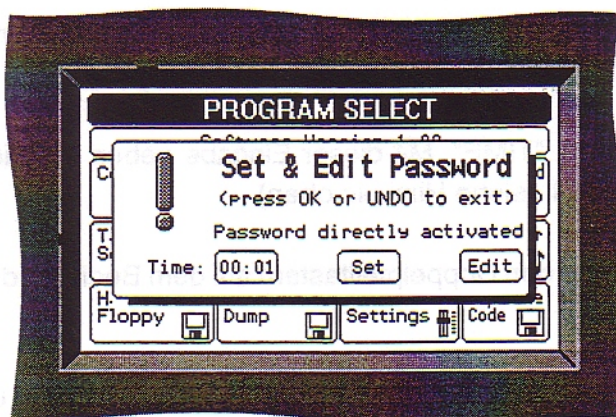
Password not used : Passwort ausgeschaltet



Password after power on : Passwort wird beim nächsten Einschalten des Gerätes aktiviert



Password directly activated : Passwort wird direkt aktiviert

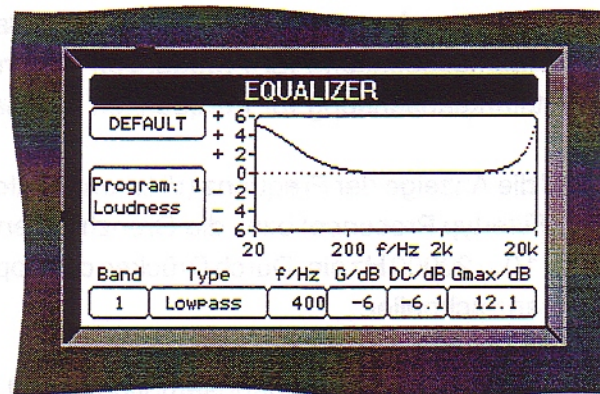


6. Mit "OK/EXIT" wird die Eingabe bestätigt und Sie befinden sich wieder im Bereich "PROGRAM SELECT". Mit UNDO werden die erfolgten Eingaben ignoriert.

15. EQUALIZER

Mit Hilfe des eingebauten 3-Band-Equalizers können Sie das Klangbild Ihrer Golden Gate Orgel den örtlichen Gegebenheiten bzw. Ihrem persönlichen Geschmack anpassen. Zu diesem Zweck stehen Ihnen werkseitig voreingestellte Filterprogramme zur Verfügung.

Das Wechseln der Filterprogramme geschieht mit den Bedientastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm", wobei der Taster "Sync.Start" die Programme abwärts, und der Taster "Man.Rhythm" die Programme aufwärts weiterzählt. In der Displaygraphik wird der Lautstärkeverlauf in Dezibel (dB) über den gesamten Frequenzbereich von 20 bis 20000 Hertz (Hz) angezeigt.



Werkseitig festgelegte Filtereinstellungen

- 1) **BOOST** Gesamtanhebung der Lautstärke, wobei die tiefsten Frequenzen gedrosselt werden.
- 2) **BYPASS** Keine Beeinflussung des Lautstärkeverlaufs.
- 3) **TREBLE** Anhebung der Lautstärke für Frequenzen oberhalb 2000 Hz.
- 4) **TREBLE+BASS** Anhebung der Lautstärke für Frequenzen unterhalb 400 Hz und oberhalb 2000 Hz.
- 5) **LOUDNESS** Anhebung der Lautstärke für Frequenzen unterhalb 400 Hz und oberhalb 4000 Hz.
- 6) **PRESENCE** Anhebung der Lautstärke für Frequenzen oberhalb 4000 Hz.

Zur Editierung sind vorzugsweise die Programme 5 und 6 zu verwenden, jedoch können auch die anderen Programme in gleicher Art verändert werden. Nach erfolgter Änderung werden die Programme automatisch gespeichert. Durch Drücken des Tasters "DEFAULT" können Sie die werkseitigen Programme nach einer Sicherheitsabfrage einzeln oder alle auf einmal wieder zurückholen.

15.1 Editierung eines Filterprogramms

1. Wählen Sie mit den Bedientastern "Sync.Start" und "Man.Rhythm" das zu editierende Filterprogramm 1 bis 6 aus.

15 EQUALIZER

2. Tippen Sie auf die Anzeige der Frequenzbandnummer, und wählen Sie mit den Pfeiltastern des Bedienfeldes eins der 3 Bänder (= Einzelfilter) aus die einzelnen Frequenzgänge der 3 Bänder addieren sich zum Gesamtfrequenzgang des Filterprogramms. Die in der unteren Displayzeile angezeigten Werte beziehen sich auf das aktuelle Frequenzband, die Graphik sowie die Gesamtverstärkung Gmax/dB jedoch auf das gesamte Filterprogramm (d.h. auf alle 3 Bänder)!

3. Tippen Sie nun auf die Anzeige des Filtertyps und wählen Sie mit den Pfeiltastern einen der folgenden Filtertypen:

- Bypass = keine Beeinflussung des Frequenzverlaufs.
- Presence = Lautstärkeanhebung bzw. -absenkung für den Frequenzbereich um die Resonanzfrequenz (abhängig von der Bandbreite).
- Highpass = Lautstärkeabsenkung für Frequenzen unterhalb der Grenzfrequenz.
- Lowpass = Lautstärkeabsenkung für Frequenzen oberhalb der Grenzfrequenz.

4. Tippen Sie im Display auf die Anzeige der Frequenz (f/Hz) und stellen Sie mit den Pfeiltastern die Resonanzfrequenz (Filtertyp Presence) bzw. die Grenzfrequenz (Filtertyp Highpass und Lowpass) im Bereich von 10 ... 20000 Hz ein. Durch Drücken der Doppelpfeiltaster erhöht bzw. verringert sich die Frequenz schneller.

5. Tippen Sie im Display auf die Anzeige der Eingangsempfindlichkeit (G/dB) und stellen Sie mit den Pfeiltastern den Gain "G" ein. Die Angabe erfolgt in dB und bedeutet je nach Vorzeichen eine Verstärkung oder Abschwächung.

6. Änderungen in der Anzeige DC / dB haben eine vom Filtertyp abhängige Bedeutung:

- Bypass = keine Funktion
- Presence = Bandbreite "B" (in Oktaven) der Lautstärkebeeinflussung um die Resonanzfrequenz
- Highpass = Dämpfungsbegrenzung für tiefe Frequenzen (in dB)
- Lowpass = Dämpfungsbegrenzung für hohe Frequenzen (in dB)

7. Verfahren Sie mit den anderen Bändern des Filterprogramms gemäß der Punkte 2 bis 6.

8. Die Gesamtverstärkung (in dB) des Filterprogrammes wird in der rechten unteren Anzeige (Gmax / dB) festgelegt. Zum Einstellen dieser Gesamtverstärkung tippen Sie, wie gehabt einfach im Display auf diese Anzeige und stellen den Wert mit den Pfeiltastern der Bedienblende ein. Hinweis: Die Gesamtverstärkung ist nach oben begrenzt!

9. Drücken Sie im Display auf den Programmnamen, um dem geänderten Programm über die Schreibmaschine einen neuen 10stelligen Namen zu geben.

10. Verfahren Sie mit den anderen Filterprogrammen gemäß der Punkte 1 bis 9.

Um wieder in den Spielmodus zu gelangen, drücken Sie den Taster "Program" auf dem Bedienfeld.

Mit dem Taster "OK/EXIT" gelangen Sie ins Programm-Menü, wo Sie weitere Programmierfunktionen aufrufen können.

16. SEPARATE CODE

Unter der Bezeichnung "Separate Code" können verschiedene Service-Programme eingeladen werden. Auf der mitgelieferten Diskette und/oder der Festplatte befinden sich solche Dateien. Zur Unterhaltung gibts auch noch ein paar Video-Spiele!

16.1 Separate Code einladen und auswählen

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Separate Code". Das Display wechselt in das Menü "Separate Code File Select".
3. Wechseln Sie ggf. mit dem Befehl "SWAP --> FPY" auf das Diskettenlaufwerk, oder, bei "**plus**" Instrumenten mit dem Befehl "SWAP --> HD" auf die Festplatte.

Auf der mitgelieferten Diskette und/oder der Festplatte befindet sich die Datei "SEPCODE.RSC". Bei "**plus**" Instrumenten erscheint außerdem die Datei "HDSKINI", mit der Sie die Harddisk formatieren und die Styles und Sequenzen des "IMM" komplett auf Disketten sichern können.

4. Wählen Sie mit den Pfeiltastern den gewünschten Sepcode aus und betätigen Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT"; der Sepcode wird nun eingeladen.

16.2 Der Separate Code "SEPCODE.RSC"

In diesem Separate Code sind alle für das Instrument nötigen Hilfsprogramme enthalten mit Ausnahme der Hilfsprogramme für die Festplatte. Auf dem Display können nun folgende Taster angewählt werden:

16.2.1 Load Separate Code

Dieser Taster dient zum Einladen weiterer "Separate Code" - Dateien.

16.2.2 Reinit Battery RAM

Mit diesem Befehl wird das gesamte Instrument (außer Styles und Sequenzen im IMM) gelöscht und auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Folgende Bereiche sind von dieser Funktion betroffen:

- alle USER SETUPS
- alle USER COMBIS
- alle USER DRUMSETS
- die Einstellungen unter Master Settings

Möchten Sie das batteriegepufferte RAM initialisieren, drücken Sie den Displaytaster "Reinit Battery RAM".

16 SEPARATE CODE

16.2.3 Convert Pegasus/PhonX/Performen Styles und Sequences

Diesen Separate Code benötigen Sie, um Rhythmen und Sequenzen, die für die Instrumente Pegasus, PhonX oder Performen ohne "plus" angeboten werden auch in Ihrem GOLDEN GATE benutzen zu können. Hier werden diese Rhythmen und Sequenzen "übersetzt", so daß sie vom GOLDEN GATE gelesen und abgespielt werden können. Eine genaue Beschreibung dieser Funktion steht in Kapitel 17 "Upgrade auf Plus".

16.2.4 Fun

Im Bereich "FUN" erwarten Sie die zwei Video-Spiele "UFO" und "WORM". Drücken Sie die entsprechenden Displaytaster und folgen Sie den Anweisungen. Zur Steuerung des "UFO" benutzen Sie die Tasten "ACC.ON/OFF" für links und "VARIATION" für rechts. Mit der Taste "ACC.MEM" können Sie das "UFO" beschleunigen.

Der "Wurm" wird mit den Tasten "ACC.ON/OFF" und "ACC.MEM" nach links und rechts gelenkt, mit den Tasten "VARIATION" und "ADVANCED" steuern Sie den Wurm nach oben und nach unten. Ziel des Spieles ist es, möglichst alle 'Futterpillen' aufzufressen, ohne gegen Hindernisse zu laufen und ohne über sich selbst zu kreuzen.

16.2.5 Edit Songtext

Mit dieser Funktion können Sie Sequenzen mit einem Text versehen. Eine genaue Beschreibung dieser Funktion finden Sie in Kapitel 7.13 "Sequenzen mit Texteinblendung versehen".

16.3 Der Separate Code "HDISKINI.RSC"

Mit diesem Sepcode können Sie die Festplatte formatieren, sowie alle Styles und Sequenzen des IMM auf Disketten sichern bzw. wieder zurückladen (Backup). Auf dem Display können nun folgende Taster angewählt werden:

16.3.1 Load Separate Code

Dieser Taster wurde bereits oben beschrieben und dient zum Einladen weiterer "Separate Code" - Dateien.

16.3.2 Format Harddisk

Als Folge eines Plattencrash's, eines Virus' oder durch unbeabsichtigtes Formatieren kann es notwendig werden, die Festplatte komplett neu zu formatieren .

Alle vom Benutzer eingeladenen Sequenzen und Styles gehen verloren! Diesen Vorgang nur ausführen, wenn sich die Festplatte nicht mehr beschreiben läßt oder nicht mehr gelesen werden kann.

Bevor Sie formatieren, sollten Sie immer zuerst versuchen, die Festplatte mit dem Disc Doctor zu reparieren; siehe dazu Kapitel 11.4.9.

Achtung! Beim Formatieren der Festplatte gehen alle Rhythmen, Sequenzen usw. verloren. Bevor Sie die Festplatte neu formatieren, sprechen Sie besser mit unserer Hotline!

Gehen Sie zum Formatieren folgendermaßen vor:

1. Das Feld "Format Harddisk" im Display drücken.
2. Beide Sicherheitsabfragen mit "YES" bestätigen. Die Festplatte wird nun formatiert.
3. Die Meldung "Format Complete" mit "OK" im Display bestätigen .

