



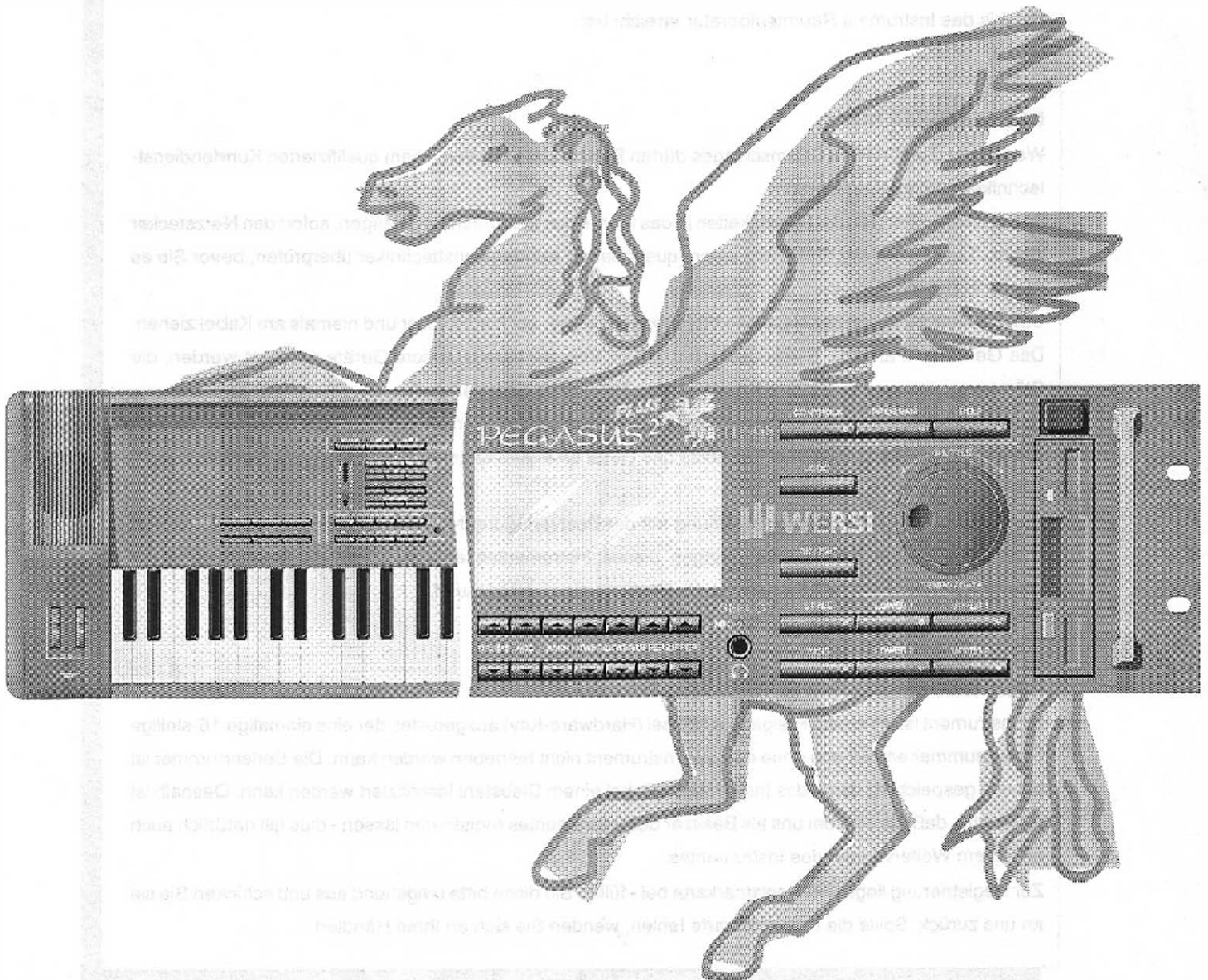
# WERSI

*Visions of Sound*

## Bedienungsanleitung

PEGASUS 2 

PLUS  PEGASUS 2



Gedownload bij [www.wersi-fan.nl](http://www.wersi-fan.nl)

# VORWORT

---

Sehr geehrter WERSI-Kunde,

wir bedanken uns bei Ihnen, daß Sie sich für ein Musikinstrument "Made in Germany" entschieden haben. Der PEGASUS 2 ist das beeindruckende Ergebnis einer aufwendigen und langwierigen Entwicklungsarbeit.

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

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

**ACHTUNG!** Sollten Sie kein **"plus"** Instrument besitzen, können Sie sich im Kapitel 18 über die Vorteile und Möglichkeiten eines UPGRADES auf die **"plus"**-Version informieren. Sie können jederzeit umrüsten - bitte fragen Sie Ihren WERSI - Händler.

Mit den PEGASUS 2 beschreitet WERSI einen neuen Weg in der schnellen und einfachen Handhabung großer Datenmengen durch den Einsatz des "Interactive Music Managers" -im folgenden kurz "IMM" genannt - zur Steuerung einer Festplatte. Interaktiv bedeutet, daß Sie auf eine eingebaute Festplatte zugreifen können, als wäre es normaler Speicher. Sie können also über Styles, Sequenzen und sonstige Daten ohne Wartezeit direkt verfügen und müssen diese nicht erst in einen besonderen Arbeitsspeicher laden - dies übernimmt der IMM für Sie. Als weitere bahnbrechende Neuerung haben wir den Style Convert eingeführt. Mit dem Style Convert können Sie die Style Disketten fast aller Hersteller direkt in den PEGASUS 2 einladen und die darauf enthaltenen Styles benutzen, als wären sie für das PEGASUS 2 erstellt worden.

Die nachfolgende Anleitung beschreibt den PEGASUS 2 sowohl in der **"plus"** als auch in der **"normal"** - Ausführung.

Für WERSI Musikinstrumente gilt der gleiche Grundsatz wie für jedes andere Musikinstrument auch: Je mehr Sie sich damit beschäftigen, desto größeren Nutzen werden Sie aus dem Instrument ziehen. Wenn Sie die grundlegende Funktionsweise erst einmal beherrschen, werden Sie auch mit dem Verständnis der leistungsfähigen Spezial-Funktionen keine Probleme haben. Lassen Sie sich am Anfang nicht durch die vielfältigen Möglichkeiten irritieren, sondern suchen Sie sich die Bereiche aus, die Sie wirklich benötigen. Auf diese Weise werden Sie nach und nach das gesamte Instrument kennenlernen.

Nun also viel Freude beim Kennenlernen Ihres neuen WERSI Instrumentes:

Ihr WERSI-Team

---

**HINWEIS:** Bei eventuellen Fragen stehen wir Ihnen auch telefonisch zur Verfügung. Von montags bis freitags in der Zeit 14.00 bis 16.00 Uhr erreichen Sie unsere Produktspezialisten unter der Telefonnummer 06747 / 123 149.

