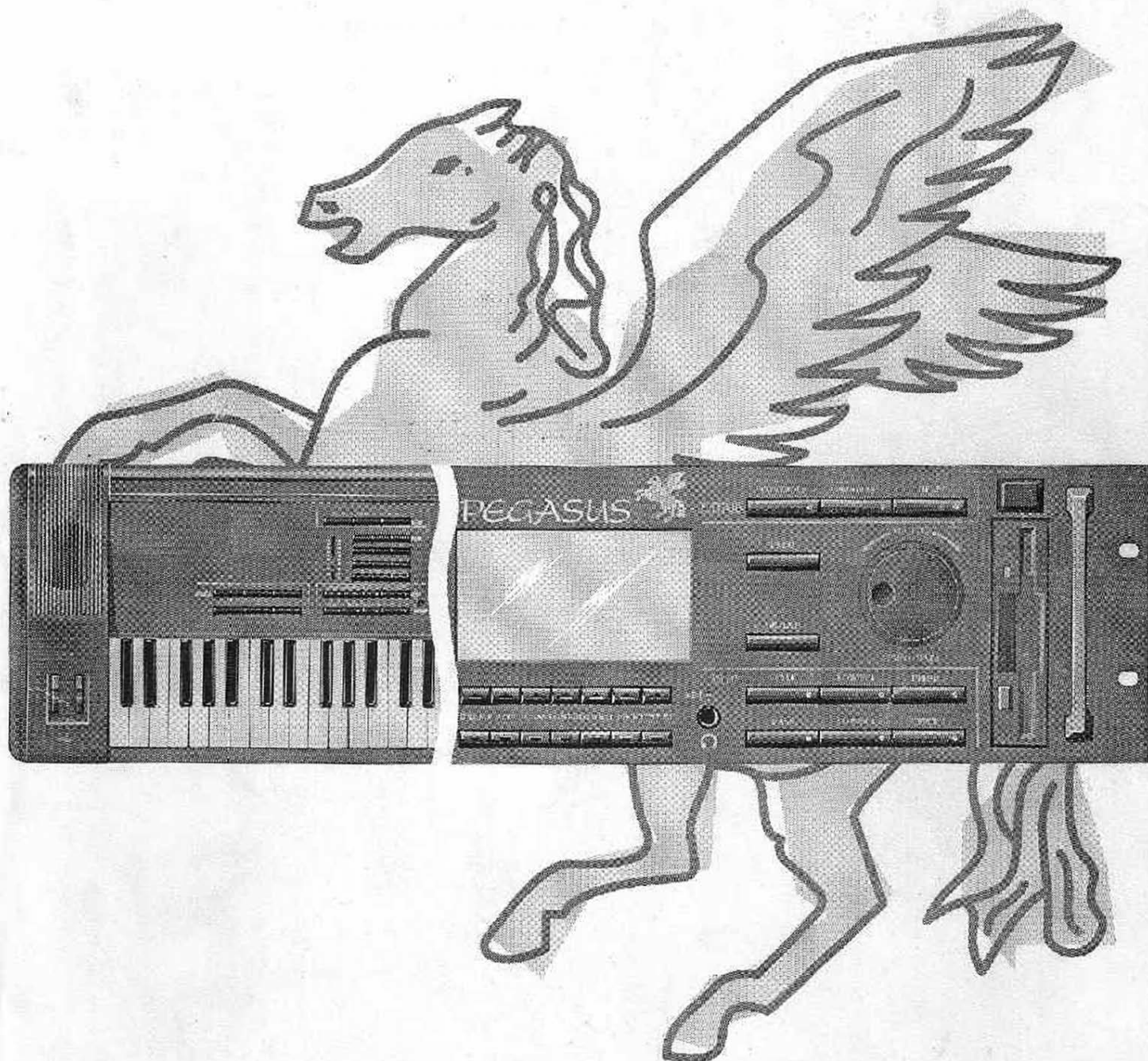


PEGASUS

BEDIENUNGSANLEITUNG



WERSI

BA C 167, 3. Auflage 31/93



Allgemeine Sicherheitshinweise

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

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

Überprüfen Sie, ob Netzspannung und vorgeschriebene Geräte-Betriebsspannung übereinstimmen. Die Geräte-Betriebsspannung finden Sie auf dem Typenschild Ihres Instrumentes. Stimmt die Betriebsspannung des Instrumentes nicht mit der örtlichen Netzspannung überein, ist diese gemäß den Anweisungen im Kapitel 15 Spannungsumschaltung zu ändern.

Wärme- und Feuchtigkeitseinwirkungen sind schädlich für Ihr Instrument.

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

Es sollte nicht auf einer weichen Unterlage (z. B. Teppich) oder im eingebautem Zustand über einer Wärmequelle (z. B. Verstärker) betrieben werden.

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 betriebsfertig gelieferten 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. Elektromotore, 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.

Sehr geehrter WERSI-Kunde,

wir bedanken uns bei Ihnen, daß Sie sich für das WERSI PEGASUS Keyboard oder den PEGASUS Expander entschieden haben. Der PEGASUS ist das beeindruckende Ergebnis einer aufwendigen und langwierigen Entwicklungsarbeit.

Mit dem PEGASUS Keyboard und Expander beschreite WERSI einen neuen Weg in der schnellen, einfachen und umfangreichen Bedienung eines Personal Keyboards. Durch den Einsatz des TOUCH SCREEN Displays konnte der Komfort des Instrumentes wesentlich erweitert werden.

Ziel der Klangentwicklung war es, ein neues Keyboard zu entwickeln, das die dynamische Lebendigkeit der Naturklangfarben ohne Qualitätsverluste reproduzierbar macht, ohne auf die modernen Sounds, Effekte oder auch Schlagzeugklangfarben verzichten zu müssen.

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.

Die nachfolgende Anleitung soll Ihnen nun behilflich sein, die Funktionen und Möglichkeiten Ihres neuen PEGASUS in vollem Umfang nutzen zu können.

Für den PEGASUS 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 PEGASUS Keyboards oder Expanders.

Ihr WERSI-Team

1. Bedienfeld	1 - 1
1.1 Diskettenlaufwerk	1 - 3
1.2 Kopfhörer	1 - 3
1.3 Wheels	1 - 4
2. Kurzbedienung	2 - 1
2.1 Einschalten	2 - 1
2.2 DEMO-Sequenzen einladen	2 - 1
2.3 Die 81 MUSIC-SETUPS	2 - 2
2.4 Lautstärken einstellen	2 - 9
2.5 Klang abschalten	2 - 10
3. THEORIE	3 - 1
3.1 Das Bedienkonzept	3 - 2
3.2 Die MUSIC-SETUPS (Kompletteinstellungen)	3 - 3
3.3 SETUPS, Klangfarben und Styles anwählen	3 - 4
3.4 Die HELP-Taste	3 - 5
3.5 Der PROGRAM-Taster	3 - 6
4. DER SPIELMODUS	4 - 1
4.1 Die HELP-Taste	4 - 1
4.2 Das Display im Spielmodus	4 - 4
4.3 Klangfarben und Styles anwählen	4 - 5
4.4 SETUPS anwählen	4 - 6
4.5 ROM oder USER SETUPS anwählen	4 - 7
4.6 Der Taster "CONTROLS"	4 - 8
4.7 Die Begleitautomatik	4 - 11
4.8 Der Taster "ACCOMPANIMENT"	4 - 12
4.9 Eingabe der Begleitharmonien	4 - 14
4.10 QUICK LOAD	4 - 14
4.11 USER MACROS A und B	4 - 15
5. USER SETUPS	5 - 1
5.1 Übersicht USER SETUPS	5 - 1
5.2 Programmierung "USER SETUPS" anwählen	5 - 2
5.3 Klangfarben auswählen (COMBI SELECT)	5 - 3
5.4 Style oder Sequenz anwählen	5 - 4
5.5 Upper Map	5 - 5
5.6 Lower Map	5 - 6
5.7 Style/Sequence Map	5 - 7
5.8 MIDI MAP	5 - 8
5.9 SYSTEM SUBSET	5 - 10
5.10 EFFECT SUBSET	5 - 15
5.11 FOOT MAP SUBSET	5 - 17
5.12 MIDI SUBSET	5 - 19
5.13 SETUP abspeichern	5 - 25
5.14 SETUP Ckeckliste	5 - 26



6. Combi-Programmierung	6 - 1
6.1 Combi - was ist das?	6 - 1
6.1.1 Schlagzeugklangfarben im COMBI	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 - 7
6.6 Frequenz Vibrato (FREQUENCY LFO)	6 - 9
6.7 Controller Mapping	6 - 11
6.8 Combis speichern (COPY/SAVE)	6 - 14
7. Der 16-Spur Sequenzer	7 - 1
MIDI STANDARD FILES	7 - 1
SEQUENZEN IM GENERAL MIDI STANDARD	7 - 1
7.1 Speicherplatz anwählen	7 - 2
7.2 Sequenzen von der Diskette einladen	7 - 2
7.3 Sequenzen auf Diskette speichern	7 - 2
7.4 SEQUENZEN EINSPIELEN/ÄNDERN	7 - 3
7.5 Globale Einstellungen (GLOBAL FUNCTIONS)	7 - 4
7.6 Spuren aufnehmen (Record Tracks)	7 - 7
7.7 Die Quantisierung	7 - 10
7.8 Copy/Merge	7 - 19
8. TAPE SEQUENCE	8 - 1
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
9. User Styles	9 - 1
9.1 Styles von der Diskette einladen	9 - 2
9.2 Style auf Diskette speichern	9 - 3
9.3 Clear Style (Style löschen)	9 - 3
9.4 Copy Style (Style kopieren)	9 - 4
9.5 Record / Edit Style	9 - 4
9.5.1 Style Part/Harmony anwählen	9 - 5
9.6 Rhythussteile (Style Parts) kopieren	9 - 6
9.7 Aufnehmen und Editieren	9 - 7
9.8 Styles über MIDI aufnehmen	9 - 7
10. DRUMSETS	10 - 1
10.1 General Edit	10 - 2
10.2 Amplituden Hüllkurve	10 - 3
10.3 Velocity Control	10 - 4
10.4 Drumsets abspeichern	10 - 5

1. Bedienfeld	1 - 1
1.1 Diskettenlaufwerk	1 - 3
1.2 Kopfhörer	1 - 3
1.3 Wheels	1 - 4
2. Kurzbedienung	2 - 1
2.1 Einschalten	2 - 1
2.2 DEMO-Sequenzen einladen	2 - 1
2.3 Die 81 MUSIC-SETUPS	2 - 2
2.4 Lautstärken einstellen	2 - 9
2.5 Klang abschalten	2 - 10
3. THEORIE	3 - 1
3.1 Das Bedienkonzept	3 - 2
3.2 Die MUSIC-SETUPS (Kompletteinstellungen)	3 - 3
3.3 SETUPS, Klangfarben und Styles anwählen	3 - 4
3.4 Die HELP-Taste	3 - 5
3.5 Der PROGRAM-Taster	3 - 6
4. DER SPIELMODUS	4 - 1
4.1 Die HELP-Taste	4 - 1
4.2 Das Display im Spielmodus	4 - 4
4.3 Klangfarben und Styles anwählen	4 - 5
4.4 SETUPS anwählen	4 - 6
4.5 ROM oder USER SETUPS anwählen	4 - 7
4.6 Der Taster "CONTROLS"	4 - 8
4.7 Die Begleitautomatik	4 - 11
4.8 Der Taster "ACCOMPANIMENT"	4 - 12
4.9 Eingabe der Begleitharmonien	4 - 14
4.10 QUICK LOAD	4 - 14
4.11 USER MACROS A und B	4 - 15
5. USER SETUPS	5 - 1
5.1 Übersicht USER SETUPS	5 - 1
5.2 Programmierung "USER SETUPS" anwählen	5 - 2
5.3 Klangfarben auswählen (COMBI SELECT)	5 - 3
5.4 Style oder Sequenz anwählen	5 - 4
5.5 Upper Map	5 - 5
5.6 Lower Map	5 - 6
5.7 Style/Sequence Map	5 - 7
5.8 MIDI MAP	5 - 8
5.9 SYSTEM SUBSET	5 - 10
5.10 EFFECT SUBSET	5 - 15
5.11 FOOT MAP SUBSET	5 - 17
5.12 MIDI SUBSET	5 - 19
5.13 SETUP abspeichern	5 - 25
5.14 SETUP Ckeckliste	5 - 26

11. Das Floppy Laufwerk	11 - 1
11.1 Floppy Menü	11 - 3
11.2 General Floppy Functions	11 - 4
11.2.1 Copy (Dateien kopieren)	11 - 6
11.2.2 Rename (Namen einer Datei ändern)	11 - 7
11.2.3 Select Extensions	11 - 7
11.2.4 Name Disk (Diskettenamen eingeben/ändern)	11 - 7
11.2.5 Edit Date (Internes Datum einstellen)	11 - 8
11.2.6 Make Directory	11 - 8
11.2.7 Format Disk	11 - 9
11.2.8 Check Disk (Diskette überprüfen)	11 - 10
11.2.9 Delete (Dateien löschen)	11 - 11
11.3 Save Files (Dateien auf Diskette speichern)	11 - 12
11.3.1 User Styles speichern	11 - 12
11.3.2 Sequenzen speichern	11 - 13
11.3.3 User Drumsets speichern	11 - 13
11.3.4 Einzelne User Combis speichern	11 - 14
11.3.5 Komplette User Combi Bank speichern	11 - 14
11.3.6 Kompletten Dump speichern	11 - 15
11.3.7 MIDI Standard Files speichern	11 - 15
11.4 Load Files (Dateien einladen)	11 - 16
11.4.1 User Styles einladen	11 - 16
11.4.2 Sequenzen einladen	11 - 17
11.4.3 User Drumsets einladen	11 - 17
11.4.4 Einzelnes User Combi einladen	11 - 17
11.4.5 Combi Bank einladen	11 - 18
11.4.6 General Dump einladen	11 - 18
12. LOAD DUMP	12 - 1
13. MASTER SETTINGS	13 - 1
13.1 Buzzer Volume	13 - 2
13.2 After Touch Sensitivity	13 - 2
13.3 Reset Controls	13 - 2
13.4 Internal Speaker	13 - 2
13.5 Key Drumset	13 - 3
13.6 Checksum/Versionsnummer anzeigen	13 - 3
14. SEPARATE CODE	14 - 12
14.1 Battery RAM initialisieren	14 - 12
14.2 Fun	14 - 12
15. Anschlüsse	15 - 1
Spannungsumschaltung	15 - 3

16. ANHANG	16 - 1
16.1 Werks-Combis R_0	16 - 1
16.2 Werks-Combis R_1	16 - 2
16.3 MULTI-SAMPLE-PRESETS	16 - 3
16.4 STYLES	16 - 3
16.5 Schlagzeugklangfarben	16 - 4
16.6 Werks Drumsets	16 - 5
16.7 MIDI Bank Select	16 - 7
16.8 MIDI IMPLEMENTATION	16 - 7
16.9 System Subsets	16 - 8
16.10 Effect Subsets	16 - 8
16.11 Foot Map Subsets	16 - 8
16.12 MIDI Subsets	16 - 8
16.13 General MIDI	16 - 9
17. Index	17 - 1
17.1	17 - 1
17.2	17 - 1
17.3	17 - 1
17.4	17 - 1
17.5	17 - 1
17.6	17 - 1
17.7	17 - 1
17.8	17 - 1
17.9	17 - 1
17.10	17 - 1
17.11	17 - 1
17.12	17 - 1
17.13	17 - 1
17.14	17 - 1
17.15	17 - 1
17.16	17 - 1
17.17	17 - 1
17.18	17 - 1
17.19	17 - 1
17.20	17 - 1
17.21	17 - 1
17.22	17 - 1
17.23	17 - 1
17.24	17 - 1
17.25	17 - 1
17.26	17 - 1
17.27	17 - 1
17.28	17 - 1
17.29	17 - 1
17.30	17 - 1
17.31	17 - 1
17.32	17 - 1
17.33	17 - 1
17.34	17 - 1
17.35	17 - 1
17.36	17 - 1
17.37	17 - 1
17.38	17 - 1
17.39	17 - 1
17.40	17 - 1
17.41	17 - 1
17.42	17 - 1
17.43	17 - 1
17.44	17 - 1
17.45	17 - 1
17.46	17 - 1
17.47	17 - 1
17.48	17 - 1
17.49	17 - 1
17.50	17 - 1
17.51	17 - 1
17.52	17 - 1
17.53	17 - 1
17.54	17 - 1
17.55	17 - 1
17.56	17 - 1
17.57	17 - 1
17.58	17 - 1
17.59	17 - 1
17.60	17 - 1
17.61	17 - 1
17.62	17 - 1
17.63	17 - 1
17.64	17 - 1
17.65	17 - 1
17.66	17 - 1
17.67	17 - 1
17.68	17 - 1
17.69	17 - 1
17.70	17 - 1
17.71	17 - 1
17.72	17 - 1
17.73	17 - 1
17.74	17 - 1
17.75	17 - 1
17.76	17 - 1
17.77	17 - 1
17.78	17 - 1
17.79	17 - 1
17.80	17 - 1
17.81	17 - 1
17.82	17 - 1
17.83	17 - 1
17.84	17 - 1
17.85	17 - 1
17.86	17 - 1
17.87	17 - 1
17.88	17 - 1
17.89	17 - 1
17.90	17 - 1
17.91	17 - 1
17.92	17 - 1
17.93	17 - 1
17.94	17 - 1
17.95	17 - 1
17.96	17 - 1
17.97	17 - 1
17.98	17 - 1
17.99	17 - 1
18.00	17 - 1

1. Das Bedienfeld

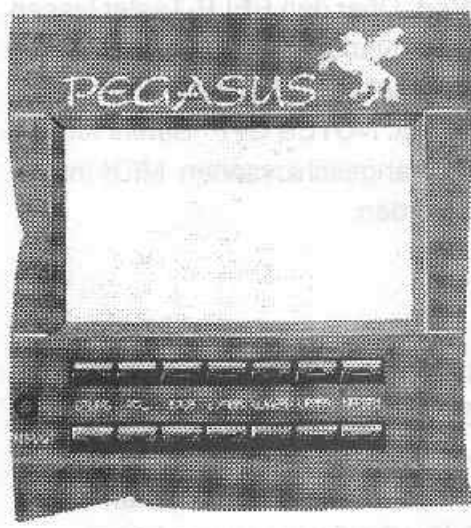
Der PEGASUS zeichnet sich durch eine einfache, klare Funktionalität und durch sein übersichtliches Bedienfeld aus. Das Bedienfeld wurde in mehrere Bereiche unterteilt, die jeweils durch eine Beschriftung in blauer Farbe gekennzeichnet ist. Hinter dem Display verbergen sich alle Programmierfunktionen. Doch dazu später.



MAIN-VOLUME: Mit dem Volume-Schieberegler wird die Gesamtlautstärke des PEGASUS eingestellt. Der Regler dient auch zur Einstellung der Kopfhörerlautstärke.

Touch Display: Über das berührungsempfindliche Display werden wichtige Funktionen wie Anwahl der Klänge, Setups oder Styles und die komplette Programmierung abgerufen.

HINWEIS: Vermeiden Sie direkte Sonnenbestrahlung und starkes Scheinwerferlicht, da das Display, wie alle LCD-Displays, nur bis zu einer Temperatur von 55°C einwandfrei lesbar ist.



MANUAL-VOLUME: Unter dem Display befinden sich 7 Lautstärkereglern, mit je einer "UP" und einer "DOWN"-Taste. Im Display werden die Lautstärken jeweils über Balkenlänge und Zahl (0-127) angezeigt.

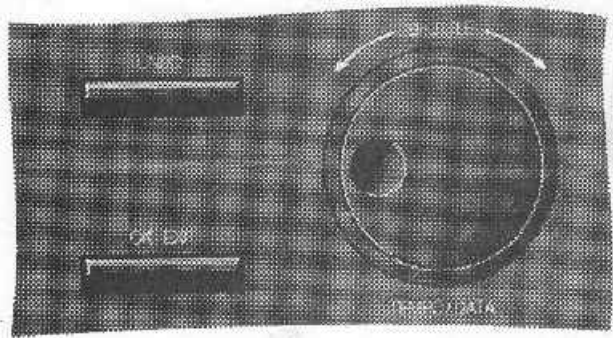
UPPER 1 und UPPER 2 regeln die beiden Klangfarben für den oberen Splitbereich.

LOWER 1 und LOWER 2 regeln die beiden Klangfarben für den unteren Splitbereich.

BASS regelt den Klang für ein eventuelles Fußpedal oder den Akkordeonbass über MIDI Kanal 3.

ACC. regelt die Gesamtlautstärke der automatischen Begleitung.

DRUMS regelt die Lautstärke der Schlagzeug-klangfarben aus der Begleitung, den Manual Drums und den Key Drums.

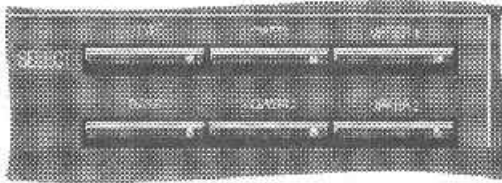


ALPHA-WHEEL: Über das Alpha-Wheel wird im Spielmodus das Tempo der Begleitung gewählt.

SHUTTLE: Über den Shuttle läßt sich im Spielmodus das Tempo schnell verändern.

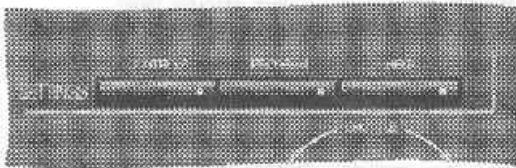
OK/EXIT & UNDO: Diese beiden Taster werden während der Programmierung benötigt.

Bereich SELECT



Hier werden die Bereiche UPPER 1/ UPPER 2 (MIDI Kanal 1), LOWER 1/LOWER 2 (MIDI Kanal 2), BASS (MIDI Kanal 3) und STYLES gewählt.

Bereich SETTINGS

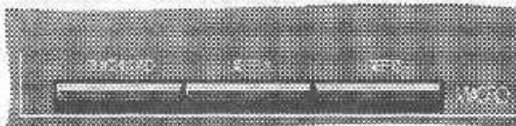


CONTROLS: Über diesen Taster lassen sich alle wichtigen Funktionen der Combis schnell über das Display verändern.

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

HELP: Ihr PEGASUS wird mit einer HELP/DEMO-Diskette ausgeliefert. Über den HELP-Taster lassen sich zu jeder Programmierfunktion Benutzerhinweise abrufen. Ist keine Diskette eingelegt, kann über diesen Taster ein "ALL NOTES OFF" Befehl für den PEGASUS und die angeschlossenen MIDI-Instrumente abgerufen werden.

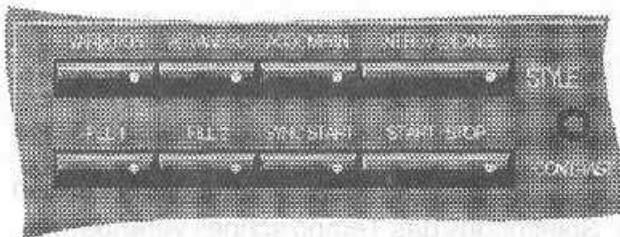
Bereich MACRO



QUICKLOAD: Mit Quick-Load können Sie Sequenzen schnell in den PEGASUS einladen.

USER A & USER B: Auf den Macro-Tasten User 1 und 2 lassen sich Kurzbedienungen speichern.

Bereich STYLE



INTRO/ENDING - FILL 1 - FILL 2 - START/STOP

SYNC START: Taster für Synchron-Start

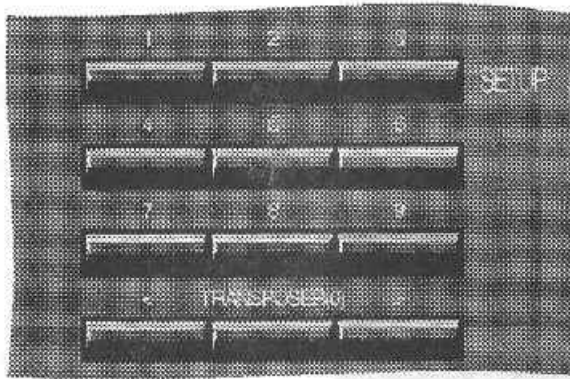
VARIATION: Variation EIN / AUS

ADVANCED: Erweiterte Variation EIN / AUS

ACCOMP.: Ruft im Display die wichtigsten Funktionen zur Bedienung der automatischen Begleitung auf.

CONTRAST: Displaykontrast

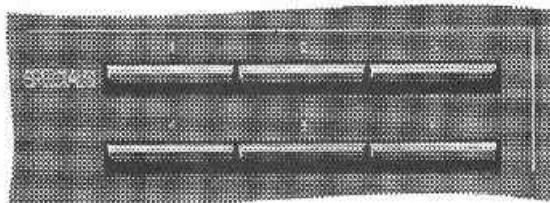
Bereich SETUP



Anwahl der 9 Blöcke mit je 9 Music-Setups im ROM- oder USER-Bereich. Transposé UP und DOWN.

Transposer: Mit den Tasten "<" und ">" kann der Transposer eingestellt werden. Mit dem Taster "0" gelangen Sie wieder in die Einstellung "C".

Bereich SPECIALS



Über die 6 Tasten lassen sich Soundeffekte und Schlagzeugklangfarben abrufen. (nicht für PEGASUS-Expander)

1.1 Diskettenlaufwerk

Über das Diskettenlaufwerk lassen sich neue Styles, Sequenzen, Combis usw. in Ihr Keyboard einladen. Weitere Einzelheiten im Kapitel 11 "Floppy".

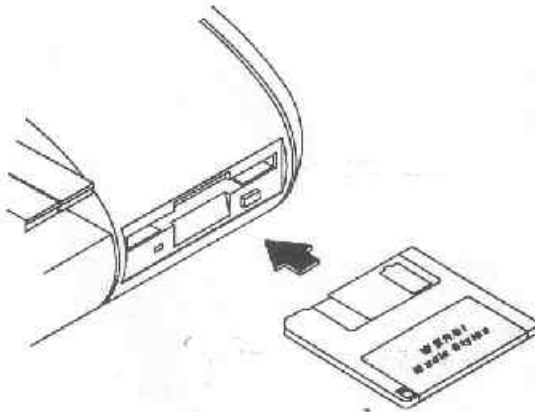


Abb. Diskettenlaufwerk Keyboard

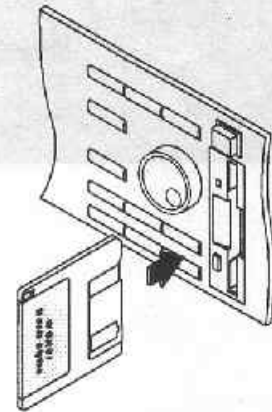


Abb. Diskettenlaufwerk Expander

1.2 Kopfhörer

Über diese Buchse kann ein Stereo-Kopfhörer angeschlossen werden, der Ihnen das Musizieren auch "unter Ausschluß der Öffentlichkeit" ermöglicht. Die internen Lautsprecher (nur Keyboard) werden automatisch abgeschaltet.

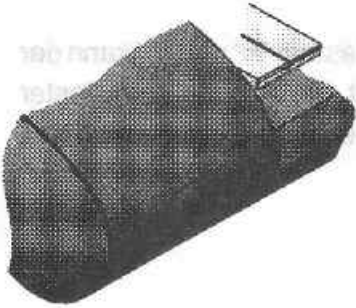


Abb. Kopfhörer Keyboard

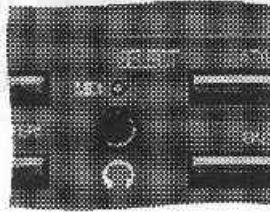
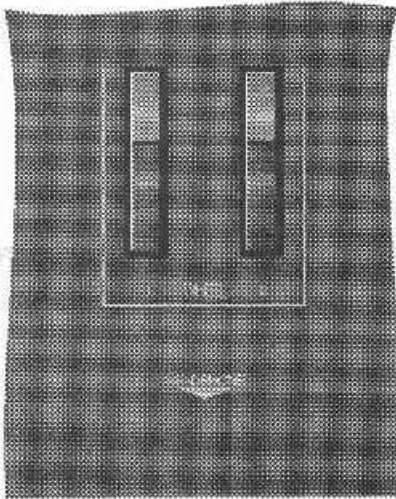


Abb. Kopfhörer Expander

1.3 Wheels

Die Wheels sind mit festen Funktionen programmiert.



Wheel 1: Pitch Bend

Wheel 2: Modulation (Vibrato)

2. Kurzbedienung

Um Ihnen einen schnellen Start und ein schnelles Musikvergnügen zu ermöglichen, erfahren Sie im folgenden Kapitel, wie Sie Ihren neuen PEGASUS einfach bedienen können.

2.1 Einschalten

Schalten Sie Ihren PEGASUS entweder auf der Rückseite (Keyboard) oder auf dem Bedienfeld (Expander) ein. Im Display erscheint während der Einschaltphase das PEGASUS-Logo. Nach ein paar Sekunden zeigt das Display die Einstellungen des ersten ROM-SETUPS "Beat 1 Style":

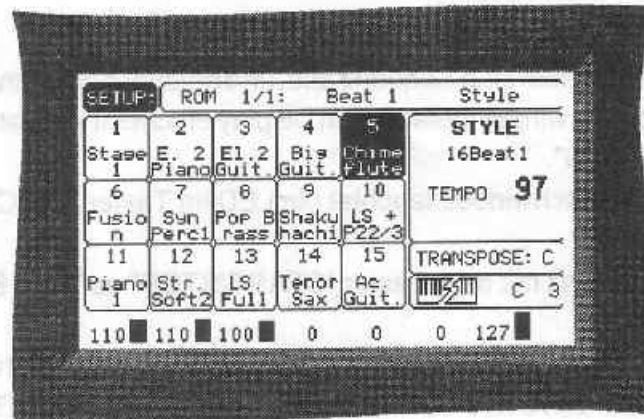


Abb. ROM-SETUP Nr. 1/1 Beat 1 Style

Nach jedem Einschalten wird dieses SETUP geladen.

2.2 DEMO-Sequenzen einladen

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

Schieben Sie die Diskette in das Laufwerk Ihres PEGASUS.

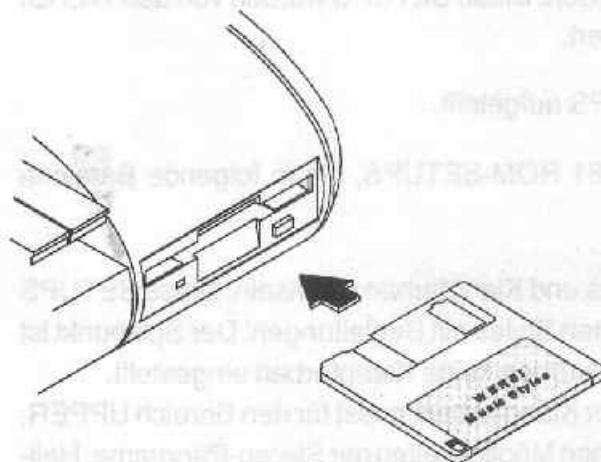


Abb. Keyboard

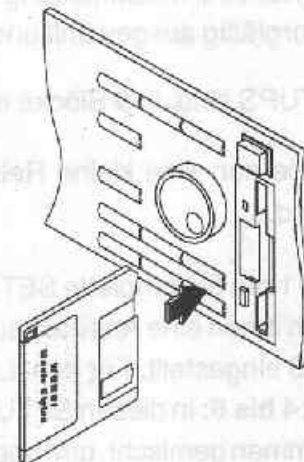


Abb. Expander

1. Betätigen Sie nun den Taster "QUICKLOAD" auf dem Bedienfeld.

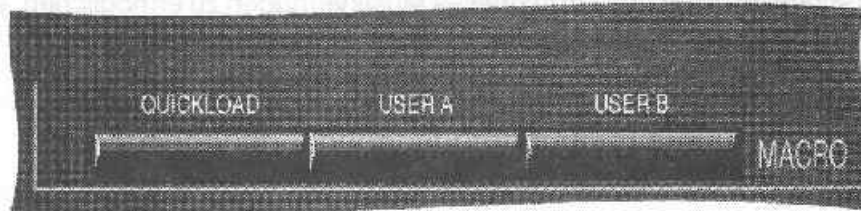


Abb. Taster "QUICKLOAD"

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

2. Wählen Sie nun mit dem Wheel eine Sequenz aus, und betätigen Sie danach den Taster "OK/EXIT". Die Demo-Sequenz wird eingeladen. Im Display erscheint während des Einladens die Meldung "BUSY LOADING".

Nachdem die Anzeige verschwindet, leuchtet die LED im Taster "QUICKLOAD".

3. Starten Sie nun die Sequenz mit dem Taster "START/STOP" auf dem Bedienfeld.

Am Ende stoppt das Demo automatisch. Sie können aber auch während der Demo die Sequenz mit dem Taster "START/STOP" anhalten, und mit dem selben Taster immer wieder starten.

Um das nächste Demo einzuladen, wiederholen Sie die Punkte 1 bis 3.

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

2.3 Die 81 MUSIC-SETUPS

Ihr PEGASUS verfügt über 81 MUSIC-SETUPS, die die wichtigsten Klangfarben und Styles (Rhythmen) für eine Musikrichtung zusammenfassen. Diese SETUPS wurden von den WERSI Musikern sorgfältig ausgewählt und eingespeichert.

Die 81 SETUPS sind in 9 Blöcke mit je 9 SETUPS aufgeteilt.

Beginnen Sie nun eine kleine Reise durch die 81 ROM-SETUPS, die in folgende Bereiche unterteilt sind.

Bank 1 bis 3: komplette SETUPS mit Styles und Klangfarben wechseln. Diese SETUPS zeigen Ihnen eine Auswahl aus den schönsten Styles mit Begleitungen. Der Splitpunkt ist auf C3 eingestellt. Für den Lower-Bereich wurden keine Klangfarben eingestellt.

Bank 4 bis 6: In diesen SETUPS wurden nur Klangfarben, meist für den Bereich UPPER, zusammen gemischt, um Ihnen die klanglichen Möglichkeiten mit Stereo-Panorama, Hall- und Effektkanälen, usw. zu demonstrieren.

Bank 7 bis 9: Hier finden Sie alle Klangfarben in Instrumentengruppen, wie z. B. Pianos, Orgelklangfarben oder Bassklangfarben zusammengefaßt.

Betätigen Sie zweimal den Taster Nr. 1 der Zehnertastatur. Das Display zeigt die 9 SETUPS der ersten ROM-Bank.

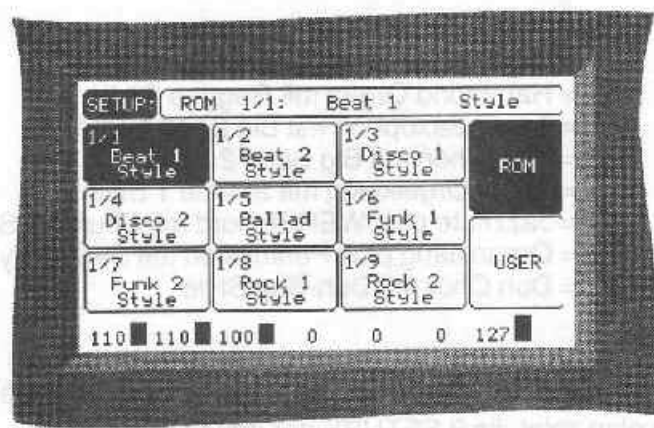


Abb. SETUP-BANK Nr. 1

Der erste Displaytaster ist invers dargestellt und zeigt damit an, daß dieses SETUP momentan angewählt ist.

In der linken Displayhälfte sehen Sie den Taster, mit dem zwischen ROM- und USER SETUPS umgeschaltet werden kann. Achten Sie darauf, daß jetzt der Displaytaster "ROM" invers angezeigt wird. Ist dies nicht der Fall, drücken Sie im Display auf das Feld "ROM".

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- 1/1 Beat 1 Style = Synthe Flute mit 16 Beat Rhythmus
- 1/2 Beat 2 Style = Piano plus Strings mit 8 Beat Rhythmus
- 1/3 Disco 1 Style = Synthe Klang mit Disco Rhythmus
- 1/4 Disco 2 Style = Synthebrass mit Disco Rhythmus
- 1/5 Ballad Style = Sweet Piano mit Ballade Rhythmus
- 1/6 Funk 1 Style = Clavinet plus Solo Pad mit Funk 1 Rhythmus
- 1/7 Funk 2 Style = Alt Saxophon mit Funk 2 Rhythmus
- 1/8 Rock 1 Style = Elektro Gitarre mit Rock 1 Rhythmus
- 1/9 Rock 2 Style = Hammond plus Perkussion mit Rock 2 Rhythmus

Um zur nächsten SETUP-Bank zu wechseln, betätigen Sie einmal den Taster Nr. 2 der Zehnertastatur. Das Display zeigt die 9 SETUPS der zweiten ROM-Bank.

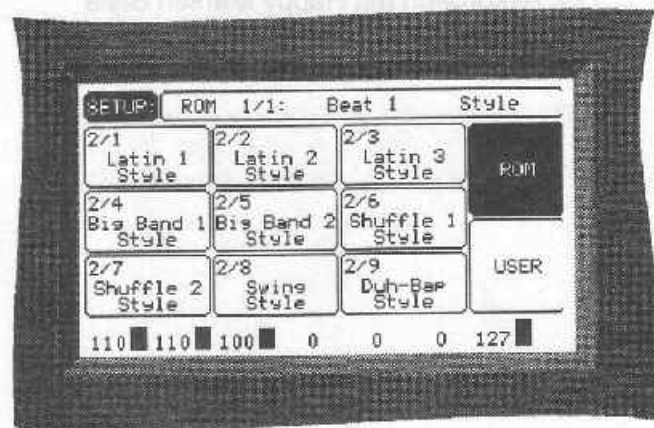


Abb. SETUP-BANK Nr. 2

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- 2/1 Latin Style 1
- 2/2 Latin Style 2
- 2/3 Latin Style 3
- 2/4 Big Band 1 Style
- 2/5 Big Band 2 Style
- 2/6 Shuffle 1 Style
- 2/7 Shuffle 2 Style
- 2/8 Swing Style
- 2/9 Duh-Bap Style

- = Jazzflute mit Bossa Nova Style
- = Orgel plus Perkussion mit Samba Style
- = Hammond Organ mit Reggae Style
- = Tenor Saxophon mit Big Band 1 Style
- = Vibraphon mit Big Band 2 Style
- = Voller Orgelklang mit Shuffle 1 Style
- = Jazzflute plus WERSIchor mit Shuffle 2 Style
- = Organklang plus Perkussion mit Swing Style
- = Duh Chor mit Duh-Bap Style

Um zur nächsten SETUP-Bank zu wechseln, betätigen Sie einmal den Taster Nr. 3 der Zehnertastatur. Das Display zeigt die 9 SETUPS der dritten ROM-Bank.

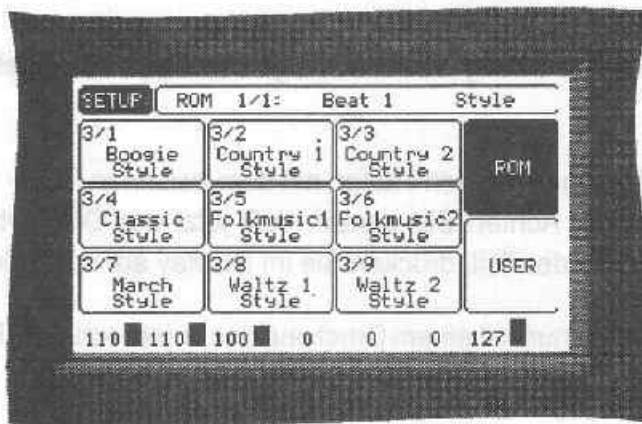
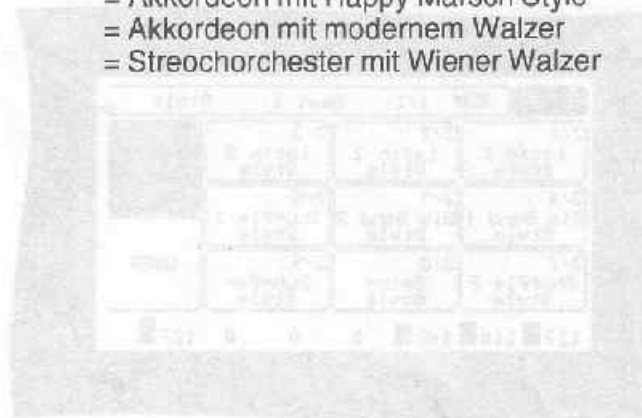


Abb. SETUP-BANK Nr. 3

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- 3/1 Boogie Style
- 3/2 Country 1 Style
- 3/3 Country 2 Style
- 3/4 Classic Style
- 3/5 Folkmusic 1 Style
- 3/6 Folkmusic 2 Style
- 3/7 March Style
- 3/8 Waltz 1 Style
- 3/9 Waltz 2 Style

- = Hammond-Orgel mit Boogie Style
- = Steel Guitar mit langsamen Country 1 Style
- = Banjo mit schnellem Country 2 Style
- = Rondo mit Klassikbegleitung
- = Akkordeon plus Klarinette mit Polka Style
- = Zither mit Egerland Walzer
- = Akkordeon mit Happy Marsch Style
- = Akkordeon mit modernem Walzer
- = Streorchorchester mit Wiener Walzer



Klang SETUPS

Um zur SETUP-Bank Nr. 4 zu wechseln, betätigen Sie einmal den Taster Nr. 4 der Zehnertastatur. Das Display zeigt die 9 SETUPS der vierten ROM-Bank.

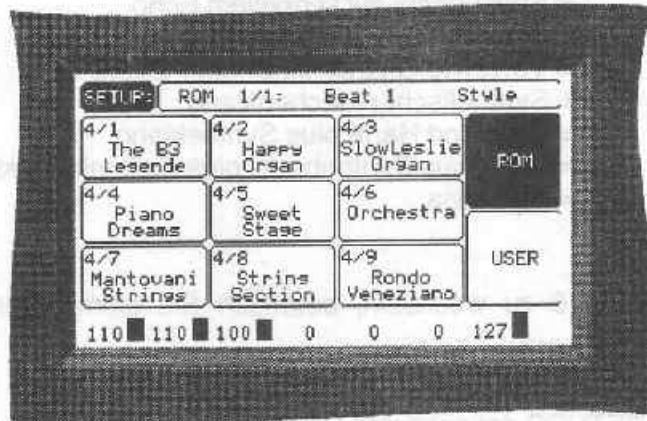


Abb. SETUP-BANK Nr. 4

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- | | |
|-----------------------|---|
| 4/1 The B3 Legende | = Hammond Sound mit schnellem Leslie |
| 4/2 Happy Organ | = Voller Orgel Klang mit Perkussion |
| 4/3 Slow Leslie Organ | = Orgel Klang mit langsamem Leslie |
| 4/4 Piano Dreams | = Piano mit Synthechor und Strings |
| 4/5 Sweet Stage | = schwebendes Stage Piano mit Synthe Effekt |
| 4/6 Orchestra | = Volles Sinfonie-Orchester |
| 4/7 Matovani Strings | = Weiche Streicher |
| 4/8 String Section | = Streicher mit Attack |
| 4/9 Rondo Veneziano | = Streicher plus Oboe, Horn und Cembalo |

Um zur SETUP-Bank Nr. 5 zu wechseln, betätigen Sie einmal den Taster Nr. 5 der Zehnertastatur. Das Display zeigt die 9 SETUPS der fünften ROM-Bank.

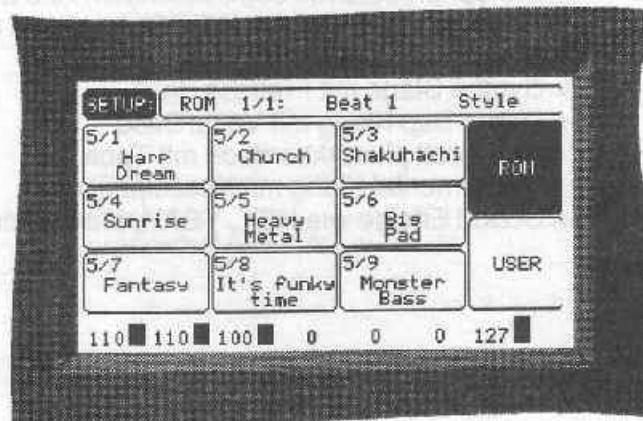


Abb. SETUP-BANK Nr. 5

2 KURZBEDIENUNG

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- | | |
|---------------------|--|
| 5/1 Harp Dream | = Harfe mit Syntheseklang und Echo |
| 5/2 Church | = Kirchenorgel mit großem Hall |
| 5/3 Shakuhachi | = Shakuhachi mit schnellem Echo |
| 5/4 Sunrise | = Synthetischer Klang mit Chor |
| 5/5 Heavy Metal | = Verzerrte Gitarre mit Shatter-Effekt |
| 5/6 Big Pad | = Synthetischer Flächenklang |
| 5/7 Fantasy | = Chor und Harfe plus Syntheseklang |
| 5/8 It's funky time | = Clavi plus Synthebrass plus Split mit Funkbass |
| 5/9 Monster Bass | = Slapbass |

Um zur SETUP-Bank Nr. 6 zu wechseln, betätigen Sie einmal den Taster Nr. 6 der Zehnertastatur.