16.3.3 Install Data on HD

Nach dem Formatieren müssen Sie die zum Betrieb notwendigen Daten wieder einladen. Sie sollten nach dem Formatieren auf jeden Fall zunächst die drei Standard-Disketten installieren, bevor Sie (falls vorhanden) Ihr IMM Backup zurückladen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Das Feld "Install Data on HD" im Display drücken.
2. Die Standard-Diskette 1 (Sys Data 1) einlegen.
3. Das Feld "Start" im Display drücken. Die Daten der Diskette 1 werden nun auf die Festplatte kopiert.
4. Nach Aufforderung die Standard-Diskette 2 (Sys Data 2) einlegen.
5. Das Feld "Continue" im Display drücken. Die Daten der Diskette 2 werden nun auf die Festplatte kopiert.
6. Die Meldung "Installation Complete" mit OK im Display bestätigen. Das Instrument erzeugt nun die Daten, die es zum Betrieb des IMM benötigt.

Um auch Ihr Backup zurückzuladen, gehen Sie genau wie oben beschrieben vor, mit dem Unterschied, daß Sie anstelle der Standard-Disketten nach und nach die Backup-Disketten einlegen.

Hinweis: Um regelmäßig den Inhalt Ihres IMM zu sichern, können Sie über Ihren Fachhändler oder direkt bei WERSI ein Backupprogramm erwerben.

16 SEPARATE CODE

Bevor Sie die Festplatte formatieren, sollten Sie immer zuerst ein Backup der Daten auf einer externen Festplatte erstellen. Das Backup sollte auf einer externen Festplatte erstellt werden.

Achtung! Beim Formatieren der Festplatte gehen alle Dateien, Ordner und Programme verloren. Bevor Sie die Festplatte formatieren, sollten Sie sicher sein, dass Sie alle wichtigen Daten gesichert haben.

Gehen Sie zum Formatieren folgendermaßen vor:

1. Das Feld "Formatieren" im Dialog drücken.
2. Beide Sicherungsoptionen mit "NEIN" bestätigen. Die Festplatte wird nun formatiert.
3. Die Meldung "Format Complete" mit "OK" im Display bestätigen.

16.3.3 Install Data on HD

Nach dem Formatieren müssen Sie die zum Betrieb notwendigen Daten wieder einlesen. Sie sollten nach dem Formatieren auf jeden Fall zunächst die Standard-Disketten installieren, bevor Sie (falls vorhanden) im IMM Backup zur Verfügung gehen Sie dazu folgende Schritte vor:

1. Das Feld "Install Data on HD" im Display drücken.
2. Die Standard-Diskette 1 (Sys Data 1) einlegen.
3. Das Feld "Start" im Display drücken. Die Daten der Diskette 1 werden nun auf die Festplatte kopiert.
4. Nach Aufforderung die Standard-Diskette 2 (Sys Data 2) einlegen.
5. Das Feld "Continue" im Display drücken. Die Daten der Diskette 2 werden nun auf die Festplatte kopiert.
6. Die Meldung "Installation Complete" mit "OK" im Display bestätigen. Das Instrument erzeugt nun die Daten, die es zum Betrieb des IMM benötigt.

Um auch Ihr Backup zurückzusetzen, gehen Sie genau wie oben beschrieben vor, mit dem Unterschied, dass Sie zunächst die Standard-Disketten nach und nach die Backup-Disketten einlegen.

Hinweis: Um regelmäßig den Inhalt Ihres IMM zu sichern, können Sie über Ihren PC ein Backup erstellen oder direkt bei WERSI ein Backupprogramm erwerben.

17. UPGRADE AUF "plus"

Wie Sie in der vorangegangenen Kapiteln bereits gelesen haben, erleichtert der IMM das Arbeiten mit Rhythmen und Sequenzen von Diskette enorm. Da das bisherigen RAM nun durch einen permanenten Speicher (Festplatte) ersetzt wird, gehen Ihnen beim Ausschalten des Instrumentes keine Daten mehr verloren, außerdem können Sie nicht mehr vergessen, nach dem bearbeiten eines Rhythmus oder einer Sequenz diese auf Diskette zu sichern.

Als zweiten sehr wichtigen Punkt kommt eine kolossale Vergrößerung des Rhythmus und Sequenzenvorrates dazu, dazu weiter unten mehr.

17.1 Zusätzliche Möglichkeiten der "plus" Instrumente

Mit der Erweiterung auf den "**INTERACTIVE MUSIC MANAGER**", kurz IMM genannt, zeigt WERSI das erste interaktive Musikinstrument weltweit. Der Einsatz von High-Tech-Elektronik und einer High-Performance Festplatte machen diese sagenhafte Weiterentwicklung möglich.

Was heißt hier "**INTERACTIVE MUSIC MANAGER**"?

Der "Interactive Music Manager" integriert in das Abspielen von Styles und Sequenzen eine Festplatte, die sich wie ein 120 Mb großer, batterie-gepufferter RAM-Speicher verhält. Styles oder Sequenzen werden bei der Anwahl automatisch und vom Benutzer **unbemerkt** eingeladen und stehen im Bruchteil einer Sekunde zur Verfügung. Alle auf der Festplatte befindlichen Styles und Sequenzen können in die Setups integriert und mit einem einfachen Tastendruck auf dem Display angewählt werden.

DISK-JOCKEYS Adé!

Endlich keine ständigen Diskettenwechsel mehr, um neue Styles oder Sequenzen nachzuladen. Archivieren Sie alle Styles und Sequenzen komfortabel auf der Festplatte. Keine Unordnung mehr mit den vielen Disketten.

512 Styles und 512 Sequenzen abspielbereit

Schnellster Zugriff auf 512 (!) Styles und 512 (!) Sequenzen interaktiv, d.h. direkt über das Bedienfeld. Lästiges Suchen auf der Festplatte entfällt. Selbstverständlich können Sie auch Sequenzen im Standard MIDI File - Format auf Festplatte speichern und interaktiv benutzen.

100 Styles werden mitgeliefert

Der "Interactive Music Manager" beinhaltet bereits 100 Styles, die Sie begeistern werden. Programmiert von Musikern aus der ganzen Welt, zeigen die Styles die ganze musikalische Bandbreite Ihres Instrumentes.

100% Zuverlässigkeit

Bei der Festplatte handelt es sich um eine spezielle Entwicklung, die eine 100%-ige Zuverlässigkeit garantiert. Umfangreiche Tests haben dies in der WERSI-Forschungsabteilung bewiesen. Nach jedem Ladevorgang befindet sich die Festplatte automatisch in einer Parkposition.

17 UPGRADE AUF PLUS

17.2 Styles und Sequenzen von PEGASUS, PERFORMER und PHON X für das GOLDEN GATE konvertieren

Die Styles und Sequenzen von PEGASUS, PERFORMER und PHON X, also ohne "Interactive Music Manager", und dem GOLDEN GATE sind nicht kompatibel. Die Daten unterscheiden sich durch die verschiedenen Extensions:

- STY => Styles für PEGASUS, PERFORMER und PHON X ohne "PLUS"
- STE => Styles für PEGASUS **plus**, PERFORMER **plus**, PHON X **plus** und GOLDEN GATE

- SEQ => Sequenzen für PEGASUS, PERFORMER und PHON X ohne "PLUS"
- NSQ => Sequenzen für PEGASUS **plus**, PERFORMER **plus**, PHON X **plus** und GOLDEN GATE

Möchten Sie SEQ-Sequenzen oder STY-Styles, also die auf dem Markt angebotenen PEGASUS Styles und Sequenzen, auf Ihrem GOLDEN GATE benutzen, müssen die Daten zuerst konvertiert werden.

ACHTUNG! Die STE-Styles und NSQ-Sequenzen der "**plus**" Instrumente können nicht für die "normalen" Ausführung zurück konvertiert werden.

Hinweis: TAPE SEQUENZEN lassen sich nicht konvertieren!!!

17.2.1 Styles konvertieren

Falls Sie ein Instrument mit Festplatte besitzen: Wir empfehlen Ihnen, sich vor der Konvertierung im Hauptverzeichnis (ROOT) der Festplatte ein Unterverzeichnis (DIRECTORY) anzulegen, das sinnvollerweise den Namen der Diskette trägt (z.B. "OLDIES"). Lesen Sie dazu Kapitel 11.4.7 "Make Directory".

Wichtig: Die Styles müssen sich einzeln auf einer Diskette befinden.

1. Taster "PROGRAM" drücken.
2. Displaytaste "SEPARATE CODE" drücken.
3. Bei Instrumenten mit "**plus**" wenn nötig mit "SWAP --> HD" auf die Festplatte wechseln; bei Instrumenten ohne "**plus**" die Standarddiskette einlegen und mit "SWAP --> FPY" auf die Diskette wechseln.
4. Mit den Pfeiltastern die Datei "SEPCODE.RSC" anwählen und mit "OK/EXIT" bestätigen.
5. Je nach Herkunft der Styles den Displaytaster "PEGASUS STYLE CONVERT" oder "PHON / PERF STYLE CONVERT" drücken.

6. Stecken Sie nun die Diskette mit den zu konvertierenden Styles in das Diskettenlaufwerk, wählen Sie die Zeile "SWAP --> FPY" und drücken Sie "OK/EXIT". Das Display zeigt jetzt alle Styles, die sich auf der Diskette befinden.
7. Mit den Pfeiltastern den gewünschten Style anwählen und mit "OK/EXIT" bestätigen.
8. Das Display fragt Sie nun: "CONVERT ONE FILE OR ALL OF CURRENT PATH?"
Zu Deutsch: "Möchten Sie nur den angewählten Style oder alle Styles im aktuellen Verzeichnis konvertieren?"

Mit "ONE" wird nur der angewählte Style konvertiert.

Mit "ALL" werden alle Styles im aktuellen Verzeichnis konvertiert.

Mit "ABORT" wird die Konvertierung komplett abgebrochen.

9. Nachdem Sie "ONE" oder "ALL" gedrückt haben, müssen Sie wählen, wohin die konvertierten Styles gespeichert werden sollen.
10. Für Instrumente mit "plus": Gehen Sie auf "SWAP --> HD", und drücken Sie "OK/EXIT". Sie befinden sich jetzt wieder auf der Festplatte. Falls Sie sich nicht im Hauptverzeichnis (ROOT) der Festplatte befinden, wechseln Sie über ".." bzw "To Root HD" dort hin. Wählen Sie nun mit den Pfeiltastern das zuvor angelegte Unterverzeichnis (Beispiel "OLDIES") an, und drücken Sie auf das mit "here" gekennzeichnete Feld im Display.

Für Instrumente ohne "plus": Gehen Sie auf "<ROOT> FPY" und drücken Sie auf das mit "here" gekennzeichnete Feld im Display

Hinweis: Wurde nach dem Einschalten noch kein Datum eingegeben, erhalten Sie nun dazu noch einmal die Gelegenheit. Geben Sie ein Datum ein oder übergehen Sie dies mit "OK/EXIT".

11. Nun beginnt die Konvertierung. Das Display zeigt, welcher Style momentan konvertiert wird.
12. Ist die Konvertierung erfolgreich, erscheint die Anzeige "STYLES CONVERTED SUCCESSFULLY". Bestätigen Sie die Anzeige mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in die Anzeige "SEPARATE CODE".

13. Die konvertierten Styles befinden sich nun auf der Festplatte, müssen aber zum Benutzen noch in den "IMM" eingeladen werden; siehe dazu Kapitel 11.6.1 "Styles einladen".
14. Erscheint während der Konvertierung eine Fehlermeldung, notieren Sie diese bitte und bestätigen mit "OK". Die Konvertierung wird dann fortgesetzt.
Lesen Sie hierzu "17.2.4 Fehlermeldung während der Konvertierung".

17 UPGRADE AUF PLUS

17.2.2 Sequenzen konvertieren

Falls Sie ein Instrument mit Festplatte besitzen: Wir empfehlen Ihnen, sich vor der Konvertierung im Hauptverzeichnis (ROOT) der Festplatte ein Unterverzeichnis (DIRECTORY) anzulegen, das sinnvollerweise den Namen der Diskette trägt (z.B. "JAZZ"). Lesen Sie dazu Kapitel 11.4.7 "Make Directory")

Wichtig: Die Sequenzen müssen sich einzeln auf einer Diskette befinden.

1. Taster "PROGRAM" drücken.
2. Displaytaster "SEPARATE CODE" drücken.
3. Bei Instrumenten mit **"plus"** wenn nötig mit "SWAP --> HD" auf die Festplatte wechseln; bei Instrumenten ohne **"plus"** die Standarddiskette einschieben und mit "SWAP --> FPY" auf die Diskette wechseln.
4. Mit den Pfeiltastern die Datei "SEPCODE.RSC" anwählen und mit "OK/EXIT" bestätigen.
5. Je nach Herkunft der Styles den Displaytaste "PEGASUS SEQUENCE CONVERT" oder "PHON / PERF SEQUENCE CONVERT" drücken.
6. Schieben Sie nun die Diskette mit den zu konvertierenden Sequenzen in das Diskettenlaufwerk, wählen die Zeile "SWAP --> FPY" an und drücken "OK/EXIT". Das Display zeigt jetzt alle Sequenzen, die sich auf der Diskette befinden.
7. Mit den Pfeiltastern die gewünschte Sequenz anwählen und mit "OK/EXIT" bestätigen.
8. Das Display fragt Sie nun: "CONVERT ONE FILE OR ALL OF CURRENT PATH?"
Zu Deutsch: "Möchten Sie nur die angewählte Sequenz oder alle Sequenzen im aktuellen Verzeichnis konvertieren?"