---

<b>1. DAS BEDIENFELD</b> .....	<b>1 - 1</b>
<b>1.1 Diskettenlaufwerk</b> .....	<b>1 - 3</b>
<b>1.2 Kopfhörer</b> .....	<b>1 - 4</b>
<b>1.3 Wheels</b> .....	<b>1 - 4</b>
<b>2. KENNENLERNEN DES PEGASUS 2 (KURZBEDIENUNG)</b> ....	<b>2 - 1</b>
<b>2.1 Einschalten</b> .....	<b>2 - 1</b>
<b>2.2 DEMO - Sequenzen</b> .....	<b>2 - 1</b>
2.2.1 Demosequenzen PEGASUS 2 ohne "plus" .....	2 - 1
2.2.2 Demosequenzen PEGASUS 2 "plus" .....	2 - 2
<b>2.3 Die 81 ROM Setups</b> .....	<b>2 - 2</b>
2.3.1 Die One Touch Play Setups .....	2 - 3
2.3.2 Die Style Setups .....	2 - 5
2.3.3 Die Sound Setups .....	2 - 6
2.3.4 Die Special Setups .....	2 - 7
<b>3. THEORIE</b> .....	<b>3 - 1</b>
<b>3.1 Das Bedienkonzept</b> .....	<b>3 - 3</b>
<b>3.2 Die Setups (Kompletteinstellungen)</b> .....	<b>3 - 3</b>
<b>3.3 Der PROGRAM-Taster</b> .....	<b>3 - 6</b>
<b>4. DER SPIELMODUS</b> .....	<b>4 - 1</b>
<b>4.1 Die HELP-Taste</b> .....	<b>4 - 1</b>
<b>4.2 Das Display im Spielmodus</b> .....	<b>4 - 2</b>
<b>4.3 Klangfarben und Styles anwählen</b> .....	<b>4 - 5</b>
<b>4.4 Der Taster "CONTROLS"</b> .....	<b>4 - 6</b>
<b>4.5 Die Begleitautomatik</b> .....	<b>4 - 9</b>
<b>4.6 Der Taster "ACCOMPANIMENT"</b> .....	<b>4 - 10</b>
<b>4.7 Eingabe der Begleitharmonien</b> .....	<b>4 - 12</b>
<b>4.8 Quickload</b> .....	<b>4 - 13</b>
<b>4.9 Der Taster USER</b> .....	<b>4 - 14</b>
4.9.1 QuickEdit .....	4 - 14
4.9.2 Solo Upper 2 .....	4 - 15
4.9.3 USER als Macro .....	4 - 15
<b>5. USER SETUPS</b> .....	<b>5 - 1</b>
<b>5.1 Übersicht USER Setups</b> .....	<b>5 - 1</b>
<b>5.2 Programmierung der USER Setups anwählen</b> .....	<b>5 - 1</b>
<b>5.3 Die COMBI SELECT MAP</b> .....	<b>5 - 2</b>
<b>5.4 Die STY/SEQ SELECT MAP</b> .....	<b>5 - 3</b>
<b>5.5 Die UPPER MAP</b> .....	<b>5 - 4</b>
<b>5.6 Die LOWER/BASS MAP</b> .....	<b>5 - 6</b>
<b>5.7 Die STYLE/SEQUENCE Map</b> .....	<b>5 - 7</b>
<b>5.8 Die MIDI MAP</b> .....	<b>5 - 8</b>
<b>5.9 Das SYSTEM SUBSET</b> .....	<b>5 - 10</b>
<b>5.10 Das EFFECT SUBSET</b> .....	<b>5 - 15</b>
<b>5.11 Das FOOT MAP SUBSET</b> .....	<b>5 - 18</b>
<b>5.12 Das MIDI SUBSET</b> .....	<b>5 - 20</b>
5.12.1 MIDI IN Kanäle belegen .....	5 - 20

# INHALT

5.5.2 MIDI OUT Kanäle belegen .....	5 - 22
5.5.3 Globale MIDI Parameter .....	5 - 24
5.5.4 Speichern des MIDI SUBSETS .....	5 - 25
<b>5.13 Setup abspeichern .....</b>	<b>5 - 26</b>
<b>5.14 Setup Checkliste .....</b>	<b>5 - 27</b>
<b>6. COMBI-PROGRAMMIERUNG .....</b>	<b>6 - 1</b>
6.1 Combi - was ist das? .....	6 - 1
6.2 Combi Programming .....	6 - 1
6.3 Globale Einstellungen (GENERAL EDIT) .....	6 - 2
6.4 Amplituden Hüllkurve (AMPLITUDE ENVELOPE) .....	6 - 4
6.5 Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO) .....	6 - 6
6.6 Frequenz Vibrato (FREQUENCY LFO) .....	6 - 7
6.7 Controller Mapping .....	6 - 9
6.8 Combis speichern (COPY/SAVE) .....	6 - 12
<b>7. DER 16-SPUR SEQUENZER .....</b>	<b>7 - 1</b>
7.0.1 MIDI Standard Files .....	7 - 1
7.0.2 Sequenzen im GENERAL MIDI Standard .....	7 - 1
7.0.3 Sequenzen für Pegasus '1' ohne "plus" .....	7 - 1
7.1 Speicherplatz anwählen .....	7 - 2
7.2 Sequenzen einladen .....	7 - 2
7.3 Sequenzen auf Diskette speichern .....	7 - 3
7.4 Sequenzen einspielen/ändern .....	7 - 4
7.5 Globale Einstellungen (GLOBAL FUNCTIONS) .....	7 - 4
7.5.1 Tempoänderung eingeben .....	7 - 6
7.5.2 Taktart während der Sequenz ändern .....	7 - 6
7.5.3 Stop Befehl eingeben .....	7 - 7
7.5.4 Delete all step events .....	7 - 7
7.6 Spuren aufnehmen (Record Tracks) .....	7 - 8
7.7 Die Quantisierung .....	7 - 12
7.8 Aufnahmetaster RECORD .....	7 - 12
7.9 Die Editierung .....	7 - 13
7.10 Copy/Merge .....	7 - 18
7.11 Clear Sequence (Sequenz löschen) .....	7 - 22
7.12 Copy Sequence (Sequenz kopieren) .....	7 - 22
7.13 Sequenzen mit Texteinblendung im Display erstellen .....	7 - 22
<b>8. TAPE SEQUENCE .....</b>	<b>8 - 1</b>
8.1 Tape Sequenz aufnehmen .....	8 - 1
8.2 Tape Sequenz im 16 TRACK aufrufen .....	8 - 2
8.3 Tape Sequenzen bearbeiten .....	8 - 2
8.4 Master Track einer Tape Sequenz bearbeiten .....	8 - 4
8.5 Style-Sequenzen 'step by step' erstellen .....	8 - 5

<b>9. STYLES PROGRAMMIEREN</b> .....	<b>9 - 1</b>
<b>9.1 Grundlagen der Styleprogrammierung</b> .....	<b>9 - 1</b>
<b>9.2 Styles von Diskette oder der Festplatte einladen (Load Style)</b> .....	<b>9 - 3</b>
<b>9.3 Styles auf Diskette oder Festplatte speichern (Save Style)</b> .....	<b>9 - 3</b>
<b>9.4 Style Löschen (Clear Style)</b> .....	<b>9 - 4</b>
<b>9.5 Style Kopieren (Copy Style)</b> .....	<b>9 - 4</b>
<b>9.6 Record / Edlt Style</b> .....	<b>9 - 4</b>
9.6.1 Style Part / Harmonieblock anwählen .....	9 - 5
9.6.2 Rhythmusteile kopieren .....	9 - 6
<b>9.7 Aufnehmen und Editieren</b> .....	<b>9 - 7</b>
<b>9.8 Styles über MIDI aufnehmen</b> .....	<b>9 - 8</b>
<b>9.9 Tips zur Aufnahme von Styles</b> .....	<b>9 - 9</b>
<b>10. DRUMSETS</b> .....	<b>10 - 1</b>
<b>10.1 General Edit</b> .....	<b>10 - 2</b>
<b>10.2 Amplituden Hüllkurve</b> .....	<b>10 - 3</b>
<b>10.3 Velocity Control</b> .....	<b>10 - 3</b>
<b>10.4 Drumsets abspeichern</b> .....	<b>10 - 4</b>
<b>11. DISKETTENLAUFWERK / FESTPLATTE / RAMDISK</b> .....	<b>11 - 1</b>
<b>11.1 Das Disketten-Laufwerk</b> .....	<b>11 - 1</b>
<b>11.2 Die Harddisk (bei "plus") / die Ramdisk (ohne "plus")</b> .....	<b>11 - 2</b>
<b>11.3 Floppy / IMM Menü</b> .....	<b>11 - 2</b>
<b>11.4 General Functions</b> .....	<b>11 - 3</b>
11.4.1 Umschaltung Diskette =>Festplatte oder Diskette => Ramdisk .....	11 - 5
11.4.2 Copy (Dateien kopieren) .....	11 - 5
11.4.3 Rename (Namen einer Datei ändern) .....	11 - 6
11.4.4 Select Extensions .....	11 - 6
11.4.5 Name Disk (Diskettennamen eingeben/ändern) .....	11 - 6
11.4.6 Edit Date (Internes Datum einstellen) .....	11 - 7
11.4.7 Make Directory .....	11 - 7
11.4.8 Format Disk .....	11 - 7
11.4.9 Check Disk (Diskette überprüfen) .....	11 - 8
11.4.10 Delete (Dateien löschen) .....	11 - 9
<b>11.5 Save Files (Dateien auf Diskette/Festplatte speichern)</b> .....	<b>11 - 10</b>
11.5.1 Styles speichern .....	11 - 10
11.5.2 Sequenzen speichern .....	11 - 11
11.5.3 User Drumsets speichern .....	11 - 11
11.5.4 Einzelne User Combis speichern .....	11 - 12
11.5.5 Komplette User Combi Bank speichern .....	11 - 12
11.5.6 Kompletten Dump speichern .....	11 - 12
11.5.7 MIDI Standard Files speichern .....	11 - 13
<b>11.6 Load Files (Dateien einladen)</b> .....	<b>11 - 14</b>
11.6.1 Styles einladen .....	11 - 14
11.6.2 Sequenzen einladen .....	11 - 14
11.6.3 User Drumsets einladen .....	11 - 15
11.6.4 Einzelnes User Combi einladen .....	11 - 15
11.6.5 Combi Bank einladen .....	11 - 15
11.6.6 General Dump einladen .....	11 - 16