Das Display zeigt die 9 SETUPS der sechsten ROM-Bank.

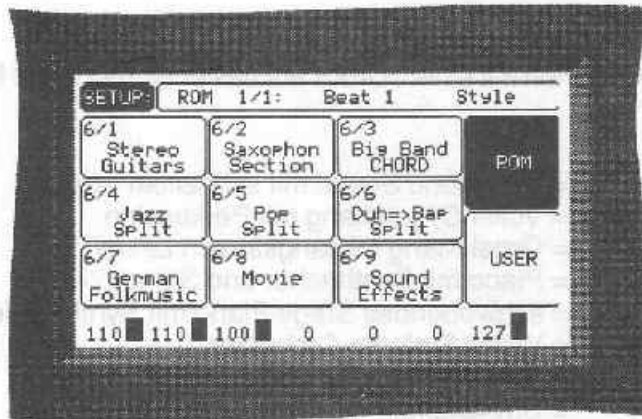


Abb. SETUP-BANK Nr. 6

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- | | |
|----------------------|--|
| 6/1 Stereo Guitars | = Stereo Gitarre |
| 6/2 Saxophon Section | = Saxophon Satz mit dominierendem Alto Sax |
| 6/3 Big Band Chord | = Glenn Miller Sound mit WERSIchor und Split |
| 6/4 Jazz Split | = Piano und Akustikbass |
| 6/5 Pop Split | = Synthe Stage mit Fretless Bass |
| 6/6 Duh=>Bap Split | = Duh=>Bap Klang mit Vocal Bass |
| 6/7 German Folkmusic | = Hackbrett plus Akkordeon mit Tuba |
| 6/8 Movie | = Monumental Klang mit Kesselpauken |
| 6/9 Sound Effects | = Sound Effekte wie HEY, YEAH, brechendes Glas, usw. |

Bei den SETUPS der Bänke 7 bis 9 finden Sie die Klangfarben nach Instrumentengruppen sortiert. Wenn Sie eines dieser SETUPS anwählen, verändern sich nur die Klangfarben auf dem Display. Erst nach dem Anwählen eines Klangs auf dem Display mit "Select - Upper1 - Display, ist er auch zu hören. Der gerade angewählte Style und **alle** anderen Einstellungen bleiben erhalten.

Um zur SETUP-Bank Nr. 7 zu wechseln, betätigen Sie einmal den Taster Nr. 7 der Zehnertastatur. Das Display zeigt die 9 SETUPS der siebten ROM-Bank.

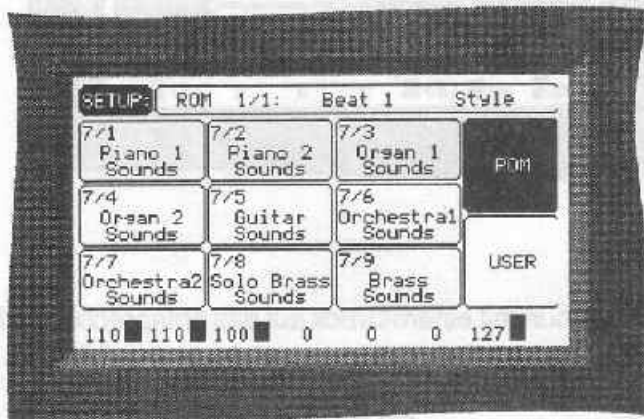


Abb. SETUP-BANK Nr. 7

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- | | | |
|--------------------|------------------------|------------------------|
| 7/1 Piano 1 Sounds | 7/4 Organ 2 Sounds | 7/7 Orchestra 2 Sounds |
| 7/2 Piano 2 Sounds | 7/5 Guitar Sounds | 7/8 Solo Brass Sounds |
| 7/3 Organ 1 Sounds | 7/6 Orchestra 1 Sounds | 7/9 Brass Sounds |

Um zur SETUP-Bank Nr. 8 zu wechseln, betätigen Sie einmal den Taster Nr. 8 der Zehnertastatur. Das Display zeigt die 9 SETUPS der achten ROM-Bank.

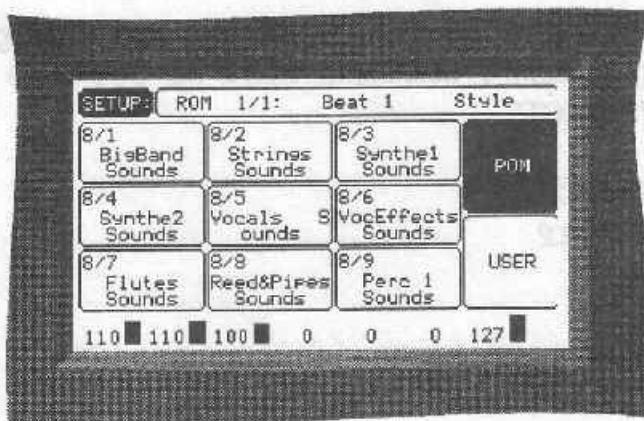


Abb. SETUP-BANK Nr. 8

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

- | | | |
|---------------------|------------------------|------------------------|
| 8/1 Big Band Sounds | 8/4 Synthe 2 Sounds | 8/7 Flute Sounds |
| 8/2 String Sounds | 8/5 Vocal Sounds | 8/8 Reed & Pipe Sounds |
| 8/3 Synthe 1 Sounds | 8/6 Vocal Effect Sound | 8/9 Perk. 1 Sounds |

2 KURZBEDIENUNG

Um zur SETUP-Bank Nr. 9 zu wechseln, betätigen Sie einmal den Taster Nr. 9 der Zehnertastatur. Das Display zeigt die 9 SETUPS der neunten ROM-Bank.

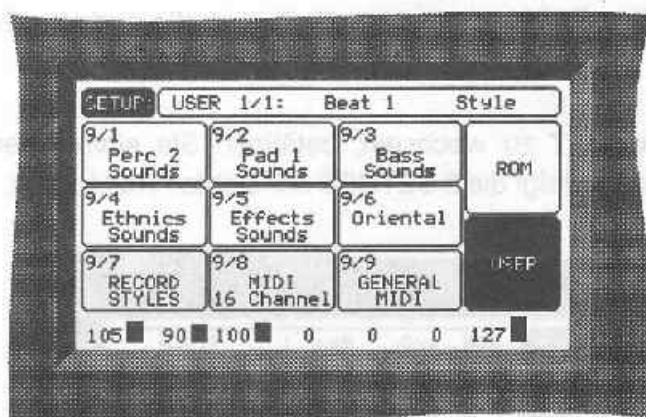


Abb. SETUP-BANK Nr. 9

Folgende 9 SETUPS können nun mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

9/1 Perkussion 2 Sounds
9/2 Pad Sounds
9/3 Bass Sounds

9/4 Ethnic Sounds
9/5 Effect Sounds

9/6 Oriental = Demonstration der orientalischen Verstimmung (Ton G)
9/7 Record Styles = Aufnahmen von Styles über MIDI (Siehe auch Punkt 9.8)
9/8 MIDI 16 Channel = SETUP für die Anwendung am Rechner
9/9 General MIDI = Zum Abspielen von Sequenzen im General MIDI Mode

Nachdem Sie alle SETUP durchgehört haben, können Sie mit dem folgenden Hinweis schon mehr Klangfarben und Styles anwählen.

Wichtiger Bedienhinweis!

Die Anwahl der SETUPS sowie der Klangfarben und Styles erfolgt über sogenannte Selektoren. Ihr PEGASUS besitzt insgesamt 7 Selektoren. Sechs der Selektoren finden Sie auf dem Bedienfeld im Bereich "SELECT".

UPPER 1 und UPPER 2
LOWER 1 und LOWER 2
BASS
STYLE
SETUP (über Zehnertastatur)

Je nach angewähltem Selektor zeigt das Display die für diesen Selektor vorhandenen Klangfarben/Styles, die dann auf dem Display ausgewählt werden können.

Leuchtet die LED in dem Selektor ständig, so ist dies momentan der Hauptselektor. Wird nun ein anderer Selektor gedrückt, blinkt die LED in diesem Selektor und Sie können eine Klangfarbe/Style auf dem Display anwählen. Danach springt der Selektor wieder auf den vorherigen Hauptselektor zurück.

Beispiel: Die UPPER 1 -LED leuchtet ständig (Hauptselektor)

Drücken Sie LOWER 1, die LED blinkt.

Wählen Sie einen Klang. Die LOWER 1 LED erlischt und es ist wieder der UPPER 1 Selektor aktiviert.

Welcher Selektor Ihr Hauptselektor ist, können Sie selbst bestimmen, indem Sie den gewünschten Selektor zweimal anwählen.

Beispiel: Der STYLE Selektor soll Hauptselektor werden

Drücken Sie den Taster "STYLE" zweimal. Die LED leuchtet ständig.

Nach jedem anderen Selektor und Displaywahl springt die LED wieder zum Hauptselektor "STYLE" zurück.

Auch die 9 SETUP-Taster der Zehnertastatur können als Hauptselektor aktiviert werden. Bedienung erfolgt wie oben beschrieben. Einziger Unterschied ist die fehlende LED im Taster.

2.4 Lautstärken einstellen

Unter dem Display befinden sich 7 Regler mit je zwei Tastern (PLUS und MINUS) um die Lautstärken der einzelnen Keyboardbereiche einzustellen. Im darüberliegenden Display werden die Lautstärken mit einem Balken und einer Zahl zwischen 0 und 127 angezeigt. Folgende Bereiche können geregelt werden:

- UPPER 1 = Lautstärke der rechten Keyboardhälfte erster Klang
- UPPER 2 = Lautstärke der rechten Keyboardhälfte zweiter Klang
- LOWER 1 = Lautstärke der linken Keyboardhälfte erster Klang
- LOWER 2 = Lautstärke der linken Keyboardhälfte zweiter Klang
- BASS = Lautstärke MIDI -Kanal 3 (z. B. MIDI-Akkordeon oder MIDI Basspedal)
- ACC. = Lautstärke der gesamten Begleitung ohne Drums
- DRUMS = Lautstärke der Drums aus der Begleitung

Möchten Sie einen Bereich lauter oder leiser regeln, drücken Sie einfach sooft den entsprechenden PLUS- oder Minus-Taster unter dem Display, bis Sie die gewünschte Lautstärke erreicht haben.

Hinweis: Wenn Sie den entsprechenden Taster länger gedrückt halten, verändert sich die Lautstärke wesentlich schneller.

2.5 Klang abschalten (MUTE)

Möchten Sie einen Klang oder die Begleitung schnell abschalten, drücken Sie die entsprechenden Taster "UP" und "DOWN" gleichzeitig. Im Display erscheint über dem Bereich der Buchstabe "M" für Mute (deutsch: Stumm).

Mit demselben Vorgang schalten Sie den Bereich wieder ein. Der Buchstabe "M" verschwindet und es wird wieder die alte Lautstärke angezeigt.

Upper 2 und Lower 2 schnell Ein- oder Ausschalten

Durch eine einfache Bedienung können Sie den jeweils zweiten Klang (Upper2/Lower2) auf einem Manual schnell Ein- oder Ausschalten. Wird der schon angewählte Klang für "Upper 1" oder "Lower 1" ein zweitesmal angewählt, schaltet die jeweils zweite Stimme auf "M" (Mute/Stumm). Mit dem gleichen Vorgang wird die zweite Stimmen wieder eingeschaltet, und die Lautstärke geht auf den vorher eingestellten Wert zurück.

Beispiel: Selektor "UPPER 1" anwählen

Betätigen Sie nun mehrmals hintereinander einen der 15 Klangfarben auf dem Display.

Ergebnis: Der Klang auf "UPPER 2" wird abwechselnd Ein- (Display zeigt den Lautstärkewert) oder Ausgeschaltet (Display zeigt "M" (Mute/Stumm)).

PLATZ FÜR NOTIZEN

3. THEORIE

In dem folgenden Kapitel erfahren alles über das neue Bedienkonzept Ihres PEGASUS. Durch den Einsatz des "TOUCH Displays" konnten wesentliche Bedienvorgänge vereinfacht werden.

Das Display ist nun die Steuerzentrale des gesamten Keyboards. Bevor wir Ihnen aber die Bedienung näher erklären, hier einige Hinweise auf die Bezeichnungen für Klangfarben, Rhythmen usw., die wir beim PEGASUS benutzen.

SETUP: In einem Setup lassen sich alle Möglichkeiten des PEGASUS wie Klangfarbenbelegung, Styles, MIDI-Funktionen, usw. abspeichern. 81 dieser Setups (ROM-SETUPS) wurden von WERSI vorprogrammiert. Diese Setups befinden sich im ROM-Speicher, sodaß Sie immer auf die Setups zugreifen können. Weitere 81 Setups (USER-SETUPS) können Sie selbst zusammenstellen und im RAM speichern. Über Diskette können natürlich immer wieder neue 81 Setups eingeladen werden. Die USER-SETUPS werden auch nach dem Ausschalten im Battery-RAM gespeichert.

SUBSET: Für die Bereiche MIDI, Effekte, Fußschalterbelegung und Systemparameter können Unter-Setups (SUBSET) erstellt werden. Pro Bereich stehen 9 ROM SUBSETS und 9 USER SUBSETS zur Verfügung, die Sie in die 81 SETUPS einbinden können. In den 9 USER-SUBSETS können Sie sich Ihre eigenen Einstellungen für z. B. Ihre spezielle MIDI-Konfiguration speichern. Die USER-SUBSETS werden auch nach dem Ausschalten im Battery-RAM gespeichert.

COMBI: Ein Combi kann mit einem Klang verglichen werden. Der PEGASUS besitzt 256 Combis (ROM-COMBIS). Weitere 256 Combis (USER-COMBIS) können Sie selbst erstellen und im RAM abspeichern. Siehe auch KAPITEL 6 "COMBIS". Die USER-COMBIS werden auch nach dem Ausschalten im Battery-RAM gespeichert.

STYLE: Ein Style ist ein variationsreicher Rhythmus mit Begleitautomatik. 48 Styles sind im ROM gespeichert. Weitere 48 Styles (USER-STYLES) können von Ihnen erstellt oder per Diskette eingeladen werden. Ein Style besteht aus 8 Begleitspuren, Variationen, Harmonievariationen, Fills, usw. Siehe auch KAPITEL 9 "USER STYLES". *Seite 9-1*

ACHTUNG! Die USER-Styles werden nach dem Ausschalten **nicht** gespeichert. Sie müssen Sie nach jedem Einschalten neu einladen.

SEQUENCE: Im PEGASUS ist ein umfangreicher 16-Spur-Sequenzler integriert, den Sie normalerweise nur von Software-Sequenzern für Atari oder DOS-PC erwarten würden. Bis zu 16 Sequenzen (je nach Umfang) können gleichzeitig in den PEGASUS eingeladen werden. Siehe auch KAPITEL 7 "16 TRACK".

ACHTUNG! Die Sequenzen werden nach dem Ausschalten **nicht** gespeichert. Sie müssen Sie nach jedem Einschalten neu einladen.

Die USER-Styles und die Sequenzen teilen sich einen Speicherplatz von ca. 312 kByte.

DRUMSET: Aus den 120 Schlagzeugklangfarben hat WERSI 6 Drumsets erstellt, die in der Belegung dem GENERAL MIDI Standard entsprechen. 6 weitere Drumsets können selbst Sie selbst erstellen. Siehe auch KAPITEL 10 "DRUMSET". Die USER-DRUMSETS werden nach dem Ausschalten im Battery-RAM gespeichert.

GENERAL DUMP: Der komplette USER-Bereiche wie USER-Combis, USER Styles, USER Setups, usw. kann in einem File auf Diskette gespeichert werden. So brauchen Sie nicht mühsam alle Teile einzeln einladen.

GENERAL MIDI: Die Klangfarbenbelegung ist von der MIDI Assoziation festgeschrieben worden. Um Ihnen aber trotzdem eine optimale Anpassung und genügend Flexibilität zu gewährleisten, werden die 128 MIDI Standard Klangfarben in Bank die USER-3 der Combis geladen. Dieses File finden Sie auf der mitgelieferten Diskette. So können Sie nachträglich aus dem gesamten Angebot des PEGASUS Klangfarben ändern oder austauschen. Nachdem wir die Begriffe näher beleuchtet haben, kommen wir nun zum eigentlichen Bedienkonzept.

3.1 Das Bedienkonzept

Auf den meisten Personal-Keyboards finden Sie heute einige hundert Taster, die zur Anwahl der Klänge, Styles oder zur Programmierung verwendet werden. Je mehr Klangfarben, Styles und Programmiermöglichkeiten jedoch zur Verfügung stehen, desto unübersichtlicher wird die Bedienung.

Wollten wir z. B. beim PEGASUS jeden Klang (COMBI) direkt anwählen, so brauchten wir schon 512 Taster. Von der Anzahl der Taster für Styles und Programmierfunktionen einmal ganz abgesehen.

WERSI hat sich aus den oben genannten Gründen dazu entschlossen, ein berührungsempfindliches Display (Touch Screen) einzusetzen.

Hinter einer Glasplatte befinden sich, für den Benutzer unsichtbar, 64 Schalter. Diese Schalter können nun durch Software beliebig beschriftet und verschiedenen Funktionen zugeordnet werden.

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

3.2 Die MUSIC-SETUPS (Kompletteinstellungen)

Beim PEGASUS bleibt es Ihnen überlassen, welche Combis, Styles oder Sequenzen Sie auf der Bedienoberfläche sehen möchten. Auf dem PEGASUS-Display lassen sich gleichzeitig 15 verschiedene Combis, Styles oder Sequenzen zu einer MAP (Belegung) zusammenstellen und abrufen. So können Sie sich die wichtigsten Klänge und Styles für ein oder mehrere Musikstücke zusammenstellen. Für jedes der 81 SETUPS können Sie jeweils für das Upper Manual, Lower Manual und für Styles und Sequenzen eine eigene Belegung festlegen. Die nachfolgende Abbildung soll Ihnen dieses Verfahren näherbringen:

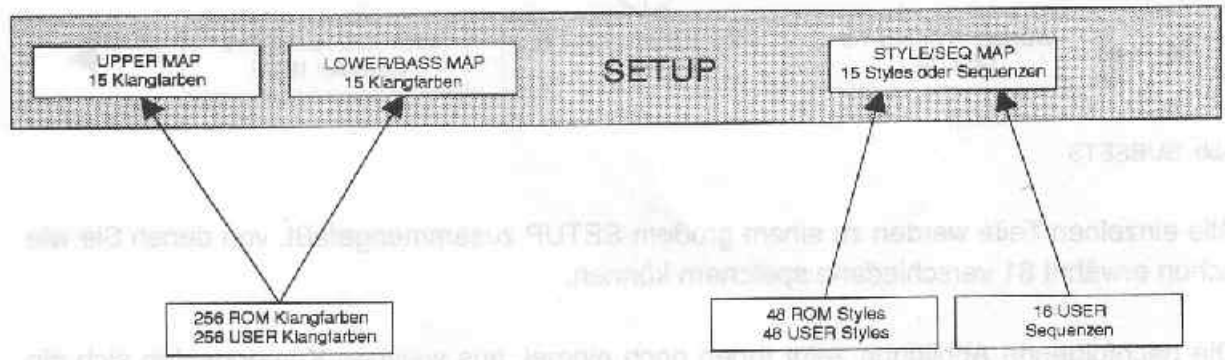


Abb. Map

Nun gehört zu einer schnellen Bedienung nicht nur die Anwahl der Klangfarben und Begleitungen. Weitere wichtige Funktionen wie

- Fußschalterbelegung,
- Hall/Effekte
- Systemparameter
- MIDI-Möglichkeiten (Master-Keyboard-Funktionen)

müssen auf Knopfdruck bereitstehen.

In Ihrem PEGASUS können für jede dieser oben genannten Gruppen, 9 verschieden SUBSETS erstellt werden. Diese SUBSETS können Sie dann in die SETUPS einbinden. So brauchen Sie z. B. Ihre MIDI-Einstellung nicht für jedes der 81 SETUPS neu zu programmieren. Wählen Sie einfach für jedes SETUP Ihr eigenes MIDI-SUBSET. Verändert sich Ihre MIDI-Konfiguration, ändern Sie Ihr SUBSET und alle SETUPS, in denen das SUBSET verwendet wird, sind automatisch mit Ihrer neuen MIDI-Konfiguration versehen.

Beispiel: Sie benötigen in mehreren SETUPS immer dieselben MIDI-Einstellungen.

Sie programmieren sich nun ein USER SUBSET mit den gewünschten Einstellungen und speichern dies auf dem USER Speicherplatz 4 unter dem Namen "SPEZIAL 1" ab.

Nun brauchen Sie in allen SETUPS nur noch das USER SUBSET Nr. 4 "SPEZIAL 1" aufzurufen und abzuspeichern.

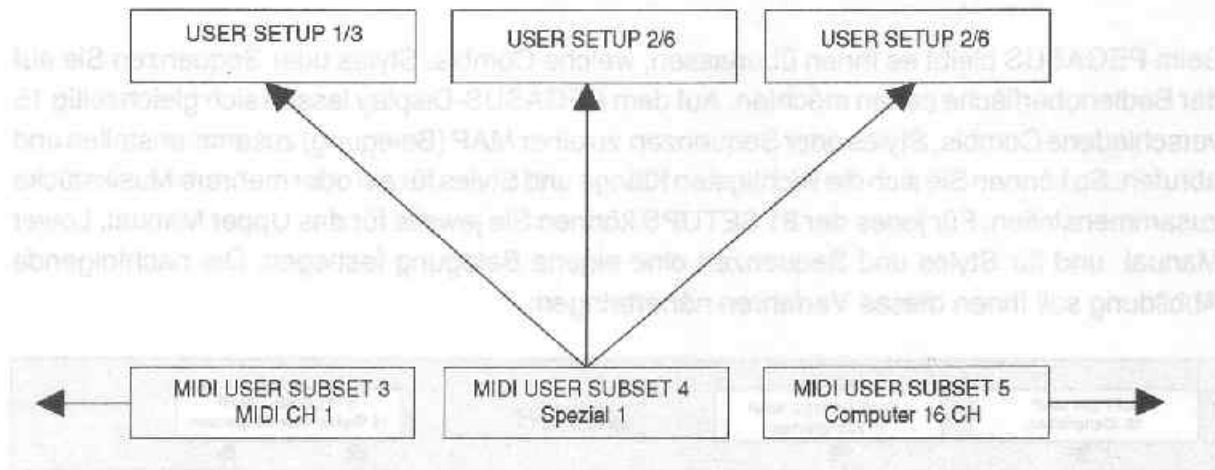


Abb. SUBSETS

Alle einzelnen Teile werden zu einem großem SETUP zusammengefaßt, von denen Sie wie schon erwähnt 81 verschiedene speichern können.

Die nachfolgende Abbildung zeigt Ihnen noch einmal, aus welchen Komponenten sich ein SETUP zusammensetzt.

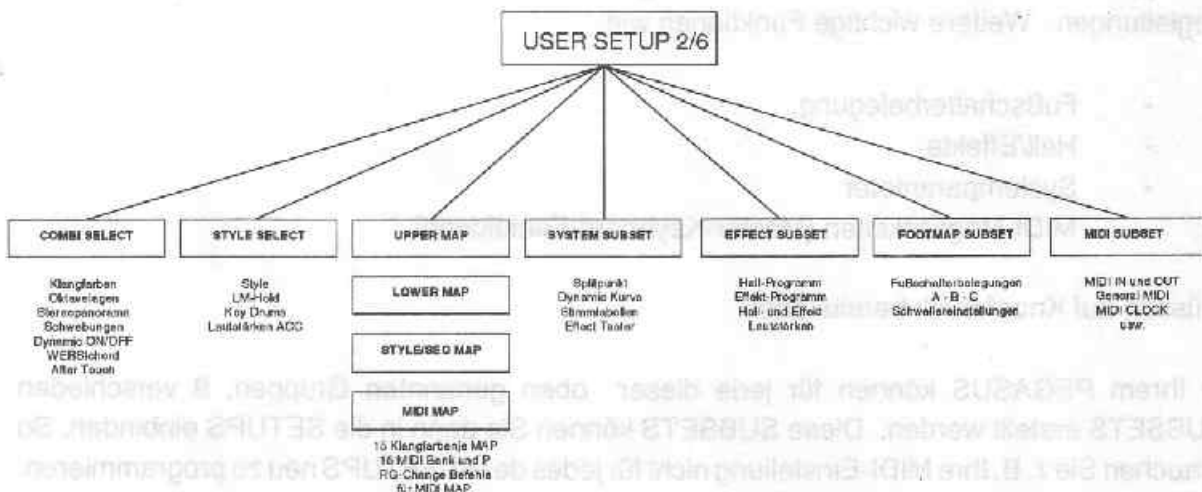


Abb. SETUPS

3.3 SETUPS, Klangfarben und Styles anwählen

Die Klangfarben, Styles (Rhythmen), Sequenzen und die SETUPS werden über sogenannte Selektoren angewählt. Man unterscheidet zwischen den SETUP-Selektoren (10er Tastatur) und den Selektoren für die Spielbereiche UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2, BASS und STYLE (Bereich SELCET).

Im vorherigen Abschnitt "Die Music-SETUPS" haben wir schon erfahren, daß für diese Bereiche spezielle MAPs (Belegungen) erstellt wurden. Je nach angewähltem Selektor, zeigt das Display die für diesen Selektor vorhandenen Klangfarben/Styles, die dann auf dem Display ausgewählt werden können.

Leuchtet die LED in dem Selektor ständig, so ist dies momentan der Hauptselektor. Wird nun ein anderer Selektor gedrückt, blinkt die LED in diesem Selektor und Sie können eine Klangfarbe/Style auf dem Display anwählen. Danach springt der Selektor wieder auf den vorherigen Hauptselektor zurück.

Beispiel:

- Die UPPER 1 -LED leuchtet ständig (Hauptselektor)
- Drücken Sie LOWER 1, die LED blinkt.
- Wählen Sie einen Klang. Die LOWER 1 LED erlischt und es ist wieder der UPPER 1 Selektor aktiviert.

Welcher Selektor Ihr Hauptselektor ist, können Sie selbst bestimmen, indem Sie den gewünschten Selektor zweimal anwählen.

Beispiel:

- Der STYLE Selektor soll Hauptselektor werden
- Drücken Sie den Taster "STYLE" zweimal. Die LED leuchtet ständig.

Nach jedem anderen Selektor und Displayanwahl springt die LED zum Hauptselektor "STYLE" wieder zurück.

Auch die 9 SETUP-Taster der Zehnertastatur können als Hauptselektor aktiviert werden. Bedienung erfolgt wie oben beschrieben. Einziger Unterschied ist die fehlende LED im Taster.

3.4 Die HELP-Taste

Um Ihnen die Bedienung Ihres neuen PEGASUS zu erleichtern, haben wir eine sogenannte HILFE-Funktion integriert. Mit Hilfe des Tasters "HELP" auf dem Bedienfeld, können Sie erklärende Texte auf das Display holen. Auf der mitgelieferten Diskette befinden sich außer den DEMO-Sequenzen auch diese HELP-Hinweise.

ACHTUNG! Legen Sie also vor jeder Benutzung der HELP-Taste die mitgelieferte "HELP/ DEMO" Diskette ein. Befindet sich keine Diskette mit HELP-Hinweisen in der Floppy, zeigt das Display die Fehlermeldung: "STOP No valid Help File found on disc!"

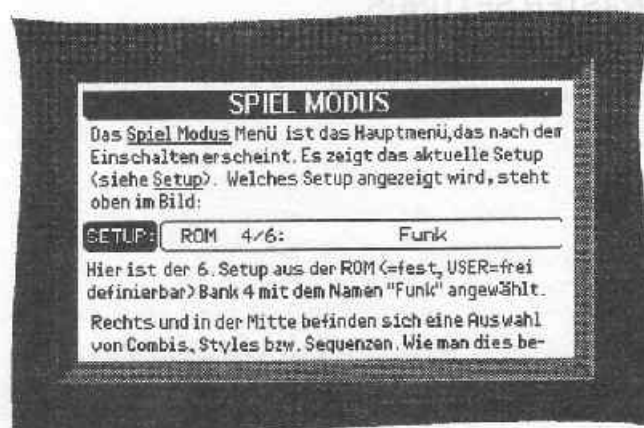


Abb. Help-Informationen

Wie Sie die HELP-Funktion benutzen können, erfahren Sie im Kapitel 4 "Spielmodus"

3.5 Der PROGRAM-Taster

Unter dem Taster "PROGRAM" auf dem Bedienfeld finden Sie alle Programmierfunktionen Ihres PEGASUS. Hier können Sie eigene Sequenzen erstellen, Klangfarben verändern, SETUPS erstellen, usw.

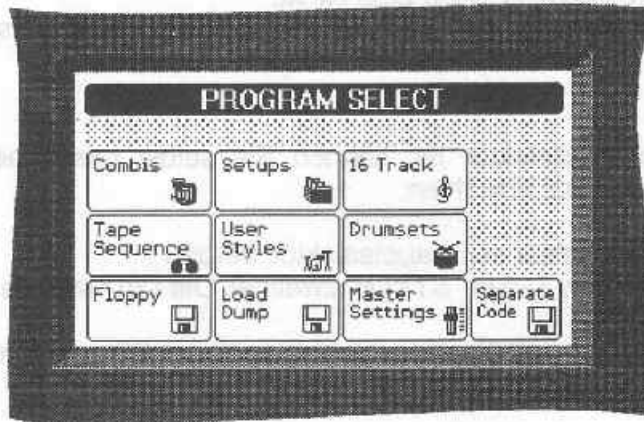
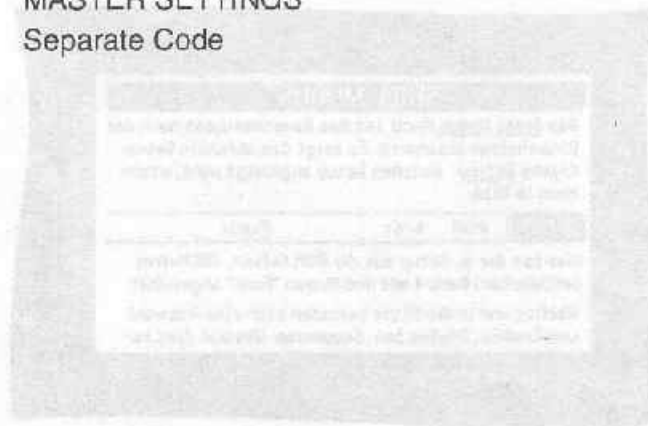


Abb. PROGRAMSELECT

Um Ihr neues Keyboard kennenzulernen, benötigen Sie diese Taste vorerst nicht. Welche Funktion sich unter den einzelnen Displaytaster verbergen, erfahren Sie in folgenden Kapiteln:

- 5 **SETUPS**
- 6 **COMBIS**
- 7 **16 TRACK**
- 8 **TAPE SEQUENCE**
- 9 **USER STYLES**
- 10 **DRUMSETS**
- 11 **FLOPPY**
- 12 **LOAD DUMP**
- 13 **MASTER SETTINGS**
- 14 **Separate Code**



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 PEGASUS geben. Haben Sie die ersten Kapitel noch nicht gelesen, so sollten Sie dies jetzt nachholen.

Alles was sich unter dem Bedienfeldtaster "PROGRAM" verbirgt, wird in diesem Kapitel nicht behandelt.

4.1 Die HELP-Taste

Zur Bedienungserleichterung können Sie beim PEGASUS einen Teil der Bedienungsanleitung direkt über das Touch Screen Display abrufen. Zu jedem Display, das Sie im PEGASUS aufrufen können, wurden die wichtigsten Bedienhinweise in Kurzform für das Display zusammengestellt. Sie erhalten also immer andere Hinweise über die HELP-Taste, je nach dem wo Sie sich gerade im PEGASUS "aufhalten". Diese Informationen der Helptaste befinden sich auf der mitgelieferten Diskette.

Also die mitgelieferte Diskette einschieben, und los geht's.

1. Help-Diskette in das Floppylaufwerk einlegen
2. Taste "Help" auf dem Bedienfeld drücken. Da Sie sich im Spielmodus befinden, erscheinen nach einer kurzen Ladezeit die Hinweise für den Spielmodus.

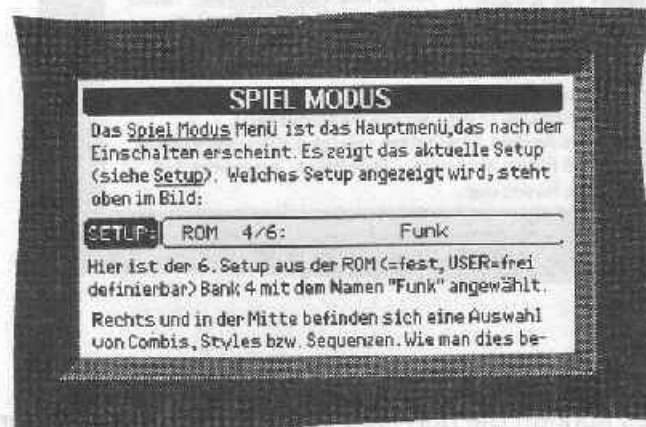


Abb. Help - Spielmodus

Sie sehen nun die erste Seite der HELP-Informationen für den Spielmodus.

3. Um weitere Seiten sichtbar zu machen, können Sie mit dem Wheel Informationen langsam, und mit dem Shuttle schnell durchblättern. Die Information können eine Länge von bis zu 5 Displayseiten haben.
4. Mit den Bedienfeldtastern "OK/EXIT" oder "UNDO" können Sie die Helpfunktion verlassen und zur normalen Bedienung zurückkehren.

Probieren Sie nun die Help-Funktion an einer anderen Stelle aus.

Beispiel: Help-Information für den Bedientaster "ACCOMPAN.".

1. Bedientaster "ACCOMPAN." drücken. Das Display wechselt zu folgenden Einstellung:

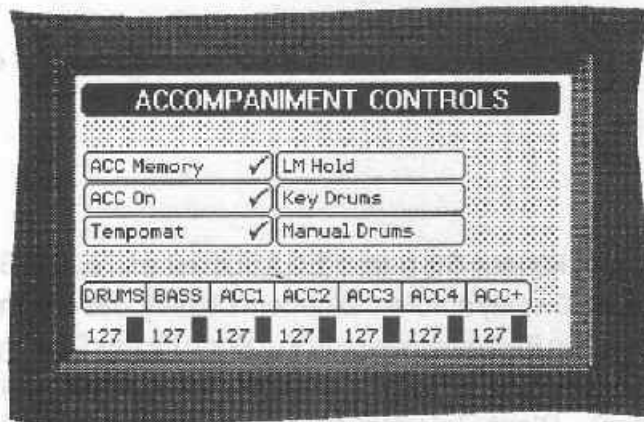


Abb. Accompaniment

2. Drücken Sie nun den Bedientaster "HELP". Nach einer kurzen Ladezeit erscheinen die Bedienhinweise auf dem Display.

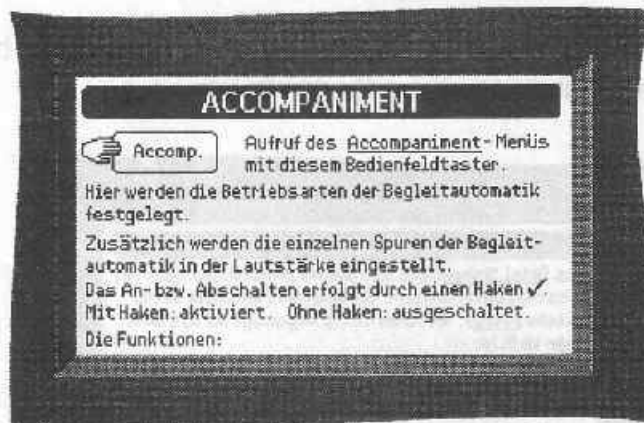


Abb. Help - Accompaniment

3. Mit dem Wheel/Shuttle können Sie nun die Informationen vor- oder zurückblättern.

4. Mit den Bedientastern "OK/EXIT" oder "UNDO" können Sie die Helpfunktion verlassen und zum Display "ACCOMPANIMENT" zurückkehren. Die LED im HELP-Taster erlischt.

Alle Helpseiten sind auch in einer globalen Übersicht zusammengefaßt.

Um diese Übersicht abzurufen, drücken Sie die HELP-Taste ein zweites mal, nachdem Sie schon einen normalen Help-Hinweis auf dem Display sehen.

A LITTLE HELP FROM FRIENDS

Nachdem Sie die Helptaste ein zweitesmal gedrückt haben, erscheint folgendes Display:



Abb. Help - Übersicht

Mit dem Wheel oder Shuttle können Sie nun alle Help-Informationen des PEGASUS anwählen.

Haben Sie die gesuchten Informationen gefunden, betätigen Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT", und die entsprechenden Help-Informationen werden auf dem Display angezeigt.

Mit den Bedienfeldtastern "OK/EXIT" oder "UNDO" können Sie die Help-Übersicht verlassen und zum vorher angewählten Help-Menü zurückkehren.

Durch nochmaliges Betätigen verlassen Sie die Help-Informationen ganz. Die LED im HELP-Taster erlischt.



Die Register "UPPER" und "LOWER" werden jeweils dem Klang, der in dem Bereich...
einmal für den Register "ACC" regelt alle Kanäle...
der Register "UP" und "DOWN" können Sie den...
Wert in dem Register "ACC" verändern. Möchten Sie schnell einen großen...
Bereich legen, betätigen Sie den Register "UP" oder "DOWN" gedrückt. Bis den...
gewünschten Wert erreicht haben...
Drücken Sie die Register "UP" und "DOWN" gedrückt, um eine längere...
ganz zu erreichen. In der Mitte drücken Sie den Register "UP" oder "DOWN" gedrückt, um den...
Bereich wieder zu...

4.2 Das Display im Spielmodus

Nachdem Sie den PEGASUS eingeschaltet haben, erscheint im Display folgende Anzeige:

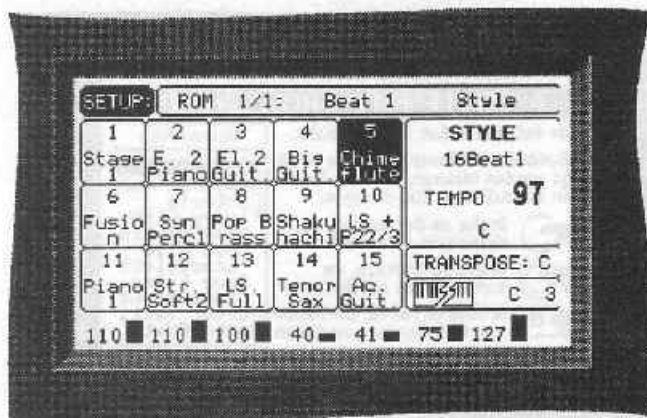
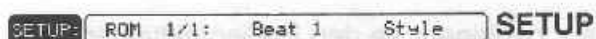


Abb. Display - Spielmodus

Schauen wir uns nun die einzelnen Bereiche einmal näher an.

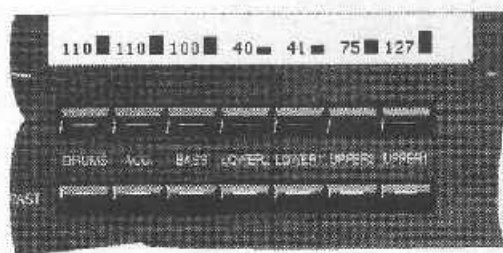


In der ersten Zeile des Displays wird das aktuelle SETUP angezeigt. Hier ist es das SETUP "1/1 BEAT STYLE", das nach jedem Einschalten des PEGASUS zuerst aufgerufen wird.

1	2	3	4	5
Stage 1	E. 2 Piano	El. 2 Guit.	Bis Guit.	Chime flute
6	7	8	9	10
Fusion	Syn Perc1	Pop rass	BShaku hachi	LS + P22/3
11	12	13	14	15
Piano 1	Str. Soft2	LS Full	Tenor Sax	Ac. Guit.

Klangfarben für den angewählten Selektor

Sie sehen die 15 Klangfarben (Combis) die im SETUP "1/1 BEAT STYLE" für die Selektoren UPPER1 und UPPER2 zusammen gestellt wurden (LED im Selektor UPPER1 oder UPPER2 muß leuchten). Der Klang "Chimeflute" ist angewählt und wird invers dargestellt. Möchten Sie einen anderen Klang anwählen, betätigen Sie einfach auf dem Display das entsprechende Feld.



Lautstärken einstellen

Unter dem Display finden Sie 7 Lautstärkereglere mit je einer "UP-" (hoch) und "DOWN-Taste" (runter). Zwischen den beiden Tastern sehen Sie die Bezeichnung des Bereiches, für den der Regler zuständig ist, während Sie im Display über jedem Regler die momentan eingestellte Lautstärke erkennen können.

Die Regler "UPPER 1+2" und "LOWER 1+2" regeln jeweils den Klang, der in dem Bereich eingestellt ist. Der Regler "BASS" gilt nur für MIDI Kanal 3. Der Regler "ACC" regelt alle Kanäle der Begleitautomatik und des Sequenzers, außer dem Schlagzeug, das über den Regler "DRUMS" eingestellt wird. Durch Antippen des "UP-" oder "DOWN-Tasters" können Sie den Wert in Einerschritten im Bereich von 0 bis 127 verändern. Möchten Sie schnell einen großen Bereich regeln, halten Sie den entsprechenden Taster solange gedrückt, bis Sie den gewünschten Wert erreicht haben.

Drücken Sie die entsprechenden Taster "UP" und "DOWN" gleichzeitig, um eine Klangfarbe ganz abzuschalten ("M" für Mute, deutsch: Stumm). Mit dem selben Vorgang schalten Sie den Bereich wieder ein.



Style (Rhythmus und Begleitautomatik)

In diesem Displaybereich erfahren Sie

- welcher Style angewählt ist (hier 16BEAT1)
- das aktuelle Tempo (hier 97)
- die gegriffene Harmonie (hier C)

Das Tempo kann übrigens im Spielmodus direkt mit dem Wheel/Shuttle verändert werden.

TRANPOSE: C Transposer

Hier wird der aktuelle Transposerwert angezeigt.



Mit den beiden Transposertastern kann der PEGASUS um 5 Halbtöne nach oben und um 6 Halbtöne nach unten verschoben werden. Mit dem Taster "0" können Sie direkt in die normale Einstellung "C" zurückkehren.

C 3 Splitpunkt EIN/AUS

In diesem Bereich wird der aktuelle Splitpunkt angezeigt. Mit einem Fingerdruck an die entsprechende Displaystelle kann der Splitpunkt ein- (Anzeige des aktuellen Splitpunktes) oder ausgeschaltet (OFF) werden.

4.3 Klangfarben und Styles anwählen

Die Anwahl der Klangfarben und Styles erfolgt über sogenannte Selektoren. Ihr PEGASUS besitzt im Bereich "Select" 6 verschiedene Selektoren.

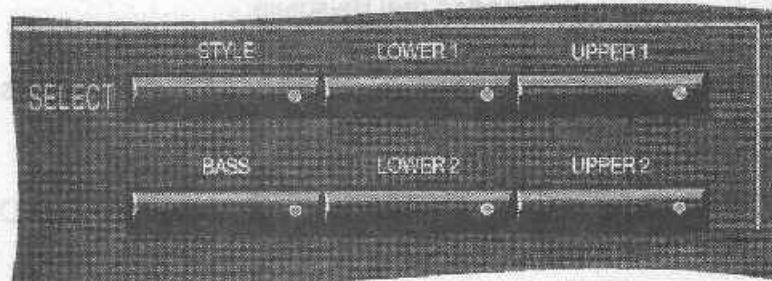


Abb. Bedienfeldbereich "SELECT"

Je nachdem welchen Selektor Sie angewählt haben, zeigt das Display die für diesen Selektor vorhandenen Klangfarben oder Styles, die dann auf dem Display angewählt werden können. Wenn Sie Ihren PEGASUS einschalten, ist immer der Selektor "UPPER1" aktiv (LED im Schalter leuchtet), dies ist momentan der Hauptselektor.

Wird nun ein anderer Selektor gedrückt, blinkt die LED in diesem Selektor und Sie können eine Klangfarbe/Style auf dem Display anwählen. Danach springt der Selektor direkt wieder auf den vorherigen Hauptselektor zurück. So können Sie z. B. schnell im Bereich "LOWER1" einen Klang ändern, und der Selektor springt direkt wieder auf "UPPER1" zurück.

Möchten Sie, daß der Selektor nicht auf den Hauptselektor zurückspringt, drücken Sie den gewünschten Selektor einfach zweimal. Die LED im Schalter leuchtet nun ständig und Sie können in Ruhe in diesem Bereich die Klangfarben oder Styles durchhören, ohne daß der Selektor wieder umspringt. Beachten Sie dazu die Beispiele auf der nächsten Seite.