Mit "ONE" wird nur die angewählte Sequenz konvertiert.

Mit "ALL" werden alle Sequenzen im aktuellen Verzeichnis konvertiert.

Mit "ABORT" wird die Konvertierung komplett abgebrochen.

9. Nachdem Sie "ONE" oder "ALL" gedrückt haben, müssen Sie wählen, wohin die konvertierten Sequenzen gespeichert werden.
10. Für Instrumente mit **"plus"**: Gehen Sie auf "SWAP --> HD", und drücken Sie "OK/EXIT". Sie befinden sich jetzt wieder auf der Festplatte. Falls Sie sich nicht im Hauptverzeichnis (ROOT) der Festplatte befinden, wechseln Sie über ".." bzw. "To Root HD" dort hin. Wählen Sie mit den Pfeiltastern das zuvor angelegte Unterverzeichnis (Beispiel "JAZZ") an, und drücken Sie auf das mit "here" gekennzeichnete Feld im Display.

Für Instrumente ohne **"plus"**: Gehen Sie auf "<ROOT> FPY" und drücken Sie auf das mit "here" gekennzeichnete Feld im Display.

Hinweis: Wurde nach dem Einschalten noch kein Datum eingeben, erhalten Sie nun dazu noch einmal die Gelegenheit. Geben Sie ein Datum ein oder übergehen Sie dies mit "OK/EXIT".

11. Nun beginnt die Konvertierung. Das Display zeigt, welche Sequenz momentan konvertiert wird.

12. Ist die Konvertierung erfolgreich, erscheint die Anzeige "SEQUENCES CONVERTED SUCCESSFULLY". Bestätigen Sie die Anzeige mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in die Anzeige "SEPARATE CODE".

13. Die konvertierten Sequenzen befinden sich nun auf der Festplatte, müssen aber zum Benutzen noch in den "IMM" eingeladen werden; siehe dazu Kapitel 11.6.2 "Sequenzen einladen".

14. Erscheint während der Konvertierung eine Fehlermeldung, notieren Sie diese bitte und bestätigen mit "OK". Die Konvertierung wird dann fortgesetzt.
Lesen Sie hierzu "17.2.4 Fehlermeldung während der Konvertierung".

17.2.3 Fehlermeldung während der Konvertierung

Fehlermeldungen bei der Konvertierung von Styles bzw. Sequenzen werden durch Bedienungsfehler (z.B. durch Entnahme der Diskette aus dem Floppylaufwerk) oder durch Datenfehler ausgelöst.

Nach dem Bestätigen der Fehlermeldung wird die Konvertierung der restlichen Styles/Sequenzen problemlos fortgesetzt.

Ist die Konvertierung abgeschlossen, erscheint die Anzeige "READY! ERROR REPORT: X FILES CORRUPTED" (X=Anzahl).

Die fehlerhaften Daten sind mit der Kennung *.\$\$\$ (*= Dateiname) markiert und sollten im Anschluß an die Konvertierung mit der Delete-Funktion gelöscht werden.

Hinweis: Versuchen Sie gegebenenfalls die Konvertierung der Styles/Sequenzen erneut, falls die Fehlermeldung durch einen Bedienfehler ausgelöst wurde. Tritt die Fehlermeldung erneut auf, dann senden Sie uns bitte die entsprechenden Styles/Sequenzen auf einer Diskette zu!

17 UPGRADE AUF PLUS

17.2.4 Hinweise zur Datensicherung

Wir empfehlen, zusätzlich zum Abspeichern der konvertierten Styles und Sequenzen diese auf Diskette zu sichern. In der Regel wird auf der Originaldiskette genügend Platz sein, um auch die konvertierten Styles und Sequenzen aufzunehmen. Führen Sie deshalb den oben beschriebenen Vorgang ein zweites Mal durch, mit dem Unterschied, daß Sie in Punkt 10 anstelle des Unterverzeichnisses der Festplatte die Anzeige <ROOT FPY> anwählen.

Nun werden die konvertierten Styles bzw. Sequenzen zusätzlich zu den Originalen auf die Originaldiskette gespeichert. Sollten dabei die Fehlermeldung "Disk is full" auftreten, müssen Sie auf der Diskette überflüssige Daten (z.B. Dumps) löschen (Kapitel 11.4.10 Dateien löschen) , oder eine neue Diskette nehmen, und die konvertierten Styles und Sequenzen auf diese neue Diskette kopieren.

18.1 Werks-Combis R_0

- | | | |
|----------------|-----------------|-----------------------------|
| 1. Piano 1 | 47. Mt.2 Guit. | 93. Synflute |
| 2. Piano 2 | 48. Jazz Guit. | 94. Nippon |
| 3. Pop Piano | 49. Haw. Guit. | 95. Paradise |
| 4. Honky Tonk | 50. Over.Guit. | 96. Voc.+ Str. |
| 5. Cembalo 1 | 51. Dist.Guit. | 97. Synstring1 |
| 6. Cembalo 2 | 52. Fus. Guit. | 98. Synstring2 |
| 7. Clavi | 53. Harm.Guit. | 99. China |
| 8. E. 1 Piano | 54. Soft.Guit. | 100. Lunar |
| 9. E. 2 Piano | 55. Fun Guit. | 101. Solo Pad |
| 10. E. 3 Piano | 56. Big Guit. | 102. Fusion |
| 11. Stage 1 | 57. Sitar | 103. Warm Pad |
| 12. Stage 2 | 58. Dulcimer | 104. Syn.Vocal |
| 13. Stage 3 | 59. Zither 1 | 105. Sun rise |
| 14. FS 1 Stage | 60. Zither 2 | 106. Lead |
| 15. FS 2 Stage | 61. Ac.1 Bass | 107. Space |
| 16. FS 3 Stage | 62. Ac.2 Bass | 108. Air Mallet |
| 17. Nail Piano | 63. Fret.Bass | 109. MetalPad |
| 18. SweetPiano | 64. Bass 1 | 110. Atmos |
| 19. StageDream | 65. Bass 2 | 111. Day Dawn |
| 20. Stranger | 66. Fing.Bass | 112. Breeze |
| 21. Vibes 1 | 67. Rock Bass | 113. 5th- Lead |
| 22. Vibes 2 | 68. Slap Bass1 | 114. Bell Piano |
| 23. Vibes 3 | 69. Slap Bass2 | 115. Guit.Pad |
| 24. Celesta | 70. E-Bass | 116. Fantasy |
| 25. Marimba | 71. Warm Bass | 117. Vocal Bell |
| 26. Bells 1 | 72. Funk Bass | 118. Bell Mall. |
| 27. Bells 2 | 73. VocalBass1 | 119. Big Pad |
| 28. Glockensp. | 74. VocalBass2 | 120. BanjoPad |
| 29. Music Box | 75. Seq. Bass | 121. Cent.Fold |
| 30. Xylophon | 76. SynthBass1 | 122. Feel-ings |
| 31. Tub. Bells | 77. SynthBass2 | 123. Movie |
| 32. Steel Band | 78. SynthBass3 | 124. Homage |
| 33. Caribic | 79. Ac. Bass 3 | 125. Misery |
| 34. Steel Echo | 80. Ac. Bass 4 | 126. Stringpad |
| 35. Reggae | 81. Guitar Bass | 127. Ilusion |
| 36. Plucked | 82. DigiBass 2 | 128. Lightning |
| 37. Banjo | 83. Win Bass | Die Belegung der Bank U_2 |
| 38. Ac. Guit. | 84. Perc.Bass1 | entspricht bei Auslieferung |
| 39. West.Guit. | 85. Perc.Bass2 | der Bank R_0 |
| 40. 12strGuit. | 86. Dx Bass | 18.2 Werks-Combis R_1 |
| 41. Rhy. Guit. | 87. PedalBass1 | 1. LS. Full |
| 42. Ster.Guit. | 88. Chur. Bass | |
| 43. El.1 Guit. | 89. Syn Perc1 | |
| 44. El.2 Guit. | 90. Thunder | |
| 45. Echo Guit. | 91. Vollenweid | |
| 46. Mt.1 Guit. | 92. Chimeflute | |

2. Full Doubl

18 ANHANG

3. LS16-5-8-4

- | | | |
|-----------------|----------------|-----------------------------|
| 4. LS16-5-1 | 50. Ballad 1 | 95. Harp Flute |
| 5. LS Mix | 51. Ballad 2 | 96. Indian Flt |
| 6. DB Full | 52. Timpani | 97. Attck.Flt |
| 7. DB 16-8-4-2 | 53. Hit | 98. Short Flt |
| 8. DB 16-5-8-4 | 54. Bassoon | 99. Bright Pan |
| 9. DB 16-8 | 55. Oboe | 100. SpaceFlute |
| 10. DB 16-1 | 56. Tuba | 101. Galaxy |
| 11. DB 16-2-1 | 57. Horn | 102. Accordion1 |
| 12. DB 16-5-8 | 58. Horn Sec. | 103. Accordion2 |
| 13. DB 16 | 59. Trombone 1 | 104. Accordion3 |
| 14. DB 16-5-8+C | 60. Trombone 2 | 105. Musette 1 |
| 15. DB 16-5P223 | 61. Trb. Sect. | 106. Musette 2 |
| 16. DB + P223 | 62. Cornet | 107. Fr. Accord |
| 17. DB + P4-2 | 63. Trumpet 1 | 108. Harmonica |
| 18. Jazz Org 1 | 64. Trumpet 2 | 109. Bagpipe |
| 19. Jazz Org 2 | 65. Trp. Sect. | 110. Duh1 Vocal |
| 20. Jazz Org 3 | 66. Muted Trp. | 111. Duh2 Vocal |
| 21. Jazz Org 4 | 67. Clarinet | 112. Bap Vocal |
| 22. Principal | 68. Sopran Sax | 113. Uuh Vocal |
| 23. Gedackt | 69. Tenor Sax | 114. Duh>>Bap |
| 24. Plenum | 70. Alto Sax | 115. PitchVocal |
| 25. Church | 71. Barit. Sax | 116. Bap Echo |
| 26. Chur.Vocal | 72. Sax Soft | 117. Effect 1 |
| 27. Str. Soft1 | 73. Brass Sec. | 118. Effect 2 |
| 28. Str. Soft2 | 74. Brass | 119. Jungle |
| 29. Str. Soft3 | 75. BrassSecLo | 120. Sonar |
| 30. Str. Sec.1 | 76. City Brass | 121. Deep Night |
| 31. Str. Sec.2 | 77. Big Brass | 122. Orbit |
| 32. Str. Attac | 78. Stac Brass | 123. Bacillus |
| 33. Trem.Stri. | 79. 5th Brass | 124. Cave |
| 34. Violin | 80. Pop Brass | 125. Air Fight |
| 35. Violin Grp | 81. Big Band | 126. Icerain |
| 36. Viola | 82. BigB Brass | 127. Effects |
| 37. Cello | 83. Syn Brass | 128. No Sound |
| 38. Cello Grp | 84. Ana Brass | Die Belegung der Bank U_2 |
| 39. Contrabass | 85. Piccolo | entspricht bei Auslieferung |
| 40. Fiddle | 86. Pan1 Flute | der Bank R_1 |
| 41. Harp 1 | 87. Pan2 Flute | 18.3 MULTI-SAMPLE- |
| 42. Harp 2 | 88. Shakuhachi | PRESETS |
| 43. Harp Str. | 89. Blown Bttl | |
| 44. Pizzicato | 90. Whistle | 1. Piano 1 |
| 45. Orchestra1 | 91. Recorder | 2. Piano 2 |
| 46. Orchestra2 | 92. Ocarina | |
| 47. Rondo | 93. Jazz Flute | |
| 48. Heaven | 94. ChinaFlute | |
| 49. StageHeave | | |