# INHALT

11.7 Sicherheitskopie des IMM erstellen (nur für "plus" Instrumente) .....	11 - 16
14.4.1 Fehlermeldungen während des Backups .....	11 - 17
12. LOAD DUMP .....	12 - 1
13. MASTER SETTINGS .....	13 - 1
14. PASSWORT SCHUTZ (NUR "PLUS") .....	14 - 1
15. EQUALIZER (NUR "PLUS") .....	15 - 11
15.1 Die voreingestellten Filterprogramme .....	15 - 12
15.2 Editierung eines Filterprogramms .....	15 - 12
15.2.1 Editierung im Easy Mode .....	15 - 12
15.2.2 Editierung im 'Profi' Mode .....	15 - 13
16. SEPARATE CODE .....	16 - 11
16.1 Der Sepcode "PEG2UTIL.RSC" oder "SEPCODE.RSC" .....	16 - 11
16.2 Der Separate Code PEG2HDSK.RSC (nur "plus") .....	16 - 12
16.3 Festplatte neu initialisieren (nur "plus") .....	16 - 12
17. ANSCHLÜSSE .....	17 - 1
17.1 Spannungsumschaltung .....	17 - 2
18. UPGRADE AUF "PLUS" .....	18 - 1
19. ANHANG .....	
19.1 Werks-Combis R_0 .....	18 - 1
19.2 Werks-Combis R_1 .....	18 - 2
19.3 Multi-Sample-Presets .....	18 - 3
19.4 Schlagzeugklangfarben .....	18 - 4
19.5 Die Rhythmen des PEGASUS 2 "plus" .....	18 - 5
19.6 Die Rhythmen des PEGASUS 2 .....	18 - 6
19.7 Verteilung der 200 mitgelieferten Styles im IMM .....	18 - 7
19.8 Effektilste für Effektbuttons .....	18 - 9
19.9 Werks Drumsets .....	18 - 10
19.10 MIDI Implementatation .....	18 - 12
19.11 System Subsets .....	18 - 13
19.12 Effekt Subsets .....	18 - 13
19.13 Footmap Subsets .....	18 - 13
19.14 MIDI Subsets .....	18 - 13
19.15 General MIDI .....	18 - 14
19.15.1 Die General MIDI Instrumente .....	18 - 15
19.15.2 Die General MIDI Drumsounds .....	18 - 16



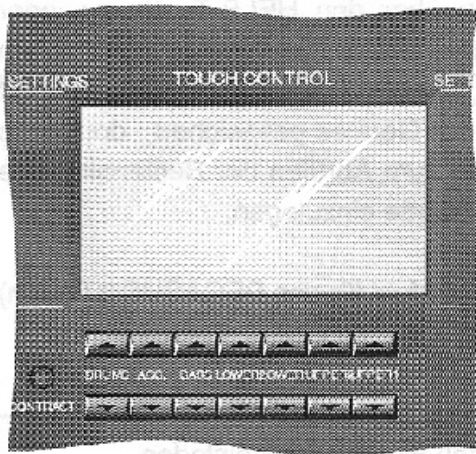
## 1. Das Bedienfeld

Der PEGASUS 2 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 sind. Ein herausragender Teil des Bedienfeldes ist das "Touch Display". Über dieses Display werden im Spielbetrieb einige wichtige Einstellungen vorgenommen und angezeigt; dahinter verbergen sich aber auch alle Programmierfunktionen - doch dazu später.



**MAIN-VOLUME:** Mit dem Volume-Schieberegler wird die Gesamtlautstärke des PEGASUS 2 eingestellt. Der Regler dient auch zur Einstellung der Kopfhörerlautstärke.

**Touch Control:** Über das berührungsempfindliche Display werden wichtige Funktionen wie Anwahl der Klänge, Setups oder Styles ausgeführt, aber auch die komplette Programmierung abgerufen.



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

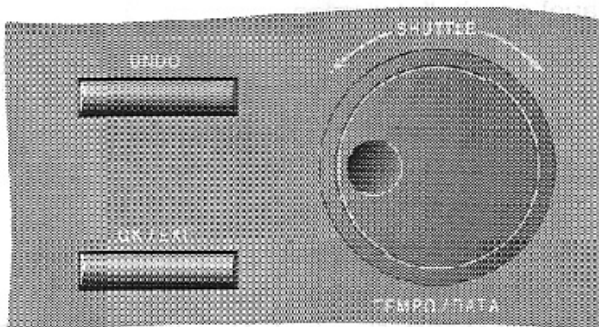
**UPPER 1** und **UPPER 2** regeln die beiden Klangfarben für den oberen Splitbereich.

**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.



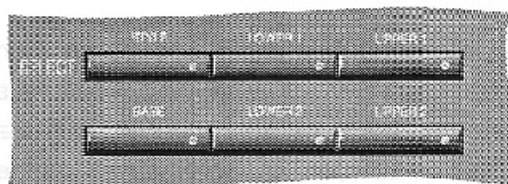
**Shuttle Wheel:** Über das Shuttle Wheel wird im Spielmodus das Tempo der Begleitung gewählt. Mit der 'inneren Scheibe' läßt sich das Tempo in Einzelschritten verändern; über den Außenring läßt sich das Tempo schnell verändern.

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



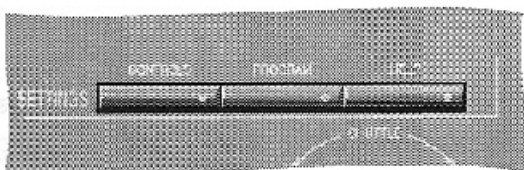
# 1 BEDIENFELD

## Bereich SELECT



Hier bestimmen Sie, ob Sie einen Rhythmus anwählen wollen (STYLE) oder stellen den Bereich ein, für den Sie einen neuen Klang anwählen wollen. Dies sind: UPPER 1/UPPER 2, LOWER 1/LOWER 2 und BASS.

## Bereich SETTINGS



**CONTROLS:** Über diesen Taster lassen sich die Klangfarben in allen wichtigen Funktionen schnell über das Display verändern.

**PROGRAM:** Nach Betätigen des Tasters "PROGRAM" erscheint ein neues Display mit den Programmiermöglichkeiten des PEGASUS 2.

**HELP:** Ihr PEGASUS 2 wird mit einer HELP/DEMO-Diskette ausgeliefert. Wenn diese Diskette eingelegt ist, lassen sich über den HELP-Taster zu jeder Programmierfunktion Bedienhinweise abrufen. Im PEGASUS 2 "plus" sind diese Bedienhinweise auf der Festplatte des Gerätes gespeichert - dort ist es nicht notwendig, zum Abrufen der Bedienhinweise die Standard Diskette einzulegen.

Außerdem wird über diesen Taster ein "ALL NOTES OFF" Befehl für den PEGASUS 2 (intern) und die angeschlossenen MIDI-Instrumente (extern) ausgelöst.