Beispiel 1: Die UPPER 1 -LED leuchtet ständig (Hauptselektor)

Drücken Sie LOWER 1, die LED blinkt.

Wählen Sie einen Klang. Der Klang wird geändert, die LOWER 1 LED erlischt und es ist wieder der UPPER 1 Selektor aktiviert.

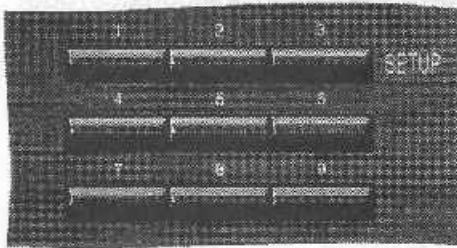
Welcher Selektor Ihr Hauptselektor ist, können Sie selbst bestimmen, indem Sie den gewünschten Selektor zweimal anwählen.

Beispiel 2: Der STYLE Selektor soll Hauptselektor werden um die Styles in Ruhe durchzuhören.

Drücken Sie den Taster "STYLE" zweimal. Die LED leuchtet ständig.

Nach jedem anderen Selektor und Displaywahl springt die LED zum Hauptselektor "STYLE" wieder zurück.

4.4 SETUPS anwählen



Wie Sie im Kapitel 2 "KURZBEDIENUNG" schon erfahren haben, ist die Anwahl der SETUPS mit den anderen 6 Selektoren zum Anwählen der Klangfarben und Styles, eng verbunden. Der siebte Selektor ist die Zehnertastatur, auf denen die SETUPS in 9 Bereiche mit je 9 SETUPS aufgeteilt sind. Das Zusammenspiel der Zehnertastatur mit den anderen 6 Selektoren zeigen Ihnen die nachfolgenden drei Beispiele.

Beispiel 1: Der Selektor "UPPER1" ist der Hauptselektor und Sie möchten aus der Bank 3 das SETUP Nr. 2 "Country 1 Style" anwählen.

Bedienfeldtaster Nr. 3 der Zehnertastatur drücken. Das Display zeigt alle SETUPS der Bank Nr. 3.

Auf dem Display das SETUP "3/2 Country 1 Style" anwählen. Das Selektor springt wieder auf den "UPPER 1" und das Display zeigt die Einstellungen des angewählten SETUPS.


Sie können auch den Selektor 7 (Zehnertastatur) zum Hauptselektor, erklären, wenn Sie nur SETUPS anwählen möchten.

Beispiel 2: Die Zehnertastatur soll Hauptselektor werden.

Drücken Sie einen Taster der Zehnertastatur zweimal. Im Bereich "SELECT" leuchtet keine LED. Das Display zeigt die 9 SETUPS der angewählten Bank.

Nun können Sie die SETUPS ändern oder zu einer anderen SETUP-Bank wechseln, ohne daß das Display wieder auf den vorher angewählten Selektor z. B. "UPPER1" springt.

Beispiel 3: Die Zehntertastatur ist Hauptselektor wie im zweiten Beispiel eingestellt. Sie möchten nun den Klang auf "LOWER1" ändern.

 Bedienfeldtaster "LOWER1" drücken. Die LED im Taster blinkt, und Sie sehen im Display die Klangfarben für den Lowerbereich.

Wählen Sie über das Display einen Klang aus. Der Klang wird angewählt, und das Display springt auf die vorher angewählte SETUP-Bank zurück.

4.5 ROM oder USER SETUPS anwählen

Wie Sie schon im Kapitel 2 "KURZBEDIENUNG" und 3 "THEORIE" erfahren haben, sind 81 SETUPS im ROM fest einprogrammiert.

81 weitere SETUPS können in den USER-Bereich abgespeichert werden. Sind noch keine USER-SETUPS gespeichert oder haben Sie das RAM gelöscht, befinden sich im USER-SETUP Bereich die gleichen SETUPS wie im ROM-Bereich.

Zwischen "ROM" und "USER" können Sie einfach umschalten. In den SETUP-Displays finden Sie die Displaytaster "ROM" und "USER".

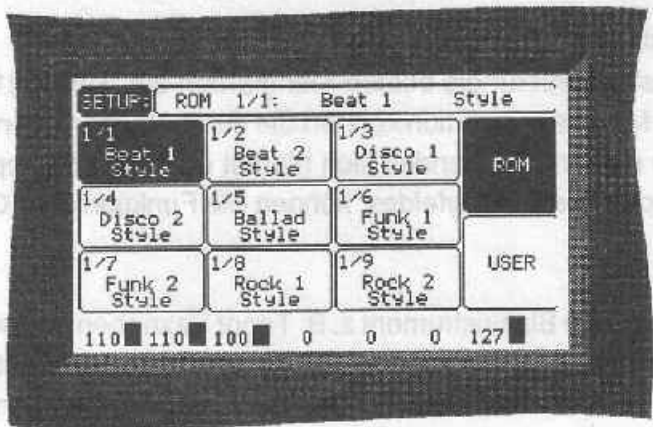


Abb. Display SETUP Bank Nr. 1



Durch einfaches Antippen auf das entsprechende Displayfeld können Sie zwischen den beiden Einstellungen wählen.



Der momentan angewählte Bereich wird invers dargestellt. In unserem Beispiel ist der ROM-Bereich eingeschaltet.

4 SPIELMODUS

4.6 Der Taster "CONTROLS"

Für die eingestellten Klangfarben auf den Selektoren können noch Zusatzfunktionen wie z. B. Oktavlage oder Stereopanorama eingestellt werden.

CONTROLS

Drücken Sie den Bedienfeldtaster "CONTROLS".

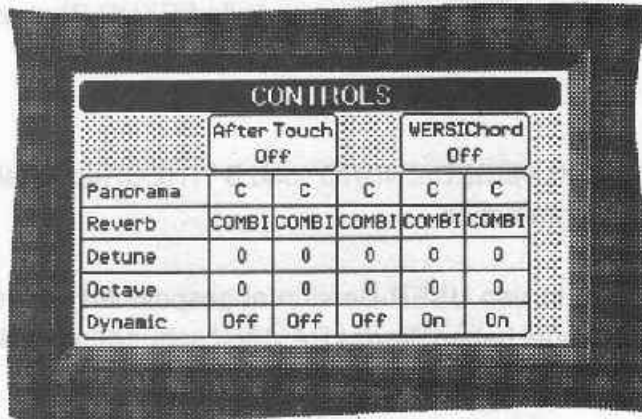


Abb. Display - "CONTROLS"

After Touch
Off

After Touch

Über diesen Displaytaster kann für die beiden Klangfarben auf "UPPER1+2" der After Touch eingeschaltet werden. Mit dieser Funktion können Sie durch Nachdrücken auf die Tastatur das Vibrato eines Klanges steuern. Es handelt sich hierbei um einen monophonen After Touch. Durch einfaches Antippen des Displayfeldes können Sie Funktion EIN (ON) oder AUS (OFF) schalten.

Wählen Sie für "UPPER1" ein Blasinstrument z. B. Tenor Saxophon und schalten Sie den After Touch ein. Spielen Sie nun einen Ton auf der Tastatur und halten die Taste gedrückt. Drücken Sie nun die Taste noch etwas fester nach unten. Das Vibrato für den Ton wird stärker.

Die Empfindlichkeit, bei welchem Tastendruck das Vibrato stärker oder schwächer wird, können Sie mit dem Wert "After Touch Sensitivity" einstellen. Siehe dazu Kapitel 13 Punkt 13.2.

WERSIchord
Off

WERSIchord

Über diesen Displaytaster kann für die Klangfarbe auf "UPPER1" der WERSIchord eingeschaltet werden. Mit dieser Funktion können Sie die im LOWER-Bereich gespielten Akkorde, im UPPER-Bereich mit einem Finger spielen. Zwei verschiedene WERSIchords stehen zur Verfügung.

Harmony

Bei dem Mode Harmony wird der durch die Begleitautomatik erkannte Akkord auf das UPPER gelegt. So können Sie auch mit der Einfinger-Begleitautomatik volle Akkorde erzielen.

Notes

Hier werden genau die Noten auf das UPPER1 gelegt, die Sie tatsächlich im LOWER-Bereich greifen.

Durch mehrmaliges Drücken auf den Displaytaster "WERSIchord" können Sie zwischen "OFF" (AUS), "Harmony" und "Notes" umschalten.

Die weiteren Funktionen beziehen sich auf den jeweiligen Klang der Keyboardbereiche "UPPER 1+2", "LOWER 1+2" und "BASS". Die Werte für jeden Bereich sind in einer Spalte über den Lautstärkereglern zusammengefaßt.

Panorama | **C** | **Panorama**

Die Klangfarbe kann im Stereobereich "LINKS-RECHTS" verschoben werden. Der Einstellbereich liegt zwischen L20 - C - R20. Die Standardeinstellung ist hier "C" (COMBI). Das bedeutet, es wird der Wert benutzt, der in dem jeweiligen Klang (Combi) abgespeichert ist.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Panorama" für den gewünschten Bereich und stellen Sie mit dem Wheel/Shuttle eine Stereoposition ein.

Reverb | **COMBI** | **Reverb**

Für jeden Klang (Combi) hat WERSI bereits einen geeigneten Hallanteil programmiert. Möchten Sie diesen Wert verändern, betätigen Sie einfach die "REVERB"-Einstellung für den entsprechenden Bereich. Mit dem Wheel/Shuttle können folgende Werte eingestellt werden:

- COMBI = Die Halleinstellung wird aus dem Combi übernommen.
- VOL1 bis VOL20 = Hallstärke
- EFF = Das Combi wird auf den Effektkanal gelegt.

Nähere Informationen zu dem Bereich Hall und Effekte ersehen Sie aus dem Kapitel 5 unter 5.10 "EFFECT SUBSET".

Detune | **0** | **Detune**

Für jeden Bereich kann eine Feinstimmung von ± 50 Cent vorgenommen werden. Sie können so zwei Klangfarben gegeneinander verstimmen, um z. B. Schwebungseffekte zu erzielen.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Detune" für den gewünschten Bereich und stellen Sie mit dem Wheel/Shuttle einen Wert ein.

Octave | **0** | **Octave**

Jeder Klang kann um ± 2 Oktaven verschoben werden.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Octave" für den gewünschten Bereich und stellen Sie mit dem Wheel/Shuttle einen Wert ein.

HINWEIS: Ob die oben genannten Einstellungen beim Anwählen einer neuen Klangfarbe auf Ihre Grundeinstellungen zurückgesetzt oder beibehalten werden, können Sie unter Punkt 13.3 "Reset Controls" festlegen.

Dynamic | **On** | **Dynamic**

Ob ein Bereich mit Dynamik gespielt wird, können Sie hier einstellen.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Dynamic" für den gewünschten Bereich um die Dynamik EIN "ON" oder AUS "OFF" zu schalten.

Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" oder einem der 6 Selektoren verlassen Sie die "CONTROLS" und gelangen wieder in den Spielmodus.

Wichtige Information zum Bereich "CONTROLS"!

Die im Bereich "CONTROLS" gemachten Einstellungen können direkt in einem USER-SETUP gespeichert werden.

1. Bedienfeldtaster "PROGRAM" drücken
2. Displaytaster "SETUPS" drücken
3. Displaytaster "SAVE SETUP" drücken

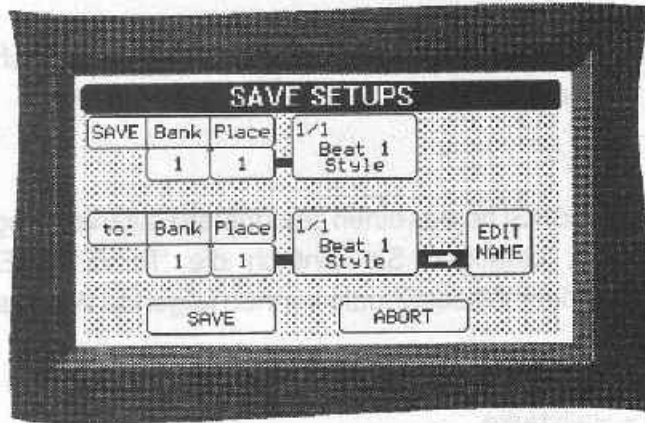


Abb. Display "SAVE SETUP"

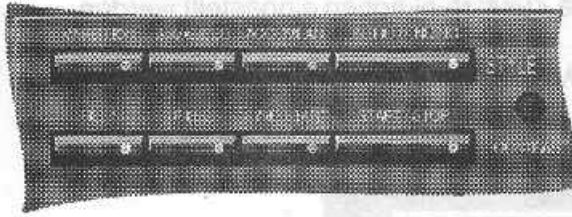
4. Displaytaster "Bank" drücken und mit dem Wheel eine der 9 Banks auswählen.
5. Displaytaster "Place" drücken und mit dem Wheel einen der 9 Speicherplätze in der vorher ausgewählten Bank auswählen.

Hinweis: Damit Sie sich keine SETUPS durch falsches Abspeichern überschreiben, zeigt Ihnen das Displayfeld, während Sie den Speicherplatz für das neue SETUP suchen, den Namen des SETUPS, das auf dem gerade angewählten Speicherplatz schon gespeichert worden ist.

6. Drücken Sie "EDIT NAME" um dem SETUP über die PEGASUS Schreibmaschine einen neuen 20stelligen Namen zu geben. Auf dem Display wird der Name später in zwei Zeilen mit je 10 Buchstaben angezeigt. Durch einen kleinen Pfeil am oberen Displayrand erkennen Sie den Beginn der zweiten Zeile. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT"
7. Speichern Sie das SETUP mit dem Displaytaster "SAVE". Mit "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden.
6. Mit dem Bedienfeldtaster "PROGRAM" gelangen Sie wieder in den Spielmodus.

Das abgespeicherte SETUP können Sie nun im USER-Bereich wie unter Punkt 4.4 und 4.5 beschrieben anwählen.

4.7 Die Begleitautomatik



Im Bereich "STYLE" auf dem Bedienfeld finden Sie die Bedienung der Begleitautomatik. Diese Funktionen aus diesem Bereich, außer "SYNC START" und "ACCOMPAN" können Sie auch über Fußtaster bedienen. Siehe dazu auch Punkt 5.11 "FOOT MAP SUBSET".

START/STOP
 **START/STOP**

Rhythmus und Begleitautomatik "EIN/AUS"

SYNC START
 **SYNC START**

Startet die Begleitung, wenn Sie die erste Taste im Bereich Lower drücken. Bedienfeldtaster "SYNC START" drücken und mit einem Akkord im LOWER-Bereich starten.

SYNC START
 **SYNC START/STOP**


Wird der Taster "SYNC START" zweimal gedrückt (LED blinkt) wird der Style beim Drücken einer Taste im LOWER-Bereich gestartet und beim Loslassen direkt wieder gestoppt.

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 bei einem laufenden Style gedrückt, beginnt der PEGASUS zum nächsten Taktanfang mit einem 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 LOWER-Bereich nicht mehr ändern, da der musikalische Ablauf dadurch "zerstört" wird.

FILL VARIATION
  **FILL1 - FILL2**

Mit den Tastern "FILL1" und "FILL2" können Sie den laufenden Style mit einer Variation auflockern. Die Fills sind im Normalfall 1 Takt lang und beginnen immer auf der nächsten Eins des darauf folgenden Taktes. Ist ein Fill angewählt, so blinkt die LED im Taster solange, bis der Fill tatsächlich beginnt. Während des Fills leuchtet die LED ständig. Die beiden Fills können auch als weitere Intros verwendet werden.

ADVANCED
 **ADVANCED**

Mit dem Taster "ADVANCED" können Sie die Begleitung erweitern. Das heißt, es kommen noch mehr Solo- und Schlaginstrumente dazu.

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 solange, bis die Variation zum nächsten vollen Takt beginnt.

4.8 Der Taster "ACCOMPANIMENT"

Im Bereich der Begleitautomatik können noch einige Zusatzfunktionen eingestellt werden.

ACCOMPAN Drücken Sie den Bedienfeldtaster "ACCOMPAN".

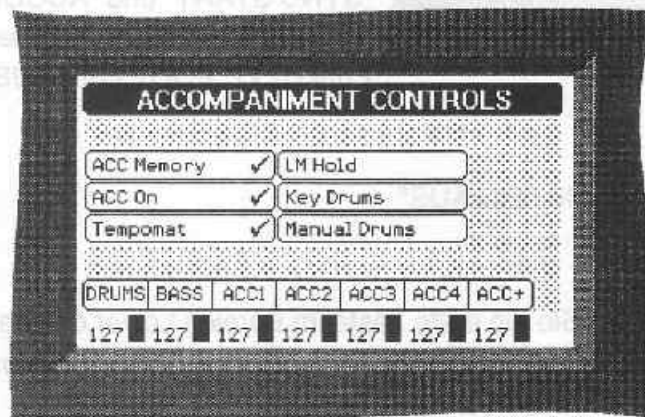


Abb. Display - "CONTROLS"

DRUMS BASS ACC1 ACC2 ACC3 ACC4 ACC+

127 127 127 127 127 127 127 **Laustärken der Begleitspuren**

Die Lautstärken der einzelnen Begleitspuren können hier mit den darunterliegenden "UP" und "DOWN"-Tastern verändert werden.

Drücken Sie die entsprechenden Taster "UP" und "DOWN" gleichzeitig um eine Begleitspur ganz abzuschalten ("M" für Mute, deutsch: Stumm). Mit dem selben Vorgang schalten Sie den Bereich wieder ein. Die Einstellung "M" kann übrigens nicht gespeichert werden.

Hinweis: Die Begleitspuren sind je nach Variation nicht immer alle belegt. Die Begleitung von "ACC+" hören Sie natürlich nur dann, wenn der Taster "ADVANCED" eingeschaltet ist.

ACC Memory

Die Funktion "ACC Memory" speichert die Akkorde für die Begleitautomatik. Ist "ACC Memory" ausgeschaltet (kein Haken), erklingt die Begleitung nur dann, wenn Sie im Lower-Bereich eine Harmonie tatsächlich eingeben.

Drücken Sie auf das Displayfeld "ACC Memory" um die Funktion EIN (Haken) oder AUS (kein Haken) zu schalten.

ACC On

Hier können Sie alle Begleitspuren auf einmal ausschalten (muten). Nur das Schlagzeug spielt weiter.

Drücken Sie auf das Displayfeld "ACC On" um die Begleitung EIN (Haken) oder AUS (kein Haken) zu schalten.

Tempomat

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

Hinweis: Ist die Funktion "Tempomat" ausgeschaltet, wird das gerade aktuelle Tempo beim Speichern eines SETUPS mit gespeichert.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Tempomat" um die Funktion EIN (Haken) oder AUS (kein Haken) zu schalten.

LM Hold

Mit der Funktion "LM Hold" wird der im Bereich "LOWER1" gegriffene Akkord gespeichert. Das heißt, die Klangfarbe klingt auch nach dem Loslassen weiter.

Drücken Sie auf das Displayfeld "LM Hold", um die Funktion EIN (Haken) oder AUS (kein Haken) zu schalten.

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

Key Drums

Mit "Key Drums" werden die Schalgzeugklangfarben auf das gesamte Manual des PEGASUS gelegt. Unter "Master Settings" können Sie bestimmen, welches der 12 Drumsets erklingen soll.

Hinweis: Wie die Tasten belegt sind, erfahren Sie im Anhang!

Drücken Sie auf das Displayfeld "Key Drums" um die Funktion EIN (Haken) oder AUS (kein Haken) zu schalten.

Manual Drums

Diese Funktion ermöglicht eine manuelle Begleitung über den Bereich "LOWER" und einem über MIDI Kanal 3 angeschlossenen MIDI Basspedal. Im Pedal hören Sie eine Bassdrum und ein Ridebecken, während im Bereich "LOWER" eine Snare erklingt.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Manual Drums" um die Funktion EIN (Haken) oder AUS (kein Haken) zu schalten.

Wichtige Information zum Bereich "ACCOMPANIMENT"!

Die im Bereich "ACCOMPANIMENT" gemachten Einstellungen können direkt in einem USER-SETUP gespeichert werden.

Beachten Sie dazu die Hinweise auf der Seite 4 - 10 in diesem Kapitel.

4.9 Eingabe der Begleitharmonien

Die Begleitautomatik Ihres PEGASUS "versteh" sowohl Einfinger- wie auch Mehrfingerakkorde. Eine Umschaltung zwischen diesen beiden Modis gibt es nicht, da der PEGASUS automatisch zwischen den beiden Modis wechseln kann. Die erkannten Akkorde werden im Displaybereich "STYLE" angezeigt. Für bis zu 8 verschiedenen Harmonietypen können beim PEGASUS 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 schaltet Ihr PEGASUS automatisch auf Mehrfingerakkorde um.

4.10 QUICK LOAD

Mit der Funktion "QUICK LOAD" können Sie Sequenzen von Diskette einladen und direkt abspielen.

1. Betätigen Sie nun den Taster "QUICKLOAD" auf dem Bedienfeld.



Abb. Taster "QUICKLOAD"

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

2. Wählen Sie nun mit dem Wheel eine Sequenz aus und betätigen Sie danach den Taster "OK/EXIT". Die Sequenz wird eingeladen. Im Display erscheint während des Einladens die Meldung "BUSY LOADING".

Nachdem die Anzeige verschwindet, leuchtet die LED im Taster "QUICKLOAD".

3. Starten Sie nun die Sequenz mit dem Taster "START/STOP" auf dem Bedienfeld.

Sie können während des Musikstücks die Sequenz mit dem Taster "START/STOP" anhalten, und mit dem selben Taster immer wieder von vorne starten.

ACHTUNG! Die Sequenzen werden nur in einen Zwischenspeicher geladen, sodaß diese nicht im internen Sequenzer erscheinen und bearbeitet werden können.
Wird ein Style angewählt oder eine neue Sequenz über "Quick Load" geladen, wird die vorige Sequenz direkt gelöscht.

Erscheint beim Einladen die Meldung "OUT OF MEMORY", müssen Sie im Bereich "16TRACK" oder "USER STYLES" Sequenzen oder Styles löschen.

4.11 USER MACROS A und B



Mit den beiden Bedientastern "USER A" und "USER B" können Sie sich zwei Kurzbedienungen merken.

Beispiel: Sie möchten mit einem Tastendruck in den Sequenzer auf das Display "Record Track" springen, da Sie öfter zwischen dem Spielmode und dem Sequenzer hin und her schalten müssen.

Wählen Sie den Bereich "Record Tracks" normal an.

- Taster "PROGRAM" drücken
- Displaytaster "16 Track" drücken
- Displaytaster "Record Tracks" drücken

Nun können Sie diesen "Weg" auf einem der USER-Macros speichern.

- Drücken Sie dazu den Bedientaster "USER A" solange bis die LED im Taster anfängt zu blinken. Das Makro ist gespeichert.

Kehren Sie mit dem Bedientaster "PROGRAM" in den Spielmode zurück.

Drücken Sie nun den Bedientaster "USER A". Das Display wechselt direkt in den Sequenzer zu "Record Tracks".

Hinweis: Die Makros werden beim Ausschalten nicht gespeichert!

ACHTUNG! Die Bedientaste werden nur in einem Zweidirektionsfeld gehalten, wenn im linken Bedientaste einrichten und beibehalten werden können. Wird ein Style angewählt oder eine neue Bedientaste "ON/OFF" gedrückt, wird die Bedientaste zurückgesetzt.

Erreicht man die Meldung "OUT OF MEMORY", können Sie im Menü "STYLING" oder "USER STYLE" die Bedientaste zurücksetzen.

4.1 USER MACROS A und B

Mit den beiden Bedientasten "USER A" und "USER B" können Sie sich zwei Kurzbedienungen merken.



Bedientaste: Sie möchten mit einem Tastendruck in den Sender auf das Display "Hand" wechseln? Dann drücken Sie die Taste "USER A" oder "USER B" und den Sender für weitere Aktionen einrichten.

- Wählen Sie den Bereich "Hand" im Menü "STYLING".
- Taste "PROGRAMM" drücken.
- Displaytaste "F8" drücken.
- Displaytaste "Hand" drücken.

Sie können die Taste "Weg" einrichten, um den Sender zu speichern. Drücken Sie dann die Bedientaste "USER A" oder "USER B" und die LED im Taste anfangt zu blinken. Das Licht ist gespeichert.

Keihen Sie mit dem Bedientaste "PROGRAMM" in den Spielmodus zurück.

Drücken Sie mit dem Bedientaste "USER A" das Display wiederbedientaste den Sender zu "Hand" zurück.

Hinweis: Die Mische werden beim Ausschalten nicht gespeichert.

5. USER SETUPS

Wie Sie schon im Kapitel "THEORIE" erfahren haben, können Sie viele wichtige Funktionen in den "USER SETUPS" speichern. Aus welchen Teilen ein Setup besteht und wie diese programmiert werden, erfahren Sie in dem folgenden Kapitel.

5.1 Übersicht USER SETUPS

Folgende Funktionen lassen sich in den "USER SETUPS" speichern:

- Auswahl der Combis für "UPPER1/2", "LOWER1/2", "BASS" (MIDI 3) und die Funktionen unter dem Bedienfeldtaster "CONTROLS"
- Auswahl eines Styles oder einer Sequenz und die Funktionen unter dem Bedienfeldtaster "ACCOMPAN."
- Die aktuelle Transposereinstellung wird automatisch mit gespeichert.
- Tempo Einstellung (Tempomat muß ausgeschaltet sein)
- UPPER MAP = Zusammenstellung von 15 Combis für den Bereich "UPPER"
- LOWER MAP = Zusammenstellung von 15 Combis für den Bereich "LOWER/BASS"
- STY/SEQ MAP = Zusammenstellung von 15 Styles oder Sequenzen
- MIDI MAP = Für die Bereiche "UPPER", "LOWER" und "STY/SEQ" kann für jeden der 15 Displaytaster ein eigener PRG-Change inclusive MIDI-Bank eingestellt werden.
- SYSTEM = Im SUSET "SYSTEM" werden die Funktionen Splitpunkt, Velocity Curve, Tune Table und die Belegung der Effekt-Taster gespeichert.
- EFFECT = Im SUBSET "EFFECT" werden alle Einstellungen für den Hall- und Effectprozessor gespeichert.
- FOOT MAP = Im SUBSET "FOOT MAP" werden die Funktionen der 3 Fußschalter und die Wirkung des Schwellers auf die einzelnen Bereiche eingestellt.
- MIDI = Im SUBSET "MIDI" werden alle MIDI IN und MIDI OUT Funktionen verwaltet.

5.2 Programmierung "USER SETUPS" anwählen

1. Taster "PROGRAM" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Displaytaster "SETUPS" drücken. Es erscheint folgende Displayanzeige:

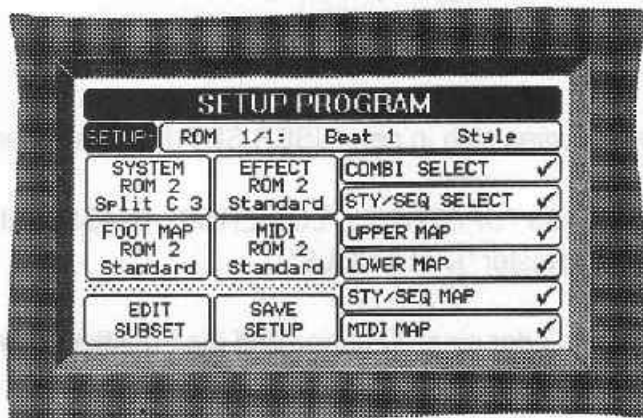


Abb. Display "USERSETUPS"

SETUP: ROM 1/1: Beat 1 Style Im oberen Displaybereich wird das gerade aktuelle "SETUP" mit Nummer und Namen angezeigt. Mit dem Wheel oder Shuttle können Sie nun eines der 81 ROM- oder 81 USER-SETUPS anwählen

Weiterhin finden Sie 10 sogenannte "SUBSETS".

WICHTIGE INFORMATIONEN

Welche der 10 SUBSETS später ausgewertet werden, können Sie selbst bestimmen. Nach einem Baukastenprinzip, bauen Sie sich mit den 10 SUBSETS Ihr eigenes SETUP zusammen.

COMBI SELECT	<input checked="" type="checkbox"/>
STY/SEQ SELECT	<input checked="" type="checkbox"/>
UPPER MAP	<input checked="" type="checkbox"/>
LOWER MAP	<input checked="" type="checkbox"/>
STY/SEQ MAP	<input checked="" type="checkbox"/>
MIDI MAP	<input checked="" type="checkbox"/>

Die 6 "SUBSETS" im rechten Displaybereich werden in jedem der 81 "SETUPS" mit gespeichert. Ob die eingestellten Werte aber auch ausgewertet werden, kann mit Ein (Haken) oder Aus (kein Haken) entschieden werden. So können Sie z. B. festlegen, daß der angewählte Rhythmus (Style) durch das SETUP nicht verändert oder beibehalten werden soll.

SYSTEM ROM 2 Split C 3	EFFECT ROM 2 Standard
FOOT MAP ROM 2 Standard	MIDI ROM 2 Standard

Die 4 "SUBSETS" im linken Displaybereich sind jeweils 9 mal im ROM und 9 mal im USER-Bereich vorhanden. Zu jedem der 81 SETUPS kann aus den vier Bereichen je eines der 18 SUBSETS gespeichert werden. So brauchen Sie nicht für jedes SETUP Ihren Splitpunkt einzugeben. Speichern Sie sich ein persönliches System-SUBSET und binden Sie dieses in alle SETUPS ein, in denen Sie diesen Splitpunkt benötigen.

ALLGEMEIN

- Durch Displayberührung wird eines der "SUBSETS" angewählt.
- Mit dem Wheel/Shuttle wählen Sie eines der SUBSETS im Bereich "SYSTEM", "EFFECT", "FOOT MAP" und "MIDI" oder schalten eines der 6 SUBSETS im rechten Displaybereich ein (Haken) oder aus (kein Haken).
- Über den Displaytaster "EDIT SUBSET" wird die Programmierung aktiviert.

5.3 Klangfarben auswählen (COMBI SELECT)

1. Betätigen Sie den Displaytaster "COMBI SELECT".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

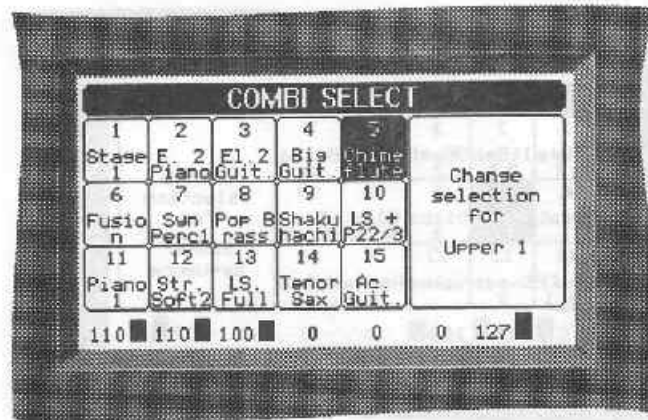


Abb. Display "COMBI SELECT"

Combis auswählen

Wie im normalen Spielmodus können Sie über die Selectoren "UPPER1", "UPPER2", "LOWER1", "LOWER2" und "BASS" die Combis und die Lautstärken für die entsprechenden Manuale einstellen, die später beim Anwählen des SETUPS aufgerufen werden.

Möchten Sie sich eine neue Map für "UPPER", "LOWER/BASS" einstellen, gehen Sie zu Kapitel 5.5 "UPPER MAP".

Über den Bedienfeldtaster "CONTROLS" können für die Bereiche "UPPER1", "UPPER2", "LOWER1", "LOWER2" und "BASS" weitere Werte für die selektierten Combis eingeben.

Betätigen Sie den Bedienfeldtaster "CONTROLS".

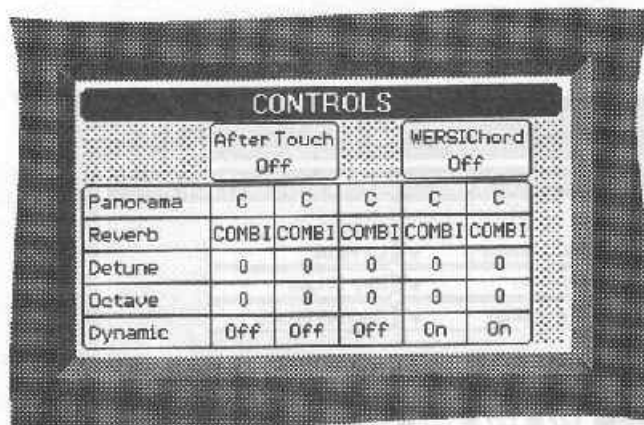


Abb. Display "CONTROLS"

Dieses Display kennen Sie bereits aus dem Kapitel 4.6 "Controls". Stellen Sie die gewünschten Werte ein, und drücken Sie zweimal den Bedienfeldtaster "OK/EXIT".

5.4 Style oder Sequenz auswählen

1. Betätigen Sie den Displaytaster "STY/SEQ SELECT".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

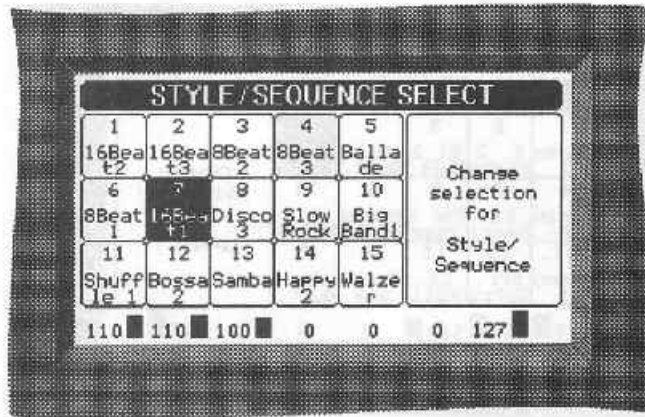


Abb. Display "STYLE/SEQ SELECT"

Die Displayanzeige zeigt Ihnen die momentan eingestellten Styles oder Sequenzen aus den Bereichen ROM-Styles, USER-Styles, USER-Sequenzen und die aktuellen Laustärken der unter dem Display aufgedruckten Manuale.

3. Wählen Sie nun auf dem Display den gewünschten Style oder eine Sequenz aus. Möchten Sie den Style mit einem eigenen Tempo abspeichern, schalten Sie den Tempomat aus (siehe Taster "ACCOMPN. weiter unten) und stellen Sie vor dem Abspeichern das gewünschte Tempo ein.

Finden Sie den gewünschten Style oder die Sequenz nicht, so können Sie unter Kapitel 5.7 "Lower Map" eine neue STYLE/SEQ MAP zusammenstellen.

Haben Sie einen Style ausgewählt, können noch weiteren Zusatzfunktion im Setup gespeichert werden. Drücken Sie dazu den Taster "ACCOMPN."

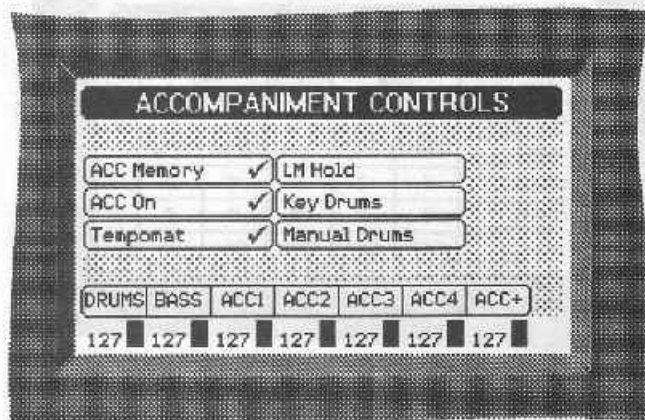


Abb. Display "STYLE/SEQ SELECT"

Dieses Display kennen Sie bereits aus dem Kapitel 4.8 "Accompaniment". Stellen Sie die gewünschten Werte ein, und drücken Sie zweimal den Bedientaster "OK/EXIT".

5.5 Upper Map

Zu jedem "SETUP" lassen sich 15 Combis in einer Displayanzeige zusammenfassen. So haben Sie die wichtigsten Klänge, die Sie für ein oder mehrere Musikstücke benutzen, immer parat.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "UPPER MAP".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

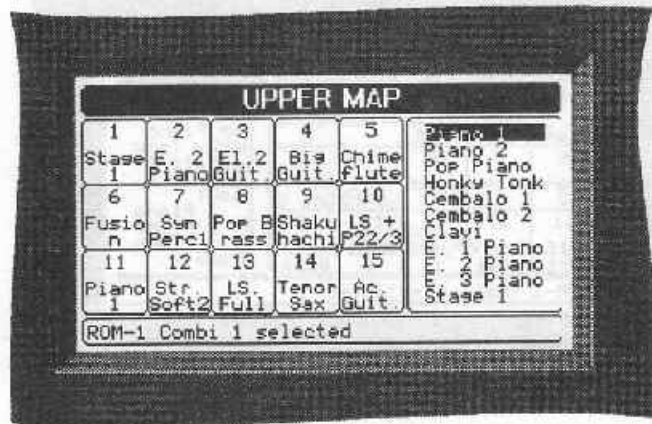


Abb. Display "UPPER MAP"

Im linken Displaybereich sehen Sie die im Moment eingestellten 15 Combis.

Upper Map belegen.

Im rechten Bereich sehen Sie einen Teil Combi-Liste. Mit dem Wheel/Shuttle können Sie nun alle 256 ROM-Combis und die 256 USER-Combis anwählen.

Haben Sie das gewünschte Combi gefunden, drücken Sie einfach den Combi-Platz auf dem Sie das Combi speichern möchten. Das Combi ist nun auf diesen Platz programmiert, und der Name erscheint auf dem entsprechenden Displaytaster.

So können Sie nun nacheinander alle 15 Display-Plätze mit Combis belegen.

Mit dem Bedientaster "OK/EXIT" verlassen Sie das Display und Sie gelangen wieder zur "SETUP" Auswahlbox. Die Einstellungen werden übernommen, aber noch nicht im "SETUP" gespeichert.

5.6 Lower Map

Für den Lower- und Bassbereich können Sie eine eigene gemeinsame "MAP" erstellen.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "LOWER MAP".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

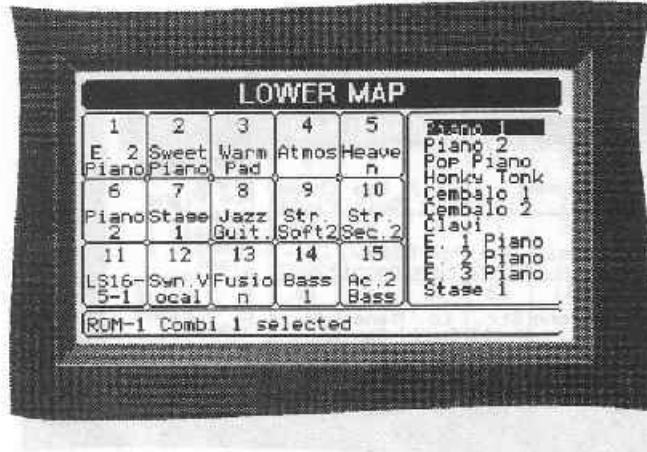


Abb. Display "LOWER MAP"

Im linken Displaybereich sehen Sie die im Moment eingestellten 15 Combis der "LOWER MAP"

Lower Map belegen

Im rechten Bereich sehen Sie die einen Teil Combi-Liste. Mit dem Wheel/Shuttle können Sie nun alle 256 ROM-Combis und die 256 USER-Combis auswählen.

Haben Sie das gewünschte Combi gefunden, drücken Sie einfach einen der 15 Combi-Plätze auf dem Display. Das Combi ist nun auf diesen Platz programmiert, und der Name erscheint auf dem entsprechenden Displaytaster.

So können Sie nun nacheinander alle 15 Display-Plätze mit Combis belegen.

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie das Display und Sie gelangen wieder zur "SETUP" Auswahlbox. Die Einstellungen werden übernommen, aber noch nicht im "SETUP" gespeichert.

5.7 Style/Sequence Map

Zu jedem "SETUP" lassen sich auch 15 Styles oder Sequenzen in einer Displayanzeige zusammenfassen. So haben Sie die wichtigsten Styles und Sequenzen, die Sie für ein oder mehrere Musikstücke benutzen, immer parat.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "STY/SEQ MAP".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

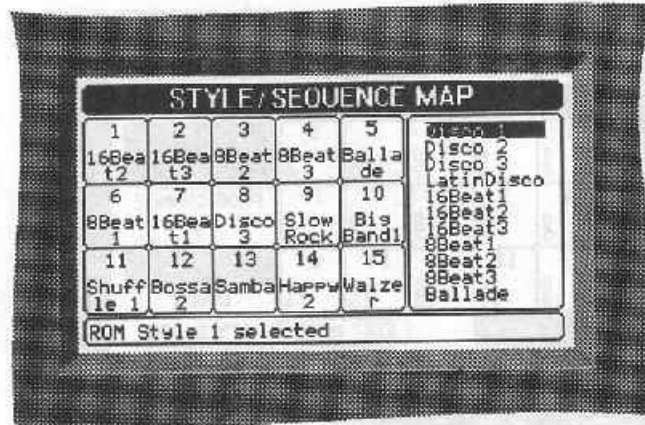


Abb. Display "STY/SEQ MAP"

Im linken Displaybereich sehen Sie die im Moment eingestellten 15 Styles oder Sequenzen.

Style/Sequenz Map belegen

Im rechten Bereich sehen Sie eine Liste der 48 ROM-Styles, 48 USER-Styles und den 16 USER-Sequenzen. Mit dem Wheel/Shuttle können Sie nun einen Style oder eine Sequenz auswählen. Über "Start/Stop" können Sie sich den gerade angewählten Style oder Sequenz anhören.

Haben Sie den gewünschten Style/Seq. gefunden, drücken Sie einfach einen der 15 Style/Seq-Plätze auf dem Display.

So können Sie nun nacheinander alle 15 Display-Plätze belegen.

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie das Display und Sie gelangen wieder zur "SETUP" Auswahlbox. Die Einstellungen werden übernommen, aber noch nicht im "SETUP" gespeichert.

5.8 MIDI MAP

Zu jedem der 15 Displaytaster der drei MAP's (UPPER/LOWER/STYLE-SEQ) lassen sich auch MIDI PRG-Change und MIDI-Bank Befehle speichern. So können Sie vorhandene Expander optimal in Ihre Bedienung vom PEGASUS aus integrieren.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "MIDI MAP".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

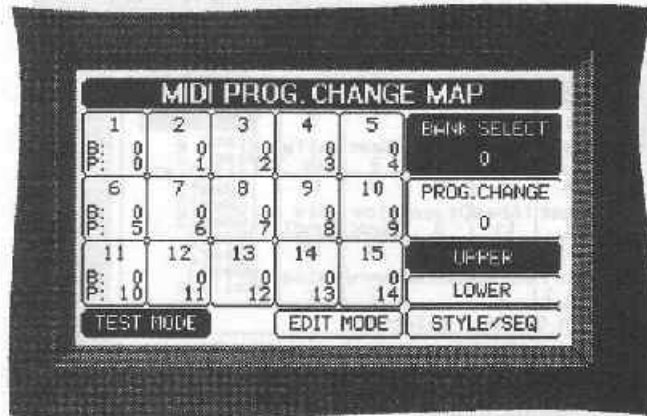


Abb. Display "MIDI PRG-CHANGE MAP"

Im linken Displaybereich sehen Sie die im Moment für die UPPER MAP eingestellten 15 MIDI PRG-Change Befehle.



Bereich auswählen

Durch Betätigen eines der drei Displaytaster, können Sie den Bereich auswählen, indem Sie die PRG-Change Befehle ändern oder eingeben möchten.

TEST MODE Test Mode

Ist der Test Mode eingeschaltet (Feld invers), werden die PRG-Change Befehle beim Betätigen der 15 Displaytaster zum Testen über MIDI gesendet. Ein Programmieren der 15 Displaytaster ist nicht möglich.

Betätigen Sie den Displaytaster "TEST MODE" um diese Funktion einzuschalten.

EDIT MODE Edit Mode

Im Edit Mode (Feld invers) können Sie die 15 Displaytaster mit Bank- PRG-Change Befehlen programmieren.

Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT MODE" um diese Funktion einzuschalten.

Hinweis: Der "Test Mode" und "Edit Mode" können nicht gleichzeitig eingeschaltet sein. Sie löschen sich gegenseitig aus.