3. Stage 1

18.3 Werks Combis RGG

- | | | |
|--------------------|---------------------------|--------|
| 1..6. No Sound | 59. E-Piano 2 | (7-52) |
| 7. Grand Piano | 60. Hackbrett | |
| 8. E-Piano | 61. Cembalo 2 | |
| 9. Honky Tonk | 62. Harfe | |
| 10. Cembalo 1 | 63. Steel Drum | |
| 11. Vibraphon | 64. Muted Git. | |
| 12. Marimba | 65. Pizzikato | |
| 13. Banjo | 66. Stage 2 | |
| 14. Celesta | 67. Gitarre 1 | |
| 15. Stage 1 | 68. Gitarre 2 | |
| 16. Jazz Gitarre | 69. E-Gitarre 2 | |
| 17. Natur Gitarre | 70. Strings Pizz. | |
| 18. E-Gitarre 1 | 71. Strings 2 | |
| 19. Strings Attack | 72. Uuh-Vocal | |
| 20. Strings 1 | 73. Bap Vocal | |
| 21. Duh-Vocal | 74. Brass 2 | |
| 22. Duh-Bap | 75. Orchester | |
| 23. Brass 1 | 76. Bläsersatz | |
| 24. Big Band Brass | 77. Posaune 2 | |
| 25. Horn | 78. Flügelhorn | |
| 26. Posaune 1 | 79. Synthe | |
| 27. Trompete | 80. Alt Sax | |
| 28. Muted Trumpet | 81. Syn-Pad | |
| 29. Tenor Sax | 82. Rondo | |
| 30. Big Band | 83. Sunrise | |
| 31. Oboe | 84. Attack | |
| 32. Klarinette | 85. Syn-Strings | |
| 33. Cello | 86. Air Mallet | |
| 34. Violine | 87. Fusion | |
| 35. Panflöte | 88. Akkordeon 2 | |
| 36. Jazzflöte | 89. Muesette 2 | |
| 37. Akkordeon 1 | 90. Frz. Akkordeon | |
| 38. Muesette 1 | 91. Hit | |
| 39. Harmonika | 92. Prinzipal | |
| 40. Gedackt | 93. Lead | |
| 41. Plenum | 94. Syn-Flöte | |
| 42. Pop Organ | 95. Syn-Brass 2 | |
| 43. Syn-Chor | 96. Rock Pad | |
| 44. Syn-Brass 1 | 97. Vocal Bass | |
| 45. Rock Gitarre | 98. Pop Bass | |
| 46. Tuba | 99. Zupfbass 2 | |
| 47. Slap Bass | 100. Fingerbass | |
| 48. Zupfbass 1 | 101. Moog Bass | |
| 49. Bassgitarre | 102. Chorus Bass | |
| 50. Pedal Bass 1 | 103..127 No Sound | |
| 51. Pedal Bass 2 | Die Belegung der Bank | |
| 52..57 No Sound | UGG entspricht bei | |
| 58. E-Piano 1 | Auslieferung der Bank RGG | |

18 ANHANG

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 4. Stage 2 | |
| 5. Cembalo | |
| 6. Vibes 1 | 58. Hit |
| 7. Vibes 2 | 59. Lead |
| 8. Celesta | 60. Sinus |
| 9. Marimba | 61. Synthe 1 |
| 10. Steel Drum | 62. Synthe 2 |
| 11. Ac. Guitar | 63. Bass Guit. |
| 12. W. Guitar | 64. Ac. Bass 1 |
| 13. E. Guitar | 65. Ac. Bass 2 |
| 14. H. Guitar | 66. SlapBass 1 |
| 15. Mt. Guitar | 67. SlapBass 2 |
| 16. RockGuitar | 68. Warm Bass |
| 17. Banjo | 69. FingerBass |
| 18. Zither | 70. Funk Bass |
| 19. Harp | 71. Moog Bass |
| 20. Strings 1 | 72. Seq. Bass |
| 21. Strings 2 | 73. Vocal Bass |
| 22. Strings 3 | 74. JazzOrgan |
| 23. Pizzicato | 75. Pop Organ |
| 24. Violin | 76. DB 16" |
| 25. Cello | 77. DB 5 1/3" |
| 26. Tenor Sax | 78. DB 8" |
| 27. Alto Sax | 79. DB 4" |
| 28. Clarinet | 80. DB 2 2/3" |
| 29. Trumpet 1 | 81. DB 2" |
| 30. Trumpet 2 | 82. DB 8-4-2-1 |
| 31. Muted Trp | 83. DB 16-5(1/3)-8-4 |
| 32. Cornet | 84. LS 16-5(1/3)-8-4 |
| 33. Trombone 1 | 85. LS 16-5(1/3)-1 |
| 34. Trombone 2 | 86. Lesl. Full |
| 35. Horn | 87. Key Click |
| 36. Tuba | 88. Perc 5 1/3 |
| 37. Oboe | 89. Perc 8" |
| 38. Panflute | 90. Perc 4" |
| 39. Jazzflute | 91. Perc 2 2/3 |
| 40. Duh-Vocal | 92. Perc 2" |
| 41. Bap-Vocal | 93. Per 8-4-2-1 |
| 42. Gedackt | 94. Perc 4-2-1 |
| 43. Principal | 95. Drum Eff. |
| 44. Mixtur | 96. Bap Echo |
| 45. Harmonica | 97. Perc Echo |
| 46. Accordion | 98. Steel Echo |
| 47. Musette | 99. Clave |
| 48. Fr. Accord | 100. Metal |
| 49. Syn. Vocal | 101. Alarm |
| 50. Syn. Brass | 102. Timbal |
| 51. Ana. Brass | 103. Effects |
| 52. Brass 1 | |
| 53. Brass 2 | 18. 6 |
| 54. Brass 3 | Schlagzeugklangfarben |
| 55. Stac Brass | |
| 56. Warm Pad | |
| 57. Bells | |

18.4 STYLES GOLDEN GATE "plus"

- | | | |
|------------------|------------------|-------------|
| 1. Disco 1 | 51. Reggae | 101. DISCO1 |
| 2. Disco 2 | 52. Big Band 1 | 102. DISCO2 |
| 3. Disco 3 | 53. Big Band 2 | 103. BEAT 1 |
| 4. 70th Disco | 54. Swing | 104. BEAT 2 |
| 5. Easy Beat | 55. Slow Swing | 105. FUNK |
| 6. Beat Fox | 56. Transfer | 106. ROCK |
| 7. Flippers | 57. Duh Bap | 107. BALLAD |
| 8. Dance | 58. Sinatra | 108. SLROCK |
| 9. Tekno | 59. Groove | 109. BOSSA |
| 10. Heavy 1 | 60. James Brown | 110. RHUMBA |
| 11. Heavy 2 | 61. Blues | 111. BEGUIN |
| 12. Rock 1 | 62. Shuffle 1 | 112. CHACHA |
| 13. Rock 2 | 63. Shuffle 2 | 113. SAMBA |
| 14. Funk 1 | 64. Boogie | 114. SALSA |
| 15. Funk 2 | 65. Rock'n 1 | 115. TANGO |
| 16. 16 Beat 1 | 66. Rock'n 2 | 116. PASODO |
| 17. 16 Beat 2 | 67. Fox 1 | 117. SHUFFL |
| 18. Soft Beat 1 | 68. Fox 2 | 118. ROCK'R |
| 19. Soft Beat 2 | 69. Swing Fox | 119. SWING |
| 20. 8 Beat 1 | 70. Slow Fox | 120. FOX |
| 21. 8 Beat 2 | 71. Country 1 | 121. WALTZ |
| 22. Gospel | 72. Country 2 | 122. JAZZ W |
| 23. Ballad 1 | 73. Lively Cnt | 123. MARCH |
| 24. Ballad 2 | 74. Slow Cntry | 124. COUNTR |
| 25. 6/8 Ballad | 75. Saloon | |
| 26. Slow Rock | 76. Texas | |
| 27. 50th Rock | 77. Dixie | |
| 28. Bossa 1 | 78. Western | |
| 29. Bossa 2 | 79. Honky Tonk | |
| 30. Slow Bossa 1 | 80. Rondo | |
| 31. Slow Bossa 2 | 81. Venezia | |
| 32. Slow Latin | 82. Piano | |
| 33. Latin 1 | 83. Happy 1 | |
| 34. Latin 2 | 84. Happy 2 | |
| 35. Cha Cha 1 | 85. Marsch Beat | |
| 36. Cha Cha 2 | 86. Marsch | |
| 37. Beguine 1 | 87. Milit.Marsch | |
| 38. Beguine 2 | 88. Stadl | |
| 39. Rhumba | 89. Polka 1 | |
| 40. Paso Doble | 90. Polka 2 | |
| 41. Tango 1 | 91. Rheinländer | |
| 42. Tango 2 | 92. Waltz 1 | |
| 43. Samba | 93. Waltz 2 | |
| 44. Disco Samba | 94. Musette | |
| 45. Salsa 1 | 95. Chans. Waltz | |
| 46. Salsa | 96. Slow Waltz 1 | |
| 47. Brazil | 97. Slow Waltz 2 | |
| 48. Rio | 98. Germ. Waltz | |
| 49. Tropical | 99. Folk Waltz | |
| 50. Caribic | 100. 3/4 Folk | |

18 ANHANG

18. 5 Verteilung der 100 mitgelieferten Styles im IMM (nur "PLUS" Instrumente)

Müssen Sie einmal von den mitgelieferten Disketten einen Style in den IMM nachladen, erfahren Sie aus dieser Liste, wie die 100 mitgelieferten Styles auf den Speicherplätzen im IMM verteilt sind.

| Dateiname | Speicherplatz im IMM | Dateiname | Speicherplatz im IMM |
|--------------|-------------------------|--------------|-------------------------|
| DISCO_1.STE | 128 | BIG_BAN1.STE | 179 |
| DISCO_2.STE | 129 | BIG_BAN2.STE | 180 |
| DISCO_3.STE | 130 | SWING.STE | 181 |
| 70TH_DIS.STE | 131 | SLOWING.STE | 182 |
| EASY_BEA.STE | 132 | TRANSFER.STE | 183 |
| BEAT_FOX.STE | 133 | DUH_BAP.STE | 184 |
| FLIPPERS.STE | 134 | SINATRA.STE | 185 |
| DANCE.STE | 135 | GROOVE.STE | 186 |
| TEKNO.STE | 136 | JAMESBRO.STE | 187 |
| HEAVY_1.STE | 137 | BLUES.STE | 188 |
| HEAVY_2.STE | 138 | SHUFFLE1.STE | 189 |
| ROCK_1.STE | 139 | SHUFFLE2.STE | 190 |
| ROCK_2.STE | 140 | BOOGIE.STE | 191 |
| FUNK_1.STE | 141 | ROCK_N_1.STE | 192 |
| FUNK_2.STE | 142 | ROCK_N_2.STE | 193 |
| 16BEAT1.STE | 143 | FOX_1.STE | 194 |
| 16BEAT2.STE | 144 | FOX_2.STE | 195 |
| SOFTBEA1.STE | 145 | SWING_FO.STE | 196 |
| SOFTBEA2.STE | 146 | SLOW_FO.STE | 197 |
| 8BEAT1.STE | 147 | COUNTRY1.STE | 198 |
| 8BEAT2.STE | 148 | COUNTRY2.STE | 199 |
| GOSPEL.STE | 149 | LIVELY_C.STE | 200 |
| BALLAD_1.STE | 150 | SLOW_CNT.STE | 201 |
| BALLAD_2.STE | 151 | SALOON.STE | 202 |
| 6_8_BALL.STE | 152 | TEXAS.STE | 203 |
| SLOWROCK.STE | 153 | DIXIE.STE | 204 |
| 50TH_ROC.STE | 154 | WESTERN.STE | 205 |
| BOSSA_1.STE | 155 | HNKYTONK.STE | 206 |
| BOSSA_2.STE | 156 | RONDO.STE | 207 |
| SLOWBOS1.STE | 157 | VENEZIA.STE | 208 |
| SLOWBOS2.STE | 158 | PIANO.STE | 209 |
| SLOW_LAT.STE | 159 | HAPPY_1.STE | 210 |
| LATIN_1.STE | 160 | HAPPY_2.STE | 211 |
| LATIN_2.STE | 161 | MARCH_BE.STE | 212 |
| CHA_CHA1.STE | 162 | MARSCH.STE | 213 |
| CHA_CHA2.STE | 163 | MIL_MAR.STE | 214 |
| BEGUIN1.STE | 164 | STADL.STE | 215 |
| BEGUIN2.STE | 165 | POLKA_1.STE | 216 |
| RHUMBA.STE | 166 | POLKA_2.STE | 217 |
| PASO_DOB.STE | 167 | RHEINLAN.STE | 218 |
| TANGÖ_1.STE | 168 | WALZER_1.STE | 219 |
| TANGÖ_2.STE | 169 | WALZER_2.STE | 220 |
| SAMBA.STE | 170 | MUESETTE.STE | 221 |
| DISCOSAM.STE | 171 | CHANSON.STE | 222 |
| SALSA_1.STE | 172 | SLOWWAL1.STE | 223 |
| SALSA_2.STE | 173 | SLOWWAL2.STE | 224 |
| BRAZIL.STE | 174 | GERM_WAL.STE | 225 |
| RIO.STE | 175 | FOLK_WAL.STE | 226 |
| TROPICAL.STE | 176 | 3_4_FOL.STE | 227 |
| CARIBIC.STE | 177 | BLANK.STE | 511 |
| REGGAE.STE | 178 | | |