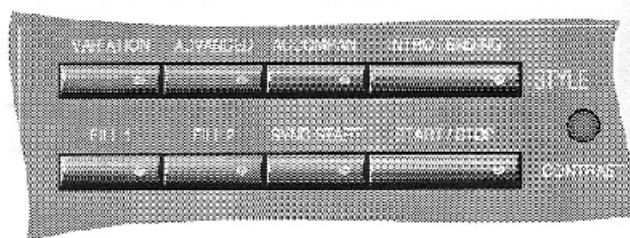


**QUICKLOAD:** Mit Quick-Load können Sie Sequenzen schnell in den PEGASUS 2 einladen.

**USER:** Auf den Macro-Taster lassen sich Kurzbedienungen speichern oder die Funktionen 'SoloUpper 2' bzw. 'QuickEdit' legen (siehe dazu auch Kapitel 13 Master Settings).

**ROTOR SLOW/FAST:** Mit diesem Bedienfeldtaster kann der Rotor von schnell (LED an) auf langsam (LED aus) geschaltet werden.

## Bereich STYLE



**INTRO / ENDING:** Einleitung / Schluß

**FILL 1 - FILL 2:**

**START/STOP**

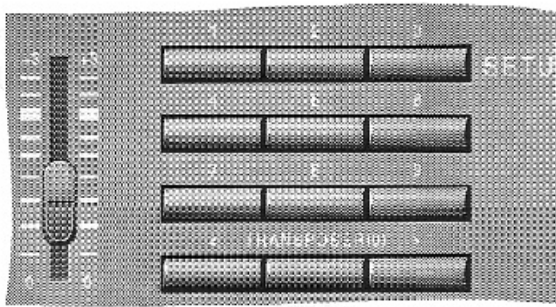
**SYNC START:** Taster für Synchron-Start

**VARIATION:** Variation EIN / AUS

**ADVANCED:** Erweiterte Variation EIN / AUS

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

**CONTRAST:** Displaykontrast

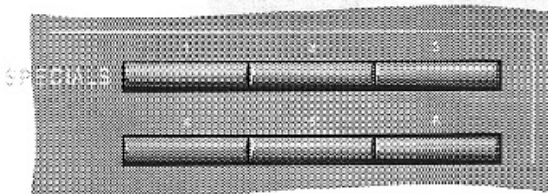


## Bereich SETUP

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

**Transposer:** Mit den Tastern "<" 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 2-Expander)

## 1.1 Diskettenlaufwerk

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

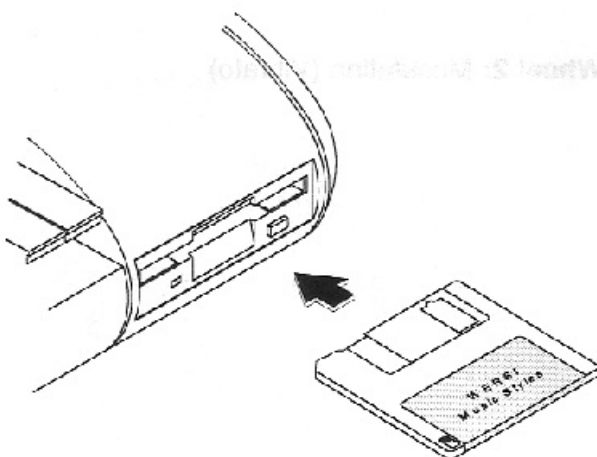


Abb. Diskettenlaufwerk Keyboard

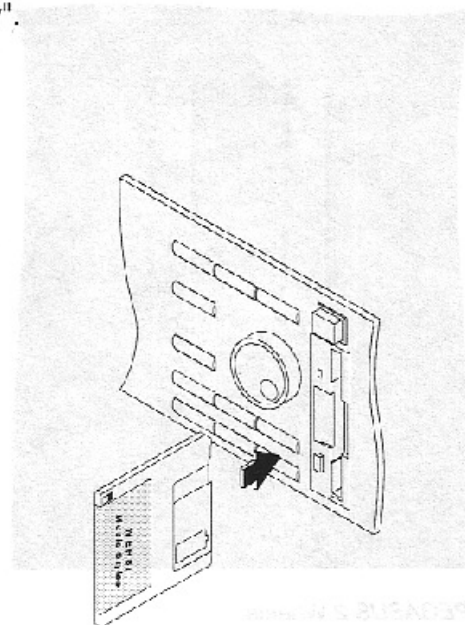


Abb. Diskettenlaufwerk Expander

# 1 BEDIENFELD

## 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.

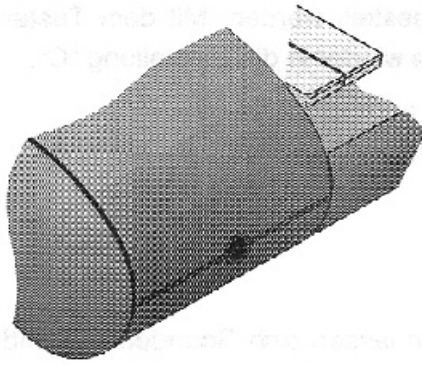


Abb. Kopfhörer Keyboard

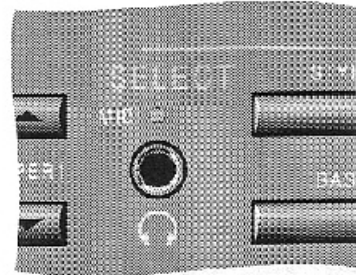


Abb. Kopfhörer Expander

## 1.3 Wheels

Die Wheels sind mit festen Funktionen programmiert.

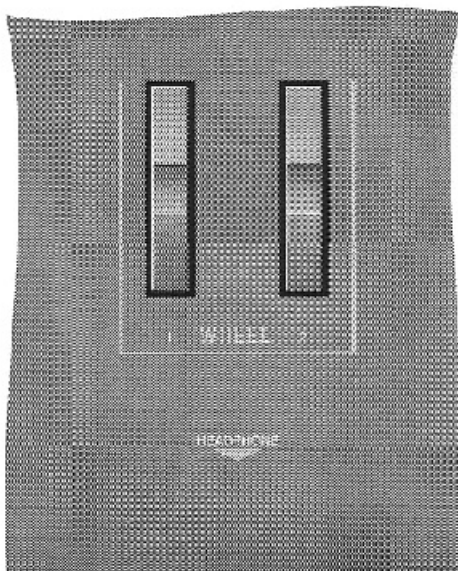


Abb. PEGASUS 2 Wheels

**Wheel 1:** Pitch Bend

**Wheel 2:** Modulation (Vibrato)

## 2. Kennenlernen des PEGASUS 2

Um Ihnen einen schnellen Zugang zu Ihrem PEGASUS 2 zu ermöglichen, erfahren Sie im folgenden Kapitel, wie Sie Ihr neues Instrument in seinen Grundfunktionen einfach und sicher bedienen können. Weiterführende Informationen erhalten Sie im Kapitel 4 "Spielmodus" - die wichtigsten Grundlagen und Fachbegriffe werden Ihnen im Kapitel 3 "Theorie" erläutert.

### 2.1 Einschalten

Schalten Sie das Instrument auf der Rückseite ein. Im Display erscheint nach einigen Sekunden das PEGASUS 2 Logo; während dieser Einschaltphase testet sich das Gerät selbst. Nach kurzer Zeit zeigt das Display das zuletzt angewählte Setup an:

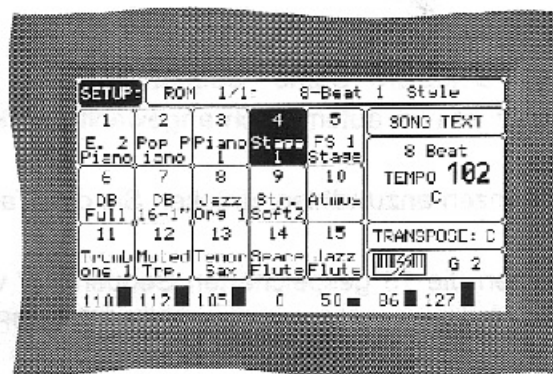


Abb.: Beispiel Display Spielmodus

### 2.2 DEMO - Sequenzen

Um Ihnen einen Eindruck von den klanglichen Möglichkeiten des PEGASUS 2 zu vermitteln, haben wir Demo-Musikstücke (Demo Sequenzen) in das Instrument eingespeichert. Hören Sie sich zunächst diese Demo-Musikstücke an, um sich eine Übersicht über 'das Machbare' zu verschaffen.