BANK SELECT
0
PROG.CHANGE
0

Bank Select und PRG-Change Befehle eingeben

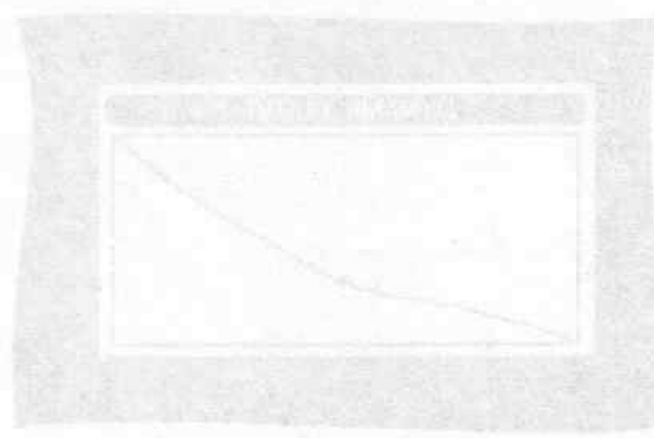
Nachdem Sie den Edit-Mode eingeschaltet und die gewünschte MAP (Upper, Lower, Style/Seq) gewählt haben, können Sie mit der Belegung der 15 Displaytaster beginnen.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "Bank Select" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eine Bank.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Prog. Change" und wählen Sie einen PRG-CHANGE Befehl zwischen 0 und 127 aus.
3. Drücken Sie den Displaytaster, den Sie mit dem eingestellten Bank- und PRG-Change Befehl belegen möchten.

Sie können nun nacheinander alle 15 Display-Plätze belegen, indem Sie die Punkte 1 bis 3 wiederholen.

ACHTUNG! Die PRG-Change Tabelle wurde mit den Werten "NO" und "OFF" erweitert. In der Einstellung "NO" wird kein PRG-Change Befehl gesendet. Wählen Sie für einen Displaytaster den Wert "OFF", werden auch keine MIDI Note ON und Note OFF Befehle gesendet. So können Sie verschiedene Displaytaster für MIDI ganz sperren, und Sie hören beim Spielen nur auf den von Ihnen festgelegten Displaytastern den angeschlossenen Expander.

Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" verlassen Sie das Display und gelangen wieder zur "SETUP" Auswahlbox. Die Einstellungen werden übernommen, aber noch nicht im "SETUP" gespeichert.



5.9 SYSTEM SUBSET

Im SYSTEM SUBSET können Sie den Splitpunkt festlegen, die Dynamikkurve bestimmen, die Tune Table ändern und die Effect Buttons für die Bedientastatur im Bereich Specials belegen. 9 dieser SYSTEM SUBSETS (ROM 1 bis 9) wurden von WERSI fest vorgegeben. Die Einstellungen der 9 ROM SYSTEM SUBSETS erfahren Sie im Anhang. 9 weitere SYSTEM SUBSETS im Bereich USER können Sie selbst programmieren.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "SYSTEM" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle das SUBSET, das Sie abändern oder überschreiben (nur USER) möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

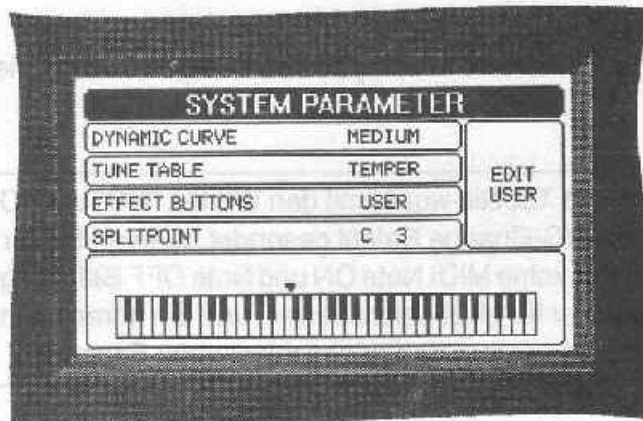


Abb. Display "SYSTEM SUBSET"

DYNAMIC CURVE **MEDIUM** **Dynamic Curve**

Betätigen Sie den Displaytaster "Dynamic Curve". Mit dem Wheel/Shuttle können Sie eine der 4 Dynamikkurven wählen, um die Tastatur Ihrem gewünschten Spielgefühl anzupassen.

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

User Dynamikkurve programmieren

Stellen Sie Dynamiky Curve auf User und betätigen Sie den Displaytaster "Edit User".

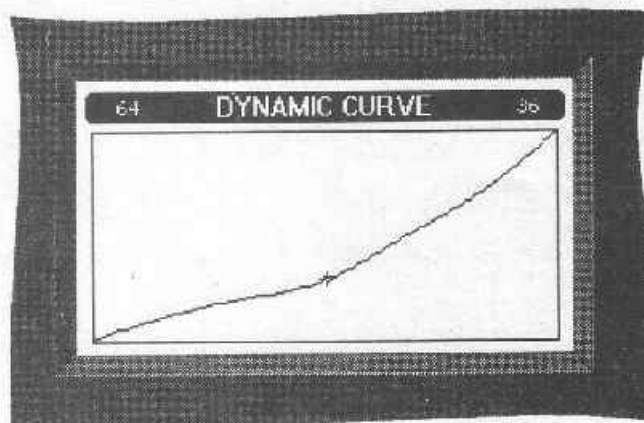


Abb. Display User Dynamic Curve

Hier können Sie nun Ihrer eigene Anschlagsdynamik programmieren. Die nachfolgende Abbildung, zeigt Ihnen den Zusammenhang zwischen Lautstärke und Anschlagsstärke.

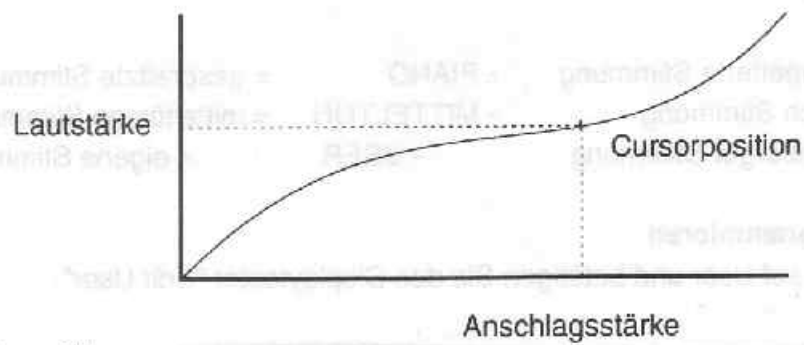
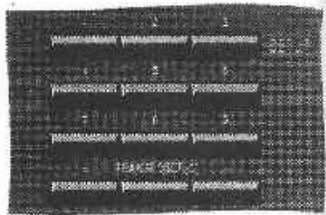


Abb. Anschlagsstärke



Mit den beiden Transposertastern "<" und ">" können Sie verschiedenen Cursorpositionen auf der Kurve "anfahen". Wieviel Cursorposition die Kurve haben soll, können Sie selbst entscheiden. Dies richtet sich daran, wie grob oder wie fein Sie die Kurve einstellen wollen.

Durch Drücken der nachfolgenden Zahlen der Zehnertastatur entscheiden Sie, wieviele Cursorpositionen Ihre Anschlagskurve hat.

- 1 => 2 Cursorpositionen
- 2 => 3 Cursorpositionen
- 3 => 4 Cursorpositionen
- 4 => 7 Cursorpositionen
- 5 => 10 Cursorpositionen
- 6 => 15 Cursorpositionen
- 7 => 19 Cursorpositionen

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

1. Wählen Sie zuerst die Anzahl der Cursorpositionen auf der Zehentastatur. Die Anschlagsstärke an der Cursorposition wird links oben im Display angezeigt. Die dazugehörige Lautstärke sehen Sie rechts oben.
2. Gehen Sie mit den beiden Transposertastern "<" und ">" zu der gewünschten Position.
3. Ändern Sie mit dem Wheel/Shuttle die Kurve.

Während Sie die Kurve eingeben, können Sie das Ergebnis natürlich sofort über die Tastatur kontrollieren.

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

TUNE TABLE TEMPER Tune Table (Stimmtabellen)

Betätigen Sie den Displaytaster "Tune Table". Mit dem Wheel/Shuttle können Sie eine der 4 Stimmtabellen wählen.

- | | | | |
|--------------|------------------------|-------------|-------------------------|
| - TEMPER | = temperierte Stimmung | - PIANO | = gespreizte Stimmung |
| - BACH | = Bach Stimmung | - MITTELTON | = mitteltönige Stimmung |
| - KIRNBERGER | = Kirnberger Stimmung | - USER | = eigene Stimmtabelle |

User Tune Table programmieren

Stellen Sie tune Table auf User und betätigen Sie den Displaytaster "Edit User".

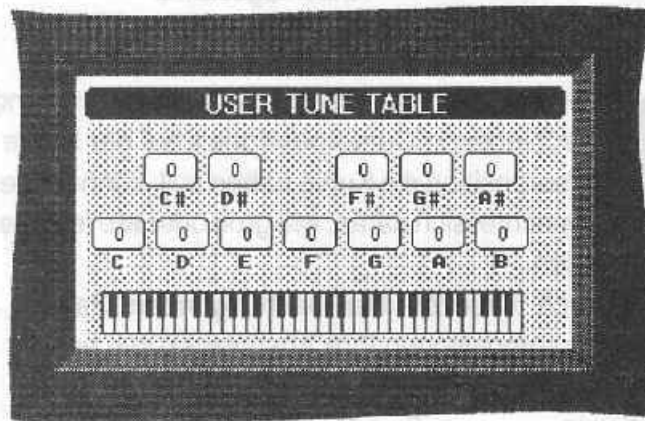


Abb. Display User Tune Table

Für jeden der 12 Halbtonen können Sie die Stimmung im Bereich ± 50 Cent verändern.

Um die Tune Table zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie durch Drücken auf dem Display den gewünschten Halbton.
2. Ändern Sie den Wert mit dem Wheel/Shuttle oder geben Sie mit der Zehnertastatur den Wert direkt ein.

Hinweis: Positive Werte können direkt über die Zehnertastatur eingegeben werden. Bei negativen Werten stellen Sie den Wert mit dem Wheel/Shuttle auf einen negativen Wert (z.B. -1) und geben dann auf der Zehnertastatur den gewünschten Wert ein.

Während Sie die Stimmtabelle eingeben, können Sie das Ergebnis natürlich sofort über die Tastatur kontrollieren.

Nachdem Sie die Eingabe beendet haben, verlassen Sie mit "OK/EXIT" den Bereich "USER TUNE TABLE".

Betätigen Sie den Displaytaster "Effect Buttons" und "Edit User".

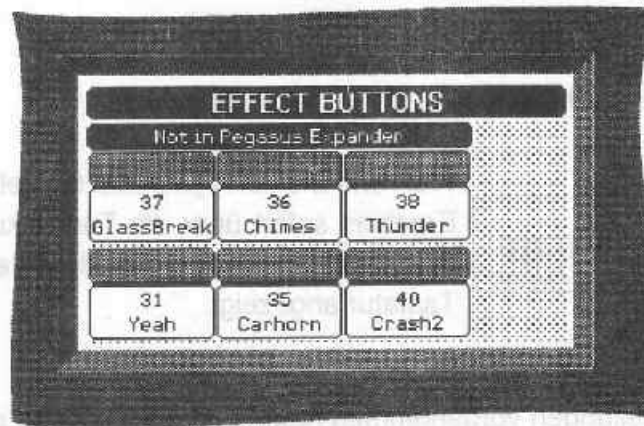


Abb. Display EffectButtons

Hier können Sie die 6 Bedienfeldtaster im Bereich "SPECIALS" mit Effektklangfarben belegen. Insgesamt stehen 42 Effekte zur Verfügung.

Hinweis: Diese Taster sind nur beim Keyboard und nicht beim Expander erreichbar.

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 dem Wheel/Shuttle einen Effektklang aus.

Während Sie einen Klang aussuchen, können Sie das Ergebnis natürlich sofort über die Taster kontrollieren.

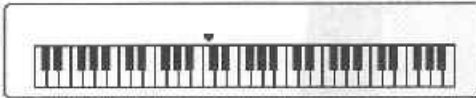
Um die anderen Bedienfeldtaster zu ändern, wiederholen Sie die Punkte 1. und 2.

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

SPLITPOINT C 3 Splitpunkt eingeben

Im SYSTEM SUBSET können Sie sich auch Ihren persönlichen Splitpunkt abspeichern.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "Splitpoint".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle einen neuen Splitpunkt.



Während Sie den Splitpunkt einstellen, können Sie das Ergebnis sofort über die Taster kontrollieren und der Splitpunkt wird im Display durch einen Pfeil über der Tastatur angezeigt.

Speichern der System Parameter

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 die das geänderte SUBSET speichern möchten (SAVE CHANGED SUBSETUP).
2. Mit "NO" (nein) wechselt das Display auf das SETUP Hauptmenü und die Änderungen wurden nicht abgespeichert.

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

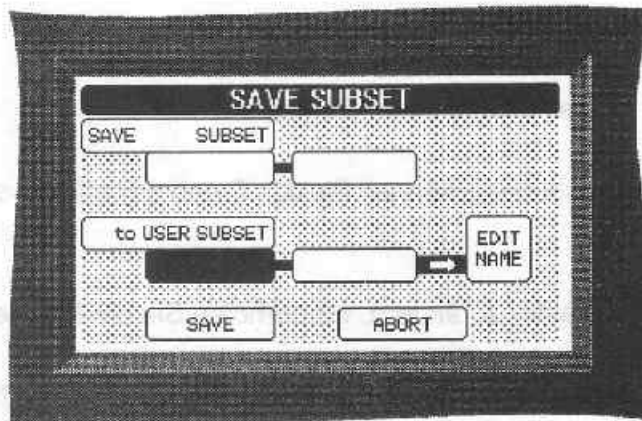


Abb. Display "Save Subset"

3. Wählen Sie nun mit dem Wheel/Shuttle einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME" um dem SUBSET über die PEGASUS Schreibmaschine einen neuen 10stelligen Namen 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 wechselt wieder in das SETUP Hauptmenü.

5.10 EFFECT SUBSET

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

1. Betätigen Sie den Displaytaster "EFFECT" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle das SUBSET, das Sie abändern oder überschreiben (nur USER) möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

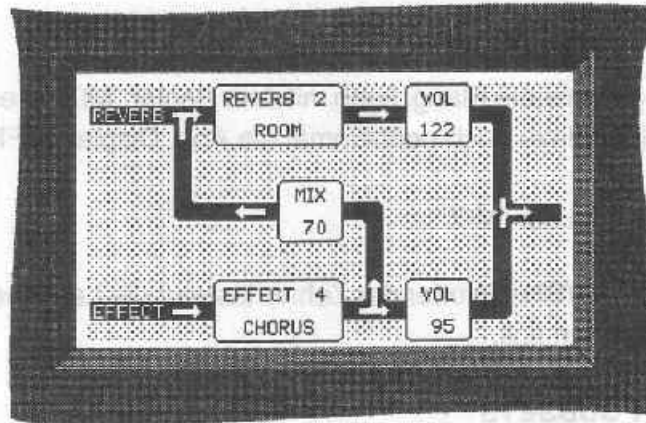


Abb. Display "EFFECT SUBSET"

Im Display erkennen Sie die Hall- und Effektwege Ihres PEGASUS.

An verschiedenen Stellen in der PEGASUS Bedienung, wie z. B. der Taster "CONTROLS" oder in der Combi-Programmierung, können Hall- und Effekteinstellungen vorgenommen werden. Dies sind die Eingangslautstärken für die beiden Kanäle, die im Display mit "REVERB" und "EFFEKT" gekennzeichnet sind.

- OFF = kein Hall, kein Effekt
- Vol 1 bis Vol 20 = Eingangslautstärke für den Hallkanal (Reverb)
- EFF = Klang wird auf den Effektkanal geschaltet

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



Hallprogramm und Hallgesamtlautstärke einstellen

1. Drücken Sie den Displaytaster "REVERB".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eines der 19 Hallprogramme aus.
3. Drücken Sie den Displaytaster "VOLUME"
4. Stellen Sie mit dem Wheel/Shuttle oder der Zehnertastatur die Gesamtlautstärke im des Halls im Bereich von 0 bis 127 ein.



Effektprogramm und Effektgesamtlautstärke einstellen

1. Drücken Sie den Displaytaster "EFFECT".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eines der 13 Effektprogramme aus.
3. Drücken Sie den Displaytaster "VOLUME"
4. Stellen Sie mit dem Wheel/Shuttle oder der Zehnertastatur das Verhältnis von Original und Effekt.
0 = nur Original, kein Effekt - **64** = halb Original, halb Effekt - **127** = nur Effekt, kein Original



MIX Lautstärke

Der auf den Effektkanal geschaltete Klang, kann mit dem Regler "MIX" wieder in den Hallkanal eingeschleift werden. Siehe dazu auch noch einmal die Abb. Display "EFFECT SUBSET".

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIX"
2. Stellen Sie mit dem Wheel/Shuttle oder der Zehnertastatur die Lautstärke ein, mit dem das Effektsignal verhallt werden soll.

Speichern des EFFECT SUBSETS

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie das geänderte EFFECTSUBSET 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" (nein) wechselt das Display auf das SETUP Hauptmenü und die Änderungen wurden nicht abgespeichert.

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 dem Wheel/Shuttle einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME" um dem SUBSET über die PEGASUS Schreibmaschine einen neuen 10stelligen Namen 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 wechselt wieder in das SETUP Hauptmenü.

5.11 FOOT MAP SUBSET

Im FOOT MAP SUBSET können Sie die drei Fußschalter A, B, und C mit verschiedenen Funktionen versehen und die Wirkung des Fußschwellerers auf die verschiedenen Keyboardbereiche festlegen. 9 dieser FOOT MAP SUBSETS (ROM 1 bis 9) wurden von WERSI fest vorgegeben. Die Einstellungen der 9 ROM FOOT MAP SUBSETS erfahren Sie im Anhang. 9 weitere EFFECT SUBSETS im Bereich USER können Sie selbst programmieren.

Wie die Fußschalter und Fußschweller angeschlossen werden, erfahren Sie im Kapitel 15 "ANSCHLÜSSE".

1. Betätigen Sie den Displaytaster "FOOT MAP" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle das SUBSET, das Sie abändern oder überschreiben (nur USER) möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

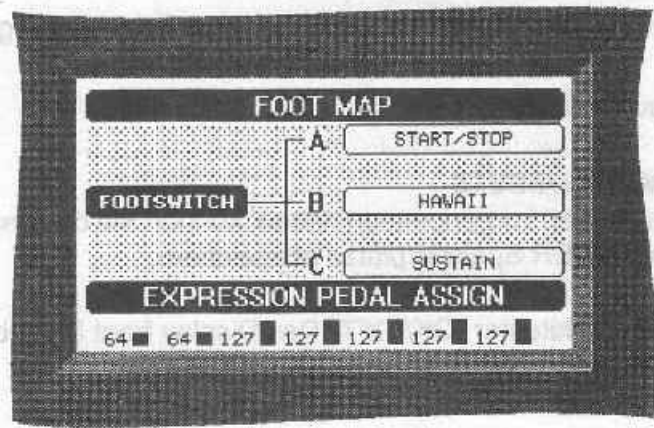


Abb. Display "FOOT MAP SUBSET"

Fußschalter belegen

1. Drücken Sie im Bereich A, B oder C auf den momentan eingestellten Wert.
2. Wählen Sie mit dem Wheel eine der 17 Fußschalterfunktionen aus.

Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

Off	= keine Funktion
Start/Stop	= Style/Sequenz An/Aus
Fill 1	= Fill 1 aufrufen
Fill 2	= Fill 2 aufrufen
Intro/Ending	= Intro oder Ending aufrufen
Style Variation	= Taster Variation Ein/Aus
Style Advanced	= Taster Advanced Ein/Aus
Sequence Forward	= Sequenzer Vorlauf
Sequence Rewind	= Sequenzer Rücklauf
Mute Upper 2	= Klang auf Upper 2 Ein/Aus
Transpose UP	= Transponierung in Halbtonschritten nach oben (max. 5)
Transpose DOWN	= Transponierung in Halbtonschritten nach unten (max. 6)
Setup Up	= Weiterschalten auf die nächst höhere Setup Nummer
Setup Down	= Weiterschalten auf die nächst tiefere Setup Nummer
Moll	= Die laufende Harmonie wird auf Moll umgeschaltet
Septime	= Die laufende Harmonie wird auf Septime umgeschaltet
Sustain	= Piano Pedal
Hawai	= Hawai Effekt

Expression Pedal Assign (Schwellerpedal belegen)

Ist ein Fußschweller an der Buchse "Control Volume" angeschlossen, läßt sich für die verschiedenen Keyboardbereiche ein Prozentsatz eingeben, mit dem der Bereich durch den Schweller geregelt wird.

Eingestellt werden die Werte mit den "UP/DOWN"-Tastern unter dem Display. Die Beschriftung der "UP/DOWN"-Taster ist mit den Keyboardbereichen identisch.

1. Beispiel: Sie möchten die Begleitung plus Schlagzeug nicht über Schweller regeln.

Stellen Sie die Werte für "DRUMS" und "ACC." beide auf den Wert null.

2. Beispiel: Sie möchten die Begleitung plus Schlagzeug nur teilweise über Schweller regeln.

Stellen Sie die Werte für "DRUMS" und "ACC." beide auf den Wert 64.

3. Beispiel: Sie möchten nur den Klang von UPPER 1 über Schweller regeln.

Stellen Sie alle Werte außer für "UPPER 1" auf null.

Speichern des FOOTMAP SUBSETS

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

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

2. Mit "NO" (nein) wechselt das Display auf das SETUP Hauptmenü und die Änderungen werden nicht abgespeichert.

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 dem Wheel/Shuttle einen der 9 USER Speicherplätze aus.

4. Drücken Sie "EDIT NAME" um dem SUBSET über die PEGASUS Schreibmaschine einen neuen 10stelligen Namen 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 wechselt wieder in das SETUP Hauptmenü.

5.12 MIDI SUBSET

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

1. Betätigen Sie den Displaytaster "MIDI" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle das SUBSET, das Sie abändern oder überschreiben (nur USER) möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

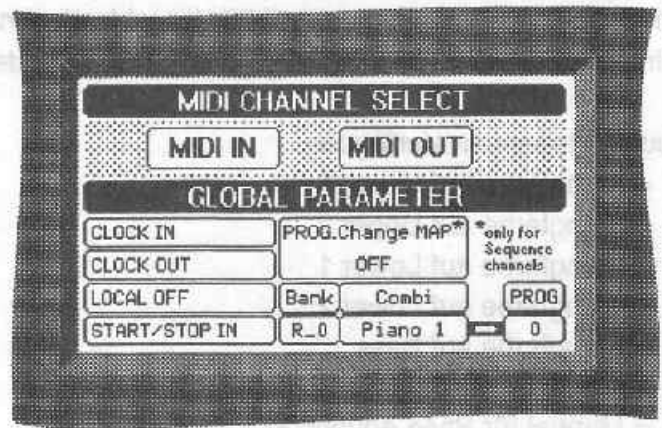


Abb. Display "MIDI SUBSET"

MIDI IN MIDI IN Kanäle belegen

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIDI IN". Das Display wechselt in folgende Einstellung:

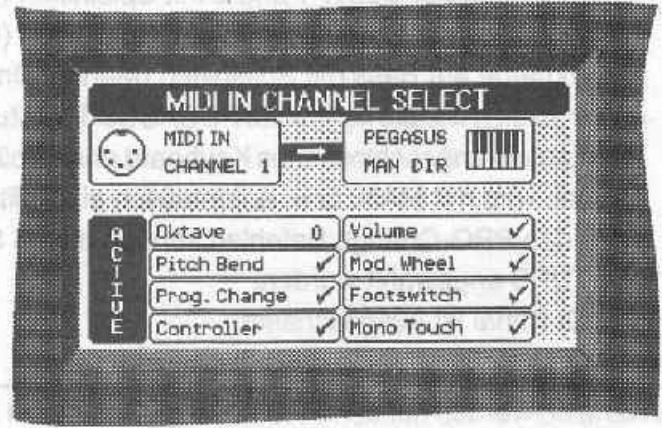


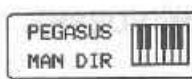
Abb. Display "MIDI IN Kanäle belegen"

Auf der nächsten Seiten erfahren Sie, wie Sie die 16 MIDI Kanäle auf die internen Manuale verteilen.



MIDI Kanal festlegen

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIDI IN".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle einen der 16 MIDI Kanäle



PEGASUS Manuale zuordnen

1. Drücken Sie den Displaytaster "PEGASUS".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle für den unter "MIDI Kanal festlegen" eingestellten MIDI Kanal eines der 37 internen Manuale des PEGASUS oder stellen Sie den Kanal auf "OFF".

Folgende internen Manuale stehen zur Verfügung:

- UPPER 1 = Klangfarbe auf Upper 1
- UPPER 2 = Klangfarbe auf Upper 2
- LOWER 1 = Klangfarbe auf Lower 1
- LOWER 2 = Klangfarbe auf Lower 2
- BASS = Klangfarbe auf Bass
- ACC 1 bis 4 = Manuale der Begleitautomatik
- ACC + = Manual für Style Advanced
- ACCBASS = Manual für Begleitautomatik Bass
- ACCDRM+ = Manual für Style Advanced Schlagzeug
- ACCDRUM = Manual für Style Schlagzeug
- EDCHAN 1 + 2 = Editierkanäle Combis, 16Track
- KEYDRUM = Manual für Keydrums
- SEQ 1 bis 16 = Manuale der 16 Sequenzerkanäle
- UM DIR = Klangfarben auf Upper 1 und 2 mit Spielhilfen (Wersichord)
- LM DIR. = Klangfarben auf Lower 1 und 2 mit Spielhilfen (LM Hold)
- BASS DIR. = Klangfarbe auf Bass mit Spielhilfen (Manual Drums)
- MAN. DIR. = Verhält sich wie die komplette PEGASUS Tastatur also auch mit Split. Sendet ein angeschlossenes Keyboard ohne Split nur auf einem MIDI Kanal, wird mit MAN. DIR. automatisch ein Splitpunkt erzeugt.
- STYLE DIR. = Mit den PRG-Change Befehlen können die 15 Styles des aktuellen SETUPS angewählt werden.
- OFF = MIDI Kanal ist ausgeschaltet

Hinweis: Auf den DIR. Kanälen werden mit den PRG-Change Befehlen 1 bis 15 jeweils die 15 Combis oder Styles der aktuellen Map angewählt.

Einstellungen pro MIDI Kanal

Für jeden der 16 MIDI Kanäle können verschiedenen Einstellungen vorgenommen werden.

A C T I V E	Oktave	0	Volume	<input checked="" type="checkbox"/>
	Pitch Bend	<input checked="" type="checkbox"/>	Mod. Wheel	<input checked="" type="checkbox"/>
	Prog. Change	<input checked="" type="checkbox"/>	Footswitch	<input checked="" type="checkbox"/>
	Controller	<input checked="" type="checkbox"/>	Mono Touch	<input checked="" type="checkbox"/>

Wählen Sie also zuerst den MIDI Kanal, für den Sie Änderungen vornehmen möchten, und beachten Sie die nachfolgende Hinweise.

Oktave 0 MIDI Oktavlage einstellen

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

Betätigen Sie den Displaytaster "Octave" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle die gewünschte Lage aus.

MIDI Filter einstellen

Durch einfaches Antippen der Displaytaster können Sie den Empfang dieser MIDI Daten Ein- (Haken) oder Aus- (kein Haken) schalten.

- Pitch Bend ✓ Pitch Bend
- Prog. Change ✓ Program Change Befehle
- Controller ✓ Alle Controller außer 1 (Mod. Wheel), 7 (Volume) und Footswitch
- Volume ✓ Volume Control (7)
- Mod. Wheel ✓ Modulations Wheel (1)
- Footswitch ✓ Fußschalter (64, 65, 66)
- Mono Touch ✓ Monophoner Aftertouch

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

MIDI OUT MIDI OUT Kanäle belegen

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIDI OUT". Das Display wechselt in folgende Einstellung:

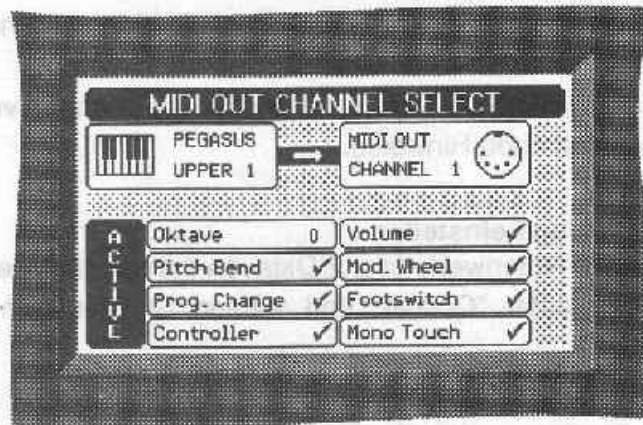


Abb. Display "MIDI OUT Kanäle belegen"

Auf der nächsten Seiten erfahren Sie, wie Sie den internen Manualen verschiedenen MIDI Kanäle zuordnen.

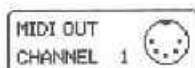
PEGASUS MAN DIR  PEGASUS Manuale zuordnen

1. Drücken Sie den Displaytaster "PEGASUS".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eines der 13 internen Manuale des PEGASUS oder stellen Sie den Kanal auf "OFF".

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

Folgende internen Manuale stehen zur Verfügung:

- UPPER 1 = MIDI Daten von Upper 1
- UPPER 2 = MIDI Daten von Upper 2
- LOWER 1 = MIDI Daten von Lower 1
- LOWER 2 = MIDI Daten von Lower 2
- BASS = MIDI Daten von Bass
- ACC 1 bis 4 = MIDI Daten von Begleitautomatik
- ACC + = MIDI Daten von Style Advanced
- ACCBASS = MIDI Daten von Begleitautomatik Bass
- ACCDRM+ = MIDI Daten von Style Advanced Schlagzeug
- ACCDRUM = MIDI Daten von Style Schlagzeug



MIDI Kanal festlegen

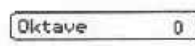
Nachdem Sie ein PEGASUS Manual ausgesucht haben, können Sie einen der 16 MIDI Kanäle zuordnen oder das Manual auf MIDI "OFF" schalten.

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

Einstellungen pro MIDI Kanal

Für **jedes** Manual können nun noch verschiedene Einstellungen vorgenommen werden.

Wählen Sie also zuerst das PEGASUS Manual für das Sie Änderungen vornehmen möchten, und beachten Sie die nachfolgende Hinweise.



MIDI Oktavelage einstellen

Hier können die gesendeten Notenwerte in ± 2 Oktaven transponiert werden. Betätigen Sie den Displaytaster "Octave" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle die gewünschte Lage aus.

MIDI Filter einstellen

Durch einfaches Antippen der Displaytaster können Sie das Senden dieser MIDI Daten Ein- (Haken) oder Aus- (kein Haken) schalten.

- Pitch Bend ✓ Pitch Bend
- Prog. Change ✓ Program Change Befehle
- Controller ✓ Alle Controller außer 1 (Mod. Wheel), 7 (Volume) und ?? Fottswitch
- Volume ✓ Volume Control (7)
- Mod. Wheel ✓ Modulations Wheel (1)
- Footswitch ✓ Fußschalter (64, 65, 66)
- Mono Touch ✓ Monophoner Aftertouch

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

Globale MIDI Parameter

CLOCK IN **MIDI Clock IN**

Durch Betätigen des Displaytasters können Sie diese Funktion EIN- (Haken) oder AUS- (kein Haken) schalten.

CLOCK OUT **MIDI Clock OUT**

Durch Betätigen des Displaytasters können Sie diese Funktion EIN- (Haken) oder AUS- (kein Haken) schalten.

LOCAL OFF **MIDI LOCAL OFF**

Durch Betätigen des Displaytasters können Sie diese Funktion EIN- (Haken) oder AUS- (kein Haken) schalten.

ACHTUNG! Ist die Funktion "Local Off" eingeschaltet, können Sie Ihren PEGASUS nicht mehr direkt über die Tastatur spielen.

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 werden. Die Styles werden nur gestartet, ohne das Tempo des MIDI-Senders zu übernehmen.

PROG.Change MAP
 OFF

Program Change Tabelle ändern

Besitzt das angeschlossene MIDI Instrument keine MIDI Bank Befehle oder möchten Sie Ihren PEGASUS in den General MIDI MODE schalten, können Sie verschiedenen PRG-Change Tabellen wählen.

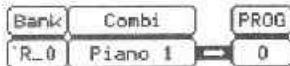
ACHTUNG! Die Program-Change Mapping Tabelle gilt nur für die 16 Sequenzer Manuale. Die PRG-Change Befehle für die anderen Bereiche wie Upper oder Lower, können auf der MIDI MAP für UPPER, LOWER und STYLE eingestellt werden.

1. Betätigen Sie den Displaytaster "PROG. Change MAP".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eine der folgenden Einstellungen:

- OFF = Es werden die normalen PRG-Change Befehl mit Bank Select empfangen. ROM Combi Liste siehe Anhang
- Bank Select 0 = 128 ROM Combis R_0
- Bank Select 1 = 128 ROM Combis R_1
- Bank Select 2 = 128 USER Combis U_2
- Bank Select 3 = 128 USER Combis U_3
- Bank Select 4 = 6 ROM Drumsets RD4 (1 -6)
- Bank Select 5 = 6 USER Drumsets UD5 (1 - 6)
- Bank Select 6 = 81 ROM-Setups (1 - 81)
- Bank Select 7 = 81 USER-Setups (1 - 81)

General MIDI = General MIDI Einstellungen

USER MAP = Eine Zuordnung der 128 MIDI PRG-Change Nummern auf die PEGASUS Klänge kann frei eingestellt werden.



USER MAP erstellen

1. Displaytaster "PROG" anwählen und mit dem Wheel/Shuttle den gewünschten PRG-Change Befehl einstellen.
2. Displaytaster "Bank" anwählen und mit dem Wheel/Shuttle die gewünschte PEGASUS Bank einstellen.
3. Displaytaster "Combi" anwählen und mit dem Wheel/Shuttle das gewünschte Combi oder Drumset einstellen.

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

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 Bedientaster "OK/EXIT" Das Display fragt Sie, ob Sie das geänderte SUBSET speichern möchten (SAVE CHANGED SUBSETUP).
2. Mit "NO" (nein) wechselt das Display auf das SETUP Hauptmenü, und die Änderungen werden nicht abgespeichert.
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 dem Wheel/Shuttle einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME" um dem SUBSET über die PEGASUS Schreibmaschine einen neuen 10stelligen Namen 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 wechselt wieder in das SETUP Hauptmenü.

5.13 SETUP abspeichern

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben können Sie das SETUP auf einen der 81 USER Speicherplätze abspeichern. Die SETUPS wurden in 9 Banks mit je 9 SETUPS organisiert.

ACHTUNG! Beachten Sie zur Erstellung eines SETUPS auch noch einmal die Ckeckliste unter Punkt 5.14 in diesem Kapitel.

1. Drücken Sie den Displaytaster "SAVE SETUP" . Das Display wechselt in folgendes Menü:

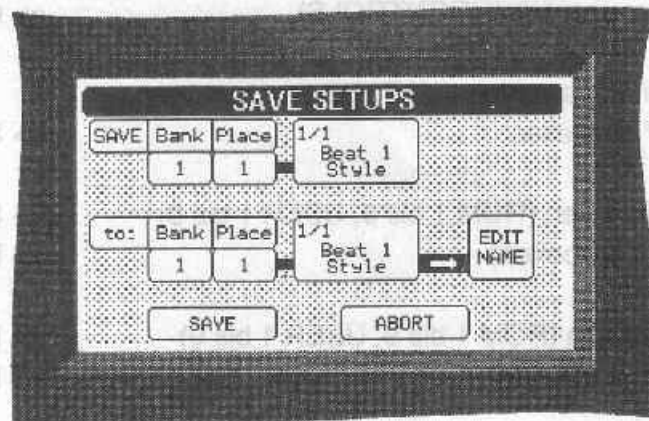


Abb. Display "SAVESETUP"

to:	Bank	Place
	1	1

2. Displaytaster "Bank" drücken und mit dem Wheel eine der 9 Banks auswählen.
3. Displaytaster "Place" drücken und mit dem Wheel einen der 9 Speicherplätze in der vorher angewählten Bank auswählen.

Hinweis: Damit Sie sich kein SETUP durch falsches Abspeichern überschreiben, zeigt Ihnen das Displayfeld, während Sie den Speichplatz für das neue SETUP suchen, den Namen des SETUPS, das auf dem gerade angewählten Speicherplatz schon gespeichert worden ist.

4. Drücken Sie "EDIT NAME" um dem SETUP über die PEGASUS Schreibmaschine einen neuen 20stelligen Namen zu geben. Auf dem Display wird der Name später in zwei Zeilen mit je 10 Buchstaben angezeigt. Durch einen kleinen Pfeil am oberen Displayrand erkennen Sie den Beginn der zweiten Zeile. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT"
5. Speichern Sie das SETUP mit dem Displaytaster "SAVE".
Mit "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden.

Das Display wechselt wieder in das SETUP Hauptmenü.

6. Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" gelangen Sie in das Programm-Auswahlmenü, während Sie mit mit dem Bedienfeldtaster "PROGRAM" wieder in den Spielmodus gelangen.

5.14 SETUP Ckeckliste

1. 15 Klangfarben für die Upper-Bereich zusammenstellen => UPPER MAP
2. 15 Klangfarben für den Lower/Bass-Bereich zusammenstellen => LOWER MAP
3. 15 Styles und Sequenzen zusammenstellen => STYLE/SEQ MAP
4. Falls benötigt PRG-Change Befehle eingeben => MIDI MAP
5. Klangfarben für Upper1+2, Lower1+2 und Bass einstellen, Okavlagen, Panorama, usw. (CONTROLS) => COMBI SELECT
6. Style oder Sequenz auswählen und Zusatzeinstellungen unter "ACCOMP." einstellen => STYLE SELECT
7. System Subset einstellen (ROM 1 bis 9, USER 1 bis 9) (eventuell Subset bearbeiten) => SYSTEM
=> EDIT SUBSET
8. Effect Subset einstellen (ROM 1 bis 9, USER 1 bis 9) (eventuell Subset bearbeiten) => EFFECT
=> EDIT SUBSET
9. Foot Map Subset einstellen (ROM 1 bis 9, USER 1 bis 9) (eventuell Subset bearbeiten) => FOOT MAP
=> EDIT SUBSET
10. MIDI Subset einstellen (ROM 1 bis 9, USER 1 bis 9) (eventuell Subset bearbeiten) => MIDI
=> EDIT SUBSET
11. SETUP speichern => SAVE SETUP
12. Das SETUP im Spielmodus "ausprobieren" und eventuell Lautstärken einstellen
13. SETUP erneut speichern => SAVE SETUP

6. Combi-Programmierung

6.1 Combi - was ist das?

Der PEGASUS verfügt über 102 Multi-Sample-Presets (MSP). Ein MSP ist der Grundklang, der von WERSI in einem speziellen Studio aufgenommen und in 11 Megabyte Rom-Speichern abgelegt wurde. Nun können bis zu 5 solcher MSPs "kombiniert" werden. In einem Combi können zu jedem MSP verschiedene Werte wie Lautstärke, Amplitudenhüllkurve, Frequenz- und Amplitudenvibrato, usw. gespeichert werden. 256 dieser "Kombinationen" (eben die Combis) sind bereits von WERSI vorprogrammiert und fest in den ROM-Banks R1 und R2 eingespeichert. 256 Combis können selbst programmiert und im internen RAM-Speicher auf den Banks USER 3 (U_3) und USER 4 (U_4) des PEGASUS gespeichert werden.

6.11 Schlagzeugklangfarben im COMBI

Zusätzlich zu den 102 MSPs können die 110 Schlagzeuginstrumente mit in einem Combi gespeichert werden. Die Originalstimmung der Schlagzeugklangfarben finden Sie auf der MIDI-Note 60 (drittes C einer 3 Oktaventastatur).

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.

6.2 Combi Programmierung

Um ein eigenes Combi zu erstellen, wählt man zuerst eines der 256 werksseitig programmierten Combis oder ein vorhandenes USER-Combi an, das den Zielvorstellungen des neuen Klanges am nächsten kommt.

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:

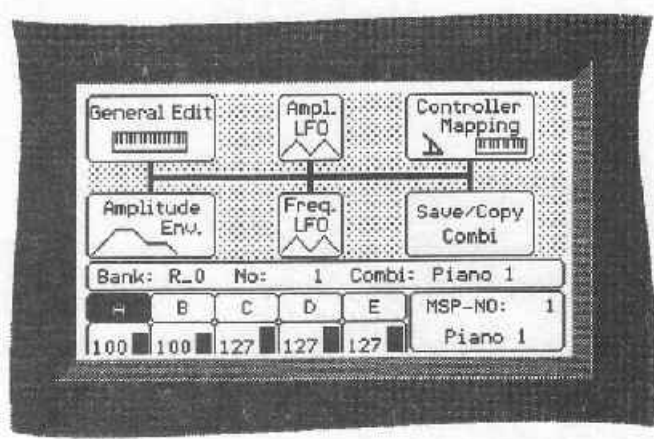
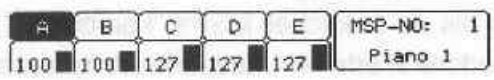


Abb. Combi Programmierung

3. Wählen Sie nun das Combi, das Sie verändern möchten. Über das Wheel können Sie alle 256 ROM-Combis und 256 USER-Combis anwählen.
4. Das Display ist zur besseren Übersicht in zwei Bereiche unterteilt. Die wichtigsten Funktionen im unteren Bereich bleiben während der gesamten Programmierung sichtbar.



Folgende Einstellungen sind möglich:

Anwahl 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 gerade eingestellte MSP angezeigt.

MSP ändern

Betätigen Sie einen MSP-Platz A bis E und wählen Sie über die Taster UPPER 1 oder UPPER 2 ein anderes der 102 Multi Sample Presets oder der 110 Schlagzeugklangfarben aus.

Lautstärke MSP

Über die Taster unter den jeweiligen MSP-Plätzen können Sie die Lautstärke im Bereich von 0 bis 127 einstellen.

ACHTUNG: Möchten Sie einen MSP einmal nicht hören, brauchen Sie die Lautstärke nicht auf 0 zu regeln. Betätigen Sie einfach beide Taster "UP" und "DOWN" gleichzeitig. Das MSP wird abgeschaltet. Durch nochmaliges Drücken der beiden Tasten wird das MSP wieder eingeschaltet.

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



6.3 Globale Einstellungen (GENERAL EDIT)

Betätigen Sie den Displaytaster GENERAL EDIT. Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

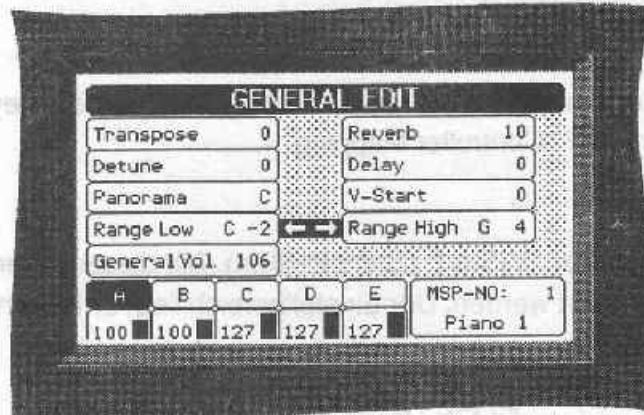


Abb. COMBI - General Edit

Durch einfaches Betätigen der entsprechenden Funktion auf dem Display, wird der Bereich invers dargestellt. Nun kann mit dem Wheel oder dem Jog-Shuttle der Wert verändert werden.

Transpose

Drücken Sie den Displaytaster "Transpose" (Transponierung). Mit dem Wheel 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 dem Wheel/Shuttle im Bereich von ± 50 Cent eingestellt werden. So 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 den gerade eingestellten Wert mit dem Alpha-Wheel. 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 bis 20" = Hallanteil, "EFF" = Der MSP wird auf den Effekt-Kanal eingestellt.

Siehe dazu das Kapitel 5 "EFFECT SUBSET".

Delay

Drücken Sie den Displaytaster "Delay" (Verzögerung). Mit dem Wheel 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 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" (Sample-Start). Mit diesem Wert kann der Tonstart innerhalb des Samples variiert werden. Der Einstellbereich liegt zwischen 0 und 127 .

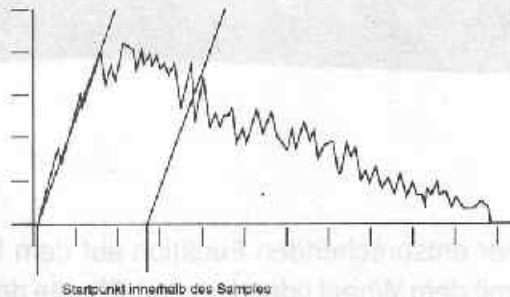


Abb. Variabler Sample Start

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

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

Keyboard Range

Für jeden MSP kann ein Tastaturbereich gewählt werden, in dem der MSP erklingen soll. Drücken Sie den Displaytaster "Low" (Bereich). Hier kann mit dem Wheel/Shuttle 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 Bedientast "OK/Exit" verlassen Sie den Bereich "General Edit" und Sie 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 zur folgenden Einstellung:

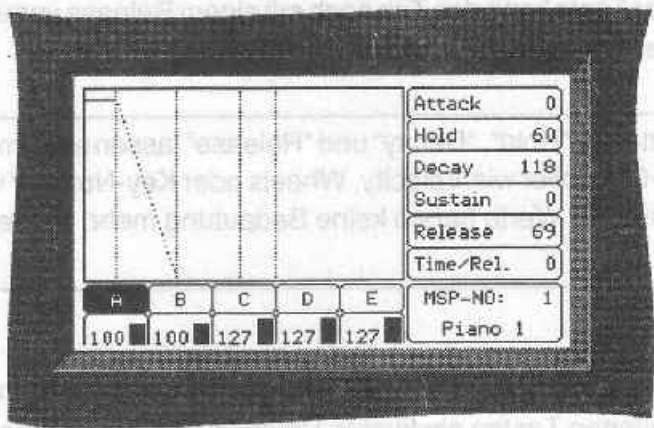


Abb. COMBI - Amplitude Envelope

Durch einfaches Betätigen der fünf Positionen der Amplitudenhüllkurve auf dem Display, wird der Bereich invers dargestellt. Nun kann mit dem Wheel oder Shuttle der Wert 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.