Sowie die 24 CD-Basic Styles

Die Rhythmen des GOLDEN GATE ohne "plus"

| | |
|--------------|----|
| Disco | 1 |
| 8 Beat | 2 |
| 16 Beat | 3 |
| Beat Fox | 4 |
| Happy Beat | 5 |
| 6/8 Ballad | 6 |
| Sl.Rock | 7 |
| Ballade | 8 |
| 50th Rock | 9 |
| Western | 10 |
| Paso Doble | 11 |
| Tango | 12 |
| Bossa Nova | 13 |
| Samba | 14 |
| Rhumba | 15 |
| ChaCha | 16 |
| Beguín | 17 |
| Dixie | 18 |
| Rock'n Roll | 19 |
| Big Band | 20 |
| Swing | 21 |
| Foxtrott | 22 |
| Polka | 23 |
| March | 24 |
| Waltz | 25 |
| German Waltz | 26 |
| Slow Waltz | 27 |

Sowie die CD-Basic Rhythmen

Die CD-Orgel BASIC Styles:

| Dateiname | Speicherplatz | |
|-----------|---------------|--------|
| | im IMM | im ROM |
| DISCO_3 | 229 | 28 |
| DISCO_4 | 230 | 29 |
| BEAT_1 | 231 | 30 |
| BEAT_2 | 232 | 31 |
| FUNK_3 | 233 | 32 |
| ROCK | 234 | 33 |
| BALLAD_3 | 235 | 34 |
| SLROCK | 236 | 35 |
| BOSSA_3 | 237 | 36 |
| RHUMBA_2 | 238 | 37 |
| BEGUIN_3 | 239 | 38 |
| CHACHA_3 | 240 | 39 |
| SAMBA_2 | 241 | 40 |
| SALSA_3 | 242 | 41 |
| TANGO_3 | 243 | 42 |
| PASODO | 244 | 43 |
| SHUFFL | 245 | 44 |
| ROCK_R | 246 | 45 |
| SWING_2 | 247 | 46 |
| FOX_3 | 248 | 47 |
| WALTZ | 249 | 48 |
| JAZZ_W | 250 | 49 |
| MARCH | 251 | 50 |
| COUNTR | 252 | 51 |

18 ANHANG

1. Bassdrum 1 Normal
2. Bassdrum 2 Disco
3. Bassdrum 3 Rock
4. Bassdrum 4 Pop
5. Bassdrum 5 Techno
6. Bassdrum 6 Analog
7. Bassdrum 7 Elektro
8. Bassdrum 8 Effekt
9. Bassdrum 9 Vocal
10. Bassdrum 10 Marsch
11. Snare 1 March
12. Snare 2 Normal
13. Snare 3 Un
14. Snare 4 Disco
15. Snare 5 High
16. Snare 6 Pop 1
17. Snare 7 Pop 2
18. Snare 8 Pop 3
19. Snare 9 Pop 4
20. Snare 10 Elektro
21. Snare 11 Analog
22. Snare 12 Effekt
23. Snare 13 Vocal
24. Brush 1 Schlag
25. Brush 2 Kantenschlag
26. Brush 3 gerührter Besen
27. Rimshot 1 Normal
28. Rimshot 2 Analog
29. Hihat 1 closed
30. Hihat 1 open
31. Hihat 2 closed Analog
32. Hihat 2 foot
33. Hihat 2 open Analog
34. Hihat 3 closed
35. Hihat 3 open
36. Ride Cymbal 1
37. Ride Cymbal 2
38. Ride Cymbal 3 Cup
39. Crash Cymbal 1 Normal
40. Crash Cymbal 2 Splash
41. Crash Cymbal 3 China
42. Tom Normal 1
43. Tom Normal 2
44. Tom Normal 3
45. Tom Normal 4
46. Tom Normal 5
47. Tom Normal 6
48. Tom Rock 1
49. Tom Rock 2
50. Tom Rock 3
51. Tom Rock 4
52. Tom Rock 5
53. Tom Rock 6
54. Tom Disco 1
55. Tom Disco 2
56. Tom Disco 3
57. Tom Disco 4
58. Tom Disco 5
59. Tom Disco 6
60. Tom Electro 1
61. Tom Electro 2
62. Tom Electro 3
63. Tom Electro 4
64. Tom Electro 5
65. Tom Electro 6
66. Tom Analog 1
67. Tom Analog 2
68. Tom Analog 3
69. Tom Analog 4
70. Tom Analog 5
71. Tom Analog 6
72. Claps 1
73. Claps 2
74. Tambo
75. Cowbell 1 High
76. Cowbell 2 Low
77. Cowbell 3 Analog
78. Vibraslap
79. Bongo High
80. Bongo Low
81. Conga Normal
82. Conga Muted
83. Conga Slap
84. Timbales High
85. Timbales Low
86. Agogo Bell High
87. Agogo Bell Low
88. Shaker 1
89. Shaker 2
90. Maracas
91. Samba Whistle 1
92. Samba Whistle 2
93. Guiro Short
94. Guiro Long
95. Clave
96. Wood 1
97. Wood 2
98. Guica High
99. Guica Low
100. Triangle
101. Castanets
102. Stick
103. Metal
104. Scratch 1
105. Scratch 2
106. Snaps
107. Bells
108. Drumeffekt 1
109. Drumeffekt 2
110. Dog
111. Uuh
112. Yeah
113. Hey
114. Whistle
115. Ole
116. Horn
117. Alarm
118. Wind Chimes
119. Timpani
120. Echo
121. Glassbreak
122. Thunder

18. 8 Werks Drumsets

Drumset 1

18. 7 Effektliste für Effektbuttons

| | | | |
|----|------------|----|------------|
| 1 | Timpani G | 43 | BD Normal |
| 2 | Timpani G# | 44 | BD Disco |
| 3 | Timpani A | 45 | BD March |
| 4 | Timpani A# | 46 | Snare |
| 5 | Timpani B | 47 | Sn. March |
| 6 | Timpani C | 48 | Brush hard |
| 7 | Timpani C# | 49 | Brush long |
| 8 | Timpani D | 50 | Tom 1 |
| 9 | Timpani D# | 51 | Tom 2 |
| 10 | Timpani E | 52 | Tom 3 |
| 11 | Timpani F | 53 | Tom 4 |
| 12 | Timpani F# | 54 | Tom 5 |
| 13 | Timpani G | 55 | Tom 6 |
| 14 | Hit G# | 56 | Hihat cl. |
| 15 | Hit A | 57 | Hihatopen |
| 16 | Hit A# | 58 | Ride 1 |
| 17 | Hit B | 59 | Ride 2 |
| 18 | Hit C | 60 | Ride Cup |
| 19 | Hit C# | 61 | Crash Stop |
| 20 | Hit D | 62 | China Cym. |
| 21 | Hit D# | 63 | Rimshot |
| 22 | Hit E | 64 | Stick |
| 23 | Hit F | 65 | Bongo high |
| 24 | Hit F# | 66 | Bongo low |
| 25 | Hit G | 67 | Conga Std. |
| 26 | Hit G# | 68 | Conga Mute |
| 27 | Metal | 69 | Conga Slap |
| 28 | Alarm | 70 | Timbal hi. |
| 29 | Dog | 71 | Timbal low |
| 30 | Uuh | 72 | Agogo high |
| 31 | Year | 73 | Agogo low |
| 32 | Hey | 74 | Cowbell |
| 33 | Ole | 75 | Vibraslap |
| 34 | Whistle | 76 | Maracas |
| 35 | Carhorn | 77 | Shaker 1 |
| 36 | Chimes | 78 | Shaker 2 |
| 37 | Glassbreak | 79 | Clave |
| 38 | Thunder | 80 | Wood 1 |
| 39 | Crash1 | 81 | Wood 2 |
| 40 | Crash2 | 82 | Guica high |
| 41 | Samba Whi. | 83 | Guica low |
| 42 | Scratch | 84 | Guiro shrt |
| | | 85 | Guiro long |
| | | 86 | Triangle 1 |
| | | 87 | Triangle 2 |
| | | 88 | Bells |
| | | 89 | Castagnets |
| | | 90 | Snaps |
| | | 91 | Handclaps |
| | | 92 | Tambourine |

Drumset 2

| | | |
|----|-----------------------|-----------------------|
| 36 | Bassdrum 1 Normal | Rimshot 1 Normal |
| | Bassdrum 2 Disco | Claps 1 |
| | Snare 3 Universal | Hihat 1 closet |
| | Snare 1 March | Hihat 1 open |
| | Tom Normal 6 | Hihat 1 open |
| | Tom Normal 5 | |
| | Tom Normal 4 | |
| | Tom Normal 3 | |
| 48 | Tom Normal 2 | Crash Cymbal 1 Normal |
| | Tom Normal 1 | Ride Cymbal 1 |
| | Crash Cymbal 3 China | |
| | Ride Cymbal 3 Cup | |
| | Crash Cymbal 2 Splash | Tambo |
| | Crash Cymbal 2 Slop | Cowbell 1 High |
| | Ride Cymbal 2 | Vibraslap |
| 60 | Bongo High | Bongo Low |
| | Conga Muted | Conga Slap |
| | Conga Standard | |
| | Timbales High | Timbales Low |
| | Agogo Bell High | Agogo Bell Low |
| | Shaker 2 | Maracas |
| 72 | Samba Whistle 1 | |
| | Samba Whistle 1 | Guiro Short |
| | Guiro Long | Clave |
| | Wood 2 | |
| | Wood 1 | Guica Low |
| | Guica High | Triangle |
| | Triangle | Bells |
| | Bells | Shaker 1 |
| 84 | Wind Chimes | Castanets |
| | Effect 1 | Uuh |
| | Snaps | Snaps |
| | Scratch 1 | Bassdrum 10 March |
| | Slick | Slick |
| | Metal | Brush 1 Soft |
| | Bass 9 Vocal | Brush 3 Hard |
| 96 | Snare 13 Vocal | Brush 3 Long |
| | | Yeah |

Drumset 3

| | | |
|----|-----------------------|-----------------------|
| 36 | Bassdrum 2 Disco | Rimshot 1 Normal |
| | Bassdrum 4 Pop | Claps 2 |
| | Snare 6 Pop 1 | Hihat 1 closet |
| | Snare 8 Pop 3 | Hihat 1 open |
| | Tom Rock 6 | Hihat 1 open |
| | Tom Rock 5 | |
| | Tom Rock 4 | |
| | Tom Rock 3 | |
| 48 | Tom Rock 2 | Crash Cymbal 1 Normal |
| | Tom Rock 1 | Ride Cymbal 1 |
| | Crash Cymbal 3 China | |
| | Ride Cymbal 3 Cup | Tambo |
| | Crash Cymbal 2 Splash | Cowbell 1 High |
| | Crash Cymbal 2 Slop | Vibraslap |
| | Ride Cymbal 2 | Bongo Low |
| 60 | Bongo High | Conga Slap |
| | Conga Muted | |
| | Conga Standard | Timbales Low |
| | Timbales High | Agogo Bell Low |
| | Agogo Bell High | Maracas |
| | Shaker 2 | |
| 72 | Samba Whistle 1 | Guiro Short |
| | Samba Whistle 1 | Clave |
| | Guiro Long | |
| | Wood 2 | Guica Low |
| | Wood 1 | Triangle |
| | Guica High | Shaker 1 |
| | Triangle | |
| | Bells | Castanets |
| 84 | Wind Chimes | Effect 2 |
| | Effect 1 | Scratch 2 |
| | Snaps | Glasbreak |
| | Scratch 1 | Thunder |
| | Slick | |
| | Metal | |
| | Bass 9 Vocal | |
| 96 | Snare 13 Vocal | |

Drumset 4

| | | |
|----|-----------------------|-----------------------|
| 36 | Bassdrum 4 Pop | Rimshot 1 Normal |
| | Bassdrum 5 Techno | Claps 2 |
| | Snare 7 Pop 2 | Hihat 2 closet |
| | Snare 9 Pop 4 | Hihat 2 foot |
| | Tom Disco 6 | Hihat 2 open |
| | Tom Disco 5 | |
| | Tom Disco 4 | |
| | Tom Disco 3 | |
| 48 | Tom Disco 2 | Crash Cymbal 1 Normal |
| | Tom Disco 1 | Ride Cymbal 1 |
| | Crash Cymbal 3 China | |
| | Ride Cymbal 3 Cup | Tambo |
| | Crash Cymbal 2 Splash | Cowbell 1 High |
| | Crash Cymbal 2 Slop | Vibraslap |
| | Ride Cymbal 2 | Bongo Low |
| 60 | Bongo High | Conga Slap |
| | Conga Muted | |
| | Conga Standard | Timbales Low |
| | Timbales High | Agogo Bell Low |
| | Agogo Bell High | Maracas |
| | Shaker 2 | |
| 72 | Samba Whistle 1 | Guiro Short |
| | Samba Whistle 1 | Clave |
| | Guiro Long | |
| | Wood 2 | Guica Low |
| | Wood 1 | Triangle |
| | Guica High | Shaker 1 |
| | Triangle | |
| | Bells | Castanets |
| 84 | Wind Chimes | Effect 2 |
| | Effect 1 | Scratch 2 |
| | Snaps | Glasbreak |
| | Scratch 1 | Thunder |
| | Slick | |
| | Metal | |
| | Bass 9 Vocal | |
| 96 | Snare 13 Vocal | |