#### 2.2.1 Demosequenzen PEGASUS 2 ohne "plus"

1. Schieben Sie die Standard Diskette in das Laufwerk.
2. Betätigen Sie nun den Taster "Quickload" auf dem Bedienfeld.
3. Wechseln Sie ggf. mit dem Befehl "SWAP --> FPY" auf die Diskette. Im Display werden nach ein paar Sekunden alle Sequenzen angezeigt, die sich auf der Diskette befinden.



Abb. Taster "QUICKLOAD"

4. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel eine Sequenz aus und betätigen danach den Taster "OK/EXIT". Die Demo-Sequenz wird eingeladen. Im Display erscheint während des Einladens die Meldung "BUSY LOADING". Nach dem Verschwinden dieser Anzeige leuchtet die LED im Taster "Quickload".

## 2 KURZBEDIENUNG

5. Starten Sie nun die Sequenz mit dem Taster "Start/Stop" auf dem Bedienfeld. Am Ende stoppt die Demo-Sequenz automatisch. Sie können aber auch während der Demo die Sequenz mit dem Taster "Start/Stop" anhalten und mit demselben Taster immer wieder starten.

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

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

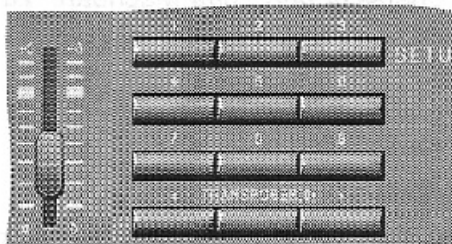
### 2.2.2 Demosequenzen PEGASUS 2 "plus"

Beim PEGASUS 2 "plus" sind 15 Demo Sequenzen im IMM gespeichert; sie befinden sich im Setup 9/8 "Demo - Sequenzen".

1. Drücken Sie den Taster "9" im Bereich SETUP.
2. Wählen Sie im Display das Setup 9/8 "Demo - Sequenzen".
3. Die erste Demo - Sequenz ist nun automatisch angewählt und kann mit "START/STOP" gestartet werden.
4. Um die anderen 14 Sequenzen anzuwählen, drücken Sie den Taster "STYLE" im Bereich SELECT.
5. Auf dem Display erscheinen die 15 gespeicherten Sequenzen, von denen nun über das Display eine andere Sequenz ausgewählt und über "START/STOP" gestartet werden kann.

### 2.3 Die 81 ROM Setups

Ihr Instrument verfügt über 162 Setups, mit denen sich das Instrument bequem und schnell bedienen läßt (siehe Kapitel 2 "Theorie"). Die Hälfte dieser Setups (die ROM Setups) wurden von den WERSI Musikern bereits vorprogrammiert und können von Ihnen auch nicht zerstört werden. Mit Hilfe dieser Setups können Sie sich schnell eine Übersicht über die Rhythmen und Spielfunktionen verschaffen.



Die einzelnen Setups erreichen Sie über die Zehner-tastatur links neben dem Display. Unter jeder der Zifferntasten 1 - 9 befindet sich eine Bank mit jeweils neun Setups. Da der Setupbereich zweimal vorhanden ist, kommen wir insgesamt also auf  $2 \times 9 \times 9 = 182$  Setups.

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

Wir haben die ROM Setups in mehrere Gruppen aufgeteilt:

**One Touch Play Setups:** Die Bänke 1 - 4 enthalten Setups, in denen zu den angegebene Styles die passenden Klangfarben und Effekte eingestellt wurden. Diese Setups ermöglichen es, direkt mit dem betreffenden Rhythmen zu spielen und liefern Ihnen darüber hinaus eine Auswahl an passenden Instrumenten.

**Style Setups:** In den Bänken 5 + 6 wurden die 48 bzw. 200 (bei Instrumenten mit "plus") Styles nach Musikrichtungen zusammengestellt. Hier wurde nur die Style MAP mit neuen Styles belegt - man hat also über diese Setups leichten Zugriff auf alle Styles und Sequenzen. Beim Aufruf eines der 'Style Setups' werden Sounds und Styles aber noch nicht gewechselt

**Sound Setups:** In der Bank 7 sind die Klangfarben des PEGASUS 2 zusammengestellt. Mit Hilfe dieser Setups können Sie den UPPER und LOWER Bereich mit weiteren Klangfarben belegen, wobei auch hier beim Aufrufen dieser Setups keine neuen Klänge oder Styles angewählt werden.

**Special Setups:** Die Bänke 8 + 9 enthalten Setups, die Ihnen die Bedienung des Effektgerätes und der MIDI Funktionen erleichtern. Oft benötigte Einstellungen wurden hier auf einem Knopf zusammengefaßt.

### 2.3.1 Die One Touch Play Setups

Der einfachste Weg, Ihr Instrument kennenzulernen besteht darin, sich die One Touch Play Setups anzuschauen und 'anzuspielen'. Es gibt insgesamt 36 dieser One Touch Play Setups, die folgendermaßen auf die Bänke verteilt sind:

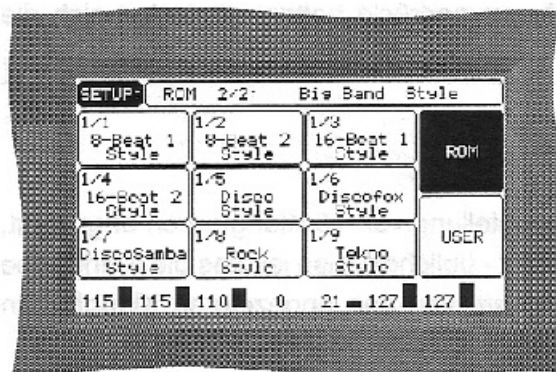


Abb.: Setup Bank 1

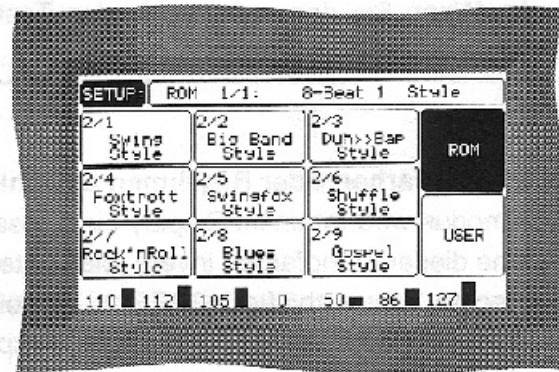


Abb.: Setup Bank 2

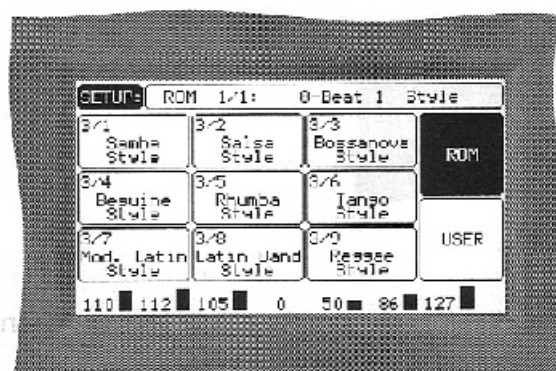


Abb.: Setup Bank 3

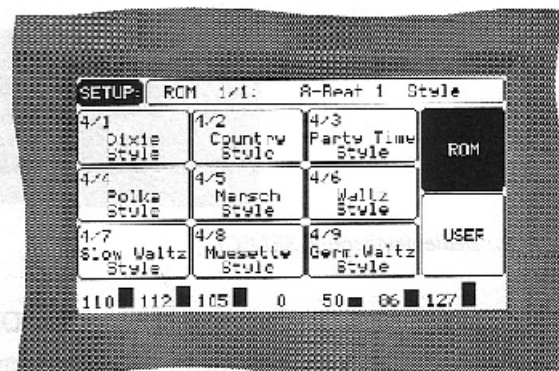


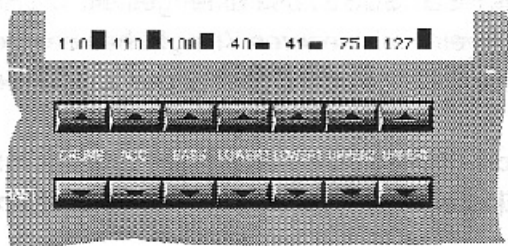
Abb.: Setup Bank 4

Um ein Setup anzuwählen, drücken Sie zunächst auf die Banknummer in der Zehnertastatur und danach auf das entsprechende Feld im Display. Das Display wechselt wieder in den Spielmodus, alle Einstellungen wurden durchgeführt und Sie können nun beginnen, mit der neuen Registrierung zu spielen.