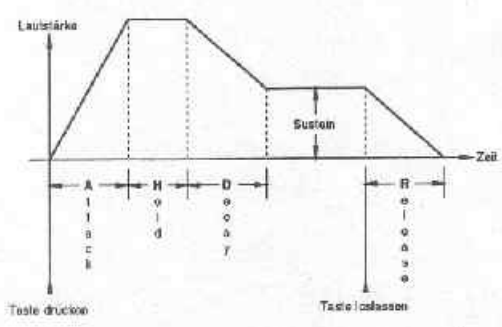


Abb. Amplitudenhüllkurve

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 Lautstärke unter Sustain abfällt.

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

Sustain

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

Release (Ausklingen)

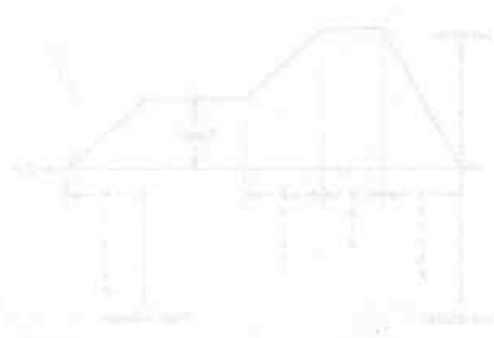
Nach dem Loslassen der Taste kann der Ton noch mit einem Release versehen werden. Kleine Werte - kurzes Release, große Werte - langes Release.

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 dann auf dieser Page eingestellten Werte haben keine Bedeutung mehr. Siehe dazu 6.7 Controller Mapping.

Time/Release

Hier wird ein Release eingestellt, das von der Zeit der gedrückten Taste 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 Bedienfeldtaster "OK/Exit" verlassen Sie den Bereich "General Edit" und Sie befinden sich wieder auf der ersten Seite der Combi-Programmierung.



Attack
Beschreiben des Tones in der Einstellung. Die Lautstärke steigt bis zur vollen Lautstärke an. Soll der Ton weicher beschwingen werden, wählen Sie einen niedrigeren Wert.

Hold
Mit dem Hold-Wert kann die Hördauer für eine bestimmte Zeit eingestellt werden.

Decay
Der Decay-Wert bestimmt die Geschwindigkeit, in der die Hördauer auf die Lautstärke sinkt.

Sustain
Hinweis: Wird der Sustain-Wert durch einen Controller verändert, bestimmt dieser den Sustain-Wert.

6.5 Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO)

Betätigen Sie den Displaytaster "Ampl. LFO". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

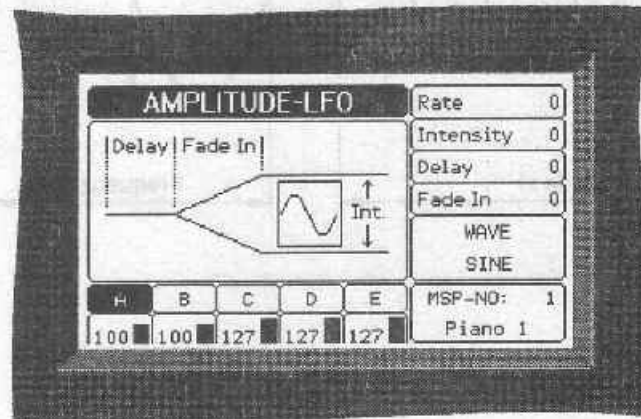


Abb. COMBI - Amplituden LFO

Durch einfaches Betätigen der entsprechenden Funktionen auf dem Display, wird der Bereich invers dargestellt. Nun kann mit dem Wheel oder dem Jog-Shuttle der Wert verändert werden.

Rate (Geschwindigkeit)

Um die Geschwindigkeit des Amplitudenvibratos einzustellen, drücken Sie den Displaytaster "RATE" und stellen mit dem Wheel 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 dem Wheel /Shuttle 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 dem Wheel 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.

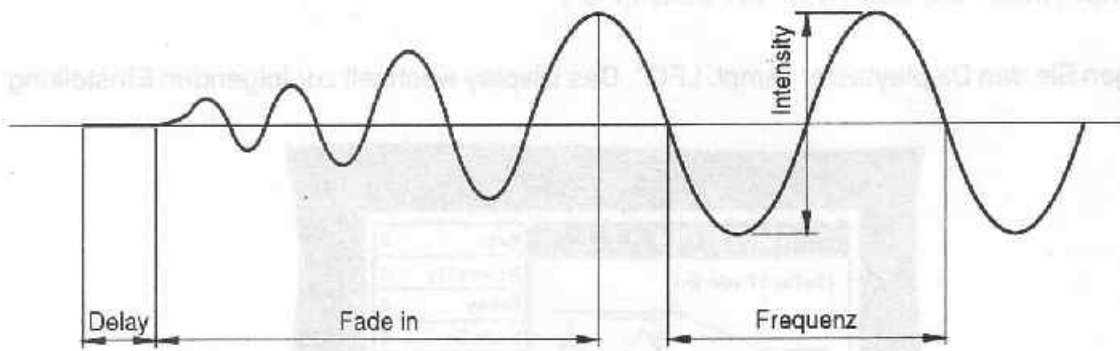


Abb. Einschwingverhalten

Wave (Wellenform)

Drücken Sie den Displaytaster "WAVE" und verändern Sie mit dem Wheel 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 special Waves 1 - 3 (SPECIAL1, 2, 3). Weiterhin kann jede dieser Waves mit einer Phasenlage von 90 Grad eingestellt werden. Diese Waves sind mit einem "+" gekennzeichnet.

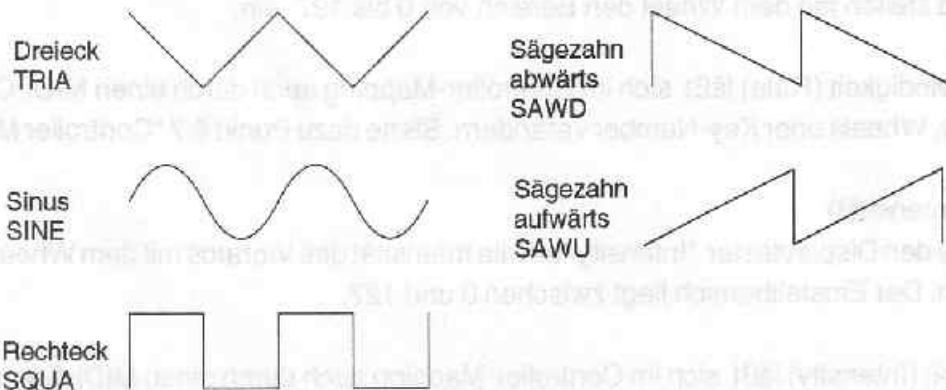


Abb. Wellenformen

Hinweis: Die beiden Einstellungen "WAVE" und "RATE" haben nur dann Einfluß, wenn für den "Intensity" auf der folgenden Seite eine Wert größer als null eingestellt wurde.

Mit dem Bedientaster "OK/Exit" verlassen Sie den Bereich "Ampl. LFO" und Sie 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 zur folgenden Einstellung:

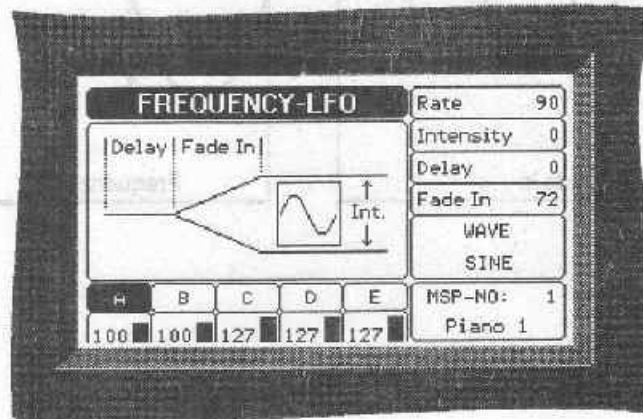


Abb. COMBI - Frequency LFO

Durch einfaches Betätigen der entsprechenden Funktionen auf dem Display, wird der Bereich invers dargestellt. Nun kann mit dem Wheel oder dem Jog-Shuttle der Wert verändert werden.

Rate (Geschwindigkeit)

Um die Geschwindigkeit des Frequenzvibratos einzustellen, drücken Sie den Displaytaster "RATE" und stellen mit dem Wheel 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 dem Wheel/Shuttle 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 dem Wheel 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.

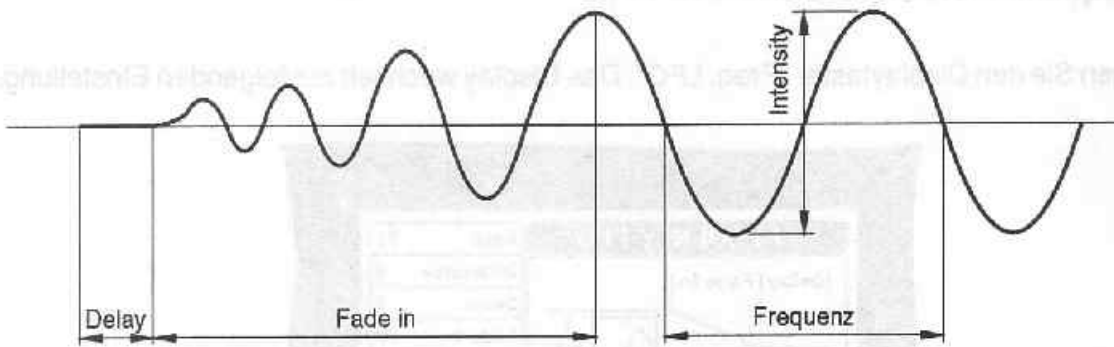


Abb. Einschwingverhalten

Wave (Wellenform)

Drücken Sie den Displaytaster "WAVE" und verändern Sie mit dem Wheel 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 Phasenlage von 90 Grad eingestellt werden. Diese Waves sind mit einem "+" gekennzeichnet.

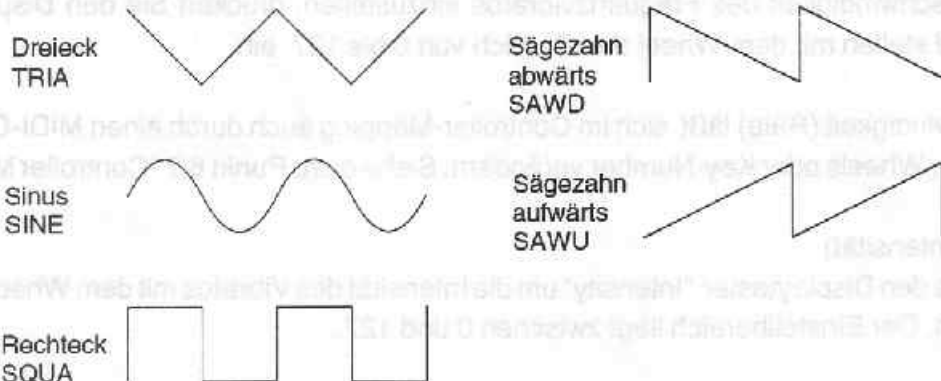


Abb. Wellenformen

Hinweis: Die beiden Einstellungen "WAVE" und "RATE" haben nur dann Einfluß, wenn für den "Intensity" auf der folgenden Seite eine Wert größer als null eingestellt wurde.

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

6.7 Controller Mapping

Betätigen Sie den Displaytaster "Controller Mapping". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

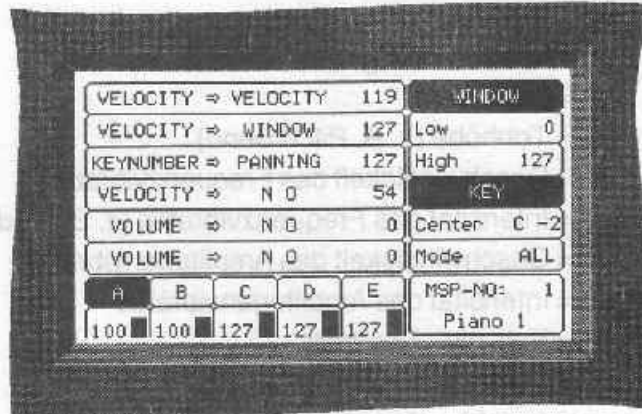


Abb. COMBI - Controller Mapping

Durch einfaches Betätigen der entsprechenden Funktion auf dem Display, wird der Bereich invers dargestellt. Nun kann mit dem Wheel oder dem Jog-Shuttle der Wert verändert werden.

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

Für das Controller-Mapping stehen 6 Speicherplätze "CTL 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.

CTL1 bis 6 (Auswahl eines Speicherplatzes)

Drücken Sie in der linken Spalte des Displays einen der 6 Controller. Mit dem Wheel/Shuttle kann eine der folgenden Modulationsquellen angewählt werden:

- VOLUME = MIDI Controller 7 Main Volume
- TOUCH = After Touch
- PWHEEL = Pitch Wheel
- MOD WHEEL = Modulation Wheel
- BREATH = MIDI Controller 2 Breath Control
- FOOTCONTR = MIDI Controller 4 Foot Control
- PANNING = MIDI Controller 10 Panorama
- EXPRESS = MIDI Controller 11 Expression Pedal
- DATENTRY = MIDI Controller 6 Data Entry
- KEYNUMBER = Keyboard Tastennummer
- VELOCITY = Keyboard Velocity
- MAX = Maximal Wert 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 dem Wheel/Shuttle eines der folgenden Modulationsziel ein.

- | | |
|-------------|---|
| - NO | = keine Wirkung |
| - VOLUME | = Lautstärke |
| - PITCH | = Tonhöhe (z. B. Pitch Bend) |
| - FREQ RATE | = Geschwindigkeit des Frequenzvibratos |
| - FREQ INT | = Intensität des Frequenzvibratos (z. B. Modulations Wheel) |
| - AMPL RAT | = 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 |
| - RELEAS | = 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. Das heißt, während der Ton gestartet ist, können diese Werte verändert werden.

WINDOW

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

Window Low

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

Window High

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

Beispiel: Window Steuerung über Dynamik: Im Bereich Controller-Mapping wird für das MSP 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 dem Wheel 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.

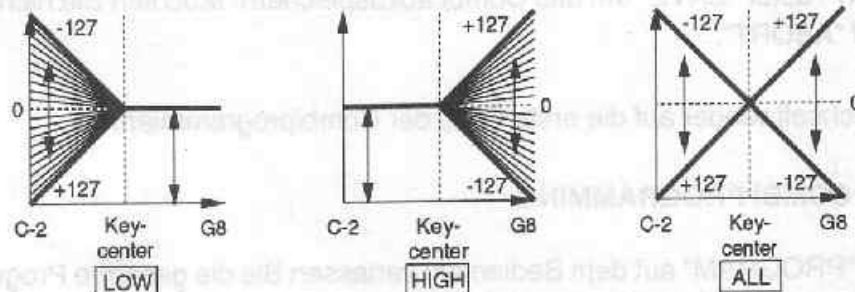


Abb. Key Modes

Mit dem Bedientaster "OK/Exit" verlassen Sie den Bereich "Controller Mapping" und Sie 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 zur folgenden Einstellung:

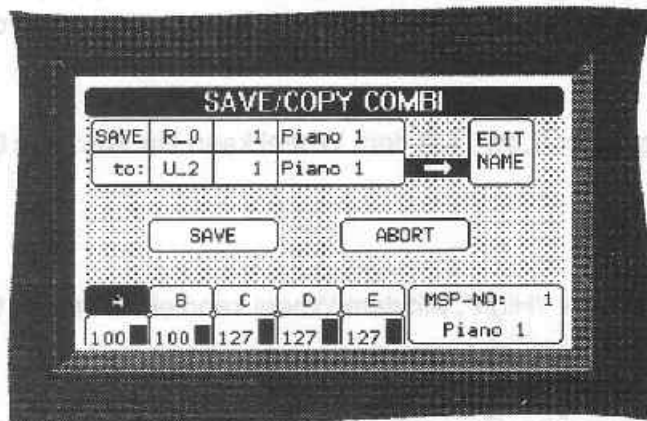


Abb. COMBI - Copy/Save

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

Bank anwählen

Drücken Sie den Displaytaster im Bereich "to: Bank", und wählen Sie mit dem Wheel eine der zwei USER-COMBI-Banks "U-2" oder "U-3".

Speicherplatz anwählen

Gehen Sie eine Position nach rechts, um den Speicherplatz 1 bis 128 einzustellen.

Namen eingeben

Drücken Sie auf dem Display den Taster "EDIT NAME". Es erscheint die PEGASUS 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 Combiprogrammierung.

Verlassen des COMBI PROGRAMMING

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

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

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

7. Der 16-Spur Sequenzer

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

Bis zu 16 verschiedene Sequenzen (je nach Umfang des Musikstücks) lassen sich gleichzeitig im PEGASUS erstellen oder per Diskette einladen. Bitte beachten Sie das sich ständig erweiternde Angebot an fertigen Sequenzen. Bitte fragen Sie Ihren Fachhändler.

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 PEGASUS Diskettenlaufwerk liest Disketten sowohl von ATARI als auch von PC-DOS. Beim Laden von Disketten werden sowohl die PEGASUS-Sequenzen (SEQ) als auch MIDI Standard Files (MID) angezeigt. Das Einladen von MIDI Standard Files dauert etwas länger, da der PEGASUS die Sequenz in sein eigenes Format umarbeitet.

SEQUENZEN IM GENERAL MIDI STANDARD

Auch die im General MIDI Standard erstellten Musikstücke können Sie in Ihren PEGASUS Sequenzer einladen. Achten Sie darauf, daß im MIDI SUBSET die Einstellung GENERAL MIDI aktiviert ist, und das die General MIDI Klangfarben in die USER COMBI-Bank U_3 geladen worden sind. Beachten Sie dazu im Anhang den Punkt 16.13.

Anwählen des 16 TRACK Sequenzers

1. Taster "PROGRAM" auf dem Bedienfeld drücken
2. Wählen Sie auf dem Display die Programmierung "16 TRACK" aus. Im Display erscheint folgendes Bild:

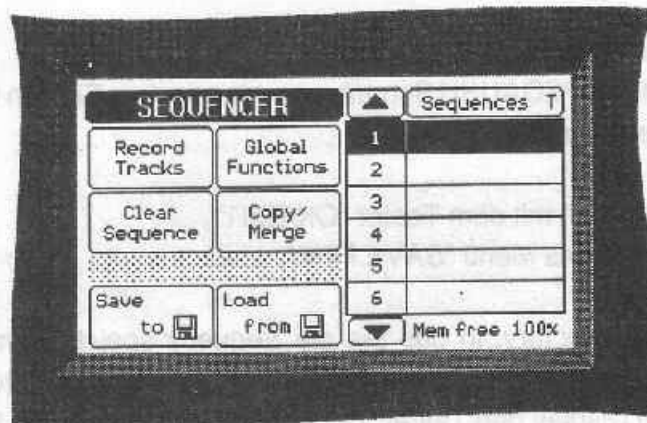


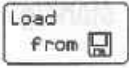
Abb. Sequenz-Hauptmenü



7.1 Speicherplatz anwählen

Auf der linken Displayseite können durch Drehen am Wheel oder Drücken der Pfeiltaster nacheinander 15 Speicherplätze für Sequenzen ins Display geholt werden.

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



7.2 Sequenzen von der Diskette einladen

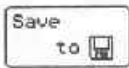
Um eine PEGASUS- oder MIDI-Sequenz einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

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 PEGASUS- (SEQ) und MIDI Standard File (MID) Sequenzen sich auf der Diskette befinden.
2. Wählen Sie nun durch Drehen am Wheel 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.

3. Mit START/STOP kann die Sequenz gestartet und gestoppt werden.

Um eine fertige Sequenz zu editieren gehen Sie weiter im Abschnitt "Record Tracks".



7.3 Sequenzen auf Diskette speichern

Um eine PEGASUS-Sequenz auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie über das Display die zu speichernde Sequenz.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Save to Disk".
Das Display wechselt zur PEGAUSU Schreibmaschine, in dem 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 "SAVE FILE".

4. Wählen Sie nun das Directory, in das Sie die Sequenz speichern möchten. Sind keine Directories auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das Hauptdirectory gespeichert.
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 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 entsprechende Displaytasters gelangen Sie in das entsprechende Untermenü.

Record Tracks Spuren aufnehmen/editieren

Global Functions Globale Funktionen

Copy/Merge Kopieren/Mischen

Clear Sequence Sequenzen löschen

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



7.5 Globale Einstellungen (GLOBAL FUNCTIONS)

Betätigen Sie den Display-Taster "Global Funktionen". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

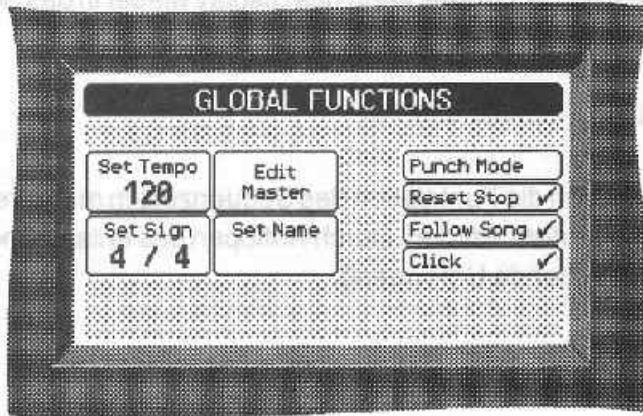


Abb. Global Functions

Set Tempo
120

Set Tempo

Das Tempo der Sequenz kann direkt (ohne weitere Bedienung) über das Wheel eingegeben werden. Während der Aufnahme kann das Tempo im Bereich Record Tracks noch einmal eingestellt werden.

Set Sign
4 / 4

Set Sign (Taktart)

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

Edit
Master

Edit Master

Auf dem Mastertrack können Tempoveränderungen (um z. B. während der Sequenz Ritardando zu erzeugen) und ein Sequenz-Stop Befehl eingegeben werden.

Drücken Sie den Displaytaster "EDIT MASTER". Das Display zeigt folgende Einstellung:

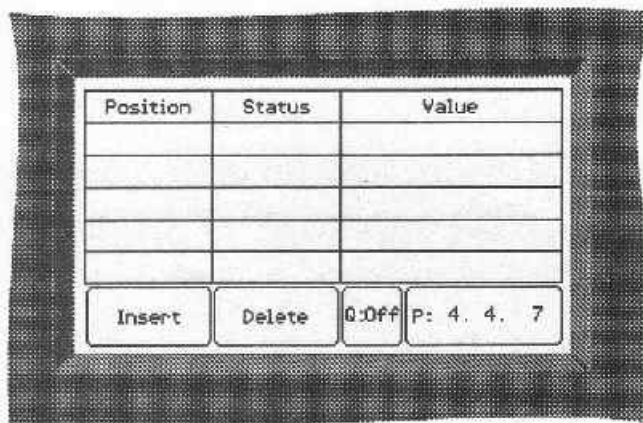


Abb. Edit Master

Tempoänderung eingeben

1. Drücken Sie den Displaytaster "P:" (Song Position) und geben Sie über die Zehnertastatur den Takt ein, in dem das Tempo sich ändern soll.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Insert". Im Display erscheint an der gewählten Position ein Tempo-Event mit dem Tempo 120.

Sind schon Tempo-Events im Display zu sehen, können Sie mit den beiden Transposertastern "<" und ">" die Anzeige durchblättern.

Tempo verändern

Um das Tempo zu verändern, drücken Sie auf den Tempowert unter Value und ändern mit der Zehnertastatur oder dem Wheel den dort angegebenen Wert.

Tempoänderung löschen

1. Wählen Sie auf dem Display ein Tempo-Event. Drücken Sie dazu einfach das gewünschte Event in den Bereichen Position, Status oder Value.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Delete" um den Wert zu löschen.

Tempoänderung verschieben

1. Displaytaster "Q:" (Quantize) drücken.
2. Wählen Sie mit dem Wheel den Quantisierungswert, mit dem Sie die Tempoänderung verschieben möchten. (z. B. "Q: 4" um das Tempo-Event in Vierteln zu verschieben).
3. Wählen Sie auf dem Display ein Tempo-Event. Drücken Sie dazu einfach das gewünschte Event im Bereich Position.
4. Durch Drehen am Wheel, wird das Tempo-Event vor- oder zurück verschoben.

Hinweis: Ist kein Tempo-Event im Display zu sehen, können Sie durch Drücken auf die entsprechende Pfeiltaste (< = vor > = zurück, unter der 10er Tastatur) das nächste Tempo-Event suchen lassen.

Achtung: Im Bereich Status läßt sich ein Tempo-Event in ein anderes Event ändern. Beachten Sie dazu das Kapitel 8 "Tape Sequenz".

Stop Befehl eingeben

1. Drücken Sie den Displaytaster "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 drehen mit dem Wheel auf "STOP".

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

Set Name

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 dem Alphabet. 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 dem Wheel oder Shuttle ändern. Mit den Displaytastern "=>" und "<=" gehen Sie immer einen Buchstaben vor oder zurück.

Punch Mode

Punch Mode

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

Reset Stop

 Reset Stop

Dieser Taster bezieht sich auf sogenannte Controller- Events innerhalb einer Sequenz. Diese werden z.B. beim Drehen am Modulation-Wheel während der Aufnahme gespeichert und beim Abspielen wieder aktiv. Wird dabei die Stop-Taste betätigt, so bleibt die Stellung der Wheels erhalten. Ist Reset-Stop nicht aktiviert, so wird die Stellung der Modulation-Wheels nach dem Stoppen der Sequenz wieder auf null zurückgesetzt.

Follow Song

 Follow Song

Ist diese Funktion gewählt, werden beim Vor- und Zurück spulen innerhalb einer Sequenz immer die an den jeweiligen Positionen gültigen Instrumente verwendet. Ist die Funktion nicht aktiviert, werden die zuletzt angewählten Instrumente verwendet. Diese Funktion ruft also automatisch die vorhandenen Programm-Changes auf.

Click

 Click

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

Mit dem Bedientaster "OK/Exit" verlassen Sie den Bereich "Global Functions" und Sie 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 zur folgenden Einstellung:

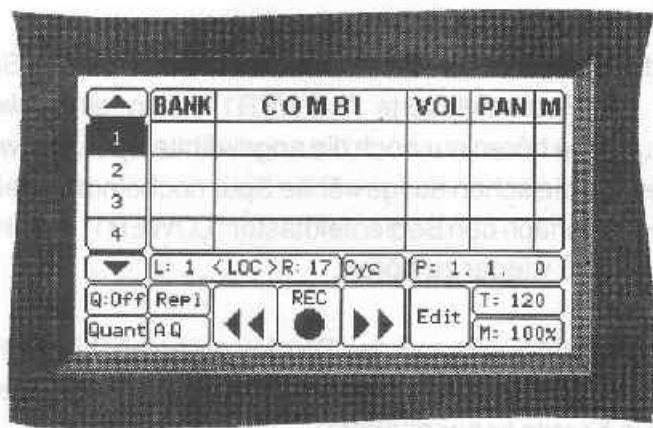


Abb. Record Tracks Display 1

Nachdem Sie diesen Displaytaster gewählt haben, befinden Sie sich im Aufnahme-Menü. Hier werden die einzelnen Spuren aufgenommen und editiert. Um Ihnen einen ersten Überblick über die Displayfunktionen zu geben, greifen wir uns einzelne Teile heraus.

▲ Spur anwählen

- 1 Mit den beiden Pfeiltastern können Sie alle 16 Spuren des Sequenzers anwählen. Mit
- 2 einem Tastendruck auf die entsprechende Spurnummer, ist diese zur Aufnahme oder
- 3 Editierung bereit (Feld ist invers).
- 4

BANK	COMBI

Klangfarbe aussuchen

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

Um eine Bank oder ein Combi zu verändern, drücken Sie einfach in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit dem Wheel oder der Zehnertastatur den Wert ein.

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 dem Wheel oder der Zehnertastatur den Wert ein.

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 Mute (Spuren abschalten)

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

▲ 1 2 3 4 ▼ LOWER 1

Solo Funktion (nur eine Spur hören)
Wählen Sie die Spur, die Sie Solo hören möchten über die Spuranwahl aus und drücken Sie die Bedienfeldtaste "LOWER1". 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 nocheinmal (Feld nicht mehr invers) und betätigen Sie danach den Bedienfeldtaster "LOWER1". Alle Haken verschwinden und alle Spuren sind wieder zu hören.

Um weitere spurbezogene Funktionen auf das Display zu holen, können Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" oder ">" der Zehnertastatur zwischen zwei Displayanzeigen umschalten. Das erste Display haben wir ja bereits kennengelernt.

Betätigen Sie nun einen der Pfeiltaster "<" oder ">", um auf das zweite Display umzuschalten.

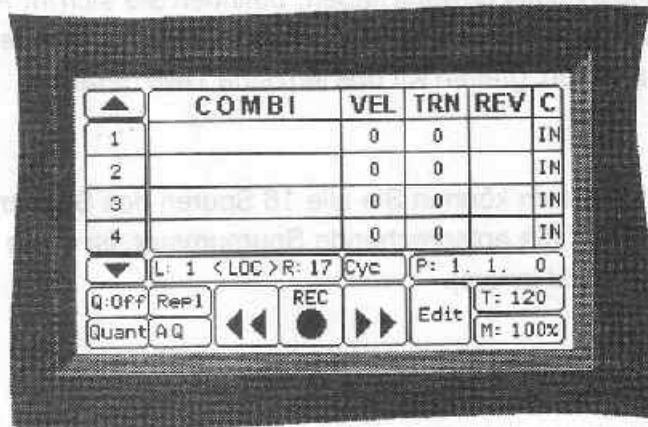


Abb. Record Tracks Display 2

VEL 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 einfach in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit dem Wheel oder der Zehnertastatur einen Wert ein.

Hinweis: Liegt ein Velocity-Wert schon bei 120 und Sie addieren 30 hinzu, erhöht sich der Wert nur bis 127, da es nur Velocity-Werte zwischen 0 und 127 gibt.

TRN Transpose (Spuren transponieren)

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

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

REV	Reverb		
<input type="checkbox"/>	Pro Spur kann hier eine eigene Halleinstellung gewählt werden. Folgende		
<input type="checkbox"/>	Einstellmöglichkeiten:	COM	= die Werte des Combis werden übernommen
<input type="checkbox"/>		OFF	= Hall aus
<input type="checkbox"/>		1-20	= Halllautstärke 1 bis 20
		EFF	= Spur auf Effektkanal

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

C MIDI Kanäle / Intern

Jede der 16 Spuren kann auch per MIDI Out zu einem anderen MIDI Instrument gesendet werden. Die Standardeinstellung ist hier "IN", daß heißt, die entsprechende Spur wird vom PEGASUS gespielt. Um einen MIDI Kanal zu wählen, drücken Sie einfach in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit dem Wheel oder der Zehnertastatur einen MIDI Kanal ein. Der PEGASUS bleibt auf dieser Spur stumm, und sendet die MIDI Daten auf dem eingestellten MIDI Kanal.

Wie schon erwähnt können Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" immer zwischen beiden Displayanzeigen hin und her schalten. Der untere Displaybereich verändert sich während dem Umschalten nicht. Dort können folgende Funktionen abgerufen werden:

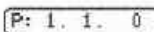
P: 1. 1. 0 Song Position

Die Song Position Anzeige unterteilt sich in drei Bereiche: Takte, Zählheiten 8z. B. Viertel) und Ticks. Sie zeigt die momentan aktuelle Position in der Sequenz. Wenn Sie die aktuelle Position verändern möchten, haben Sie mehrere Möglichkeiten:

Shuttle = links > Rücklauf - rechts > Vorlauf



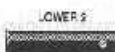
= Displaytaster solange festhalten bis Sie die gewünschte Position erreicht haben.



= Drücken Sie das Feld "P:" und geben Sie über die Zehnertastatur die gewünschte Position ein.

Fußschalter

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



= Mit dem Bedienfeldtaster "LOWER2" springen Sie zum linken Locator.



= Mit dem Bedienfeldtaster "UPPER2" springen Sie zum rechten Locator.



= Bedienfeldtaster "BASS" springt zur Position " 1. 1. 0"

L: 1 <LOC>R: 17 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 einfach auf das entsprechende Displayfeld "L" oder "R" (Feld wird invers) und geben die Position über die Zehnertastatur ein.

Cyc Cycle Modus

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

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 Locator liegenden Takte in eine "Bandschleife" abgespielt.

Um den Cycle-Modus einzuschalten, drücken Sie einfach 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 Tempo zu verändern, drücken Sie auf das Displayfeld "T" und geben über die Zehnertastatur ein oder das Wheel ein neues Tempo ein.

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

M: 100% Speicherplatzanzeige (Memory)

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

Q: Off Rep 1
Quant AQ

7.7 Die Quantisierung

Die eingespielten Noten können hier quantisiert werden, wenn rhythmische Fehler zu korrigieren sind oder um einen bestimmten Groove zu erzeugen.

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 Zweiunddreißigsteltriole quantisiert.
- 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.

ACHTUNG! Wird ein Quantisierungswert eingestellt, werden alle Spuren gleichermaßen quantisiert. Um sich eine Spur in einer Quantisierung anzuhören verwenden Sie bitte zu SOLO-Funktion. Der eingestellte Wert wird noch nicht übernommen und kann jederzeit wieder rückgängig gemacht werden.

Quant **Spur quantisieren**

Haben Sie den richtigen Quantisierungswert 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 nocheinmal: "SURE TO QUANTIZE TRACK X". Mit "YES" wird die Quantisierung bestätigt und mit "NO" wird der Vorgang abgebrochen.

ACHTUNG! Eine einmal gemachte Quantisierung kann nie wieder rückgängig gemacht werden.

AQ **Automatic Quantize**

Diese Funktion ermöglicht es, noch während der Aufnahme automatisch zu quantisieren. Dies ist besonders nützlich bei der Aufnahme der Schlagzeugspur.

Drücken Sie auf dem Display das Feld "AQ". Es erscheint ein Haken, der anzeigt, daß die Funktion eingeschaltet ist. Wählen Sie nun unter "Q:" einen geeigneten Quantisierungs-Wert. Durch nochmaliges Betätigen wird die Funktion wieder abgeschaltet.

Repl **Replace bzw. Overdub**

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 Events auf der Spur gelöscht.

Durch Drücken auf das Display, kann zwischen den beiden Modi umgeschaltet werden.



Rücklauf / Vorlauf

Benutzen Sie diese beiden Displaytaster, um in einer Sequenz taktweise vor- oder zurückzugehen. Halten Sie den gewünschten Displaytaster solange fest, bis Sie die gewünschte Position erreicht haben.

Hinweis: Sie können auch durch Drehen des Shuttles innerhalb einer Sequenz vor- oder zurückfahren.

**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 noch nicht.

Nachdem Sie START/STOP auf dem Bedienfeld gedrückt haben, zählt Ihr PEGASUS zwei Take vor und beginnt an der linken Locator-Position mit der Aufnahme.

Ist der Cycle-Modus eingeschaltet, wird die Aufnahme am rechten Locator beendet. Bei ausgeschaltetem Cycle Modus endet die Aufnahme erst dann, wenn Sie wieder die Bedienfeldtaste "START/STOP" drücken.

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 ein paar Takte vor der linken Locator-Position beginnen. Erst an der Locator-Position wird die Aufnahme dann eingeschaltet und automatisch an dem rechten Locator beendet.

**Sonderfunktionen auf Bedienfeldtastern**

Wie schon auf den vorhergehenden Seiten angesprochen, liegen auf den Bedienfeldtastern im Bereich "SELECT" einige Sonderfunktionen.

Style: Mit diesem Taster können Sie auf direktem Weg ins Copy/Merge- Menü springen, wo Sie eingespielte Spur 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"

Lower 1: Solo-Funktion siehe auch Seite 7 - 8.

Lower 2: Position der Sequenz zum linken Locators setzen.

Upper 2: Position der Sequenz zum rechten Locators setzen.

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

Edit Die Editierung

Der Editor kann zur Nachbearbeitung der 16 Spuren verwendet werden. Sie können Noten, Controller, PRG-Change Befehle verändern, löschen oder einfügen. Diese Ereignisse auf einer Spur werden als Event bezeichnet. Für jede Note oder jeden Pitch Bend Controller 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 folgende Bild:

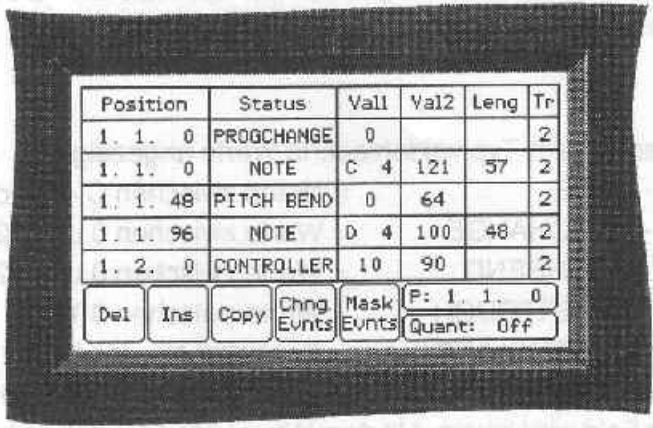


Abb. Editor mit Notenbeispiel

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 gestartet und an einer Stelle gestoppt, zeigt das Display die 5 Events die sich in diesem Bereich aufhalten.
- Im Editor kann nicht aufgenommen werden.
- Die Veränderungen sind endgültig und können nicht rückgängig gemacht werden.
- Es können Eventtypen zur Bearbeitung maskiert werden. Siehe "Mask Events"
- Events können in freiwählbaren Quantisierungsschritten verschoben oder neu eingefügt werden. (Step by Step).

Position
1. 1. 0
1. 1. 0
1. 1. 48
1. 1. 96
1. 2. 0

Position

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 dem Wheel kann nun das Event mit dem unter "Quant:" eingestellten Quantisierungs-Wert verschoben werden. Um große "Strecken" zu überwinden, können Sie über die Zehnertastatur das Event in ganzen Takten verschieben.

Status
PRGCHANGE
NOTE
PITCH BEND
NOTE
CONTROLLER

Status

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

Val1
0
C 4
0
D 4
10

Value 1

Hier werden je nach Event-Typ verschiedene Werte angezeigt:

- NOTE = Noten zwischen C -2 und G 8
- PRGCHANGE = Werte zwischen 0 und 127
- PITCHBEND = Werte zwischen 0 und 127
- AFTERTOUCHE = Werte zwischen 0 127
- 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 dem Wheel oder der Zehnertastatur kann nun ein neuer Wert eingegeben werden. Um die Noten über die Zehnertastatur einzugeben, verwenden Sie z. B. 36 => C 1, 48 => C 2, usw (MIDI-Nummerierung der Tasten).

Val2
121
64
100
90

Value 2

Hier werden je nach Event-Typ verschiedene Werte angezeigt:

- NOTE = Velocity zwischen 0 und 127
- PRGCHANGE = keine Anzeige
- 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 dem Wheel oder der Zehnertastatur kann nun ein neuer Wert eingegeben werden.

Leng
57
48

Lenght (Länge der Noten)

Die Spalte "Lenght" zeigt die Länge der Notenwerte. Alle anderen Eventtypen wie Pitch Bend oder Controller besitzen keine Länge. Die maximale Länge einer Note beträgt "9999". 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 dem Wheel oder der Zehnertastatur kann nun ein neuer Wert eingegeben werden.

Tr	Track (Spur)
2	In dieser Spalte wird für jedes Event angezeigt, auf welcher Spur es sich befindet. Durch das
2	Verändern der Track-Nummer, können Sie Events von einer Spur zur anderen verschieben.
2	Während der Verschiebung hören Sie das Event schon mit dem neuen Klang. Beim
2	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 dem Wheel oder der Zehnertastatur kann nun ein neuer Wert eingegeben werden.

Wichtige Hinweise zur Benutzung des Event-Editors!

- A. Mit den Transposer-Tasten "<" und ">" springen Sie von einem Event zum anderen. 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 Transposer-Tasten "<" und ">" zum nächsten 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.
- D. Drücken Sie den Displaytaster "P: " und geben über die Zehentastatur oder das Wheel 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.

Del Delete (Löschen)

Mit Delete wird ein angewähltes Event gelöscht. Markieren Sie in der Spalte "Position" ein Event und drücken Sie den Displaytaster "Del". Das makierte 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.

Ins Insert (Einfügen)

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.

Copy (Kopieren)

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

Mask Events (Events maskieren)

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

Durch Betätigen des Displaytasters "Mask Events" erscheint eine neue Displayanzeige.

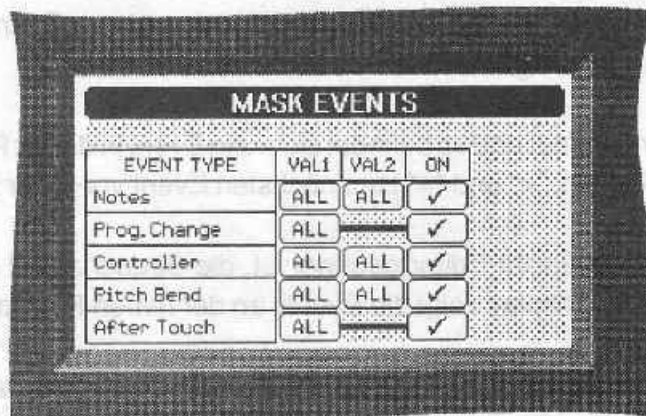


Abb. Mask Events

Folgende Eventtypen können maskiert werden:

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

Notes (Noten)
 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 nicht benutzt.

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

Hinweis: Eventuelle Bank-Befehle werden im Event-Editor als Controller 0 und Controller 32 angezeigt.

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

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"/>

Der Pitch Bend besteht aus zwei Werten, die beide die Position des Handrades (Wheel 1) definieren. Der erste Wert unter "Val1" beschreibt die Feineinstellung, während der zweite Wert "Val2" die Grobeinstellung definiert. "0 64" entspricht der Mittelstellung des Pitch Wheels, "0 0" ist ganz "unten" und "127 127" dementsprechend ganz "oben".

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"/>

Der Aftertouch-Wert ist der Druck, der auf alle Tasten gleichermaßen ausgeübt wird. Hier gibt es nur den Wert "Val1", der die Druckintensität zwischen 0 und 127 bestimmt.

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

Sie verlassen die Einstellung "Masked Events" mit dem Bedientaster "OK/EXIT".

Chng. Events **Change Events (Events verändern)**

Durch Betätigen des Displaytasters "Chng. Events" erscheint eine neue Displayanzeige.

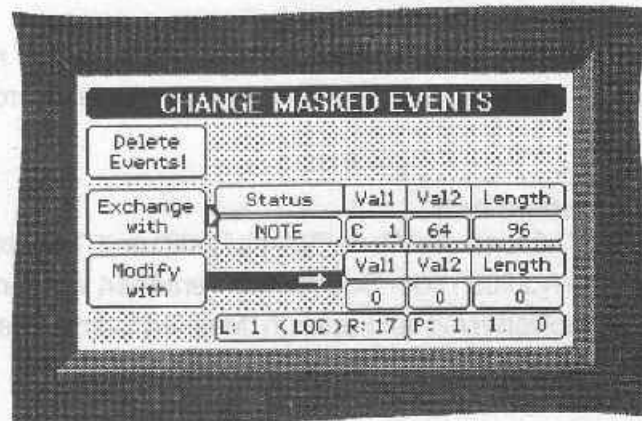


Abb. Change Masked Events

Hier können Sie :

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

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

Alle Funktion unter "Change Masked Events" werden nur innerhalb der Locator 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:" und geben Sie eine neue Position über das Wheel oder die Zehnertastatur ein.

Delete
Events!**Delete Events (Events löschen)**

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

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

STOP! Das Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden!

Exchange
with**Exchange with (ersetzen mit)**

Mit dieser Funktion können die Events im Event-Editor durch andere ersetzt werden. Mit welchen Event entscheidet der Pufferspeicher (Buffer): Um nur bestimmte Events zu ersetzen, können Sie vorher mit der Funktion "Masked Events" diese maskieren. Siehe dazu Abschnitt "Masked 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 über das Zahlenfeld oder Alpha-Wheel ändern.