Drumset 5

| | | |
|----|-------------------|-----------------------|
| 36 | Bassdrum 4 Pop | Rimshot 2 Analog |
| 37 | Bassdrum 6 Analog | Claps 2 |
| 38 | Snare 11 Analog | Hihat 3 closet |
| 39 | Snare 8 Pop 3 | Hihat 3 open |
| 40 | Tom Analog 6 | Hihat 3 open |
| 41 | Tom Analog 5 | Crash Cymbal 1 Normal |
| 42 | Tom Analog 4 | Ride Cymbal 1 |
| 43 | Tom Analog 3 | Tambo |
| 44 | Tom Analog 2 | Cowbell 3 Analog |
| 45 | Tom Normal 1 | Vibraslap |
| 46 | Tom Normal 2 | Bongo Low |
| 47 | Tom Normal 3 | Conga Muted |
| 48 | Tom Normal 4 | Conga Standard |
| 49 | Tom Normal 5 | Timbales High |
| 50 | Tom Normal 6 | Timbales Low |
| 51 | Tom Normal 7 | Agogo Bell High |
| 52 | Tom Normal 8 | Agogo Bell Low |
| 53 | Tom Normal 9 | Maracas |
| 54 | Tom Normal 10 | Samba Whistle 1 |
| 55 | Tom Normal 11 | Samba Whistle 2 |
| 56 | Tom Normal 12 | Guiro Short |
| 57 | Tom Normal 13 | Guiro Long |
| 58 | Tom Normal 14 | Wood 1 |
| 59 | Tom Normal 15 | Wood 2 |
| 60 | Tom Normal 16 | Clave |
| 61 | Tom Normal 17 | Guica Low |
| 62 | Tom Normal 18 | Guica High |
| 63 | Tom Normal 19 | Triangle |
| 64 | Tom Normal 20 | Bells |
| 65 | Tom Normal 21 | Shaker 1 |
| 66 | Tom Normal 22 | Wind Chimes |
| 67 | Tom Normal 23 | Effect 1 |
| 68 | Tom Normal 24 | Effect 2 |
| 69 | Tom Normal 25 | Snaps |
| 70 | Tom Normal 26 | Scratch 1 |
| 71 | Tom Normal 27 | Scratch 2 |
| 72 | Tom Normal 28 | Stick |
| 73 | Tom Normal 29 | Metal |
| 74 | Tom Normal 30 | Glasbreak |
| 75 | Tom Normal 31 | Thunder |
| 76 | Tom Normal 32 | Bass 9 Vokal |
| 77 | Tom Normal 33 | Snare 13 Vocal |
| 78 | Tom Normal 34 | |
| 79 | Tom Normal 35 | |
| 80 | Tom Normal 36 | |
| 81 | Tom Normal 37 | |
| 82 | Tom Normal 38 | |
| 83 | Tom Normal 39 | |
| 84 | Tom Normal 40 | |
| 85 | Tom Normal 41 | |
| 86 | Tom Normal 42 | |
| 87 | Tom Normal 43 | |
| 88 | Tom Normal 44 | |
| 89 | Tom Normal 45 | |
| 90 | Tom Normal 46 | |
| 91 | Tom Normal 47 | |
| 92 | Tom Normal 48 | |
| 93 | Tom Normal 49 | |
| 94 | Tom Normal 50 | |
| 95 | Tom Normal 51 | |

Drumset 6

| | | |
|----|------------------|-----------------------|
| 36 | Bassdrum 2 Disco | Rimshot 1 Analog |
| 37 | Bassdrum 3 Rock | Claps 2 |
| 38 | Snare 8 Pop 3 | Hihat 2 closet |
| 39 | Snare 5 High | Hihat 2 foot |
| 40 | Tom Normal 6 | Hihat 2 open |
| 41 | Tom Normal 5 | Crash Cymbal 1 Normal |
| 42 | Tom Normal 4 | Ride Cymbal 1 |
| 43 | Tom Normal 3 | Tambo |
| 44 | Tom Normal 2 | Cowbell 1 High |
| 45 | Tom Normal 1 | Vibraslap |
| 46 | Tom Normal 10 | Bongo Low |
| 47 | Tom Normal 11 | Conga Muted |
| 48 | Tom Normal 12 | Conga Standard |
| 49 | Tom Normal 13 | Timbales High |
| 50 | Tom Normal 14 | Timbales Low |
| 51 | Tom Normal 15 | Agogo Bell High |
| 52 | Tom Normal 16 | Agogo Bell Low |
| 53 | Tom Normal 17 | Maracas |
| 54 | Tom Normal 18 | Samba Whistle 1 |
| 55 | Tom Normal 19 | Samba Whistle 2 |
| 56 | Tom Normal 20 | Guiro Short |
| 57 | Tom Normal 21 | Guiro Long |
| 58 | Tom Normal 22 | Wood 1 |
| 59 | Tom Normal 23 | Wood 2 |
| 60 | Tom Normal 24 | Clave |
| 61 | Tom Normal 25 | Guica Low |
| 62 | Tom Normal 26 | Guica High |
| 63 | Tom Normal 27 | Triangle |
| 64 | Tom Normal 28 | Bells |
| 65 | Tom Normal 29 | Shaker 1 |
| 66 | Tom Normal 30 | Wind Chimes |
| 67 | Tom Normal 31 | Effect 1 |
| 68 | Tom Normal 32 | Effect 2 |
| 69 | Tom Normal 33 | Snaps |
| 70 | Tom Normal 34 | Scratch 1 |
| 71 | Tom Normal 35 | Scratch 2 |
| 72 | Tom Normal 36 | Stick |
| 73 | Tom Normal 37 | Metal |
| 74 | Tom Normal 38 | Glasbreak |
| 75 | Tom Normal 39 | Thunder |
| 76 | Tom Normal 40 | Bass 9 Vokal |
| 77 | Tom Normal 41 | Snare 13 Vocal |
| 78 | Tom Normal 42 | |
| 79 | Tom Normal 43 | |
| 80 | Tom Normal 44 | |
| 81 | Tom Normal 45 | |
| 82 | Tom Normal 46 | |
| 83 | Tom Normal 47 | |
| 84 | Tom Normal 48 | |
| 85 | Tom Normal 49 | |
| 86 | Tom Normal 50 | |
| 87 | Tom Normal 51 | |
| 88 | Tom Normal 52 | |
| 89 | Tom Normal 53 | |
| 90 | Tom Normal 54 | |
| 91 | Tom Normal 55 | |
| 92 | Tom Normal 56 | |
| 93 | Tom Normal 57 | |
| 94 | Tom Normal 58 | |
| 95 | Tom Normal 59 | |

18.9 MIDI IN Bank Select

18 ANHANG

Zusätzlich zu diesen wechselnden Drumsounds stehen in den ROM Drumsets immer folgende Schlagzeuginstrumente zu Verfügung

| GG Instrument | MIDI Note | Nummer | CD-Instrument |
|-------------------|-----------|--------|--------------------|
| Tom Disco 1 | G# -2 | 8 | ROTO TOM HIGH |
| Tom Disco 3 | A -2 | 9 | ROTO TOM MID |
| Tom Disco 6 | A# -2 | 10 | ROTO TOM LOW |
| Tom Elec 1 | B -2 | 11 | E-TOM HIGH |
| Tom Elec 3 | C -1 | 12 | E-TOM MID |
| Tom Elec 6 | C# -1 | 13 | E-TOM LOW |
| Tom Rock 1 | D -1 | 14 | ROCK TOM HIGH |
| Tom Rock 3 | D# -1 | 15 | ROCK TOM MID |
| Tom Rock 5 | E -1 | 16 | ROCK TOM LOW |
| Snare 5 Hi | F -1 | 17 | SNARE 7 |
| Hihat 2 open | F# -1 | 18 | HIHAT 2 OPEN |
| Snare 7 P2 | G -1 | 19 | SNARE 6 |
| Hihat 2 close | G# -1 | 20 | HIHAT 2 CLOSED |
| Snare 6 P1. | A -1 | 21 | SNARE 5 |
| Hihat 2 foot | A# -1 | 22 | HIHAT 2 FOOT |
| Snare 4 Disco | B -1 | 23 | SNARE 4 |
| Bass 10 March | C 0 | 24 | DRUM |
| Claps 1 | C# 0 | 25 | CLAPS 2 |
| Bass 2 Disco | D 0 | 26 | BASSDRUM 6 |
| Bass 5 Techno | D# 0 | 27 | BASSDRUM 5 |
| Bass 4 Pop | E 0 | 28 | BASSDRUM 4 |
| Hihat 1 close | F 0 | 29 | HIHAT 1 SHORT ATT. |
| Crash 1 | F# 0 | 30 | CRASH CYMBAL REV. |
| Tom norm 1 | G 0 | 31 | TOM HIGH SHORT |
| Snare 3 Universal | G# 0 | 32 | SNARE 1 SHORT |
| Tom norm 3 | A 0 | 33 | TOM MID SHORT |
| Tom norm 5 | A# 0 | 34 | TOM LOW SHORT |

-- Normales Drumset --

| | | | |
|--------------|------|-----|------------|
| Ole | C# 6 | 97 | OLE |
| Dog | D 6 | 98 | DOG |
| Stick | D# 6 | 99 | RIMSHOT 2 |
| Snaps | E 6 | 100 | SNAPS |
| Whistle | F 6 | 101 | Pfiff |
| Castagnets | F# 6 | 102 | CASTAGNETS |
| Brush 3 lo | G 6 | 103 | BRUSH LONG |
| Brush 1 slow | G# 6 | 104 | BRUSH HIT |

Die CD-Schlagzeuginstrumente : CONGA LOW SHORT, AHA, WHIP, HIHAT OPEN MEDIUM, BASS 1 SHORT, BASS 3 SHORT, TAMBOURIN SHORT, NOISE sowie alle REVERSE Instrumente entfallen!

Über den MIDI Bank Select - Befehl können die verschiedenen Banks angewählt werden. Sollte Ihr MIDI-Sequencer nicht über den BANK-Select verfügen, kann diese Funktion über den MIDI Controller 32 abgerufen werden. Geben Sie am Anfang der entsprechenden Spur am Computer den Controller 32 mit der Bank 0 bis 7 ein. Danach wird in die Spur eine 16tel später ein normaler PRG-Change-Befehl von 0 bis 127 eingegeben.