## 2 KURZBEDIENUNG

### Lautstärken einstellen

Unter dem Display befinden sich 7 Regler mit je zwei Tastern, um die Lautstärken der einzelnen Tastaturbereiche 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" = Oberes Manual erster Klang
- "Upper 2" = Oberes Manual zweiter Klang
- "Lower 1" = Unteres Manual erster Klang
- "Lower 2" = Unteres Manual zweiter Klang
- "Bass" = Bass (MIDI Basspedal)
- "Acc." = Begleitung ohne Drums
- "Drums" = Drums aus der Begleitung sowie der Effekt-Taster

Möchten Sie einen Bereich lauter oder leiser regeln, drücken Sie einfach sofort 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.

---

### Andere Klangfarben oder Rhythmen anwählen:

Im Spielmodus wird Ihnen im Display eine Zusammenstellung von 15 Klangfarben angezeigt, wobei eine dieser Klangfarben invers (blau unterlegt) ist - üblicherweise ist dies die Klangfarbe für die rechte Tastaturhälfte UPPER 1. Um eine andere von den angezeigten Klangfarben anzuwählen, drücken Sie einfach auf das entsprechende Feld im Display.

Um auch für die anderen 'Manuale' des PEGASUS 2 andere Klangfarben anzuwählen, gibt es die sogenannten Selektoren. Ihr PEGASUS 2 besitzt insgesamt 6 Selektoren; sie befinden sich auf dem Bedienfeld unter dem Bereich "Sound".

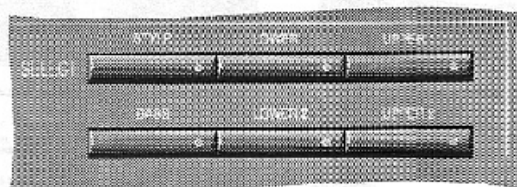


Abb.: Bedienfeldbereich SELECT

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

### Der Hauptselektor:

Leuchtet die LED in dem Selektor ständig, so ist dies momentan der Hauptselektor. Wird nun ein anderer Selektor gedrückt, blinkt die LED in diesem Selektortaster und im Display wird die Klangfarben- bzw. Rhythmenauswahl für diesen Bereich angezeigt. Sie können nun eine Klangfarbe bzw. einen 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 auf dem Display 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 "Bass" Selektor soll Hauptselektor werden
  - Drücken Sie den Taster "Bass" zweimal. Die LED leuchtet ständig.

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

Auch die 9 SETUP-Taster der Zehnertastatur können als Hauptselektor aktiviert werden. Die Bedienung erfolgt wie oben beschrieben.

### 2.3.2 Die Style Setups

Im Gegensatz zu den vorhin beschriebenen One Touch Play Setups werden bei den Style Setups keine Umregistrierungen vorgenommen, sondern nur zusätzliche Rhythmen angeboten. Wie Sie wissen, kann ein Setup bis zu 15 Styles oder Sequenzen enthalten - wenn der von Ihnen gewünschte Style aber nicht im Setup ist, können Sie ihn dort auch nicht benutzen.

Hier helfen Ihnen die Style Setups weiter: Sie enthalten nur Styles (oder Sequenzen) ohne den 'Rest' des Setups, d.h. Klangfarben, Lautstärken, Spielhilfen usw. zu verändern.

In den Style Setups wurden die Rhythmen nach Oberbegriffen sortiert - folgende 18 Style-'Gruppen' können nun über die Banknummer in der Zehnertastatur und danach mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

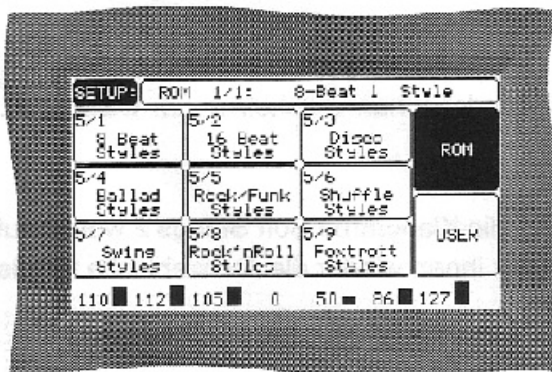


Abb.: Setup Bank 5

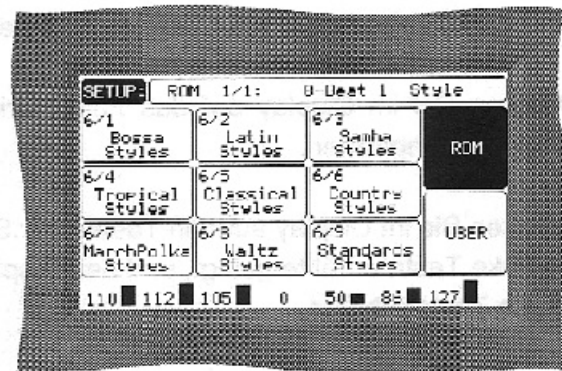


Abb.: Setup Bank 6

Nachdem Sie ein Setup angewählt haben, wechselt das Display wieder in den Spielmodus. Dort hat sich noch nichts verändert, wenn Sie aber auf den Taster STYLE im Bereich SELECT drücken, können Sie dort einen der neuen Rhythmen anwählen.



## 2 KURZBEDIENUNG

### 2.3.3 Die Sound Setups

In den Sound Setups sind die Klangfarben nach Oberbegriffen sortiert - folgende 9 Sound-'Gruppen' können über die Banknummer 7 in der Zehnertastatur und danach mit einem Druck auf das entsprechende Feld auf dem Display angewählt werden.

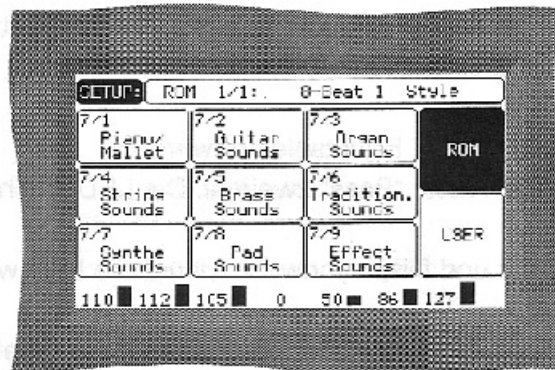


Abb.: Setup Bank 7

Auch bei Anwahl eines Sound Setups werden keine Umregistrierungen vorgenommen, sondern nur zusätzliche Sounds angeboten. Wie Sie wissen, enthält ein Setup 15 Sounds für die rechte Tastaturhälfte und 15 Sounds für die linke Tastaturhälfte und den Bass. Wenn der von Ihnen gewünschte Sound aber nicht im Setup enthalten ist, können Sie ihn dort auch nicht benutzen.

Hier helfen Ihnen die Sound Setups weiter: Hier haben Sie Zugriff auf alle anderen Sounds, ohne den 'Rest' des Setups, d.h. die in den anderen Bereichen eingestellten Klangfarben, Lautstärken, Spielhilfen usw. zu verändern. Um z.B. für die linke Tastaturhälfte die Klangfarbe "Str.Soft2" anzuwählen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie auf die Taste 7 in der Zehnertastatur - im Display erscheinen die Sound Setups.
2. Drücken Sie auf den Selektor "LOWER 1" - damit teilen Sie dem PEGASUS 2 mit, daß Sie eine Klangfarbe für die linke Tastaturhälfte einstellen möchten.
3. Drücken Sie im Display auf das Feld "String Sounds" - nun erscheinen im Display 15 Streicherklangfarben.
4. Drücken Sie im Display auf den Taster "Str.Soft2" - die Klangfarbe Soft Strings 2 wurde auf die linke Tastaturhälfte gelegt, und das Display zeigt Ihnen wieder die Auswahlseite für die rechte Tastaturhälfte.