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

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

Modify
with**Modify with (verändern mit)**

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

Val1	Val2	Length
0	0	0

Die Felder mit den Überschriften "Val 1", "Val 2" und "Length" zeigen als Standardeinstellung "0". Sie können nun wie üblich über das Zahlenfeld oder Alpha-Wheel Zahlen zwischen -127 und 127 eingeben.

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

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

Copy/ Merge

7.8 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.

Wählen Sie in der Displayanzeige "Sequencer" den Displaytaster "COPY/MERGE". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

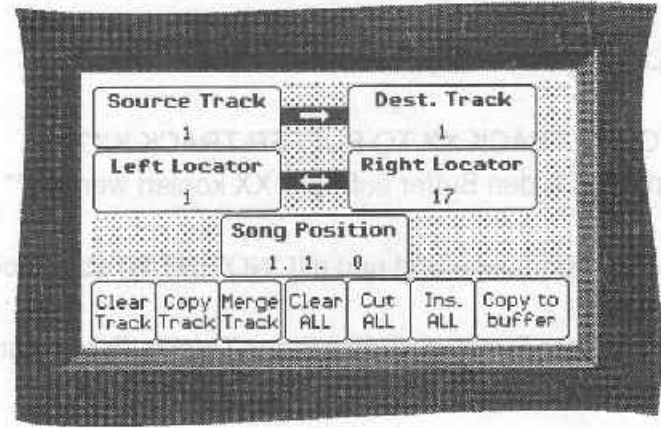


Abb. Masked Events

Hinweis: Auch während einer Aufnahme im Bereich "Record Tracks" können Sie das "Copy/ Merge"-Menü durch den Bedienfeldtaster "STYLE" abrufen.

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

Clear Track

Clear Track (Spur löschen)

Diese Funktion löscht die unter "Source Track" angegebene Spur zwischen den beiden Locatern "Left" und "Right" und kopiert die Daten in einen Trackbuffer auf die unter "Dest. Track" angegebene Spur.

Bevor Sie den Displaytaster "Clear Track" benutzen, wählen Sie unter "Source Track" die Spur die Sie löschen möchten und geben den Bereich unter "Left und Right Locator" ein. Falls Sie die zu löschenden Events auf einer anderen Spur wiederverwenden möchten, geben Sie diese Spur unter "Dest. Track" ein.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Clear Track".

Das Display fragt Sie: "CLEAR TRACK XX TO BUFFER TRACK XX?".
Zu deutsch: "Soll die Spur XX gelöscht und in den Buffer auf Spur XX gespeichert werden?"

Mit "YES" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

Die Spur ist zwischen den Locator-Punkten gelöscht. Die Events befinden sich aber noch im Trackpuffer auf der unter "Dest. Track" angegebenen Spur.

**Copy Track (Spuren kopieren)**

Diese Funktion kopiert die unter "Source Track" angegebene Spur zwischen den beiden Locatern "Left" und "Right" in einen Trackbuffer 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 unter "Left und Right Locator" einzugeben, zwischen denen dieser Vorgang ausgeführt werden soll.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Copy Track".

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

Zu deutsch: "Soll die Spur XX in den Buffer auf Spur XX kopiert werden?"

Mit "YES" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

Die Events zwischen den Locator-Punkten wurden in den Trackbuffer auf den unter "Dest. Track" angegebenen Spur kopiert.

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

**Merge Track (Trackbuffer einfügen)**

Die Spur, die Sie vorher mit "Copy Track" oder "Clear Track" in den Trackbuffer kopiert haben, kann mit "Merge Track" an eine beliebige Position wieder eingefügt werden. Die Events aus dem Trackbuffer 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 Trackbuffer kopieren.

Drücken Sie den Displaytaster "Song Position" und geben Sie mit dem Wheel oder der Zehnertastatur die Position ein, an der Sie "mergen" möchten.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Merge Track".

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

Zu deutsch: "Soll der Buffer an der Position XX. XX. XX eingemischt werden?"

Mit "YES" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

Die Events wurden auf den bei "Clear Track" oder "Copy Track" unter "Dest. Track" angegebenen Spur an der Position XX. XX. XX eingemischt.

Hinweis: Mit jedem "Merge Track" wird der Trackbuffer komplett gelöscht.

Clear
ALL**Clear ALL (alle Spuren löschen)**

Der Befehl "Clear ALL" betrifft alle Spuren. Die eingestellten Spuren unter "Source Track" und "Dest. Track" haben hier keine Bedeutung.

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 XX?".

Zu deutsch: "Sollen alle Spuren zwischen den Locator Positionen XX und XX in den Buffer gelöscht werden.?"

Mit "YES" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

Alle Spuren zwischen den Locator-Punkten wurden in den Trackbuffer gelöscht.

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

Cut
ALL**Cut ALL (alle Spuren ausschneiden)**

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 herausgeschnitten.

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

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Cut ALL".

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

Zu deutsch: "Sollen alle Spuren zwischen den Locator Positionen XX und XX herausgeschnitten und in den Buffer kopiert werden.?"

Mit "YES" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

Alle Spuren zwischen den Locator-Punkten wurden in den Trackbuffer gelöscht. Die Events nach dem rechten Locator-Punkt rücken an den linken Locator-Punkt heran.

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

Clear
ALL**Ins. ALL (Trackbuffer einfügen)**

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", "Dest. Track" und die Locator-Punkte haben hier keine Bedeutung.

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

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Ins. ALL".

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

Zu deutsch: "Soll der Buffer an der Position XX. XX. XX eingefügt werden?".

Mit "YES" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

Der Trackbuffer wurde an der eingegebenen Position eingefügt. Die nachfolgenden Events werden um die Länge des Trackbuffers nach hinten verschoben.

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

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 in den Trackbuffer kopiert.

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

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Copy to buffer".

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

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

Mit "YES" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

Die Takte zwischen den Locator-Punkten wurden in den Trackbuffer kopiert.

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

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

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

Um eine Sequenz komplett aus dem Speicher des PEGASUS zu löschen, benutzen Sie den Befehl "Clear Sequenz".

Wählen Sie die zu löschende Sequenz in der Sequenzliste aus.

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" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

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



8. TAPE SEQUENCE

Mit dem eingebauten 16-Spur Sequenzer können Sie auch komplette Aufnahmen machen, ohne daß Sie Spur für Spur einzeln einspielen. Die TAPE-Sequenz ist mit einem Tonband zu vergleichen. Ihr komplettes Spiel am PEGASUS mit Begleitautomatik, Umregistrierungen, Tempowechseln wird hier aufgenommen. Diese Aufnahme kann dann später im 16 TRACK Sequenzer noch bearbeitet und ergänzt werden. Die Events der Begleitautomatik werden nicht direkt in den Sequenzer aufgenommen. Aufgenommen werden lediglich die Steuerkommandos START/STOP, FILL1, Tempowechsel oder Harmonieänderungen. Diese Daten finden Sie später im 16 TRACK Sequenzer auf dem Mastertrack wieder. Doch nun der Reihe nach.

8.1 Tape Sequenz aufnehmen

1. Bedienfeldtaster "PROGRAM" drücken.
2. Displaytaster "TAPE SEQUENZE" drücken. Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

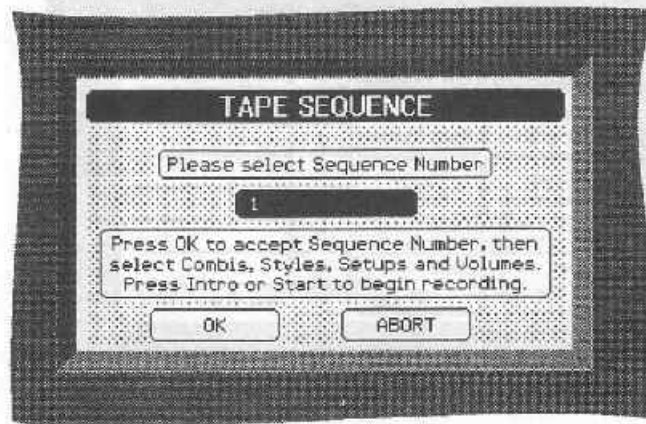


Abb. Tape Sequenz

3. Wählen Sie nun mit dem Wheel/Shuttle einen der 15 möglichen Speicherplätze für eine Sequenz.

Hinweis: Achten Sie darauf, daß der Speicherplatz, den Sie auswählen, immer völlig leer ist. Zum Löschen von Sequenzen beachten Sie bitte im Kapitel 7 den Punkt "Clear Sequenz".

4. Bestätigen Sie mit dem Displaytaster "OK" oder brechen Sie den Vorgang mit "ABORT" ab.
5. Nach "OK" springt das Display in den normalen Spielmodus. Wählen Sie nun Klangfarben, Style, Lautstärken oder ein ganzes Setup aus, mit dem Sie spielen möchten.
6. Mit "START/STOP" oder "INTRO/ENDING" beginnen Sie nun mit der Aufnahme.
7. Am Enden 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.

8.2 Tape Sequenz im 16 TRACK aufrufen

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

1. Displaytaster "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 Displays etwas abweichen.

Im Display erscheint folgende Anzeige:

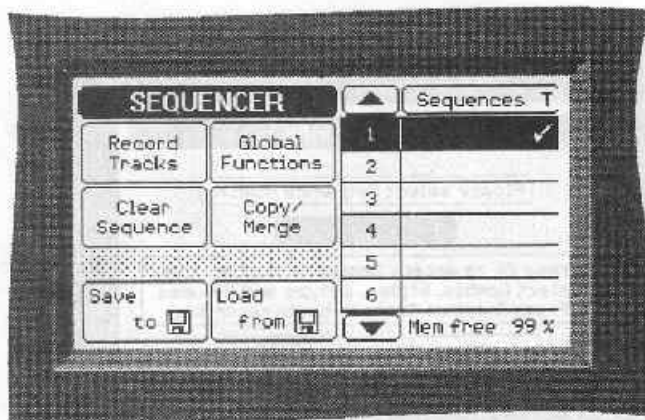


Abb. 16 TRACK mit Tape Sequenz

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. Diesen Haken können Sie mit einem Displaydruck an der entsprechenden Stelle "EIN" oder "AUS" schalten. Wird bei einer Tape Sequenz dieser Haken entfernt, werden die Informationen der Begleitautomatik im Mastertrack nicht mehr ausgewertet.

3. Mit dem START/STOP Taster können Sie Ihre Aufnahme starten und stoppen.

An dieser Stelle haben Sie nun mehrere Möglichkeiten:

- A. Gefällt Ihnen Ihr "Werk", sollten Sie es an dieser Stelle mit dem Befehl "SAVE TO DISK" direkt auf eine Diskette speichern, da die Sequenzen beim Ausschalten verloren gehen. Die Bedienung ist Ihnen ja aus dem 16 TRACK Menü schon bekannt. Wenn nicht, dann lesen unter Kapitel 7 diesen Abschnitt nach.
- B. Möchten Sie diese Sequenz in ein SETUP einbinden, beachten Sie bitte den Punkt 5. 7 "STYLE/SEQ MAP im Kapitel 5 "SETUPS".
- C. Möchten Sie die Sequenz weiter bearbeiten, gehen Sie zum nächsten Punkt 8.3 "TAPE SEQUENZEN" bearbeiten.

8.3 TAPE SEQUENZEN bearbeiten

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

- Spur 1 = Upper 1
- Spur 2 = Upper 2
- Spur 3 = Lower 1 (Harmonien für die Begleitautomatik)
- Spur 4 = Lower 2
- Spur 5 = Bass

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

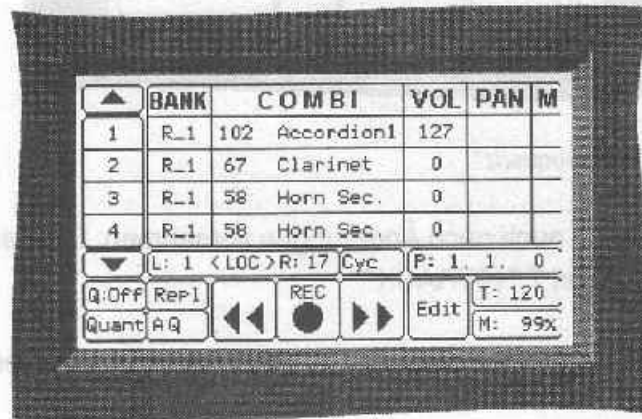


Abb. 16 TRACK Sequenzer

Im Display erkennen Sie den Klang und die Lautstärke für jede aufgenommen Spur. In unserem Beispiel sehen Sie das die Lautstärken für Upper 2, Lower 1 und 2 auf null stehen. Das bedeutet, daß bei der Aufnahme die Lautstärken für "UPPER2" und "LOWER1+2" 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.

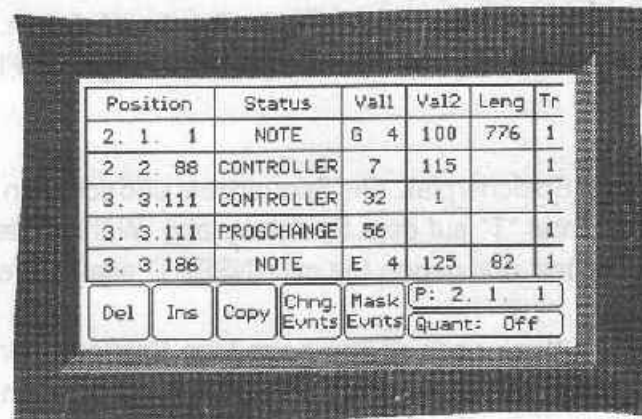


Abb. Beispiel Event-Editor "Tape-Sequenz"

8.4 Master Track einer TAPE SEQUENZ bearbeiten

Wie schon erwähnt werden die Informationen der Styles nicht direkt auf die Kanäle des Sequenzers aufgenommen. Alle Daten werden auf den Master Track aufgenommen.

Position	Status	Value
1. 1. 0	VARIATION	MAIN 2
1. 1. 0	ADVANCED	On
1. 1. 0	STYLE	R 40 Happy 2
1. 1. 0	VARIATION	INTRO 1
8. 2. 71	VARIATION	FILL 2

Insert	Delete	Q:Off	P: 1. 1. 0
--------	--------	-------	------------

Abb. Beispiel Master Track "Tape-Sequenz"

Hier können Sie nachträglich auch noch Änderungen vornehmen. Die Bedienung des Master Tracks erfahren Sie im Kapitel 7 "16TRACK".

Folgende Master-Events werden bei einer TAPE Sequenz aufgenommen:

STATUS

VALUE

- STYLE = R 1 bis 48 ROM-Styles, U 1 bis 48 USER-Styles
- VARIATION = MAIN1, MAIN2, FILL1, FILL2, INTRO1, INTRO2, ENING1, ENDING2
- ADVANCED = ON/OFF
- TEMPO = Tempoänderungen
- STOP = Die Sequenz wird am Ende des Musikstückes gestoppt

Mit dem Master Track können Sie sich auch Styles-Sequenzen erstellen, in denen nur die Style-Informationen ohne Harmoniewechsel oder andere Spuren aufgenommen werden. Zur Erstellung einer STYLE-Sequenz haben Sie zwei Möglichkeiten:

- A. Aufnahme als TAPE Sequenz wie unter Punkt 8.1 beschrieben. Spielen Sie keine Harmonien und keine Melodie. Geben Sie nur die Reihenfolge der Fills, Variationen oder Advanced ein.
- B. Nehmen Sie einen leeren Speicherplatz des Sequenzers und schalten die Sequenz auf den TAPE MODUS (Haken unter "T" auf dem Speicherplatz). Wählen Sie dann unter "Global Functions" den "Edit Master" und geben Sie mit "INSERT" alle Information per Hand ein.

Die Harmonien können Sie dann noch später beim Live Spielen über den Lower-Bereich eingeben, oder nachträglich auf die Spur 3 des Sequenzers aufnehmen.

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 "16TRACK" genau durchlesen.

9. User Styles

In Ihrem PEGASUS können Sie eigene Styles, also 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. Auf 8 Spuren können Sie Ihren Rhythmus wie in einem Tonstudio einspielen. Änderungen wie Lautstärken, Stereo-Panorama oder Hallanteil können nachträglich einfach verändert werden.

Bis zu 48 verschiedene Styles (je nach Umfang) lassen sich gleichzeitig im PEGASUS erstellen oder per Diskette einladen. Bitte beachten Sie das sich ständig erweiternde Angebot an fertigen Styles. Bitte fragen Sie Ihren Fachhändler.

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

Ein Style besteht aus bis zu 8 verschiedenen Harmonieteilen. Jeder Harmonie Teil besteht aus den Komponenten Intro, Main1 (ohne Variation), Main2 (mit Variation), Fill1, Fill2 und einem Ending. Diese Teile müssen eingespielt werden, da ansonsten später Lücken auftreten werden.

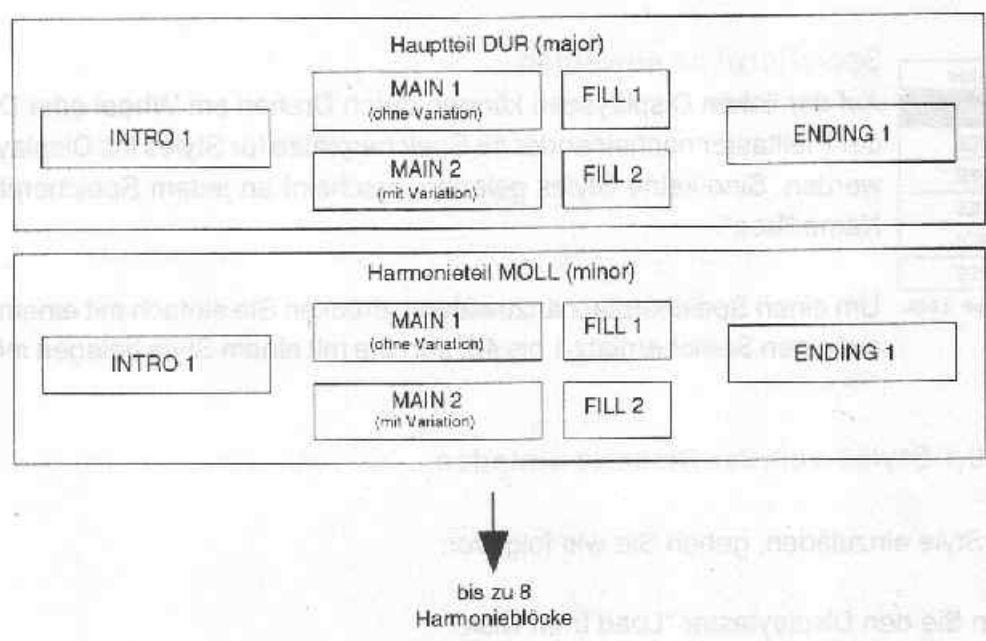


Abb. Harmonieteile

Ob Sie nur einen DUR-Teil (MAJOR) oder sogar alle möglichen 8 Harmonieteile einspielen, können Sie selbst entscheiden. Ist nur der DUR-Teil vorhanden, werden alle anderen Akkorde wie z. B. MOLL oder DUR 7 von dem existierenden DUR-Teil abgeleitet. Erweitern Sie den Style mit einem MOLL-Teil, werden die MOLL-Akkorde mit diesem Harmonie Teil gespielt, während die anderen Akkorde weiterhin von den jetzt zwei existierenden Harmonieteilen abgeleitet werden.

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.

Anwählen der User Style Programmierung

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

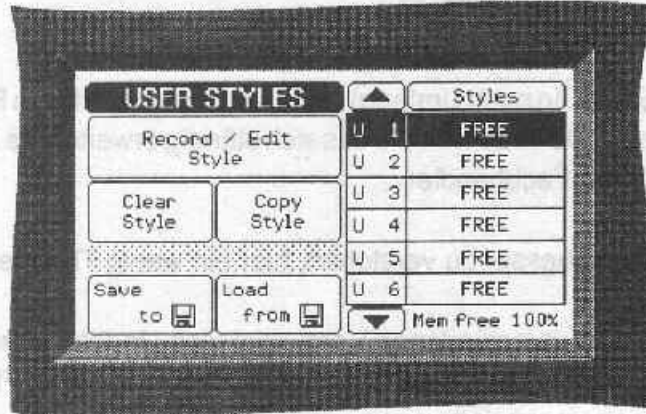


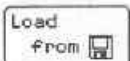
Abb. User Style - Hauptmenü

▲	Styles
U 1	FREE
U 2	FREE
U 3	FREE
U 4	FREE
U 5	FREE
U 6	FREE
▼	Mem free 100%

Speicherplatz anwählen

Auf der linken Displayseite können durch Drehen am Wheel oder Drücken der Pfeiltaster nacheinander 48 Speicherplätze für Styles ins Display geholt werden. Sind keine Styles geladen, erscheint an jedem Speicherplatz der Name "free".

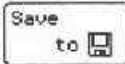
Um einen Speicherplatz anzuwählen, drücken Sie einfach mit einem Finger auf einen Speicherplatz 1 bis 48, den Sie mit einem Style belegen möchten.



9.1 Styles von der Diskette einladen

Um einen Style einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. 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 befinden.
 2. Wählen Sie nun durch Drehen am Wheel 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 der Style eingeladen wurde, erscheint der Style-Name auf dem vorher angewählten Speicherplatz.
 3. Mit den Bedienelementen im Bereich "STYLE" kann der Style gespielt werden.
- Um einen fertigen Style zu editieren, gehen Sie weiter im Abschnitt "Record Edit Style".



9.2 Style auf Diskette speichern

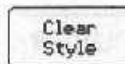
Um einen User-Style auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie über das Display den zu speichernden Style.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Save to Disk".
Das Display wechselt in das Menü "Nameeingabe", in dem Sie den Namen für den Style noch einmal verändern können.
3. Bestätigen Sie den Namen mit dem Taster "OK/EXIT".
Das Display wechselt in das Menü "SAVE FILE".
4. Wählen Sie nun das Directory, in das Sie die Sequenz speichern möchten. Sind keine Directories auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das Hauptdirectory (ROOT) gespeichert.
Drücken Sie auf dem Display den Taster "here".

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 eine Sequenz zuletzt bearbeitet haben.

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



9.3 Clear Style (Style löschen)

Um einen Style komplett aus dem Speicher des PEGASUS 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 RHYTHM XXXXXXXXXXXX?".
Zu deutsch: "Soll der Rhythmus mit dem Namen XXXXXXXXXXXX gelöscht werden?".

Mit "YES" (JA) wird die Funktion ausgeführt und mit "NO" (NEIN) abgebrochen.

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

Copy Style

9.4 Copy Style (Style kopieren)

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

Wählen Sie den Speicherplatz, auf den der Style kopiert werden soll.

Betätigen Sie den Displaytaster "Copy Style".

Auf der linken Displayseite können nun durch Drehen am Wheel oder Drücken der Pfeiltaster nacheinander alle 96 Speicherplätze für ROM- (R1 bis R48) und USER-Styles (U1 bis U48) ins Display geholt werden.

Um einen Speicherplatz anzuwählen, drücken Sie einfach mit einem Finger auf den Style, den Sie kopieren möchten.

Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" wird der Style kopiert und auf dem vorher angewählten USER-Platz erscheint der kopierte Style.

Um einen Style ganz zu programmieren oder einen vorhandenen zu ändern, gehen Sie zum nächsten Abschnitt "Record / Edit Style".

Record / Edit Style

9.5 Record / Edit Style

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

Hinweis: Um einen "ROM-Style" zu verändern müssen Sie ihn erst in den Bereich "USER-Styles" kopieren. Beachen Sie dazu den Abschnitt "Copy Style".

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

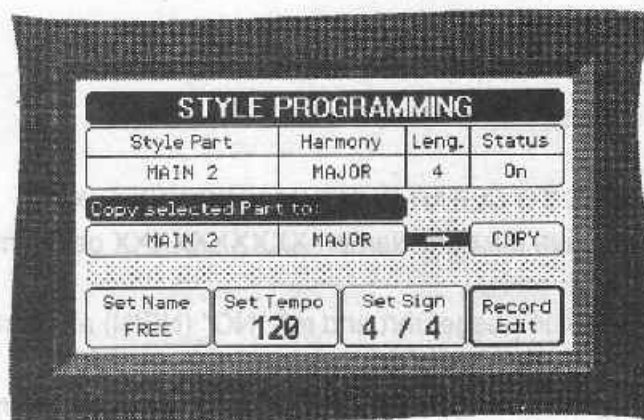


Abb. Record / Edit Style

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 PEGASUS-Schreibmaschine, und Sie können einen 10-stelligen Name über das Display eingeben.

Hinweis: Möchten Sie die Displayschreibmaschine nicht benutzen, können Sie die Buchstaben auch mit dem Wheel oder Shuttle ändern. Mit den Displaytastern "=>" und "<=" gehen Sie immer einen Buchstaben vor oder zurück.

Bestätigen Sie den neuen Name mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Das Display wechselt ins User-Style Hauptmenü zurück.

Set Tempo
120

Set Tempo

Mit diesem Tempo wird der Style später bei eingeschaltetem Tempomat abgespielt.

Drücken Sie den Displaytaster "Set Tempo" und geben Sie über die Zehnertastatur oder das Wheel/Shuttle ein neues Tempo ein.

Set Sign
4 / 4

Set Sign (Taktart)

Hier wird durch einfaches Antasten der Taktwerte die Taktart festgelegt, in der der USER-Style erstellt werden soll. Der Displaytaster "Set Sign" wurde dazu in zwei Bereiche aufgeteilt.

Style Part	Harmony	Leng.	Status
MAIN 2	MAJOR	4	On

9.5.1 Style Part/Harmony anwählen

Harmony
MAJOR

Harmonieteile

Der Style ist in mehrere Harmonieteile aufgeteilt. Bis zu 8 verschiedenen Harmonieblöcke können programmiert werden. Im Displaybereich "Harmony" können Sie einen der Blöcke anwählen.

MAJOR - MINOR - MAJOR 7 - MINOR 7 - MAJOR 5B - MINOR 5B - SUS - AUG

Drücken Sie das Displayfeld "Harmony" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle den Harmonieteil, den die aufnehmen oder editieren möchten.

Status
On

Status der Harmonieteile

Wie Sie schon im Anfang dieses Kapitel erfahren haben, kann ein Style aus bis zu 8 der oben genannten Harmonieteilen bestehen. Mit der Funktion "STATUS" können Sie pro Harmonieteil festlegen, ob dieser EIN (Status on) oder AUS (Status Off) geschaltet ist.

Drücken Sie das Displayfeld "Status" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle, ob der vorher unter "Harmony" eingestellte Harmonieteil existieren soll oder nicht.

Hinweis: Die Harmonie "DUR" (major) läßt sich nicht auf "Off" schalten, da ein Dur-Teil immer existieren muß.

Style Part
MAIN 2

Style Part

Ein Harmonieteil besteht immer aus verschiedenen Rhymusteilen (Style Parts). Diese folgenden Rhythmusteile müssen zu jeder Harmonie eingespielt werden, wenn der Status für die Harmonie auf "ON" (EIN) geschaltet wurde.

- INTRO1 = 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
- ENDING1 = Ending

Hinweis: Die Rhythmusteile "INTRO2" und "ENDING2" werden in dieser Software-Version nicht benutzt.

Drücken Sie das Displayfeld "Style Part" und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle den Rhythmusteil, den Sie aufnehmen oder editieren möchten.

Leng.
4

Länge der Style Parts

In diesem Displayfeld kann die Anzahl der Takte für jeden Rhythmusteil eingestellt werden. Die maximale Länge eines Teils beträgt 32 Takte.

Gleiche Rhythmusteile in den Harmonieteilen haben immer die gleiche Länge. Das heißt, wurde für den MAIN1 im Bereich DUR eine Länge von 4 Takten eingestellt, so ist der MAIN1 im MOLL- und allen anderen Harmoniebereichen ebenfalls 4 Takte lang. Verstellen Sie die Länge im MAIN1/DUR auf 8 Takte, so werden automatisch alle MAIN1-Teile auf 8 Takte gesetzt.

Drücken Sie das Displayfeld "Leng." und wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle die Taktlänge, für den unter Style Part eingestellten Rhythmusteil.

Hinweis: Sie können auch schon aufgenommene Rhythmusteile kürzen, indem Sie einfach die Taktlänge reduzieren. Die überflüssigen Events werden automatisch beim Verlassen der Style-Programmierung gelöscht.

Copy selected Part to:	
MAIN 2	MAJOR

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 Harmonieteil neu einzuspielen. Nehmen Sie erst die beiden Schlagzeugspuren im DUR-Teil auf und kopieren sie dann auf die anderen gewünschten Harmonieteile. Danach beginnen Sie dann damit, die Harmonieteile mit den anderen Spuren zu 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.

1. Wählen Sie im oberen Displaybereich den Rhythmusteil aus, den Sie kopieren möchten.
2. Stellen Sie unter "Copy selected part to:" den Rhythmusteil und die Harmonie ein.
3. Drücken Sie den Displaytaster COPY um den Kopiervorgang zu starten.

ACHTUNG! Der Kopiervorgang wird ohne weitere Displayabfragen direkt durchgeführt.

Record Edit 9.7 Aufnahmen und Editieren

Unter dem Displaytaster "Record Edit" verbirgt sich die eigentliche Aufnahme und Editierung.

1. Wählen Sie wie im Abschnitt 9.5.1 beschrieben, den Rhythmusteil aus, den Sie aufnehmen oder Editieren möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Record Edit". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

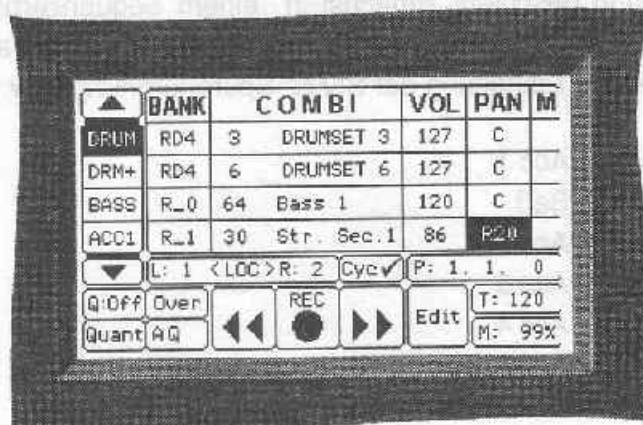


Abb. User Styles - Record Edit

Das Display kennen Sie bereits aus dem Kapitel 7 "16TRACK". Einziger Unterschied besteht in der Bezeichnung der Spuren. Die PEGASUS-Begleitung besteht aus 8 Spuren:

- DRUM Schlagzeugspur
- DRM+ Schlagzeugspur Advanced, erklingt nur bei eingeschaltetem ADVANCED-Taster
- BASS Bass
- ACC1 ACC2 ACC3 ACC4 Begleitspuren ACC1 bis ACC 4
- ACC+ Begleitspur Advanced, erklingt nur bei eingeschaltetem ADVANCED-Taster

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.

Alle Funktionen die Sie aus dem Sequenzer kennen, wie den Event-Editor oder die COPY/MERGE-Funktionen können Sie auch hier anwenden.

Hier noch einige Tips!

- 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.
- Sie können auch Styles über ein Software-Programm wie z. B. CUBASE erstellen und den Style dann via MIDI in den PEGASUS übertragen. Genaue Information erhalten Sie bei WERSI.
- Bevor Sie einen neuen Style aufnehmen, sollten Sie sich im klaren darüber sein, wie Ihr neuer Style aussehen soll. Welche Harmonieteile benötigen Sie?

9.3 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 Pegasus das Setup 9/7 (RECORD STYLES) ein.
2. Gehen Sie in den Bereich "USER STYLES".
3. Wählen Sie nun den Style Part aus, den Sie aufnehmen möchten (Main major, Fill minor).
4. Stellen Sie die Länge des Parts unter "LENG." ein.
5. Display "Record Edit" drücken.
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: Der PEGASUS benötigt zur Aufnahme den MIDI START/STOP Befehl. 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 im PEGASUS eingespielte Instrument, so wurden sicherlich in der Spur noch weitere PRG-Change Befehle mit aufgenommen.

10. DRUMSETS

In der Programmierung "DRUMSETS" können 6 verschiedene User-Drumsets programmiert werden. So können Sie sich aus den 120 Schlagzeugklangfarben 6 eigene Drumset erstellen. Jede der 128 Noten zwischen C -2 bis G 8 kann mit einem 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:

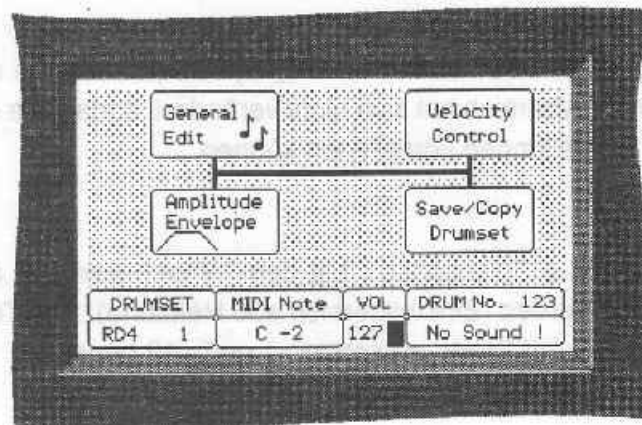


Abb. Drumsets Hauptmenü

3. Wählen Sie nun das Drumset, das Sie verändern möchten. Mit den Tasten "DRUMS" unter dem Display schalten Sie zwischen "ROM-DRUMSETS" (RD4) und "USER-DRUMSETS" (UD5) um, während Sie mit den Tasten "ACC" eines der 6 Drumsets aus dem gewünschten Bereich (ROM RD4/USER UD5) anwählen. Sie hören nun das Drumset auf dem gesamten Tastaturbereich. Mit welchen Schlagzeugklangfarben die ROM-DRUMSETS belegt sind, erfahren Sie im Anhang.
4. Um einen bestimmten Schlagzeugklang zu ändern, drücken Sie einfach die entsprechende Taste auf der Tastatur oder wählen Sie mit den Tastern "BASS" die entsprechende Oktave und mit "LOWER2" die Note aus (Tiefste Note PEGASUS Tastatur C1).
5. Im Bereich "DRUM No." erscheint der für diese Note angewählte Schlagzeugklang. Mit den Tastern "UPPER1" oder "UPPER2" können Sie die Klangfarbe auf der entsprechenden Note verändern.
6. Die zugehörige Lautstärke (Vol) kann mit den Tastern "LOWER1" im Bereich von 0 bis 127 eingestellt werden.

Die Schlagzeugklangfarben lassen sich aber noch mit vielen 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 wechselt in folgende Einstellung.

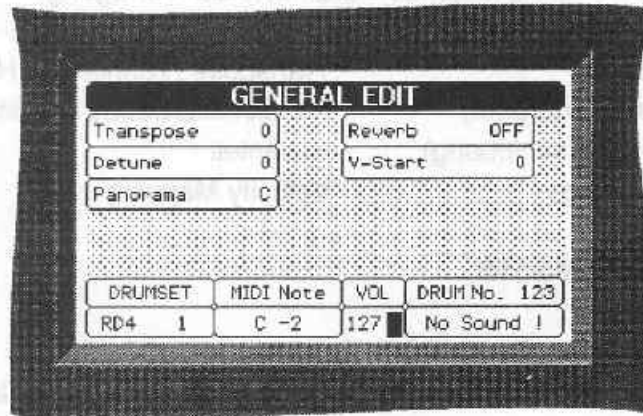


Abb. Drumsets General Edit

Sie können nun 6 verschiedene Funktion über Displaytasten anwählen und mit dem Wheel verändern. Der untere Displaybereich hat sich nicht verändert, sodaß Sie dort immer noch die schon oben erwähnten Einstellungen vornehmen können.

Transpose

Drücken Sie die Display-Taste "Transpose". Mit dem Wheel kann der Schlagzeugklang in Halbtönen verändert werden (Einstellbereich ± 36 Halbtöne). Die Transponierung nach oben ist bei den Klangfarben auf Werte zwischen +1 und +12 begrenzt.

Detune

Drücken Sie die Display-Taste "Detune" (Verstimmung). Die Standardeinstellung ist "0" und der Wert kann mit dem Wheel im Bereich von ± 50 Cent eingestellt werden.

Panorama

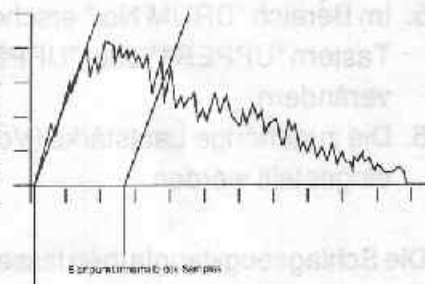
Drücken Sie die Display-Taste "Panorama" und stellen Sie mit dem Wheel einen Wert zwischen L20 - Center - R20 ein. Die Schlagzeugklangfarbe wandert von Links nach Rechts .

Hallenteil

Drücken Sie die Display-Taste "Reverb". Für jeden Schlagzeugklang kann unabhängig voneinander ein Hallanteil eingestellt werden. Einstellung "OFF", VOL "1 bis 20", und "EFF". Der Schlagzeugklang wird auf den Effekt-Kanal eingestellt.

V-Start

Drücken Sie die Display-Taste "V-Start". Hier kann der Tonstart innerhalb des Samples variiert werden. Mit dem Wheel kann ein Bereich zwischen 0 und 127 eingestellt werden. Dieser Wert kann auch von der Velocity dynamisch 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 wechselt in folgende Einstellung.

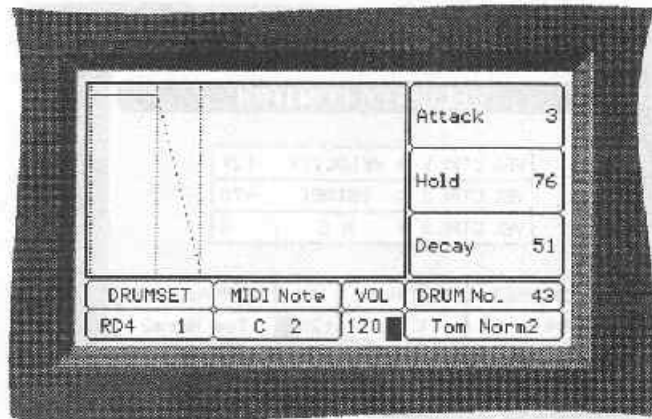


Abb. Drumsets - Amplitude Envelope

Sie können nun 3 verschiedene Funktionen über Displaytasten anwählen und mit dem Wheel verändern. Der untere Displaybereich behält die schon bekannte Funktionen.

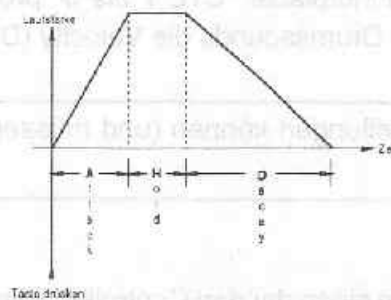


Abb. Amplitudenhüllkurve Schlagzeugklangfarben

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.

Hold

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

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", "Decay" lassen sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändern. Siehe dazu Punkt 10.3 Velocity Control".

Mit der OK/EXIT Taste verlassen Sie die "Amplitude Envelope"-Programmierung. Das Display zeigt wieder unsere Ausgangsposition.

10.3 Velocity Control

Betätigen Sie auf dem Display den Taster "Velocity Control". Das Display wechselt in folgende Einstellung.

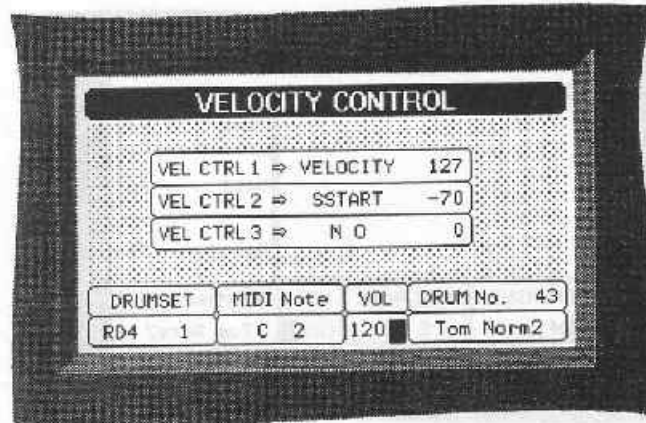


Abb. Drumssets - Velocity Control

Sie können nun 3 verschiedene Funktionen über Displaytasten anwählen und mit dem Wheel verändern. Der untere Displaybereich behält die schon bekannte Funktionen. Mit dieser Funktion können die Keyboard-Velocity Werte wie z. B. Attack, Lautstärke beeinflusst werden. Für die Controller stehen 3 Speicherplätze "CTL 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.

CTL1 bis 3

Wählen Sie über die Displaytasten einen der drei Controller. Hier kann das Modulationsziel mit dem Wheel eingestellt werden. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

- | | | | |
|-------------|--|----------|--------------------------------|
| - NO | = keine Funktion | - WINDOW | = hier keine Funktion |
| - VOLUME | = Lautstärke | - DELAY | = Verzögerung des Samplestarts |
| - PITCH | = Tonhöhe (z. B. Pitch Bend) | - ATTACK | = Attack Amplitudenhüllkurve |
| - FREQ RATE | = Geschwindigkeit des Frequenzvibratos | - HOLD | = Hold Amplitudenhüllkurve |
| - FREQ INT | = Intensität des Frequenzvibratos | - DECAY | = Decay Amplitudenhüllkurve |
| - AMPL RAT | = Geschwindigkeit des Amplitudenvibratos | - RELEAS | = Release Amplitudenhüllkurve |
| - AMPL INT | = Intensität des Amplitudenvibratos | - TUNE | = Feinstimmung |
| - VELOCITY | = Velocity - Dynamik | - REVERB | = Hallanteil |
| - PANNING | = Stereopanorama | | |
| - SSTART | = variabler Samplestart | | |

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.

Nacheinander können nun für jeden Schlagzeugklang 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 wechselt in folgende Einstellung.

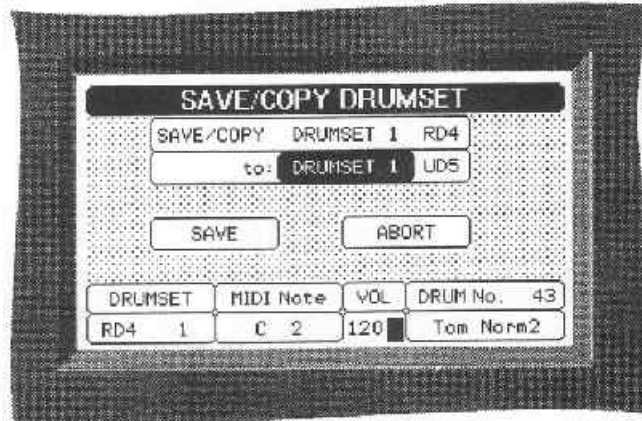


Abb. Drumsets - Save/Copy Drumset

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 dem Wheel 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.

Verlassen des DRUMSET PROGRAMMING

Mit dem Taster "PROGRAM" auf dem Bedienfeld verlassen Sie die gesamte Programmierung Ihres Pegasus und Sie befinden sich im Spielmodus.

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

ACHTUNG: Wurde das Drumset geändert und noch nicht abgespeichert, erscheint der Displayhinweis: SAVE CHANGES DRUM-SET?".

11. Das Floppy Laufwerk

Über das eingebaute 3,5" Floppy Laufwerk können Sie z. B. selbsterstellte SETUPS oder Sequenzen auf Diskette sichern. Das PEGASUS Floppy 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! 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 in Ihrem PEGASUS 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 in Ihrem PEGASUS verwenden, um z. B. auf Computern erstellte MIDI-Sequenzen in den PEGASUS zu übertragen.

Was Sie über Disketten wissen sollten

Die 3,5" Disketten sind mit robusten Plastikumschlägen mit Metallabschirmung, zum Schutz der Diskette gegen Verschmutzung und Fingerabdrücken, versehen. Beim Einlegen der Diskette in das Laufwerk schiebt der PEGASUS 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.

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".