18.10 MIDI IMPLEMENTATION

| | | Senden | Empfangen | Hinweise |
|----------------------|--|---|---|---|
| Basic | Channel | 1 - 16 | 1 - 16 | Memorized |
| Default | Channel | 1 - 16 | 1 - 16 | |
| Mode | Default Messages Altered | X X | X X | |
| Note Number | True Voice | O | 1 - 128; 1 - 128 | |
| Velocity | Note ON Note OFF | O O | O O | |
| After Touch | Key's Ch's | X O | X O | |
| Pitch Bender | | O | O | |
| Control Change | | 32 1 7 10 64 65 66 121 | 32 1 7 10 11 64 65 66 121 | Bank Select 0 bis 12 Mod. Wheel Channel Volume Panorama Expression Pedal Fußschalter A Fußschalter B Fußschalter C Reset All Cntrls |
| Program Change | True# | O | O | |
| System Exclusive | | X | X | |
| System Common | :Song Pos :Song Sel :Tune | X X X | X X X | |
| System Real Time | :Clock :Commands | O O | O O | |
| Aux Mes- sages | :Local ON/OFF :All Notes Off :Active Sense :Reset | X O O X | X O X X | |
| Notes | | | | O : Yes X : No |

18 ANHANG

18.11 System Subsets

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|--------------------------|---------------------------|---|------------------------|------------------------|---|--------------------------|-------------------------|---|------------------------|
| ROM 1 Standard | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Medium Temper USER | ROM 2 Dyn. Hard | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Hard Temper USER | ROM 3 Dyn. Soft | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Soft Temper USER | ROM 4 Piano Tune | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Hard Piano USER |
| ROM 5 Bach Tune | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Medium Bach USER | ROM 6 Effect Drums | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Hard Temper USER | ROM 7 Effect 2 | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Medium Temper USER | ROM 8 Oriental 1 | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Medium USER USER |
| ROM 9 Oriental 2 | Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons | Medium USER USER | | | | | | | | | |

18.12 Effect Subsets

| | | | | | | | | | | | |
|----------------------|--|-----------------------------|--------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|----------------------------|---|-----------------------------|
| ROM 1 ALL OFF | Rev Large Room Mix Eff Chorus | Vol 0 Vol 0 Vol 0 | ROM 2 Rotor | Rev Large Room Mix Eff Rotor | Vol 40 Vol 70 Vol 127 | ROM 3 Rev. long | Rev Large Hall Mix Eff Rotor | Vol 45 Vol 64 Vol 100 | ROM 4 Rev. short | Rev Small Room Mix Eff Rotor | Vol 40 Vol 64 Vol 100 |
| ROM 5 Echo | Rev Large Room Mix Eff Echo 140 | Vol 40 Vol 60 Vol 105 | ROM 6 Stereo Echo | Rev Large Room Mix Eff Stereo 2 | Vol 40 Vol 40 Vol 105 | ROM 7 Chorus | Rev Large Room Mix Eff Chorus | Vol 40 Vol 60 Vol 100 | ROM 8 Str. Ensemble | Rev Large Room Mix Eff Ensemble 2 | Vol 40 Vol 65 Vol 100 |
| ROM 9 Flanger | Rev Large Hall Mix Eff Flanger 2 | Vol 40 Vol 65 Vol 100 | | | | | | | | | |

18.13 MIDI Subsets

- ROM 1 ALL OFF = MIDI IN und OUT ausgeschaltet
- ROM 2 Standard = In: Upper(1), Lower(2), Bass(3) / Out: Upper(1), Lower(2), Bass(3)
- ROM 3 16 Channel = 1 bis 16 auf den Sequenzerkanälen
- ROM 4 CH 1 Dir = IN (nur 1) => für Keyboards mit nur einem Kanal, automatischer Split
- ROM 5 Out Accomp. = Upper, Lower plus Begleitautomat wird gesendet
- ROM 6 Style Only = IN (nur 2) => für die Harmonieerkennung
- ROM 7 Clock OUT On = MIDI OUT Clock-Signale eingeschaltet
- ROM 8 Clock IN On = MIDI IN Clock-Signale eingeschaltet
- ROM 9 General MIDI = General MIDI eingeschaltet
(CombiBank "GENMIDI.CBB" auf USER 3 laden)

18.14 General MIDI

Wie schon im Kapitel 7 "16 TRACK" beschrieben, werden die General MIDI Klangfarben in die USER-Bank 3 der Combis geladen. Diesen Ladevorgang brauchen Sie nur einmal vorzunehmen, da die Combis immer gespeichert bleiben.

General MIDI Klangfarben einladen

1. Bedienfeldtaster "Program" drücken.
2. Displaytaster "Floppy" drücken.
3. Displaytaster "Load File" drücken.
4. Displaytaster "ALL Combis" drücken.
5. Wählen Sie mit den Pfeiltastern die Datei "GENMIDI.CBB" an.
6. Bedienfeldtaster "OK/EXIT" drücken.

Das Display zeigt "Busy loading". Die Klangfarben werden dann eingeladen.

7. Mit dem Bedienfeldtaster "Program" kehren Sie in den Spielmode zurück.

SETUP mit GENERAL MIDI erstellen

1. Bedienfeldtaster "Program" drücken.
2. Displaytaster "Setups" drücken.
3. Displaytaster "MIDI" drücken.
4. Wählen Sie mit den Pfeiltastern das SUBSET "ROM 9 General MIDI".
5. Displaytaster "SAVE SETUP" drücken und das SETUP unter dem gewünschten Namen abspeichern.

Nun können Sie General MIDI Standard Sequenzen in den Sequenzer einladen oder über MIDI spielen lassen.

Index

Symbole

- 16-Spur Sequenzer 7 - 1
- 81 MUSIC-SETUPS 2 - 2

A

- ACC Memory 4 - 9
- ACC On 4 - 9
- Acc. Memory 1 - 1
- ADVANCED 4 - 9
- Advanced 4 - 9
- Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO) 6 - 6
- Anwahl MSP-Plätze 6 - 2
- Anwählen der User Style Programmierung 9 - 2
- Anwählen des 16 TRACK Sequenzers 7 - 1
- Anwählen des COMBI PROGRAMMING 6 - 1
- ATARI und PC-DOS kompatibel 11 - 1

B

- Bank Select 18 - 13
- Bedienfeld 1 - 1
- Bedienkonzept 3 - 3
- Begleitautomatik 4 - 8
- Buzzer Volume 5 - 14

C

- Clear Sequence 7 - 25, 7 - 26
- CLOCK START/STOP IN 5 - 13
- COMBI 3 - 1
- Combi
 - Attack 6 - 5
 - Auswahl des Modulationsziels 6 - 11
 - Controller Mapping 6 - 10
 - Decay 6 - 5
 - Delay 6 - 4, 6 - 7, 6 - 8
 - Detune 6 - 3
 - Fade In 6 - 7, 6 - 9
 - Hold 6 - 5
 - Intensity 6 - 7, 6 - 8
 - Keyboard Range 6 - 4
 - KEYCENTER 6 - 12
 - Mode 6 - 12
 - Modulationsbereich einstellen 6 - 11
 - Panorama 6 - 3
 - Rate 6 - 6, 6 - 8
 - Release 6 - 6
 - Reverb 6 - 3
 - Sample Start 6 - 4
 - Sustain 6 - 5
 - Tastaturbereich 6 - 4
 - Time/Release 6 - 6
 - Transpose 6 - 3
 - V-START 6 - 4

- Wave 6 - 7, 6 - 9
- WINDOW 6 - 12
- Window High 6 - 12
- Window Low 6 - 12

- Combi - was ist das? 6 - 1
- Combi Programmierung 6 - 1

- Amplituden Hüllkurve
 - Attack 6 - 5
 - Decay 6 - 5
 - Hold 6 - 5
 - Release (Ausklängen) 6 - 6
 - Sustain 6 - 5
 - Time/Release 6 - 6

- Amplituden Hüllkurve (AMPLITUDE ENVELOPE) 6 - 5

- Amplituden Vibrato
 - Delay (Verzögerung) 6 - 7
 - Fade In (Einschwingen) 6 - 7
 - INTENSITY (Intensität) 6 - 7
 - Rate (Geschwindigkeit) 6 - 6
 - Wave (Wellenform) 6 - 7

- Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO) 6 - 6

- Combis speichern (COPY/SAVE) 6 - 13

- Controller Mapping 6 - 10

- Keycenter 6 - 12
- Modulationsziel 6 - 11
- Window High 6 - 12
- Window Low 6 - 12

- Frequenz Vibrato

- Delay (Verzögerung) 6 - 8
- Fade In (Einschwingen) 6 - 9
- Intensity (Intensität) 6 - 8
- Rate (Geschwindigkeit) 6 - 8
- Wave (Wellenform) 6 - 9

- Frequenz Vibrato (FREQUENCY LFO) 6 - 8

- General Edit

- Delay 6 - 4
- Detune 6 - 3
- Keyboard Range 6 - 4
- Panorama 6 - 3
- Reverb 6 - 3
- Transpose 6 - 3
- V-START (Sample Start) 6 - 4

- Globale Einstellungen (GENERAL EDIT) 6 - 3

- Combi-Programmierung 6 - 1

- Combis speichern 6 - 13

- Bank anwählen 6 - 13
- Namen eingeben 6 - 13
- Speichern/Kopieren 6 - 13
- Speicherplatz anwählen 6 - 13

- Contrast 1 - 1

- CONTROLLER MAPPING 6 - 10

- Copy Style 9 - 4

D

- Das Bedienfeld 1 - 1
- Dateien auf Diskette speichern 11 - 12
- Dateien einladen 11 - 17
- DEMO-Sequenzen einladen 2 - 1
- Detune 6 - 3
- Diskettenlaufwerk 1 - 5
- DRUMSET 3 - 2
- Drumset
 - Amplituden Hüllkurve 10 - 3
 - Attack 10 - 3
 - Decay 10 - 4
 - Detune 10 - 2
 - General Edit 10 - 2
 - Hallanteil 10 - 2
 - Hold 10 - 4
 - Panorama 10 - 2
 - Programmieren 10 - 1
 - Transpose 10 - 2
 - V-Start 10 - 3
 - Velocity Control 10 - 4
- DRUMSETS 10 - 1
- Drumsets 10 - 1
 - abspeichern 10 - 5
 - Amplituden Hüllkurve 10 - 3
 - Attack 10 - 3
 - Decay 10 - 4
 - General Edit
 - Detune 10 - 2
 - Hallanteil 10 - 2
 - Panorama 10 - 2
 - Transpose 10 - 2
 - V-Start 10 - 3
 - Velocity Control 10 - 4
- Drumsets abspeichern 10 - 5
- Dynamic Curve 5 - 3

E

- EFFECT 5 - 2
- Effect Buttons 5 - 4
- EFFECT SUBSET 5 - 6
- Effektprogramme
 - CELESTE 1 5 - 8
 - CELESTE 2 5 - 8
 - CHORUS 5 - 8
 - ECHO 110 5 - 8
 - ECHO 120 5 - 8
 - ECHO 140 5 - 8
 - ECHO 90 5 - 8
 - ECHO FAST 5 - 8
 - ECHO SLOW 5 - 8
 - ENSEMBLE 1 5 - 8
 - ENSEMBLE 2 5 - 8
 - FLANGER 1 5 - 8
 - FLANGER 2 5 - 8
 - PHASING 5 - 8
 - ROTOR 5 - 8
 - ROTOR FLAT 5 - 8

STEREO 1 5 - 8

STEREO 2 5 - 8

- Einfingerakkorde 4 - 10
- Eingabe der Begleitharmonien 4 - 10
- Einsatz von CD-Instrumenten im Sequencer 7 - 9
- Einschalten 2 - 1
- Einstellungen pro MIDI Kanal 5 - 11, 5 - 12
- Ending 4 - 8
- EQUALIZER 15 - 11
- Equalizer
 - BYPASS 15 - 11
 - Editierung eines Filterprogramms 15 - 12
 - Filterprogramme 15 - 11
 - LOUDNESS 15 - 11
 - PRESENCE 15 - 11
 - TREBLE 15 - 11
 - TREBLE+BASS 15 - 11

F

- Fill 1 - Fill 2 4 - 8
- Fill bzw. Break Mode 9 - 7
- FILL1 - FILL2 4 - 8
- Floppy
 - ATARI 11 - 1
 - Check Disk 11 - 10
 - Combi Bank einladen 11 - 20
 - Dateien anwählen 11 - 5
 - Dateien auf Diskette speichern 11 - 12
 - Dateien einladen 11 - 17
 - Dateien kopieren 11 - 6
 - Dateien löschen 11 - 11
 - Dateiliste 11 - 5
 - Delete 11 - 11
 - Diskette überprüfen 11 - 10
 - Diskettennamen eingeben/ändern 11 - 8
 - Edit Date 11 - 8
 - Einzelne User Combis speichern 11 - 14
 - Einzelnes User Combi einladen 11 - 19
 - Format Disk 11 - 9
 - General Dump einladen 11 - 20
 - General Floppy Functions 11 - 4
 - Get Disk Freespace 11 - 11
 - Internes Datum einstellen 11 - 8
 - Komplette User Combi Bank speichern 11 - 15
 - Kompletten Dump speichern 11 - 16
 - Load Files 11 - 17
 - Make Directory 11 - 8
 - MIDI Standard Files speichern 11 - 16
 - Path 11 - 4
 - PC-DOS 11 - 1
 - Rename 11 - 7
 - Repair Disk 11 - 11
 - Save Files 11 - 12
 - Select Extensions 11 - 7
 - Sequenzen einladen 11 - 18
 - Sequenzen speichern 11 - 13
 - User Drumsets einladen 11 - 19
 - User Drumsets speichern 11 - 14

User Styles einladen 11 - 17
 User Styles speichern 11 - 13
 Verzeichnisse öffnen 11 - 5
 Verzeichnisse verlassen 11 - 5
 Floppy Menü 11 - 3
 General Floppy Functions 11 - 4
 Check Disk (Diskette überprüfen) 11 - 10
 Delete (Dateien löschen) 11 - 11
 Edit Date (Internes Datum einstellen) 11 - 8
 Format Disk 11 - 9
 Make Directory 11 - 8
 Rename (Namen einer Datei ändern) 11 - 7
 Select Extensions 11 - 7
 Load Files 11 - 17
 Combi Bank einladen 11 - 20
 Einzelnes User Combi einladen 11 - 19
 General Dump einladen 11 - 20
 Sequenzen einladen 11 - 18
 User Drumsets einladen 11 - 19
 User Styles einladen 11 - 17
 Save Files 11 - 12
 Einzelne User Combis speichern 11 - 14
 Komplette User Combi Bank speichern 11 - 15
 Kompletten Dump speichern 11 - 16
 MIDI Standard Files speichern 11 - 16
 Sequenzen speichern 11 - 13
 User Drumsets speichern 11 - 14
 User Styles speichern 11 - 13
 Format Disk 11 - 9
 Frequenz Vibrato (FREQUENCE LFO) 6 - 8