## 2.3.4 Die Special Setups

In den Setups der Bänke 8 und 9 sind häufig vorkommende Bedienfunktionen und komplizierte Programmierungen auf einen 'Knopf' gelegt.

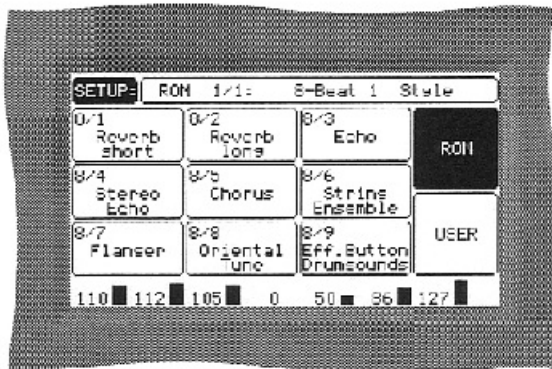


Abb.: Setup Bank 8

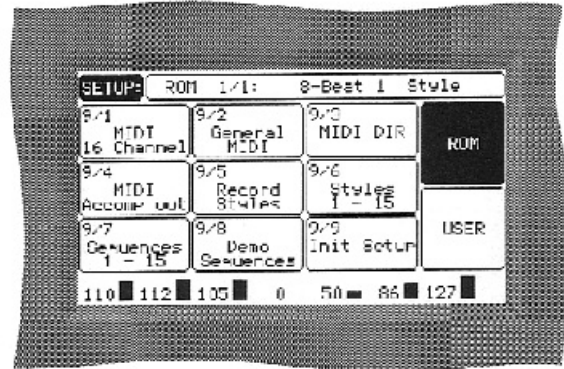


Abb.: Setup Bank 9

Die Special Setups der Bank 8 dienen zur 'Fernbedienung' des Effektprozessors, während die Special Setups der Bank 9 die Programmierung und vor allem die MIDI Funktionen erleichtern. Die genaue Bedeutung dieser Special Setups wird in den jeweiligen Kapiteln der Bedienungsanleitung erklärt.

### 3. THEORIE

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

Das Display ist 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 in diese Anleitung benutzen.

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

Der "Interactive Music Manager" beinhaltet bereits 200 Styles, die Sie begeistern werden. Programmiert von Musikern aus der ganzen Welt, zeigen die Styles die ganze musikalische Bandbreite Ihres neuen Instrumentes.

**Setup:** In einem Setup lassen sich alle Möglichkeiten wie Klangfarbenbelegung, Styles, MIDI-Funktionen usw. abspeichern. 81 dieser Setups (die ROM-Setups) wurden von WERSI vorprogrammiert. Diese Setups befinden sich in einem Festspeicher, so daß Sie immer auf sie zugreifen können. Weitere 81 Setups (die USER-Setups) können Sie selbst zusammenstellen und abspeichern. Über Festplatte bzw. Diskette können natürlich immer wieder neue 81 Setups eingeladen werden. Die USER-Setups werden auch nach dem Ausschalten dauerhaft gespeichert.

**Subset:** Für die Bereiche MIDI, Effekte, Fußschalterbelegung und Systemparameter können Unter-Setups (Subsets) 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 Ihre spezielle MIDI-Konfiguration etc. speichern. Die USER-Subsets werden auch nach dem Ausschalten dauerhaft gespeichert.

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

Ihr Instrument besitzt 256 vorprogrammierte Combis (ROM-Combis). Weitere 256 Combis (USER-Combis) können Sie selbst erstellen und abspeichern (siehe auch KAPITEL 6 "COMBIS"). Auch die USER-Combis werden nach dem Ausschalten dauerhaft gespeichert.

**STYLE:** Ein Style ist ein variationsreicher Rhythmus mit Begleitautomatik und besteht aus acht Begleitspuren, vier Variationen, 6 Harmonievariationen, zwei Fills usw. (siehe auch Kapitel 9 "Styles"). Bis zu 1024 Styles stehen Ihnen im PEGASUS 2 "**plus**" zur Verfügung, wobei 200 Styles sich bei der Auslieferung schon im "Interactive Music Manager" befinden, und Sie, unabhängig von deren Platzbedarf, weitere 924 Styles in Ihr Instrument einladen können. Im PEGASUS 2 ohne "**plus**" finden Sie 48 festprogrammierte Styles, Sie können aber bis zu 32 weitere Styles einladen - je nach deren Größe.

**SEQUENZ:** In Ihrem Instrument ist ein umfangreicher 16-Spur-Sequenzler integriert, den Sie normalerweise nur von Software-Sequenzern für Atari oder DOS-PC erwarten würden. Sie können bis zu 1024 Sequenzen in den "Interactive Music Manager" des PEGASUS 2 "**plus**" einspeichern; diese Sequenzen werden dauerhaft gespeichert und stehen Ihnen quasi ohne Ladezeit immer direkt zur Verfügung.

Im PEGASUS 2 ohne "**plus**" können Sie, je nach deren Größe, bis zu 15 Sequenzen einladen. Siehe dazu auch KAPITEL 7 "16 TRACK".

**DRUMSET:** Aus den 122 im PEGASUS 2 verfügbaren Schlagzeugklangfarben hat WERSI sechs Drumsets erstellt, die in der Belegung dem GENERAL MIDI Standard entsprechen. Weitere sechs Drumsets können Sie selbst erstellen (siehe auch KAPITEL 10 "DRUMSET"). Diese USER-Drumsets werden auch nach dem Ausschalten dauerhaft gespeichert.

**GENERAL DUMP:** Die komplette Programmierung des PEGASUS 2, d.h. die USER-Bereiche wie USER-Combis, USER Setups usw. können komplett als ein sogenannter "General Dump" auf Festplatte oder Diskette gespeichert werden. Um eine einmal gemachte Programmierung zu sichern, und später wieder in das Instrument zurückzuholen, brauchen Sie nicht mühsam alle Teile einzeln abzuspeichern bzw. zu einzuladen sondern nur den entsprechenden "General Dump" zu laden bzw. zu speichern.

Der Dump beinhaltet im PEGASUS 2 "**plus**" nicht die User-Styles und Sequenzen, da diese vom Interactive Music Manager über die Festplatte verwaltet werden. Bei Instrumenten ohne den "IMM", also Instrumente ohne "**plus**" beinhaltet der Dump auch die zur Zeit eingeladenen Styles, Sequenzen und die Dateien der Ramdisk.

**GENERAL MIDI:** Die Klangfarbenbelegung ist von der MIDI Assoziation festgeschrieben worden und entspricht zunächst einmal nicht der im PEGASUS 2 verwendeten Instrumenten - Numerierung. Um Ihnen trotzdem eine optimale Anpassung und genügend Flexibilität zu gewährleisten, können Sie die 128 MIDI Standard Klangfarben im PEGASUS 2 auf die Bank USER-3 der Combis laden - die dazu notwendigen Schritte werden in Kapitel 18.14 "General MIDI" erklärt.

So können Sie alle Sequenzen aus dem Angebot von General MIDI Sequenzen im Standard MIDI File Format im PEGASUS 2 verwenden.

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

### 3.1 Das Bedienkonzept

Das Keyboard PEGASUS 2 bietet Ihnen mit dem berührungsempfindlichen Display (Touch Screen) die gesamten Bedienungsmöglichkeiten so an, daß sie sich weitgehend selbst erklären.

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

---

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

---

Wir unterscheiden im PEGASUS 2 zwischen zwei grundsätzlichen "Modi", sprich zwischen zwei Arten, das Instrument zu benutzen:

Im **Spiel-Modus** wird das Display dazu benutzt, die zum 'live-Spielen' notwendigen Bedienungen wie z.B. Klangwechsel und Lautstärke Einstellungen durchzuführen. Außerdem werden Ihnen einige zum Spielen notwendige Informationen angezeigt.