Diskette in das PEGASUS Laufwerk einschieben

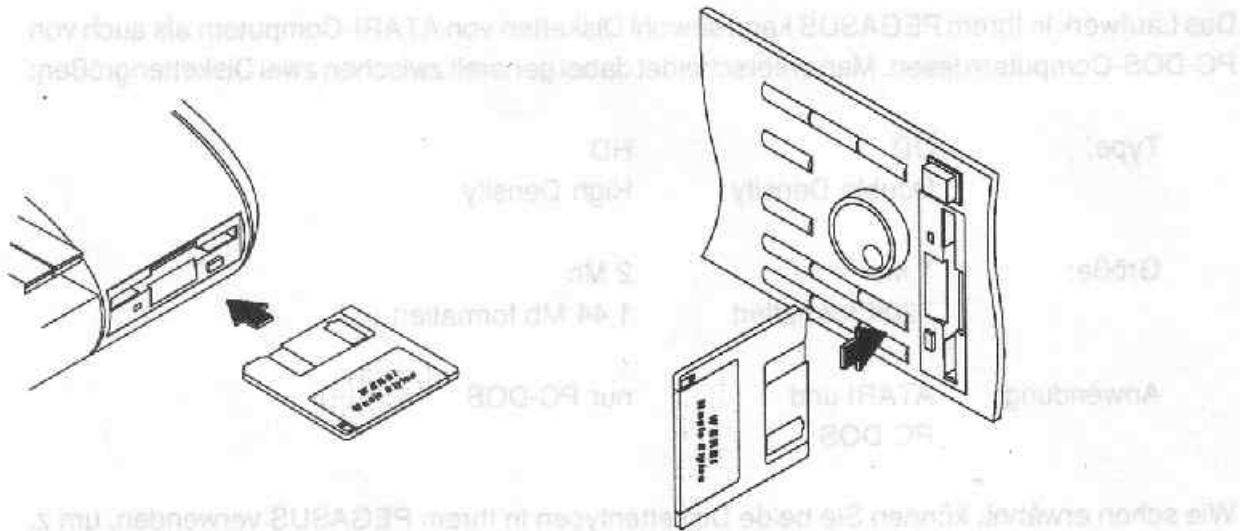


Abb. Keyboard

Abb. Expander

Die 5 1/4" Disketten sind mit robusten Schutzmechanismen mit Metallbedeckung zum Schutz der Diskette gegen Verstaubung und Fingerabdrücke versehen. Beim Einlegen der Diskette in das Laufwerk entfernt der PEGASUS automatisch die Abdeckung zur 2. 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 bestanden sind, sollte Sie Ihre Disketten immer mit einem Diskettenetikett versehen.

11.1 Floppy Menü

1. Um das Floppy-Menü aufzurufen, betätigen Sie zuerst den Taster "Program" auf dem Bedienfeld.
2. Betätigen Sie den Displaytaster Floppy. Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

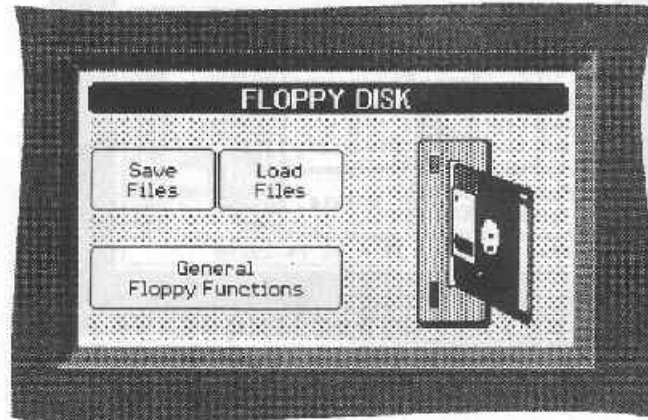


Abb. Floppy

Das Floppy-Menü ist in drei Bereiche aufgeteilt.

- A. **"General Floppy Functions"** = Globale Funktion wie formatieren, löschen, usw.
- B. **"Save Files"** = Dateien aus dem PEGASUS auf Diskette speichern
- C. **"Load Files"** = Dateien von einer Diskette in den PEGASUS laden

Wir beschäftigen uns zuerst mit der Funktion im Bereich C "General Floppy Functions".

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Disketten formatieren, Dateien löschen oder umbenennen können.

11.2 General Floppy Functions

Betätigen Sie den Displaytaster "General Floppy Functions". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

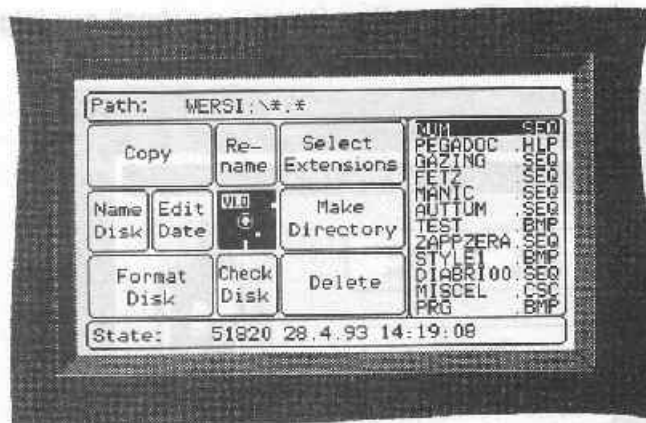


Abb. General Floppy Functions

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

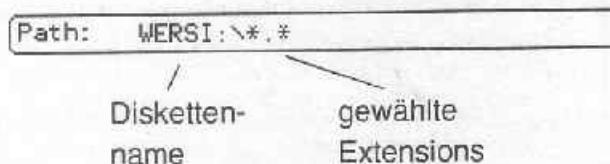
In der obersten Zeile steht das Wort "PATH", das soviel bedeutet wie Pfad oder Weg. Hier erscheint der Diskettenname, das aktuelle Unterverzeichnis und welche Dateien im Display angezeigt werden. Die Standardeinstellung *.* bedeutet, daß alle Dateien auf der Diskette angezeigt werden.

Jede Datei besitzt eine sogenannte Extension, die nach dem 8-stelligen Namen und dem Punkt vom PEGASUS automatisch vergeben wird. Die Extension gibt an, um welchen Dateityp es sich handelt. Folgende Extensions wurden für den PEGASUS vergeben:

- SEQ = PEGASUS Sequenzen
- DMP = PEGASUS Dump
- STY = PEGASUS Styles
- CBB = PEGASUS COMBI Banks
- CMB = PEGASUS einzelne Combis
- DRM = PEGASUS einzelne Drumsets
- MID = allgemeine MIDI Standard Dateien für Sequenzen
- * = alle Dateien werden angezeigt

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 dem Wheel oder dem Shuttle kann eine Datei selektiert werden, um diese z. B. zu löschen.

Verzeichnisse öffnen

Ein Listeneintrag ohne Extension ist eine Verzeichnis. Um ein Verzeichnis zu öffnen, gehen Sie mit dem Wheel/Shuttle auf das Verzeichnis und drücken die Taste "OK/EXIT". Das Verzeichnis wird geöffnet, und im Display sind die Dateien zu sehen.

Verzeichnisse verlassen

Gehen Sie mit dem Wheel/Shuttle auf die beiden Punkte ".." 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 "State:" wichtige Informationen über die selektierte Datei angezeigt.

Beispiel:

State: 51820 28.4.93 14:19:08

Dateigröße
oder <DIR>

Datum und Uhrzeit, wann
die Datei abgespeichert wurde.

11.2.1 Copy (Dateien kopieren)

Mit der Funktion "Copy" kann eine Datei innerhalb einer Diskette kopiert werden.

1. Wählen Sie mit dem Wheel die Datei, die Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Copy". Das Display wechselt in folgende Einstellung:

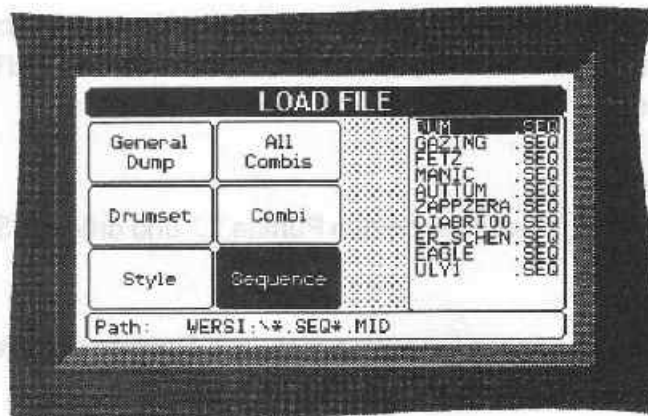


Abb. Copy

3. Wählen Sie nun mit dem Wheel/Shuttle das gewünschte Verzeichnis.
4. Folgen Sie der Displayaufforderung und drücken Sie auf das Displayfeld "here".

Das Display zeigt "Busy copying..", und wechselt nach dem erfolgreichen Kopieren wieder in das Menü "General Floppy Functions".

Hinweis: Befindet sich auf der Diskette 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.

11.2.2 Rename (Namen einer Datei ändern)

Mit dem Befehl "Rename" können Sie den Namen einer vorhandenen Datei auf der Diskette ändern.

1. Wählen Sie mit dem Wheel die Datei, die Sie umbenennen möchten.

2. Drücken Sie den Displaytaster "Rename".

3. Geben Sie nun mit der PEGASUS Schreibmaschine einen neuen Namen ein.

Der kleine Pfeil nach der achten Stelle, zeigt Ihnen das dort die Extension beginnt. Diese drei Buchstaben sollten nie verändert werden.

4. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt nach dem erfolgreichen Kopieren wieder in das Menü "General Floppy Functions" und zeigt in der Dateiliste den neuen Namen an.

11.2.3 Select Extensions

Hier wählen Sie welche Dateien in der Dateiliste angezeigt werden. Beachten Sie dazu auch den Abschnitt "Oberste Zeile PATH".

1. Drücken Sie den Displaytaster "Select Extensions".

2. Geben Sie nun die gewünschte Extension mit drei Buchstaben ein.

3. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in das Menü "General Floppy Functions" und zeigt in der Dateiliste nur die Dateien mit der gewählten Extension an.

Um wieder alle Dateien anzuzeigen, ändern Sie wie oben beschrieben die Extension auf "*.**".

11.2.4 Name Disk (Diskettenamen eingeben/ändern)

Mit diesem Befehl können Sie Ihrer Diskette einen Namen geben oder einen vorhandenen Namen ändern.

1. Drücken Sie den Displaytaster "Name Disk".

2. Geben Sie nun den gewünschten Namen mit maximal 11 Buchstaben ein.

3. 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.

11.2.5 Edit Date (Internes Datum einstellen)

Mit diesem Befehl ändern Sie die interne Uhr Ihres PEGASUS. 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 der Zehnertastatur Tag, Monat, Jahr, Stunde, Minute und Sekunde ein.
Mit den Pfeiltastern unter der Zehnertastatur wandern Sie von einer Einstellung zur anderen.
3. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in das Menü "General Floppy Functions".

11.2.6 Make Directory

Um eine bessere Übersicht auf der Diskette zu behalten, empfiehlt es sich mehrere Unterverzeichnisse (Directories) anzulegen, in die Sie die Dateien speichern. Mit diesem Befehl können Sie Verzeichnisse auf Ihrer Diskette erstellen.

1. Drücken Sie den Displaytaster "Make Directory".
2. Geben Sie nun den gewünschten Namen mit maximal 11 Buchstaben ein.
3. 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.

11.2.7 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 in folgende Einstellung:

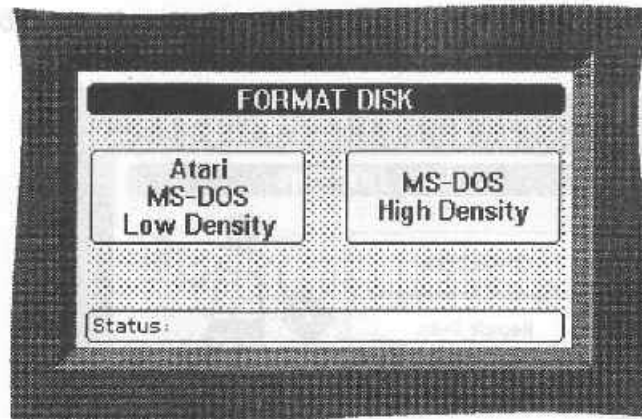


Abb. Format Disk

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 1MB Disketten => Atari - MS-DOS - Low Density
 HD 2 MB Disketten => MS-DOS - High Density

3. Das Display fragt Sie nun noch einmal, ob Sie wirklich sicher sind, da bei der Formatierung alle eventuellen Daten auf der Diskette gelöscht werden.

Bestätigen Sie die Meldung "Are you sure to erase all Data?" entweder mit "NO", wenn Sie sich nicht sicher sind. Das Display wechselt wieder in das Menü "General Floppy Functions".

Mit "YES" wird die Formatierung endgültig gestartet. Die untere Displayzeile gibt an, wieviel Prozent schon formatiert wurde.

4. Nach einer erfolgreichen Formatierung erscheint im Display die Meldung "Format complete". Bestätigen Sie auf dem Display mit "OK".

5. Auf dem Display erscheint die PEGASUS Schreibmaschine, um der Diskette einen Namen zu geben. Geben Sie den gewünschten Namen mit maximal 11 Stellen ein.

6. 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 im PEGASUS oder je nach Diskettentyp auch in einem Atari oder MS-DOS Computer verwenden.

11.2.8 Check Disk (Diskette überprüfen)

Sollte eine Ihrer Disketten einmal eine Fehlermeldung anzeigen und vom PEGASUS nicht mehr gelesen werden, können Sie versuchen, diese Diskette unter "Check Disk" zu reparieren. Dabei hilft Ihnen der "DISK DOCTOR", den Sie im "Check Disk"-Menü sehen. Weiterhin erfahren Sie hier, wieviel Platz sich auf einer Diskette befindet.

1. Drücken Sie den Displaytaster "Check Disk". Das Display wechselt in folgende Einstellung:

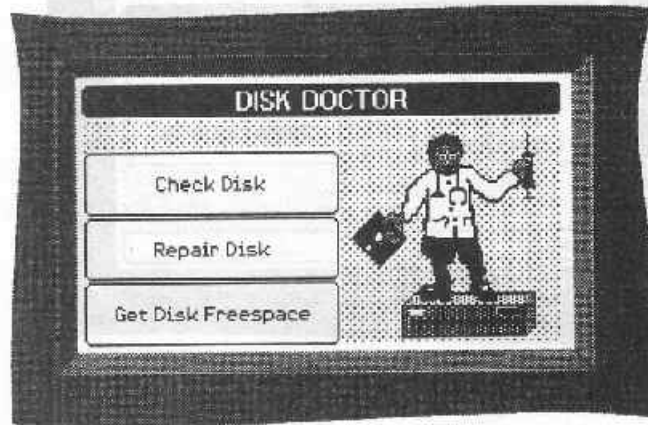


Abb. CheckDisk

Wählen Sie einen der Befehle auf dem Display.

Check Disk

Drücken Sie den Displaytaster "Check Disk" um eine Diskette im Laufwerk zu überprüfen. Im Display erscheint die Meldung "Doc's busy now...".

Ist die Diskette "OK" zeigt das Display "Disk OK!". Bestätigen Sie diese Meldung mit "OK". Wird eine Fehlermeldung angezeigt, bestätigen Sie diese und fahren mit "Repair Disk" fort.

Repair Disk

Drücken Sie den Displaytaster "Repair Disk" um eine Diskette im Laufwerk zu reparieren. Im Display erscheint die Meldung "Doc's busy now...".

Ist die Diskette "OK" 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.

Get Disk Freespace

Um den noch vorhandenen Speicherplatz auf einer Diskette zu erfahren, drücken Sie den Displaytaster "Get Disk Freespace".

Nach ein paar Sekunden wird auf dem Display der noch vorhande Speicherplatz angezeigt. Bestätigen Sie diese Meldung mit "OK".

Mit dem Taster "OK/EXIT" gelangen Sie wieder in das Menü "General Floppy Functions".

11.2.9 Delete (Dateien löschen)

Mit diesem Befehl können Sie Dateien auf Ihrer Diskette löschen.

1. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle in der Dateiliste die Datei, die Sie löschen möchten.

2. Drücken Sie den Displaytaster "Delete".

2. 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".

Menü "General Floppy Functions" verlassen

Um das Menü "General Floppy Functions" zu verlassen, drücken Sie den Bedientaster "UNDO".

Das Display wechselt in das Floppy Hauptmenü.

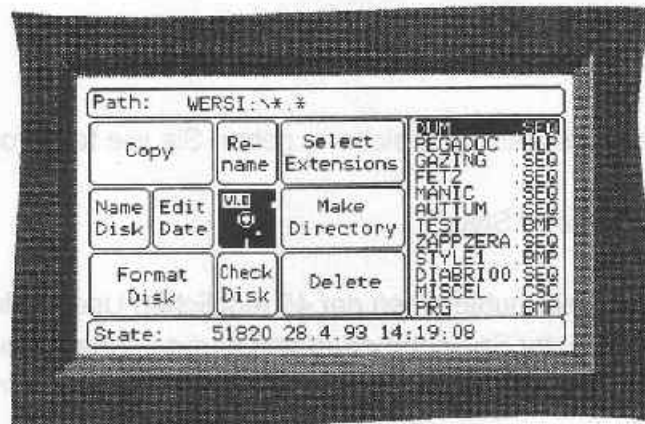


Abb. Floppy Hauptmenü

11.3 Save Files (Dateien auf Diskette speichern)

Betätigen Sie den Displaytaster "Save Files". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

Hinweis: Befinden Sie sich nicht im "Floppy Disk" Hauptmenü, drücken Sie vorher den Bedienfeldtaster "PROGRAM" und den Displaytaster "Floppy".

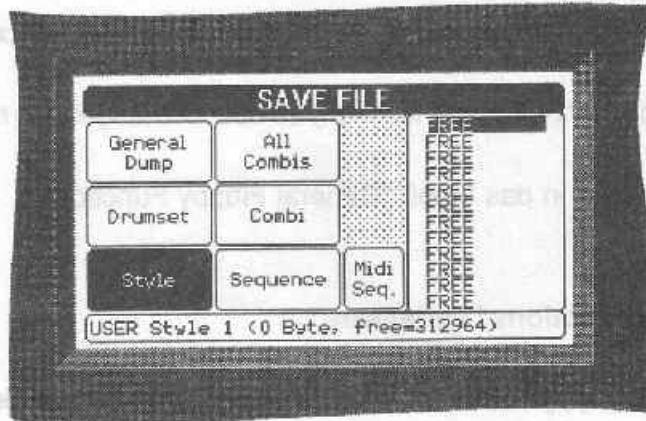


Abb. Save Files

Das Display zeigt Ihnen, welche Daten Sie aus dem PEGASUS auf eine Diskette speichern können.

11.3.1 User Styles speichern

Um einen "User Style" auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Style".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle einen der 48 möglichen User Styles aus.
In der untersten Zeile wird der Speicherbedarf des gerade angewählten Styles angezeigt.
Die Anzeige "free" sagt Ihnen, wieviel Speicher im PEGASUS noch frei ist.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Style einen anderen Namen mit maximal 8 Stellen zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SAVE FILE" Menü.
5. Wählen Sie, wenn gewünscht, ein Verzeichnis. Sind keine Verzeichnisse auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das "ROOT"-Verzeichnis gespeichert.
6. Folgen Sie der Displayaufforderung und betätigen Sie den Displaytaster "here".

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Datei wird nun auf Diskette gespeichert und das Display wechselt wieder zum "SAVE FILE" Menü.

11.3.2 Sequenzen speichern

Um eine Sequenz auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Sequence".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eine der 15 möglichen Sequenzen aus.
In der untersten Zeile wird der Speicherbedarf der gerade angewählten Sequenz angezeigt.
Die Anzeige "free" sagt Ihnen wieviel Speicher im PEGASUS noch frei ist.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrer Sequenz einen anderen Namen mit maximal 8 Stellen zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SAVE FILE" Menü.
5. Wählen Sie, wenn gewünscht, ein Verzeichnis. Sind keine Verzeichnisse auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das "ROOT"-Verzeichnis gespeichert.
6. Folgen Sie der Displayaufforderung und betätigen Sie den Displaytaster "here".

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Sequenz wird nun auf Diskette gespeichert und das Display wechselt wieder zum "SAVE FILE" Menü.

11.3.3 User Drumsets speichern

Um ein "User Drumset" auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Drumset".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eines der 6 möglichen Drumsets aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, dem Drumset einen anderen Namen mit maximal 8 Stellen zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SAVE FILE" Menü.
5. Wählen Sie, wenn gewünscht, ein Verzeichnis. Sind keine Verzeichnisse auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das "ROOT"-Verzeichnis gespeichert.
6. Folgen Sie der Displayaufforderung und betätigen Sie den Displaytaster "here".

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Das Drumset wird nun auf Diskette gespeichert und das Display wechselt wieder zum "SAVE FILE" Menü.

11.3.4 Einzelne 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 dem Wheel/Shuttle eines der 256 möglichen User Combis aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Combi einen anderen Namen mit maximal 8 Stellen zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SAVE FILE" Menü.
5. Wählen Sie, wenn gewünscht, ein Verzeichnis. Sind keine Verzeichnisse auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das "ROOT"-Verzeichnis gespeichert.
6. Folgen Sie der Displayaufforderung und betätigen Sie den Displaytaster "here".

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Das Combi wird nun auf Diskette gespeichert und das Display wechselt wieder zum "SAVE FILE" Menü.

11.3.5 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. Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, der Combi Bank einen anderen Namen mit maximal 8 Stellen zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SAVE FILE" Menü.
5. Wählen Sie, wenn gewünscht, ein Verzeichnis. Sind keine Verzeichnisse auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das "ROOT"-Verzeichnis gespeichert.
6. Folgen Sie der Displayaufforderung und betätigen Sie den Displaytaster "here".

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Datei wird nun auf Diskette gespeichert und das Display wechselt wieder zum "SAVE FILE" Menü.

11.3.6 Kompletten Dump speichern

Folgende Daten werden im Dump mitgespeichert:

- alle User Styles
- alle Subsets (System, Effect, Footmap, MIDI)
- alle Sequenzen
- alle Drumsets
- alle Combis
- Master Settings
- alle Setups

Um alle internen Daten auf Diskette zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "General Dump".
2. Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Dump einen anderen Namen mit maximal 8 Stellen zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SAVE FILE" Menü.
5. Wählen Sie, wenn gewünscht, ein Verzeichnis. Sind keine Verzeichnisse auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das "ROOT"-Verzeichnis gespeichert.
6. Folgen Sie der Displayaufforderung und betätigen Sie den Displaytaster "here".

Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Der "General Dump" wird nun auf Diskette gespeichert und das Display wechselt wieder zum "SAVE FILE" Menü. Da der Dump bis zu 350 kB groß sein kann, dauert das Speichern entsprechend lang.

11.3.7 MIDI Standard Files speichern

Die im PEGASUS Sequenzer erstellten Sequenzen können auch als MIDI Standard Files auf Diskette gespeichert werden.

1. Drücken Sie die Displaytaste "MIDI Seq.".
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eine der 15 möglichen Sequenzen aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrer Sequenz einen anderen Namen mit maximal 8 Stellen zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SAVE FILE" Menü.
5. Wählen Sie, wenn gewünscht, ein Verzeichnis. Sind keine Verzeichnisse auf der Diskette angelegt, wird die Datei in das "ROOT"-Verzeichnis gespeichert.
6. Folgen Sie der Displayaufforderung und betätigen Sie den Displaytaster "here".
Wurde noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie 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 wechselt wieder zum "SAVE FILE" Menü.

Mit dem Bedientaster "UNDO" gelangen Sie wieder in das Floppy-Hauptmenü.

Betätigen Sie den Displaytaster "Load Files". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

Hinweis: Befinden Sie sich nicht im "Floppy Disk" Hauptmenü, drücken Sie vorher den Bedienfeldtaster "PROGRAM" und den Displaytaster "Floppy".

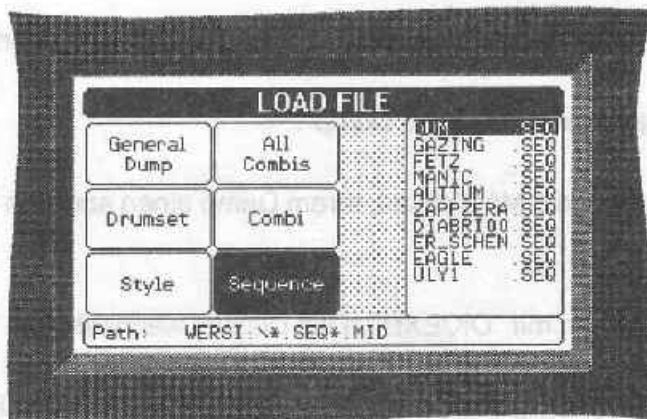


Abb. Load Files

Das Display zeigt Ihnen, welche Daten Sie in dem PEGASUS von Diskette einladen können.

11.4.1 User Styles einladen

Um einen "User Style" von Diskette einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Style". Das Display zeigt in der Datelliste alle Styles der Diskette.
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle einen Styles auf der Diskette aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle nun einen der 48 internen User Styles Plätze aus.
5. Bestätigen Sie mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" und der Style wird eingeladen.

Das Display zeigt "Busy loading..."

Das Display wechselt wieder zum "LOAD FILE" Menü.

11.4.2 Sequenzen einladen

Um eine "Sequenz" von Diskette einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Sequenz". Das Display zeigt in der Dateiliste alle PEGASUS- und MIDI-Sequenzen.
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eine Sequenz auf der Diskette aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle nun einen der 16 internen Sequenz-Plätze aus.
5. Bestätigen Sie mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" und die Sequenz wird eingeladen.
Das Display zeigt "Busy loading..."

Das Display wechselt wieder zum "LOAD FILE" Menü.

11.4.3 User Drumsets einladen

Um eine "User Drumset" von Diskette einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Drumset". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Drumsets.
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle ein Drumset auf der Diskette aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle nun einen der 6 internen Drumset-Plätze aus.
5. Bestätigen Sie mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" und das Drumset wird eingeladen.
Das Display zeigt "Busy loading..."

Das Display wechselt wieder zum "LOAD FILE" Menü.

11.4.4 Einzelnes User Combi einladen

Um ein einzelnes "User Combi" von Diskette einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Combi". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combis.
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle ein Combi auf der Diskette aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle nun einen der 256 internen User Combi -Plätze aus.
5. Bestätigen Sie mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" und das Combi wird eingeladen.
Das Display zeigt "Busy loading..."

Das Display wechselt wieder zum "LOAD FILE" Menü.

11.4.5 Combi Bank einladen

Um eine komplette Combi Bank mit 128 Klangfarben von Diskette einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "All Combis". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combi-Banks der Diskette.
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle eine Bank auf der Diskette 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.

Das Display zeigt "Busy loading..."

Das Display wechselt wieder zum "LOAD FILE" Menü.

11.4.6 General Dump einladen

Um einen "General Dump" von Diskette einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "General Dump". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Dumps der Diskette.
2. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle einen Dump auf der Diskette aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".

Das Display zeigt "Busy loading..."

Das Display wechselt wieder zum "LOAD FILE" Menü.

Mit dem Bedientast "UNDO" gelangen Sie wieder in das Floppy-Hauptmenü.

Um das Floppy-Meü komplett zu verlassen, drücken Sie sooft "UNDO" bis Sie sich wieder im Spielmode befinden.

12. LOAD DUMP

Um komplette Dumps schnell und ohne große Bedienung in den PEGASUS einzuladen, wurde der Befehl "Load Dump" zusätzlich zum Floppy-Menü, nocheinmal in das Program-Hauptmenü übernommen.

1. Taster "PROGRAM" auf dem Bedienfeld drücken. Das Display wechselt in das Program-Hauptmenü.

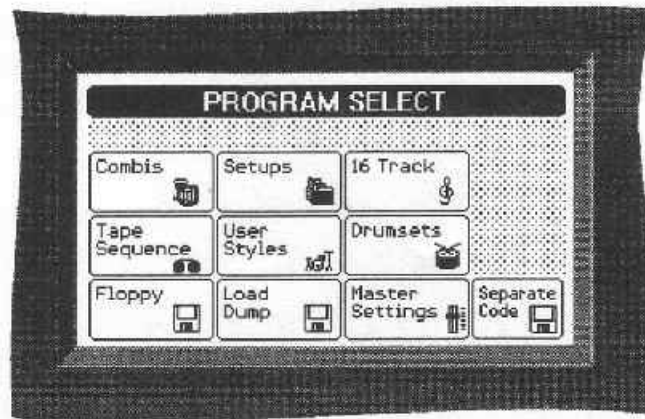


Abb. Display Program-Hauptmenü

2. Betätigen Sie den Dispalytaster "Load Dump". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Dumps der Diskette.

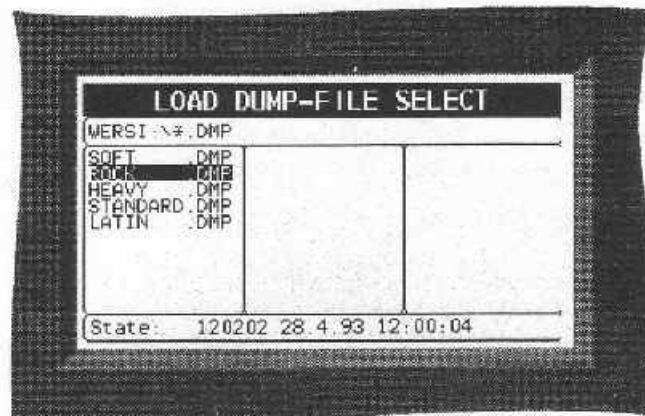


Abb. Display LOAD DUMP-FILE SELECT

3. Wählen Sie mit dem Wheel/Shuttle einen Dump auf der Diskette aus.
4. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".

Das Display zeigt "Busy loading..."

Das Display wechselt direkt wieder in den Spielmodus.

13. MASTER SETTINGS

Unter der Bezeichnung MASTER SETTINGS werden einige globale Funktion eingestellt, die nicht in den Setups, sondern global gespeichert werden. Auch nach dem Ausschalten bleiben diese Einstellungen erhalten. Diese Daten werden bei einem "General Dump" mit auf die Diskette gespeichert.

Master Settings anwählen

1. Taster "PROGRAM" auf dem Bedienfeld drücken. Es erscheint folgendes Display.

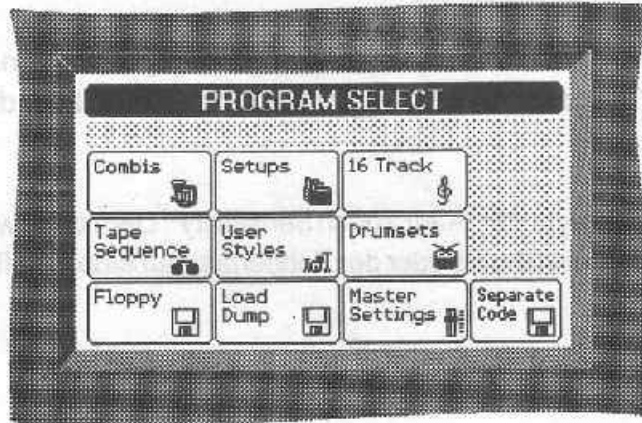


Abb. "PROGRAM"

2. Betätigen den Displaytaster "MASTER SETTINGS". Das Display wechselt auf das Display "MASTER SETTINGS".

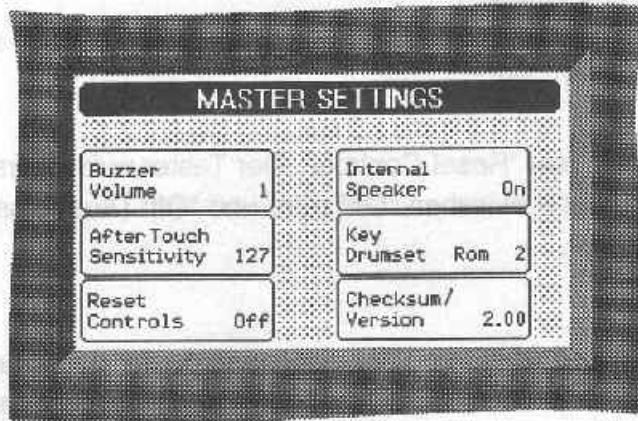


Abb. "MASTER SETTINGS"

Auf den nächsten Seiten erfahren Sie, wie Sie die Einstellungen nutzen können.

13.1 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 dem Wheel/Shuttle oder der Zehnertastatur eine Lautstärke zwischen 0 und 127 eingeben.

13.2 After Touch Sensitivity

Die Combis des Upper 1 -Bereichs lassen sich über After Touch steuern. Mit der Einstellung "After Touch Sensitivity" läßt sich die Empfindlichkeit einstellen, mit der die Funktion über die Tastatur ausgelöst wird.

Betätigen Sie dazu den Displaytaster "After Touch Sensitivity". Der Taster wird invers dargestellt und Sie können mit dem Wheel/Shuttle oder der Zehnertastatur eine Empfindlichkeit zwischen 0 und 127 eingeben.

13.3 Reset Controls

Hier wird eingestellt, ob die Werte unter dem Bedienfeldtaster "CONTROLS" (Panorama, Oktav, usw.) beim Anwählen einer neuen Klangfarbe auf Upper 1/2, Lower 1/2 und Bass wieder zurückgesetzt oder beibehalten werden.

Reset Controls On Beim Anwählen einer neuen Klangfarbe werden die Einstellungen zurückgesetzt.

Reset Controls Off Beim Anwählen einer neuen Klangfarbe werden die Einstellungen beibehalten.

Betätigen Sie den Displaytaster "Reset Controls". Der Taster wird invers dargestellt und Sie können mit dem Wheel/Shuttle zwischen "On" (Ein) und "Off" (Aus) umschalten.

13.4 Internal Speaker

Betreiben Sie Ihren PEGASUS Keyboard über eine externe Verstärkeranlage, benötigen Sie die internen Lautsprecher vielleicht nicht. Mit der Einstellung "Internal Speaker" lassen sich die Lautsprecher einfach ausschalten.

Betätigen Sie den Displaytaster "Internal Speaker". Der Taster wird invers dargestellt und Sie können mit dem Wheel/Shuttle die Lautsprecher "ON (EIN)" oder "OFF (AUS)" schalten.

Achtung! Diese Einstellung bleibt auch nachdem Ausschalten gespeichert.

13.5 Key Drumset

Mit dem Displaytaster "Key Drums" im Bereich "Accompaniment Controls" können Sie ein Drumsets auf die komplette Keyboardtastatur legen. Welches der 12 verschiedenen Drumsets Sie hören möchten entscheiden Sie hier.

Betätigen Sie den Displaytaster "Key Drumset". Der Taster wird invers dargestellt und Sie können mit dem Wheel/Shuttle eines der 6 ROM-Drumsets oder eines der 6 USER-DRUMSETS anwählen.

13.6 Checksum/Versionsnummer anzeigen

Mit diesem Befehl können Sie die Versionsnummer der Software und die Checksums der eingebauten Eproms im Display anzeigen. Die Versionsnummer wird direkt im Display angezeigt. (Z. B. V 1.20)

Um die Checksums zu sehen, drücken Sie den Displaytaster "Checksum/Version". Nach einigen Sekunden erscheinen die Checksums der vier Eproms.

Bestätigen Sie die Meldung mit "OK".

Master Settings verlassen

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

Mit dem Bedientaster "OK/EXIT" gelangen Sie zum Display "PROGRAM" auf der Sie weitere Programmierfunktionen abrufen können.

14. SEPARATE CODE

Unter der Bezeichnung SEPARATE CODE können verschiedene Service-Programme über das Floppy-Laufwerk eingeladen werden. Auf der mitgelieferten Diskette befindet sich eine solche Datei. Zur Unterhaltung gibts auch noch ein paar Video-Spiele!

Separate Code anwählen

1. Taster "PROGRAM" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Betätigen den Displaytaster "Separate Code". Das Display wechselt in das Menü "Separate Code File Select".
3. Wählen Sie mit dem "Wheel/Shuttle" die gewünschte Datei aus. Auf der mitgelieferten Diskette befindet sich die Datei "SEPCODE.CSC".
4. Betätigen Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" und die Datei wird eingeladen.

Auf dem Display können nun drei Taster angewählt werden.

14.1 Reinit Battery RAM

Mit diesem Befehl wird das gesamte Batterie gepufferte RAM gelöscht und mit Daten aus den ROM-Bereichen gefüllt. Folgende Bereiche sind von dieser Funktion betroffen:

- alle USER SETUPS
- alle USER COMBIS
- alle USER DRUMSETS
- Einstellungen unter Master Settings

Möchten Sie das Batterie gepufferte RAM initialisieren, drücken Sie den Displaytaster "Reinit Battery RAM".

14.2 Fun

Im Bereich "FUN" erwarten Sie zwei Video-Spiele. Drücken Sie den Displaytaster "FUN" und folgen Sie den Displayanweisungen.

Der Taster "Load Separate Code" dient zum Einladen weiterer "Separate Code" Dateien.

Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "Separate Code".

15. Anschlüsse

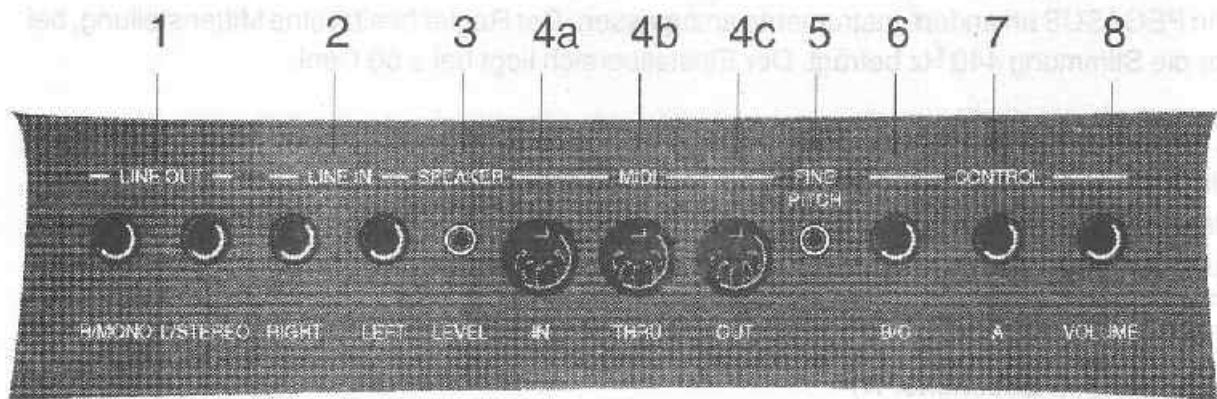


Abb. Die PEGASUS - Rückwand

1. Line out Mono/Stereo

Der PEGASUS hat zwei Stereoausgänge "Main rechts/links". Sie können sowohl mit zwei Mono-Steckern oder einem Stereo-Stecker (dieser wird dann an die Buchse "L" = L/Stereo angeschlossen) abgenommen werden. Wird nur ein Mono-Stecker an die Buchse "R/mono" angeschlossen, werden beide Kanäle zu einem Mono-Signal zusammengemischt. Welche Anschlußart Sie wählen, hängt also von Ihrer verwendeten Anlage ab.

Hinweis: Bitte beachten Sie, daß die internen Lautsprecher über das Display abgeschaltet werden können, wenn Sie nur die LINE OUT Ausgänge hören möchten.

2. Line in Left/Right

Über die beiden Mono-Stecker können Sie z. B. einen Expander oder ein anderes Musikinstrument mit Line-Ausgängen an den PEGASUS anschließen. Das Signal wird mit dem PEGASUS-Signal zusammengemischt und erklingt über die internen Lautsprecher und den Line-Ausgängen "R Mono L/Stereo".

3. Speaker Level (Lautstärke der internen Lautsprecher)

Die internen Lautsprecher können mit diesem Regler noch einmal zusätzlich zum Volume-Regler auf dem Bedienfeld in der Lautstärke eingestellt werden. Die Line-Ausgänge werden in der Lautstärke nicht beeinflußt. Benutzen Sie z. B. eine Verstärkeranlage, können Sie sich mit diesem Regler eine optimale Monitorlautstärke für die internen Lautsprecher einstellen. Bei Regler-Mittenstellung erreichen Sie Fortissimo-Spiel die max. Lautstärke. Bei voll aufgedrehtem Regler können Übersteuerungen auftreten.

4. MIDI In/Thru/Out

4a. MIDI In: MIDI In - Informationen kontrollieren den PEGASUS über die "MIDI in" - Buchse. Dazu werden die MIDI in" - Buchse des PEGASUS mit der MIDI out - Buchse des MIDI-Kontrollgerätes (dies kann ein anderer Synthesizer, eine Orgel, ein Z-One - Masterkeyboard, eine MIDI-Gitarre oder ein Computer sein).

4b. MIDI thru: Die MIDI-thru-Buchse verwendet man zum Anschluß weiterer MIDI-Geräte in einer "MIDI-Kette". MIDI thru übermittelt eine exakte Kopie der an MIDI IN ankommenden MIDI-Signale. Die Daten, die über MIDI IN am PEGASUS ankommen, werden also über MIDI thru an das nächste angeschlossene MIDI-Gerät weitergegeben.

4c. MIDI out: Über diese Buchse sendet der PEGASUS MIDI-Daten an weitere angeschlossene MIDI-Geräte oder an einen Computer.

5. Fine Pitch (Feinstimmung)

Mit diesem Regler können Sie eine Feinjustierung der Gesamtstimmung vornehmen, um z. B. den PEGASUS an andere Instrumente anzupassen. Der Regler besitzt eine Mittenstellung, bei der die Stimmung 440 Hz beträgt. Der Einstellbereich liegt bei ± 50 Cent.

6. Switch B/C (Fußschalter B/C)

Hier kann wahlweise ein Einzel- oder ein Doppelfußtaster angeschlossen werden, der mit den gleichen Funktionen wie "switch A" programmiert werden kann. Der Doppelfußtaster kann dabei auch mit zwei unterschiedlichen Funktionen programmiert werden. Siehe dazu im Kapitel 5 "FOOT MAP".

7. Switch A (Fußschalter A)

An diese Buchse kann ein Einzelfußtaster angeschlossen werden, der mit verschiedenen Funktionen programmiert werden kann. Siehe dazu im Kapitel 5 "FOOT MAP".

8. Volume Control (Schweller)

An diese Buchse kann ein Schwellerpedal angeschlossen werden. Auf welche Keyboardbereiche der Schweller wirkt, erfahren in Kapitel 5 "FOOT MAP".

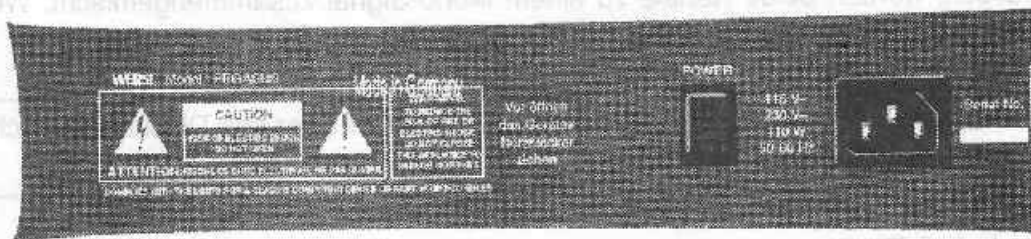


Abb. Netzanschluß - EIN/AUS Schalter

POWER

Mit diesem Schalter wird der PEGASUS eingeschaltet. Nach einem kurzen Check der wichtigsten Funktionen ist der PEGASUS spielbereit.

An der Netzbuchse wird das Netzkabel angeschlossen. Stellen Sie sicher, daß die auf dem Gerät angegebene Netzspannung (siehe Aufdruck oberhalb der POWER-Buchse) mit der örtlichen Spannung übereinstimmt. Ist dies nicht der Fall, muß die Netzspannung gemäß den Anweisungen auf der nachfolgenden Seite, umgeschaltet werden. Bei Betrieb an einem 115 Volt-Netz ist die Spannungsangabe "230 V" auf dem Typenschild nach erfolgter Umstellung mit dem beiliegenden Aufkleber "115 V" zu überkleben.

Spannungsumschaltung



ACHTUNG: Die wie folgt beschriebene Spannungsumschaltung ist ein Eingriff in den Bereich der lebensgefährlichen Netzspannung. Lassen Sie das Gerät von einem qualifizierten Kundendiensttechniker umstellen.

Werksseitig gelieferte Instrumente sind auf 230 Volt eingestellt und mit den passenden Sicherungen (lt. Chassis - Aufdruck) ausgestattet. Zum Auswechseln der Sicherung bzw. zur Spannungsumschaltung gehen Sie wie folgt vor:

Vor dem Öffnen des WERSI PEGASUS KEYBOARDS oder Expanders darauf achten, daß das Netzkabel gezogen ist. Gehäusedeckel lösen und abnehmen.

Auf der Platine PSM 3 (Keyboard) oder PSM 4 (Expander) die durchsichtige Sicherungshaube abnehmen und die Sicherung vorsichtig herausnehmen.

Für den Betrieb an 230 Volt ist eine Sicherung von 2 A (Expander 0,5A) einzusetzen;
für den Betrieb an 115 Volt ist eine Sicherung von 3 A (Expander 1A) einzusetzen.

Siehe hierzu auch Platinenaufdruck. Entsprechende Sicherung einsetzen und durchsichtige Sicherungshaube wieder aufsetzen. Den Spannungsschalter auf der Platine auf den Wert der örtlichen Netzspannung einstellen (siehe auch Platinenaufdruck). Aktualisieren Sie das Typenschild durch den entsprechenden Aufkleber.

Gehäuse schließen und Netzverbindung herstellen.