G

GENERAL DUMP 3 - 2
 GENERAL EDIT 6 - 3
 General Edit 10 - 2
 General Floppy Functions 11 - 4
 GENERAL MIDI 3 - 2
 General MIDI 18 - 15
 General MIDI Klangfarben einladen 18 - 15
 Globale Einstellungen 6 - 3
 Globale MIDI Parameter 5 - 13

H

Hallprogramme
 BOX 5 - 7
 BRIGHT HALL 5 - 7
 CHAMBER 5 - 7
 DARK HALL 5 - 7
 FACTORY 5 - 7
 LARGE HALL 5 - 7
 LARGE ROOM 5 - 7
 MEDIUM HALL 5 - 7
 SMALL ROOM 5 - 7

I

Intro 4 - 8
 INTRO/ENDING 4 - 8

K

Key Drums 1 - 2
 Key Drumset 5 - 15
 Klangfarben für den angewählten Selektor 4 - 1
 Kurzbedienung 2 - 1
 DEMO-Sequenzen einladen 2 - 1
 Einschalten 2 - 1
 Lautstärken einstellen 2 - 4
 MUSIC-SETUPS 2 - 2

L

Lautstärke MSP 6 - 2
 Lautstärken einstellen 2 - 4, 4 - 3
 LM Hold 1 - 2, 4 - 10
 Load Separate Code 16 - 11, 16 - 12

M

Macro A 1 - 2
 Macro A & Macro B 1 - 2
 Manual Drums 1 - 1
 MASTER SETTINGS 5 - 1
 Buzzer Volume 5 - 14
 Key Drumset 5 - 15
 Master Settings anwählen 5 - 1
 Master Settings verlassen 5 - 15
 MIDI 5 - 2
 MIDI Clock IN 5 - 13
 MIDI Clock OUT 5 - 13
 MIDI Filter einstellen 5 - 11, 5 - 12
 MIDI IN Kanäle belegen 5 - 9
 MIDI Kanal festlegen 5 - 10, 5 - 12
 MIDI LOCAL OFF 5 - 13
 MIDI Oktavelage einstellen 5 - 11, 5 - 12
 MIDI Oktavlage einstellen 5 - 11
 MIDI OUT Kanäle belegen 5 - 11
 MIDI STANDARD FILES 7 - 1
 MIDI Standard Files speichern 11 - 16
 MIDI SUBSET 5 - 9
 MSP ändern 6 - 2
 MSP-Plätze 6 - 2
 MULTI-SAMPLE-PRESETS 18 - 4
 MUSIC-SETUPS 2 - 2

O

OK/EXIT 1 - 2, 1 - 3

P

PASSWORT 14 - 1
 PHOENIX Manuale zuordnen 5 - 10, 5 - 11
 Program Change Tabelle ändern 5 - 13
 PROGRAM-Taster 3 - 3
 Programmieren eines DRUMSETS 10 - 1

Q

Quantisierung 7 - 13

19 INDEX

R

Record / Edit Style 9 - 5

S

Schlagzeugklangfarben 18 - 8

SEPARATE CODE 15 - 11, 16 - 11

Battery RAM initialisieren 16 - 11

Fun 16 - 12

Separate Code

Power Play 16 - 12

Separate Code anwählen 16 - 11

SEQUENCE 3 - 2

Sequencer

Mute 7 - 10

Spuren transponieren 7 - 11

Sequenz löschen 7 - 25, 7 - 26

Sequenzen auf Diskette speichern 7 - 3

Sequenzen einspielen/ändern 7 - 4

SEQUENZEN IM GENERAL MIDI STANDARD 7 - 1

Sequenzen konvertieren 17 - 2

Sequenzen von der Diskette einladen 7 - 2

Sequencer 7 - 1

Aftertouch 7 - 19

alle Spuren herausschneiden 7 - 24

alle Spuren in den Trackbuffer kopieren 7 - 25

alle Spuren löschen 7 - 23

Anwählen des 16 TRACK Sequencer 7 - 1

Aufnahmetaster RECORD 7 - 14

Change Events 7 - 20

Clear ALL 7 - 23

Clear ALL (alle Spuren löschen) 7 - 23

Clear Sequence (Sequenz löschen) 7 - 25, 7 - 26

Clear Track 7 - 22

Clear Track (Spur löschen) 7 - 22

Click 7 - 8

Controller 7 - 19

Copy 7 - 18

Copy to buffer 7 - 25

Copy to buffer (alle Spuren in den Trackbuffer kopieren) 7 - 25

Copy Track 7 - 22

Copy Track (Spuren kopieren) 7 - 22

Copy/Merge 7 - 21

Cut ALL 7 - 24

Cut ALL (alle Spuren herausschneiden) 7 - 24

Cycle Modus 7 - 12

Delete 7 - 18

Delete Events 7 - 20

Edit Master 7 - 5

Editier-Funktionen 7 - 18

Editierung 7 - 15

Change Events (Events verändern) 7 - 20

Copy (Kopieren) 7 - 18

Delete (Löschen) 7 - 18

Delete Events (Events löschen) 7 - 20

Exchange with (ersetzen mit) 7 - 20

Insert (Einfügen) 7 - 18

Length (Länge der Noten) 7 - 17

Mask Events (Events maskieren) 7 - 18

Modify with (verändern mit) 7 - 21

Position 7 - 16

Status 7 - 16

Track (Spur) 7 - 17

Value 1 7 - 16

Value 2 7 - 17

Effect 1 7 - 15

Effect 2 7 - 15

Effect 4 7 - 15

Effect 5 7 - 15

Effect 6 7 - 15

Einfügen 7 - 18

ersetzen mit 7 - 20

Events löschen 7 - 20

Events maskieren 7 - 18

Events verändern 7 - 20

Exchange with 7 - 20

Fußschalter 7 - 12

General Midi Standard 7 - 1

GLOBAL FUNCTIONS 7 - 5

Globale Einstellungen 7 - 5

Ins. ALL 7 - 24

Ins. ALL (Trackbuffer einfügen) 7 - 24

Insert 7 - 18

Klangfarbe aussuchen 7 - 9

Kopieren 7 - 18

Länge der Noten 7 - 17

Laustärke einstellen 7 - 10

Left & Right Locator 7 - 12

Length 7 - 17

Load from Disk 7 - 2, 9 - 3

Löschen 7 - 18

Mask Events 7 - 18

Memory 7 - 13

Merge Track 7 - 23

Merge Track (Trackbuffer einfügen) 7 - 23

MIDI Kanäle / Intern 7 - 12

MIDI Standard Files 7 - 1

Modify with 7 - 21

Mute 7 - 10

Mute (Spuren abschalten) 7 - 10

Noten 7 - 19

Notes 7 - 19

nur eine Spur hören 7 - 10

Overdub 7 - 13

Pitch Bend 7 - 19

Position 7 - 16

Program Change 7 - 19

Punch Mode 7 - 8

Quantisierung 7 - 13

Quantisierungswert einstellen 7 - 13

RECORD 7 - 14

Record Tracks 7 - 9

Replace 7 - 13

Reverb 7 - 11

Rücklauf 7 - 13

Save to Disk 7 - 3, 7 - 4, 9 - 3

Sequenzen auf Diskette speichern 7 - 3

SEQUENZEN EINSPIELEN/ÄNDERN 7 - 4

Sequenzen von der Diskette einladen 7 - 2

- Set Name 7-8
- Set Sign 7-5
- Set Sign (Taktart) 7-5
- Set Tempo 7-5
- Shuttle 7-12
- Solo Funktion 7-10
- Solo Funktion (nur eine Spur hören) 7-10
- Sonderfunktionen 7-15
- Sonderfunktionen auf Bedienfeldtastern 7-15
- Song Position 7-12
- Speicherplatz anwählen 7-2
- Spur 7-17
- Spur anwählen 7-9
- Spur löschen 7-22
- Spur quantisieren 7-14
- Spuren aufnehmen 7-9
- Spuren kopieren 7-22
- Status 7-16
- Stereoposition festlegen 7-10
- Stop Befehl eingeben 7-7
- Taktart 7-5
- Tempo verändern 7-13
- Tempoänderung eingeben 7-6
- Tempoänderung löschen 7-6, 7-7
- Tempoänderung verschieben 7-6, 7-7
- Track 7-17
- Trackbuffer einfügen 7-23, 7-24
- Transpose 7-11
- Transpose (Spuren transponieren) 7-11
- Value 1 7-16
- Value 2 7-17
- Velocity ändern 7-11
- verändern mit 7-21
- Vorlauf 7-13
- SETUP 3-1, 4-2
- SETUPS
 - Dynamic Curve 5-3
 - Effect Buttons 5-4
 - EFFECT SUBSET 5-6
 - Effektprogramm und Effektgesamtlautstärke einstell 5-7
 - Globale MIDI Parameter 5-13
 - Hallprogramm und Hallgesamtlautstärke einstellen 5-6
 - MIDI Clock IN 5-13
 - MIDI Clock OUT 5-13
 - MIDI Filter einstellen 5-11, 5-12
 - MIDI IN Kanäle belegen 5-9
 - MIDI LOCAL OFF 5-13
 - MIDI Oktavelage einstellen 5-11, 5-12
 - MIDI OUT Kanäle belegen 5-11
 - MIDI SUBSET 5-9
 - MIX Lautstärke 5-8
 - Program Change Tabelle ändern 5-13
 - Speichern der System Parameter 5-5
 - Speichern des EFFECT SUBSETS 5-8
 - Speichern des MIDI SUBSETS 5-14
 - User Dynamikkurve programmieren 5-3
- Sondermodus für Klangflächen 9-9
- Speichern der System Parameter 5-5
- Speichern des EFFECT SUBSETS 5-8
- Speichern des MIDI SUBSETS 5-14
- SPIELMODUS 4-1
- START/STOP 4-8
- Start/Stop 4-8
- STYLE 3-2
- Style
 - Aufnehmen 9-8
 - Editieren 9-8
 - ENDING1 9-6
 - FILL1 9-6
 - FILL2 9-6
 - Harmonieteile 9-6
 - Harmony anwählen 9-6
 - INTRO1 9-6
 - MAIN1 9-6
 - MAIN2 9-6
 - Set Name 9-5
 - Set Sign 9-5
 - Set Tempo 9-5
 - Taktart 9-5
- Style kopieren 9-4
- Style Part/Harmony anwählen 9-6
- Style Parts 9-7
- Style SETUPS 2-3
- Style/Sequenz Map belegen 4-4
- Styles über MIDI aufnehmen 9-10
- Styles und Sequenzen konvertieren 17-2
- SUBSET 3-1
- Sustainpedal 6-5
- SYNC START 4-8
- Sync. Start 1-3, 4-8
- SYSTEM 5-2
- T
- Taktart während der Sequenz ändern 7-7
- TAPE SEQUENCE 8-1
- Tape Sequence
 - Master Track 8-4
 - STATUS 7-5, 8-4
 - VALUE 7-5, 8-4
- Tape Sequenz aufnehmen 8-1
- Tape Sequenz im 16 TRACK aufrufen 8-2
- Tape Sequenzen bearbeiten 8-3
- Tempomat 4-10
- THEORIE 3-1
- Touch Display 1-1
- Transpose 6-3
- U
- Übersicht USER SETUPS 5-2
- UNDO 1-2, 1-3
- User Dynamikkurve programmieren 5-3
- USER MAP erstellen 5-13
- User Styles
 - Aufnehmen und Editieren 9-8
 - Clear Style (Style löschen) 9-4
 - Copy Style (Style kopieren) 9-4
 - Harmonieteile 9-6

19 INDEX

- Länge der Style Parts 9-6
- Record / Edit Style 9-5
- Rhythusteile (Style Parts) kopieren 9-7, 9-10
- Set Name 9-5
- Set Sign (Taktart) 9-5
- Set Tempo 9-5
- Speicherplatz anwählen 9-2
- Style auf Diskette speichern 9-3
- Style Part 9-6
- Style Part/Harmony anwählen 9-6
- Styles von der Diskette einladen 9-3

V

- VARIATION 4-9
- Variation 1-1, 4-9
- Verlassen des COMBI PROGRAMMING 6-13
- Verlassen des DRUMSET PROGRAMMING 10-6

W

- Werks Combis RGG 18-3
- Werks Drumsets 18-10
- Werks-Combis R_0 18-1
- Werks-Combis R_1 18-2