16.1 Werks-Combis R_0

- | | | |
|----------------|----------------|-----------------|
| 1. Piano 1 | 45. Echo Guit. | 89. Syn Perc1 |
| 2. Piano 2 | 46. Mt.1 Guit. | 90. Thunder |
| 3. Pop Piano | 47. Mt.2 Guit. | 91. Vollenweid |
| 4. Honky Tonk | 48. Jazz Guit. | 92. Chimeflute |
| 5. Cembalo 1 | 49. Haw. Guit. | 93. Synflute |
| 6. Cembalo 2 | 50. Over.Guit. | 94. Nippon |
| 7. Clavi | 51. Dist.Guit. | 95. Paradise |
| 8. E. 1 Piano | 52. Fus. Guit. | 96. Voc.+ Str. |
| 9. E. 2 Piano | 53. Harm.Guit. | 97. Synstring1 |
| 10. E. 3 Piano | 54. Soft.Guit. | 98. Synstring2 |
| 11. Stage 1 | 55. Fun Guit. | 99. China |
| 12. Stage 2 | 56. Big Guit. | 100. Lunar |
| 13. Stage 3 | 57. Sitar | 101. Solo Pad |
| 14. FS 1 Stage | 58. Dulcimer | 102. Fusion |
| 15. FS 2 Stage | 59. Zither 1 | 103. Warm Pad |
| 16. FS 3 Stage | 60. Zither 2 | 104. Syn.Vocal |
| 17. Nail Piano | 61. Ac.1 Bass | 105. Sun rise |
| 18. SweetPiano | 62. Ac.2 Bass | 106. Lead |
| 19. StageDream | 63. Fret.Bass | 107. Space |
| 20. Stranger | 64. Bass 1 | 108. Air Mallet |
| 21. Vibes 1 | 65. Bass 2 | 109. MetalPad |
| 22. Vibes 2 | 66. Fing.Bass | 110. Atmos |
| 23. Vibes 3 | 67. Rock Bass | 111. Day Dawn |
| 24. Celesta | 68. Slap Bass1 | 112. Breeze |
| 25. Marimba | 69. Slap Bass2 | 113. 5th- Lead |
| 26. Bells 1 | 70. Slap Bass3 | 114. Bell Piano |
| 27. Bells 2 | 71. Warm Bass | 115. Guit.Pad |
| 28. Glockensp. | 72. Funk Bass | 116. Fantasy |
| 29. Music Box | 73. VocalBass1 | 117. Vocal Bell |
| 30. Xylophon | 74. VocalBass2 | 118. Bell Mall. |
| 31. Tub. Bells | 75. Seq. Bass | 119. Big Pad |
| 32. Steel Band | 76. SynthBass1 | 120. BanjoPad |
| 33. Caribic | 77. SynthBass2 | 121. Cent.Fold |
| 34. Steel Echo | 78. SynthBass3 | 122. Feel-ings |
| 35. Reggae | 79. SynthBass4 | 123. Movie |
| 36. Plucked | 80. AnaloBass | 124. Homage |
| 37. Banjo | 81. DigiBass 1 | 125. Misery |
| 38. Ac. Guit. | 82. DigiBass 2 | 126. Stringpad |
| 39. West.Guit. | 83. Win Bass | 127. Ilusion |
| 40. 12strGuit. | 84. Perc.Bass1 | 128. Lightning |
| 41. Rhy. Guit. | 85. Perc.Bass2 | |
| 42. Ster.Guit. | 86. Dx Bass | |
| 43. El.1 Guit. | 87. PedalBass1 | |
| 44. El.2 Guit. | 88. PedalBass2 | |

16.2 Werks-Combis R_1

- | | | | | | |
|-----|------------|-----|------------|------|------------|
| 1. | LS. Full | 46. | Orchestra2 | 91. | Recorder |
| 2. | Full Doubl | 47. | Rondo | 92. | carina |
| 3. | LS16-5-8-4 | 48. | Heaven | 93. | Jazz Flute |
| 4. | LS16-5-1 | 49. | StageHeave | 94. | ChinaFlute |
| 5. | LS Mix 1 | 50. | Ballad 1 | 95. | Harp Flute |
| 6. | LS + P22/3 | 51. | Ballad 2 | 96. | Indian Flt |
| 7. | LS + P 4" | 52. | Timpani | 97. | Attck.Flt |
| 8. | LS+P Full | 53. | Hit | 98. | Short Flt |
| 9. | LS+P Mix 1 | 54. | Bassoon | 99. | Bright Pan |
| 10. | LS+P Mix 2 | 55. | Oboe | 100. | SpaceFlute |
| 11. | LS+P Mix3 | 56. | Tuba | 101. | Galaxy |
| 12. | DB16-8-4-2 | 57. | Horn | 102. | Accordion1 |
| 13. | DB16-5-8-4 | 58. | Horn Sec. | 103. | Accordion2 |
| 14. | DB SI16" | 59. | Trombone 1 | 104. | Accordion3 |
| 15. | DB16-5P223 | 60. | Trombone 2 | 105. | Musette 1 |
| 16. | DB16-5-8sl | 61. | Trb. Sect. | 106. | Musette 2 |
| 17. | DBsl P223 | 62. | Comet | 107. | Fr. Accord |
| 18. | Jazz Organ | 63. | Trumpet 1 | 108. | Harmonica |
| 19. | Jazz Org 2 | 64. | Trumpet 2 | 109. | Bagpipe |
| 20. | Jazz Org 3 | 65. | Trp. Sect. | 110. | Duh1 Vocal |
| 21. | Jazz Org 4 | 66. | Muted Trp. | 111. | Duh2 Vocal |
| 22. | Principal | 67. | Clarinet | 112. | Bap Vocal |
| 23. | Gedackt | 68. | Sopran Sax | 113. | Uuh Vocal |
| 24. | Plenum | 69. | Tenor Sax | 114. | Duh>>Bap |
| 25. | Church 1 | 70. | Alto Sax | 115. | PitchVocal |
| 26. | Chur.Vocal | 71. | Barit. Sax | 116. | Bap Echo |
| 27. | Str. Soft1 | 72. | Sax Soft | 117. | Effect 1 |
| 28. | Str. Soft2 | 73. | Brass Sec. | 118. | Effect 2 |
| 29. | Str. Soft3 | 74. | Brass | 119. | Jungle |
| 30. | Str. Sec.1 | 75. | BrassSecLo | 120. | Sonar |
| 31. | Str. Sec.2 | 76. | City Brass | 121. | Deep Night |
| 32. | Str. Attac | 77. | Big Brass | 122. | Orbit |
| 33. | Trem.Stri. | 78. | Stac Brass | 123. | Bacillus |
| 34. | Violin | 79. | 5th Brass | 124. | Cave |
| 35. | Violin Grp | 80. | Pop Brass | 125. | Air Fight |
| 36. | Viola | 81. | Big Band | 126. | Icerain |
| 37. | Cello | 82. | BigB Brass | 127. | Effects |
| 38. | Cello Grp | 83. | Syn Brass | 128. | No Sound |
| 39. | Contrabass | 84. | Ana Brass | | |
| 40. | Fiddle | 85. | Piccolo | | |
| 41. | Harp 1 | 86. | Pan1 Flüte | | |
| 42. | Harp 2 | 87. | Pan2 Flute | | |
| 43. | Harp Str. | 88. | Shakuhachi | | |
| 44. | Pizzicato | 89. | Blown Bttl | | |
| 45. | Orchestra1 | 90. | Whistle | | |

16.3 MULTI-SAMPLE-PRESETS

16.4 STYLES

1. Piano 1
2. Piano 2
3. Stage 1
4. Stage 2
5. Cembalo
6. Vibes 1
7. Vibes 2
8. Celesta
9. Marimba
10. Steel Drum
11. Ac. Guitar
12. W. Guitar
13. E. Guitar
14. H. Guitar
15. Mt. Guitar
16. RockGuitar
17. Banjo
18. Zither
19. Harp
20. Strings 1
21. Strings 2
22. Strings 3
23. Pizzicato
24. Violin
25. Cello
26. Tenorsax
27. Altsax
28. Clarinet
29. Trumpet 1
30. Trumpet 2
31. Muted Trp
32. Cornet
33. Trombone 1
34. Trombone 2
35. Horn
36. Tuba
37. Oboe
38. Panflute
39. Jazzflute
40. Duh-Vocal
41. Bap-Vocal
42. Gedackt
43. Prinzpal
44. Mixture
45. Harmonica
46. Accordion
47. Musette
48. Fr. Accord
49. Syn. Vocal
50. Syn. Brass
51. Ana. Brass

52. Brass 1
53. Brass 2
54. Brass 3
55. Stacc Brass
56. Warm Pad
57. Bells
58. Hit
59. Lead
60. Sinus Wave
61. Synthe 1
62. Synthe 2
63. Bass Guit.
64. Ac. Bass 1
65. Ac. Bass 2
66. Slapbass 1
67. Slapbass 2
68. Warm Bass
69. FingerBass
70. Funk Bass
71. Moog Bass
72. Seq. Bass
73. Vocal Bass
74. JazzOrgan
75. Pop Organ
76. Organ 16"
77. Organ 5 1/3"
78. Organ 8"
79. Organ 4"
80. Organ 2 2/3"
81. Organ 2"
82. Organ 8-4-2-1
83. Organ 16-5 1/3-8-4
84. Leslie 16-5 1/3-8-4
85. Leslie 16-5 1/3-1
86. Leslie Full
87. Organ Click
88. Perc 5 1/3"
89. Perc 8"
90. Perc 4"
91. Perc 2 2/3
92. Perc 2"
93. Perc8-4-2-1
94. Perc 4-2-1
95. Drum Eff.
96. Bap Echo
97. Perc Echo
98. Steel Echo
99. Clave
100. Metal
101. Alarm
102. Timbal

1. Disco 1
2. Disco 2
3. Disco 3
4. Latin Disco
5. 16 Beat 1
6. 16 Beat 2
7. 16 Beat 3
8. 8 Beat 1
9. 8 Beat 2
10. 8 Beat 3
11. Ballade
12. Dance
13. House
14. Funk 1
15. Funk 2
16. Rock 1
17. Rock 2
18. 6/8 Ballad
19. Slow Rock
20. Bossa 1
21. Bossa 2
22. ChaCha
23. Beguine
24. Tango
25. Reggae
26. Samba
27. Big Band 1
28. Big Band 2
29. Swing
30. Slow Fox
31. Shuffle 1
32. Shuffle 2
33. Shuffle 3
34. Boogie
35. DuhBap
36. Country 1
37. Country 2
38. Rondo
39. Happy 1
40. Happy 2
41. Marsch
42. Polka
43. Rheinländer
44. 6/8 Folk
45. Waltz
46. Eger Waltz
47. 3/4 Folk
48. Slow Waltz

16.5 Schlagzeugklangfarben

- | | | |
|-----------------------------|----------------------|-------------------|
| 1. Bassdrum 1 Normal | 46. Tom Disco 1 | 91. Guica Low |
| 2. Bassdrum 2 Disco | 47. Tom Disco 2 | 92. Triangle |
| 3. Bassdrum 3 Power | 48. Tom Disco 3 | 93. Castanets |
| 4. Bassdrum 4 Pop | 49. Tom Disco 4 | 94. Stick |
| 5. Bassdrum 5 Analog | 50. Tom Disco 5 | 95. Scratch 1 |
| 6. Bassdrum 6 Elektro | 51. Tom Disco 6 | 96. Scratch 2 |
| 7. Bassdrum 7 Effekt | 52. Tom Electro 1 | 97. Snaps |
| 8. Bassdrum 8 Vocal | 53. Tom Electro 2 | 98. Bells |
| 9. Bassdrum 9 Marsch | 54. Tom Electro 3 | 99. Drumeffekt 1 |
| 10. Snare 1 March | 55. Tom Electro 4 | 100. Drumeffekt 2 |
| 11. Snare 2 Normal | 56. Tom Electro 5 | 101. Dog |
| 12. Snare 3 Disco | 57. Tom Electro 6 | 102. Uuh |
| 13. Snare 4 High | 58. Tom Analog 1 | 103. Yeah |
| 14. Snare 5 Pop | 59. Tom Analog 2 | 104. Hey |
| 15. Snare 6 Elektro | 60. Tom Analog 3 | 105. Ole |
| 16. Snare 7 Analog | 61. Tom Analog 4 | 106. Whistle |
| 17. Snare 8 Effekt | 62. Tom Analog 5 | 107. Horn |
| 18. Snare 9 Vocal | 63. Tom Analog 6 | 108. Wind Chimes |
| 19. Brush 1 Schlag | 64. Claps 1 | 109. Timpani |
| 20. Brush 2 Kantenschlag | 65. Claps 2 | 110. Echo 1 |
| 21. Brush 3 gerührter Besen | 66. Tambo | |
| 22. Rimshot 1 Normal | 67. Cowbell 1 High | |
| 23. Rimshot 2 Analog | 68. Cowbell 2 Low | |
| 24. Hihat 1 closed | 69. Cowbell 3 Analog | |
| 25. Hihat 1 open | 70. Vibraslap | |
| 26. Hihat 2 closed Analog | 71. Bongo High | |
| 27. Hihat 2 open Analog | 72. Bongo Low | |
| 28. Ride Cymbal 1 | 73. Conga Normal | |
| 29. Ride Cymbal 2 | 74. Conga Muted | |
| 30. Ride Cymbal 3 Cup | 75. Conga Slap | |
| 31. Crash Cymbal 1 Normal | 76. Timbales High | |
| 32. Crash Cymbal 2 Splash | 77. Timbales Low | |
| 33. Crash Cymbal 3 China | 78. Agogo Bell High | |
| 34. Tom Normal 1 | 79. Agogo Bell Low | |
| 35. Tom Normal 2 | 80. Shaker 1 | |
| 36. Tom Normal 3 | 81. Shaker 2 | |
| 37. Tom Normal 4 | 82. Maracas | |
| 38. Tom Normal 5 | 83. Samba Whistle 1 | |
| 39. Tom Normal 6 | 84. Samba Whistle 2 | |
| 40. Tom Power 1 | 85. Guiro Short | |
| 41. Tom Power 2 | 86. Guiro Long | |
| 42. Tom Power 3 | 87. Clave | |
| 43. Tom Power 4 | 88. Wood 1 | |
| 44. Tom Power 5 | 89. Wood 2 | |
| 45. Tom Power 6 | 90. Guica High | |

16.6 Werks Drumsets

16

Drumset 1

36	Rimshot 1 Normal	Hi-hat 1 closed	Hi-hat 1 open	Hi-hat 1 open	Crash Cymbal 1 Normal	Hi-hat 1 open	Ride Cymbal 1	Tambo	Cowbell 1 High	Vibra-slap	Bongo Low	Conga Slap	Timbales Low	Agogo Bell Low	Mariacas	Guiro Short	Clave	Wood 1	Guica Low	Triangle	Shaker 1	Castanets	Hay	Whistle	Dog	Yeah	36										
	Bassdrum 1 Normal	Bassdrum 2 Disco	Snare 3 Universal	Snare 1 March	Tom Normal 6	Tom Normal 5	Tom Normal 4	Tom Normal 3	Tom Normal 2	Tom Normal 1	Crash Cymbal 3 China	Ride Cymbal 8 Cup	Crash Cymbal 2 Splash	Crash Cymbal 2 Stop	Ride Cymbal 2	Bongo High	Conga Mixed	Conga Standard	Timbales High	Agogo Bell High	Shaker 2	Samba Whistle 1	Samba Whistle 1	Guiro Long	Wood 2	Wood 1	Guica High	Triangle	Bells	Wind Chimes	Udu	Shells	Bassdrum 10 March	Stick	Brush 1 Soft	Brush 3 Hard	Brush 3 Long

Drumset 2

36	Rimshot 1 Normal	Claps 2	Hi-hat 1 closed	Hi-hat 1 open	Hi-hat 1 open	Crash Cymbal 1 Norm	Ride Cymbal 1	Tambo	Cowbell 1 High	Vibra-slap	Bongo Low	Conga Slap	Timbales Low	Agogo Bell Low	Mariacas	Guiro Short	Clave	Wood 1	Guica Low	Triangle	Shaker 1	Castanets	Effect 2	Scratch 2	Glasbreak	Thunder	36										
	Bassdrum 2 Disco	Bassdrum 4 Pop	Snare 6 Pop 1	Snare 8 Pop 3	Tom Rock 6	Tom Rock 5	Tom Rock 4	Tom Rock 3	Tom Rock 2	Tom Rock 1	Crash Cymbal 3 China	Ride Cymbal 3 Cup	Crash Cymbal 2 Splash	Crash Cymbal 2 Stop	Ride Cymbal 2	Bongo High	Conga Mixed	Conga Standard	Timbales High	Agogo Bell High	Shaker 2	Samba Whistle 1	Samba Whistle 1	Guiro Long	Wood 2	Wood 1	Guica High	Triangle	Bells	Wind Chimes	Effect 1	Snaps	Scratch 1	Stick	Metal	Bass 9 Vocal	Snare 13 Vocal

Drumset 3

36	Rimshot 1 Normal	Claps 2	Hi-hat 2 closed	Hi-hat 2 foot	Hi-hat 2 open	Crash Cymbal 1 Norm	Ride Cymbal 1	Tambo	Cowbell 1 High	Vibra-slap	Bongo Low	Conga Slap	Timbales Low	Agogo Bell Low	Mariacas	Guiro Short	Clave	Wood 1	Guica Low	Triangle	Shaker 1	Castanets	Effect 2	Scratch 2	Glasbreak	Thunder	36										
	Bassdrum 4 Pop	Bassdrum 5 Techno	Snare 7 Pop 2	Snare 9 Pop 4	Tom Disco 6	Tom Disco 5	Tom Disco 4	Tom Disco 3	Tom Disco 2	Tom Disco 1	Crash Cymbal 3 China	Ride Cymbal 3 Cup	Crash Cymbal 2 Splash	Crash Cymbal 2 Stop	Ride Cymbal 2	Bongo High	Conga Mixed	Conga Standard	Timbales High	Agogo Bell High	Shaker 2	Samba Whistle 1	Samba Whistle 1	Guiro Long	Wood 2	Wood 1	Guica High	Triangle	Bells	Wind Chimes	Effect 1	Snaps	Scratch 1	Stick	Metal	Bass 9 Vocal	Snare 13 Vocal

Drumset 4

35	Bassdrum 4 Pop	Rimshot 2 Analog
	Bassdrum 6 Analog	Claps 2
	Snare 11 Analog	Hihat 3 closed
	Snare 8 Pop 3	Hihat 3 open
	Tom Analog 6	Hihat 3 open
	Tom Analog 5	Crash Cymbal 1 Norm
	Tom Analog 4	Ride Cymbal 1
	Tom Analog 3	Tambo
	Tom Analog 2	Cowbell 3 Analog
	Tom Analog 1	Vibraslap
	Crash Cymbal 3 China	Bongo Low
	Ride Cymbal 3 Cup	Conga Slap
	Crash Cymbal 2 Splash	Conga Slap
	Crash Cymbal 2 Stop	Timbales High
	Ride Cymbal 2	Agogo Bell High
	Bongo High	Shaker 2
	Conga Muted	Samba Whistle 1
	Conga Standard	Samba Whistle 1
	Timbales High	Guro Long
	Agogo Bell High	Wood 2
	Shaker 2	Clave
	Samba Whistle 1	Guica Low
	Samba Whistle 1	Triangle
	Guro Long	Bells
	Wood 2	Shaker 1
	Wood 1	Wind Chimes
	Guica High	Effect 1
	Triangle	Snaps
	Bells	Scratch 1
	Shaker 1	Stick
	Castanets	Metal
	Effect 2	Bass 9 Vocal
	Scratch 2	Snare 13 Vocal
	Glasbreak	
	Thunder	
36		

Drumset 5

36	Bassdrum 2 Disco	Rimshot 1 Analog
	Bassdrum 3 Rock	Claps 2
	Snare 8 Pop 3	Hihat 2 closed
	Snare 5 High	Hihat 2 foot
	Tom Normal 6	Hihat 2 open
	Tom Normal 5	Crash Cymbal 1 Norm
	Tom Normal 4	Ride Cymbal 1
	Tom Normal 3	Tambo
	Tom Normal 2	Cowbell 1 High
	Tom Normal 1	Vibraslap
	Crash Cymbal 3 China	Bongo Low
	Ride Cymbal 3 Cup	Conga Slap
	Crash Cymbal 2 Splash	Conga Slap
	Crash Cymbal 2 Stop	Timbales Low
	Ride Cymbal 2	Agogo Bell Low
	Bongo High	Maracas
	Conga Muted	Guro Short
	Conga Standard	Clave
	Timbales High	Guica Low
	Agogo Bell High	Triangle
	Shaker 2	Bells
	Samba Whistle 1	Shaker 1
	Samba Whistle 1	Wind Chimes
	Guro Long	Effect 1
	Wood 2	Snaps
	Wood 1	Scratch 1
	Guica High	Stick
	Triangle	Metal
	Bells	Bass 9 Vocal
	Shaker 1	Snare 13 Vocal
	Castanets	
	Effect 2	
	Scratch 2	
	Glasbreak	
	Thunder	
37		

Drumset 6

38	Bassdrum 4 Pop	Rimshot 1 Analog
	Bassdrum 7 Electro	Claps 2
	Snare 10 Electro	Hihat 1 closed
	Snare 9 Pop 4	Hihat 1 open
	Tom Electro 6	Hihat 1 open
	Tom Electro 5	Crash Cymbal 1 Norm
	Tom Electro 4	Ride Cymbal 1
	Tom Electro 3	Tambo
	Tom Electro 2	Cowbell 1 High
	Tom Electro 1	Vibraslap
	Crash Cymbal 3 China	Bongo Low
	Ride Cymbal 3 Cup	Conga Slap
	Crash Cymbal 2 Splash	Conga Slap
	Crash Cymbal 2 Stop	Timbales Low
	Ride Cymbal 2	Agogo Bell Low
	Bongo High	Maracas
	Conga Muted	Guro Short
	Conga Standard	Clave
	Timbales High	Guica Low
	Agogo Bell High	Triangle
	Shaker 2	Bells
	Samba Whistle 1	Shaker 1
	Samba Whistle 1	Wind Chimes
	Guro Long	Effect 1
	Wood 2	Snaps
	Wood 1	Scratch 1
	Guica High	Stick
	Triangle	Metal
	Bells	Bass 9 Vocal
	Shaker 1	Snare 13 Vocal
	Castanets	
	Effect 2	
	Scratch 2	
	Glasbreak	
	Thunder	
39		

Drumset 4

36	Bassdrum 4 Pop	Himshot 2 Analog
	Bassdrum 6 Analog	Claps 2
	Snare 11 Analog	Hihat 3 closed
	Snare 8 Pop 3	Hihat 3 open
	Tom Analog 6	Hihat 3 open
	Tom Analog 5	
	Tom Analog 4	
	Tom Analog 3	
48	Tom Analog 2	Crash Cymbal 1 Norm
	Tom Analog 1	Ride Cymbal 1
	Crash Cymbal 3 China	
	Ride Cymbal 3 Cup	
	Crash Cymbal 2 Splash	Tambo
	Crash Cymbal 2 Stop	Cowbell 3 Analog
	Ride Cymbal 2	Vibraslap
	Bongo High	Bongo Low
	Conga Muted	Conga Slap
	Conga Standard	
	Timbales High	Timbales Low
	Agogo Bell High	Agogo Bell Low
	Shaker 2	Maracas
	Samba Whistle 1	
	Samba Whistle 1	Guiro Short
76	Guiro Long	Clave
	Wood 2	
	Wood 1	Guica Low
	Guica High	Triangle
	Triangle	Shaker 1
	Bells	
	Wind Chimes	Castanets
84	Effect 1	Effect 2
	Snaps	Scratch 1
	Scratch 1	Scratch 2
	Stick	Glasbreak
	Metal	Thunder
	Bass 9 Vocal	
96	Snare 13 Vocal	

Drumset 5

36	Bassdrum 2 Disco	Himshot 1 Analog
	Bassdrum 3 Rock	Claps 2
	Snare 8 Pop 3	Hihat 2 closed
	Snare 5 High	Hihat 2 foot
	Tom Normal 6	Hihat 2 open
	Tom Normal 5	
	Tom Normal 4	
	Tom Normal 3	
48	Tom Normal 2	Crash Cymbal 1 Norm
	Tom Normal 1	Ride Cymbal 1
	Crash Cymbal 3 China	
	Ride Cymbal 3 Cup	
	Crash Cymbal 2 Splash	Tambo
	Crash Cymbal 2 Stop	Cowbell 1 High
	Ride Cymbal 2	Vibraslap
	Bongo High	Bongo Low
	Conga Muted	Conga Slap
	Conga Standard	
	Timbales High	Timbales Low
	Agogo Bell High	Agogo Bell Low
	Shaker 2	Maracas
	Samba Whistle 1	
	Samba Whistle 1	Guiro Short
76	Guiro Long	Clave
	Wood 2	
	Wood 1	Guica Low
	Guica High	Triangle
	Triangle	Shaker 1
	Bells	
	Wind Chimes	Castanets
84	Effect 1	Effect 2
	Snaps	Scratch 1
	Scratch 1	Scratch 2
	Stick	Glasbreak
	Metal	Thunder
	Bass 9 Vocal	
96	Snare 13 Vocal	

Drumset 6

36	Bassdrum 4 Pop	Himshot 1 Analog
	Bassdrum 7 Electro	Claps 2
	Snare 10 Electro	Hihat 1 closed
	Snare 9 Pop 4	Hihat 1 open
	Tom Electro 6	Hihat 1 open
	Tom Electro 5	
	Tom Electro 4	
	Tom Electro 3	
48	Tom Electro 2	Crash Cymbal 1 Norm
	Tom Electro 1	Ride Cymbal 1
	Crash Cymbal 3 China	
	Ride Cymbal 3 Cup	
	Crash Cymbal 2 Splash	Tambo
	Crash Cymbal 2 Stop	Cowbell 1 High
	Ride Cymbal 2	Vibraslap
	Bongo High	Bongo Low
	Conga Muted	Conga Slap
	Conga Standard	
	Timbales High	Timbales Low
	Agogo Bell High	Agogo Bell Low
	Shaker 2	Maracas
	Samba Whistle 1	
	Samba Whistle 1	Guiro Short
76	Guiro Long	Clave
	Wood 2	
	Wood 1	Guica Low
	Guica High	Triangle
	Triangle	Shaker 1
	Bells	
	Wind Chimes	Castanets
84	Effect 1	Effect 2
	Snaps	Scratch 1
	Scratch 1	Scratch 2
	Stick	Glasbreak
	Metal	Thunder
	Bass 9 Vocal	
96	Snare 13 Vocal	

16.7 MIDI Bank Select

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 entsprechende Spur am Computer den Controller 32 mit der Bank 0 bis 7 ein. Danach wird in die Spur eine 16tel späterein normaler PRG-Change-Befehl von 0 bis 127 eingegeben.

16.8 MIDI IMPLEMENTATION

		Senden	Empfangen	Hinweise
Basic Default	Channel Channel	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	X X	X X	
Note Number	True Voice	X	1 - 128; 1 - 128	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	O O	
After Touch	Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change		32 1 4 6, 38 7 10 11 64 65 66 121	32 1 4 6, 38 7 10 11 64 65 66 121	Bank Select 0 bis 7 Mod. Wheel Footcontrol Data Entry (MSB), (LSB) Channel Volume Panorama Expression Fußschalter A Fußschalter B Fußschalter C Reset All Cntrls
Program Change	True#	O	O	
System Exclusive		O	O	
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 X X X	X O O X	
Notes				O : Yes X : No

16.9 System Subsets

ROM 1 Split F#2	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	Medium Temper USER F# 2	ROM 2 Split C3	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	Medium Temper USER C 3	ROM 3 Split E3	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	Medium Temper USER E 3	ROM 4 Dynamic OFF	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	User Temper USER F# 2
ROM 5 Dyn. Hard	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	Hard Temper USER F# 3	ROM 6 Effect 1	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	Hard Temper USER F# 2	ROM 7 Effect 2	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	Medium Temper USER F# 2	ROM 8 Orientel 1	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	Medium USER USER F# 2
ROM 9 Orientel 2	Dynamic Curve Tune Table Effect Buttons Splitpoint	Medium USER USER F# 2									

16.10 Effect Subsets

ROM 1 ALL OFF	Rev 1 Hall Mix Eff 1 Slow	Vol 0 Vol 0 Vol 0	ROM 2 Standard	Rev 2 Room Mix Eff 4 Chorus	Vol 122 Vol 70 Vol 95	ROM 3 Rev. long	Rev 5 Brighthall Mix Eff 10 Rotor slow	Vol 122 Vol 70 Vol 95	ROM 4 Rev. short	Rev 1 Hall Mix Eff 6 Chorus 3	Vol 87 Vol 64 Vol 100
ROM 5 Church	Rev 9 Concert 1 Mix Eff 7 Church	Vol 38 Vol 98 Vol 112	ROM 6 Shatter	Rev 18 Stereo Hall Mix Eff 7 Church	Vol 110 Vol 50 Vol 75	ROM 7 Echo fast	Rev 14 Delay 220 Mix Eff 11 Slap	Vol 110 Vol 50 Vol 75	ROM 8 Echo slow	Rev 15 Delay 300 Mix Eff 5 Chorus 2	Vol 50 Vol 78 Vol 75
ROM 9 Room	Rev 19 Slapback Mix Eff 3 Flange 3	Vol 100 Vol 23 Vol 80									

16.11 Foot Map Subsets

ROM 1 ALL OFF	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	OFF OFF OFF ALL (ACC 50%)	ROM 2 Standard	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	Start/Stop Hawai Sustain only Upper	ROM 3 Upper 1 Expr.	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	Start/Stop Hawai Sustain only Upper	ROM 4 Sequenzer	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	Start/Stop Seq Rewind Seq Forward ALL
ROM 5 Styles 1	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	Start/Stop Intro/Ending Fill 1 ALL	ROM 6 Styles 2	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	Start/Stop Advanced Variation ALL	ROM 7 Setups	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	Start/Stop Setup down Setup aup different	ROM 8 Transpose	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	Start/Stop Transpose down Transpose up different
ROM 9 Harmony	Footswitch A Footswitch B Footswitch C Expr. Pedal	Start/Stop Moll Septime different(no Acc)									

16.12 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)
- 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, Combis auf USER 3 laden

16.13 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 dem Wheel/Shuttle die Datei "GENMIDI.CBB" an.
6. Bedienfeldtaster "OK/EXIT" drücken: ; die folgende Frage mit U3 beantworten.
Das Display zeigt "Busy loading". Die Klangfarben werden dann eingeladen.
7. Mit dem Bedienfeldtaster "PROGRAM" und 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 dem Wheel/Shuttle 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.

17. INDEX

A

- ACC Memory 4 - 12
- ACC On 4 - 12
- ACCOMPANIMENT 4 - 12, 5 - 4
- ADVANCED 4 - 11
- After Touch 4 - 8
- After Touch Sensitivity 13 - 2
- Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO) 6 - 7
- Anschlüsse 15 - 1
 - Fine Pitch (Feinstimmung) 15 - 2
 - Fußschalter A 15 - 2
 - Fußschalter B/C 15 - 2
 - Lautstärke der internen Lautsprecher 15 - 1
 - Line in Left/Right 15 - 1
 - MIDI In/Thru/Out 15 - 1
 - POWER 15 - 2
 - R main L/stereo-mono 15 - 1
 - Schweller 15 - 2
 - Speaker Level 15 - 1
- ATARI und PC-DOS kompatibel 11 - 1

B

- Bank Select 16 - 5
- Battery RAM initialisieren 14 - 12
- Bedienkonzept 3 - 2
- Begleitautomatik 4 - 11
- Buzzer Volume 13 - 2

C

- Checksum/Versionsnummer anzeigen 13 - 3
- COMBI 3 - 1
- Combi Programmierung 6 - 1
 - Amplituden Hüllkurve
 - Attack 6 - 5
 - Decay 6 - 5
 - Hold 6 - 5
 - Release (Ausklängen) 6 - 6
 - Sustain 6 - 6
 - Time/Release 6 - 6
 - Amplituden Hüllkurve 6 - 5
 - Amplituden Vibrato
 - Delay (Verzögerung) 6 - 7
 - Fade In (Einschwingen) 6 - 7
 - INTENSITY (Intensität) 6 - 7
 - Rate (Geschwindigkeit) 6 - 7
 - Wave (Wellenform) 6 - 8
 - Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO) 6 - 7
 - Combis speichern (COPY/SAVE) 6 - 14
 - Controller Mapping 6 - 11
 - Keycenter 6 - 13
 - Modulationsziel 6 - 12
 - Window High 6 - 13
 - Window Low 6 - 13
 - Frequenz Vibrato
 - Delay (Verzögerung) 6 - 9

- Fade In (Einschwingen) 6 - 9
- Intensity (Intensität) 6 - 9
- Rate (Geschwindigkeit) 6 - 9
- Wave (Wellenform) 6 - 10
- Frequenz Vibrato (FREQUENCY LFO) 6 - 9
- Combi Programmierung
 - 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
- CONTROLLER MAPPING 6 - 11
- CONTROLS 4 - 8, 5 - 3

D

- Datcien auf Diskette speichern 11 - 15
- Datcien einladen 11 - 19
- DEMO-Sequenzen einladen 2 - 1
- Detune 4 - 9
- DRUMSET 3 - 2
- Drumsets 10 - 1
 - abspeichern 10 - 5
 - Amplituden Hüllkurve 10 - 3
 - Attack 10 - 3
 - Decay 10 - 3
 - Hold 10 - 3
 - General Edit
 - Detune 10 - 2
 - Hallanteil 10 - 2
 - Panorama 10 - 2
 - Transpose 10 - 2
 - V-Start 10 - 2
 - Velocity Control 10 - 4
- Drumsets abspeichern 10 - 5
- Dynamic Curve 5 - 10

E

- Effect Buttons 5 - 13
- EFFECT SUBSET 5 - 15
- Eingabe der Begleitharmonien 4 - 14
- Einschalten 2 - 1

F

- FILL1 - FILL2 4 - 11
- Floppy Laufwerk 11 - 1
- Floppy Menü 11 - 3
 - General Floppy Functions 11 - 4
 - Check Disk (Diskette überprüfen) 11 - 10
 - Copy (Datcien kopieren) 11 - 6

F

- Delete (Dateien löschen) 11 - 11
- Edit Date (Internes Datum einstellen) 11 - 8
- Format Disk 11 - 9
- Make Directory 11 - 8
- Name Disk (Diskettennamen eingeben/ändern) 11 - 7
- Rename (Namen einer Datei ändern) 11 - 7
- Select Extensions 11 - 7

Floppy

- Load Files 11 - 16
 - Combi Bank einladen 11 - 18
 - Einzelnes User Combi einladen 11 - 17
 - General Dump einladen 11 - 18
 - Sequenzen einladen 11 - 17
 - User Drumsets einladen 11 - 17
 - User Styles einladen 11 - 16
- Save Files 11 - 12
 - Einzelne User Combis speichern 11 - 14
 - Komplette User Combi Bank speichern 11 - 14
 - Kompletten Dump speichern 11 - 15
 - MIDI Standard Files speichern 11 - 15
 - Sequenzen speichern 11 - 13
 - User Drumsets speichern 11 - 12
 - User Styles speichern 11 - 12

FOOT MAP SUBSET 5 - 17

- Format Disk 11 - 9
- Frequenz Vibrato (FREQUENCY LFO) 6 - 9
- Fun 14 - 12
- Fußschalter belegen 5 - 17

G

- GENERAL DUMP 3 - 2
- General Edit 10 - 2
- GENERAL MIDI 3 - 2
- Globale MIDI Parameter 5 - 23

H

- HELP-Taste 3 - 5, 4 - 1

I

- Internal Speaker 13 - 2
- INTRO/ENDING 4 - 11

K

- Key Drums 4 - 13
- Key Drumset 13 - 3
- Klang abschalten (MUTE) 2 - 10
- Klangfarben für den angewählten Selektor 4 - 4
- Klangfarben und Styles anwählen 4 - 5
- Kurzbedienung 2 - 1
 - DEMO-Sequenzen einladen 2 - 1
 - Einschalten 2 - 1
 - Klang abschalten (MUTE) 2 - 10
 - Klang SETUPS 2 - 5
 - Lautstärken einstellen 2 - 9
 - MUSIC-SETUPS 2 - 2

L

- Laustärken der Begleitspuren 4 - 12
- Lautstärken einstellen 2 - 9, 4 - 4
- LM Hold 4 - 13
- LOAD DUMP 12 - 1
- Lower Map 5 - 6

M

- Manual Drums 4 - 13
- MASTER SETTINGS 13 - 1
 - After Touch Sensitivity 13 - 2
 - Buzzer Volume 13 - 2
 - Checksum/Versionsnummer anzeigen 13 - 3
 - Internal Speaker 13 - 2
 - Key Drumset 13 - 3
 - Reset Controls 13 - 3
- MIDI Clock IN 5 - 23
- MIDI Clock OUT 5 - 23
- MIDI Filter einstellen 5 - 21, 5 - 22
- MIDI IN Kanäle belegen 5 - 19
- MIDI LOCAL OFF 5 - 23
- MIDI MAP 5 - 8
- MIDI Oktavlage einstellen 5 - 20, 5 - 22
- MIDI OUT Kanäle belegen 5 - 21
- MIDI Standard Files speichern 11 - 18
- MIDI SUBSET 5 - 19
- MUSIC-SETUPS 2 - 2
- MUSIC-SETUPS (Kompletteinstellungen) 3 - 3
- Mute 2 - 10

O

- Oktave 4 - 9

P

- Panorama 4 - 9
- Program Change Tabelle ändern 5 - 23
- PROGRAM-Taster 3 - 6
- Programmieren eines DRUMSETS 10 - 1

Q

- QUICK LOAD 4 - 14
- QUICKLOAD 2 - 2

R

- Reset Controls 13 - 3
- Reverb 4 - 9
- ROM oder USER SETUPS anwählen 4 - 7

S

- Schwellerpedal belegen 5 - 18
- SEPARATE CODE 14 - 12
 - Battery RAM initialisieren 14 - 12
 - Fun 14 - 12

SEQUENCE 3 - 1

Sequenzen 7 - 1

- Anwählen des 16 TRACK Sequenzer 7 - 1
- Automatic Quantize 7 - 11
- Clear ALL (alle Spuren löschen) 7 - 21
- Clear Sequence (Sequenz löschen) 7 - 23
- Clear Track (Spur löschen) 7 - 19
- Click 7 - 6
- Copy to buffer 7 - 22
- Copy Track (Spuren kopieren) 7 - 20
- Copy/Merge 7 - 19
- Cut ALL (alle Spuren ausschneiden) 7 - 21
- Cycle Modus 7 - 10
- Edit Master 7 - 4
- Editierung 7 - 13
 - Change Events (Events verändern) 7 - 17
 - Copy (Kopieren) 7 - 16
 - Delete (Löschen) 7 - 15
 - Delete Events (Events löschen) 7 - 18
 - Exchange with (ersetzen mit) 7 - 18
 - Insert (Einfügen) 7 - 15
 - Length (Länge der Noten) 7 - 14
 - Mask Events (Events maskieren) 7 - 16
 - Modify with (verändern mit) 7 - 18
 - Position 7 - 14
 - Status 7 - 14
 - Track (Spur) 7 - 15
 - Value 1 7 - 14
 - Value 2 7 - 14
- Follow Song 7 - 6
- General Midi Standard 7 - 1

GLOBAL FUNCTIONS 7 - 4

- Ins. ALL (Trackbuffer einfügen) 7 - 22
- Klangfarbe aussuchen 7 - 7
- Laustärke einstellen 7 - 7
- Left & Right Locator 7 - 10
- Load from Disk 7 - 2
- Merge Track (Trackbuffer einfügen) 7 - 20
- MIDI Kanäle / Intern 7 - 9
- MIDI Standard Files 7 - 1
- Mute (Spuren abschalten) 7 - 8
- Overdub 7 - 11
- Punch Mode 7 - 6
- Quantisierung 7 - 10
- Quantisierungswert einstellen 7 - 10

RECORD 7 - 12

- Record Tracks 7 - 7
- Replace 7 - 11
- Reset Stop 7 - 6
- Reverb 7 - 9
- Rücklauf 7 - 11
- Save to Disk 7 - 2
- Sequenzen auf Diskette speichern 7 - 2
- SEQUENZEN EINSPIELEN/ÄNDERN 7 - 3
- Sequenzen von der Diskette einladen 7 - 2
- Set Name 7 - 6
- Set Sign (Taktart) 7 - 4
- Set Tempo 7 - 4
- Solo Funktion (nur eine Spur hören) 7 - 8

Sonderfunktionen auf Bedientastern 7 - 12

- Song Position 7 - 9
- Speicherplatz anwählen 7 - 2
- Speicherplatzanzeige (Memory) 7 - 10
- Spur anwählen 7 - 7
- Spur quantisieren 7 - 11
- Stereoposition festlegen 7 - 7
- Tempo verändern 7 - 10
- Transpose (Spuren transponieren) 7 - 8
- Velocity ändern 7 - 8
- Vorlauf 7 - 11

SETUP 3 - 1

- SETUP abspeichern 5 - 25
- SETUP Ckeckliste 5 - 26
- SETUPS 5 - 1
 - ACCOMPANIMENT 5 - 4
 - Bank Select und PRG-Change
 - Befehle eingeben 5 - 9
 - CONTROLS 5 - 3
 - Dynamic Curve 5 - 10
 - Effect Buttons 5 - 13
 - EFFECT SUBSET 5 - 15
 - Effektprogramm und Effektgesamtlautstärke einstellen 5 - 16
 - FOOT MAP SUBSET 5 - 17
 - Fußschalter belegen 5 - 17
 - Globale MIDI Parameter 5 - 23
 - Hallprogramm und Hallgesamtlautstärke einstellen 5 - 15
 - Lower Map 5 - 6
 - MIDI Clock IN 5 - 23
 - MIDI Clock OUT 5 - 23
 - MIDI Filter einstellen 5 - 21, 5 - 22
 - MIDI IN Kanäle belegen 5 - 19
 - MIDI LOCAL OFF 5 - 23
 - MIDI MAP 5 - 8
 - MIDI Oktavlage einstellen 5 - 20, 5 - 22
 - MIDI OUT Kanäle belegen 5 - 21
 - MIDI SUBSET 5 - 19
 - MIX Lautstärke 5 - 16
 - Program Change Tabelle ändern 5 - 23
 - Programmierung "USER SETUPS" anwählen 5 - 2
 - Schwellerpedal belegen 5 - 18
 - SETUP abspeichern 5 - 25
 - SETUP Ckeckliste 5 - 26
 - Speichern der System Parameter 5 - 14
 - Speichern des EFFECT SUBSETS 5 - 16
 - Speichern des FOOTMAP SUBSETS 5 - 18
 - Speichern des MIDI SUBSETS 5 - 24
 - Splitpunkt eingeben 5 - 14
 - Style/Sequence Map 5 - 7
 - SYSTEM SUBSET 5 - 10
 - Tune Table (Stimmtabellen) 5 - 12
 - Upper Map 5 - 5
 - User Dynamikkurve programmieren 5 - 10
 - User Tune Table programmieren 5 - 12
- SETUPS anwählen 4 - 6
- SETUPS, Klangfarben und Styles
 - anwählen 3 - 4

S

- Spannungsumschaltung 15 - 3
- Speichern der System Parameter 5 - 14
- Speichern des EFFECT SUBSETS 5 - 16
- Speichern des FOOTMAP SUBSETS 5 - 18
- Speichern des MIDI SUBSETS 5 - 24
- SPIELMODUS 4 - 1
- Splitpunkt EIN/AUS 4 - 5
- Splitpunkt eingeben 5 - 14
- START/STOP 4 - 11
- STYLE 3 - 1
- Style (Rhythmus und Begleitautomatik) 4 - 5
- Style/Sequence Map 5 - 7
- SUBSET 3 - 1
- Sustainedpedal 6 - 5
- SYNC START 4 - 11
- SYSTEM SUBSET 5 - 10

T

- Tempomat 4 - 13
- THEORIE 3 - 1
- Transposer 4 - 5
- Tune Table (Stimmtabellen) 5 - 12

U

- Upper Map 5 - 5
- User Dynamikkurve programmieren 5 - 10
- USER MACROS A und B 4 - 15
- User Styles 9 - 1
 - Aufnehmen und Editieren 9 - 7
 - Clear Style (Style löschen) 9 - 3
 - Copy Style (Style kopieren) 9 - 4
 - Harmonieteile 9 - 5
 - Länge der Style Parts 9 - 6
 - Record / Edit Style 9 - 4
 - Rhythmusteile (Style Parts) kopieren 9 - 6
 - Set Name 9 - 5
 - Set Sign (Taktart) 9 - 5
 - Set Tempo 9 - 5
 - Speicherplatz anwählen 9 - 2
 - Status der Harmonieteile 9 - 5
 - Style auf Diskette speichern 9 - 3
 - Style Part 9 - 6
 - Style Part/Harmony anwählen 9 - 5
 - Styles von der Diskette einladen 9 - 2
 - Tips 9 - 8
- User Tune Table programmieren 5 - 12

V

- VARIATION 4 - 11
- Volume Control 15 - 2

W

- WERSIChord 4 - 8

WERSI GmbH
Industriegebiet
56283 Halsenbach
Tel. 06747 / 123 - 0
Fax 06747 / 123 - 193

WERSI