Im **Programmier-Modus** werden die üblicherweise auf zwei oder drei Zellen 'zusammengequetschten' Informationen und die sonst oft nur durch Doppel- und Dreifachbelegung erreichbaren Programmierfunktionen übersichtlich und in immer wieder wechselnden Bildern dargestellt.

Was Ihnen das Display im Spielmodus anzeigt und wie Sie die Spielmöglichkeiten des PEGASUS 2 benutzen können, erklären wir Ihnen in den Kapiteln 2 "Kurzbedienung" und 4 "Spielmodus". Alles, was Sie im Programmiermodus machen können, wird Ihnen ab Kapitel 5 erklärt.

Wenn Sie weitere Erklärungen zu den im Display angezeigten Möglichkeiten wünschen, legen Sie bei Instrumenten ohne "**plus**" die Help-Diskette in das Floppy-Laufwerk und drücken die Help-Taste. Nun werden auf dem Display entsprechende Auszüge aus der Bedienungsanleitung angezeigt. Bei Instrumenten mit "**plus**" befinden sich diese Hilfe-Informationen auf der Festplatte.

Bevor wir Ihnen die Bedienung näher erläutern, hier einige Erklärungen zu Begriffen, die bei der weiteren Beschreibung häufig benutzt werden.

### 3.2 Die Setups (Komplett-einstellungen)

Bei Ihrem PEGASUS 2 bleibt es Ihnen überlassen, welche Combis, Styles oder Sequenzen Sie auf der Bedienoberfläche sehen möchten. Auf dem 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.

# 3 THEORIE

Für jedes der 81 Setups können Sie jeweils für das Obermanual, Untermanual + Basspedal und für Styles und Sequenzen eine eigene Belegung zusammenstellen. Die nachfolgende Abbildung soll Ihnen dieses Verfahren näherbringen:

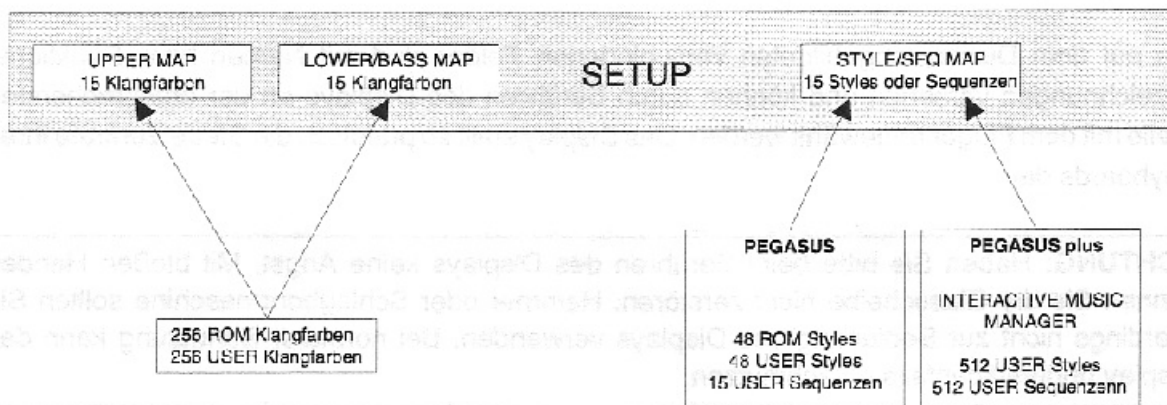


Abb. Map

Zu einer schnellen Bedienung gehört nicht nur die Anwahl der Klangfarben und Begleitungen. Weitere wichtige Funktionen müssen auf Knopfdruck bereitstehen - Funktionen wie z. B.

- Fußschalterbelegung
- Systemparameter
- Hall/Effekte
- MIDI-Möglichkeiten.

In Ihrem Instrument können für jede dieser oben genannten Gruppen 9 verschiedene 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 ein USER Subset mit den gewünschten Einstellungen und speichern dieses 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.

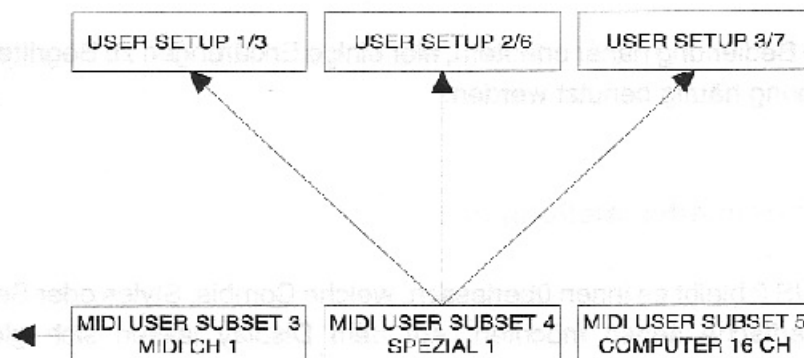


Abb. Funktion der Subsets

Alle einzelnen Teile werden zu einem 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.

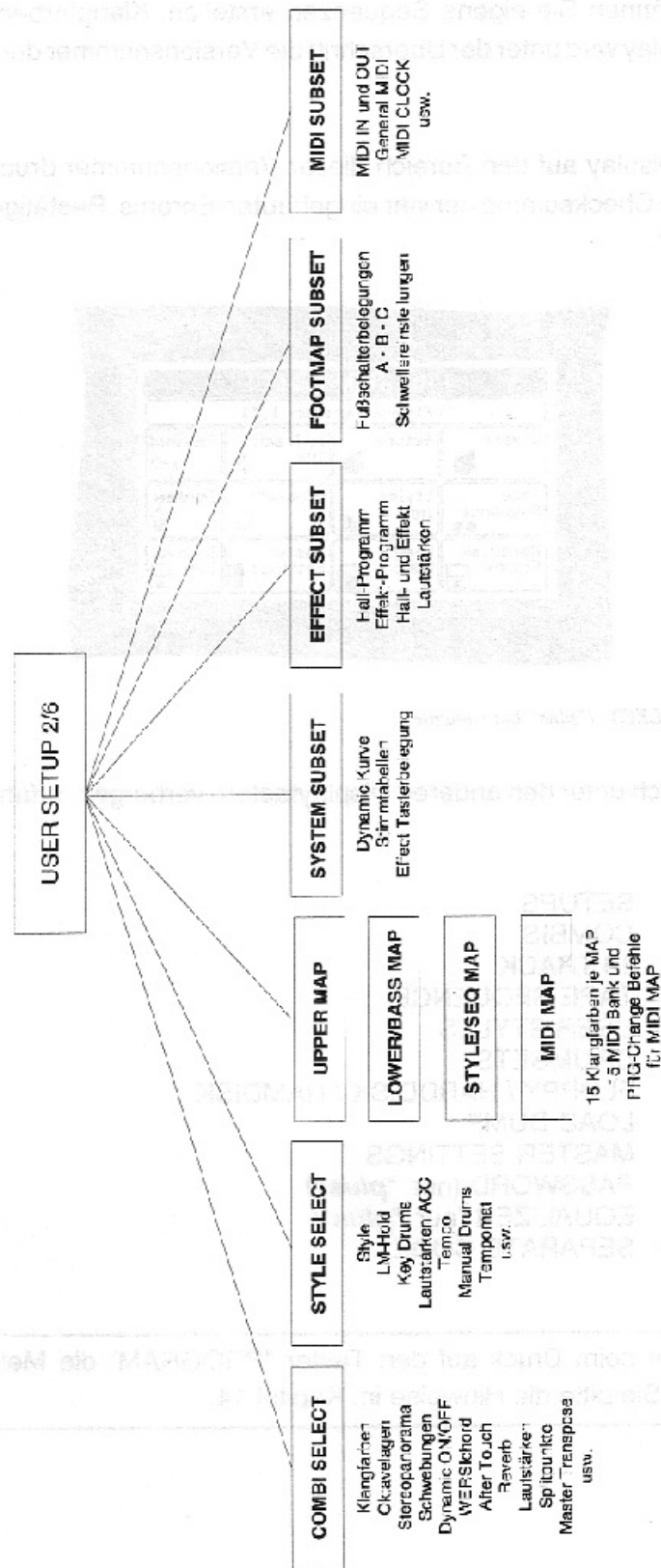


Abb. Bestandteile der Setups

## 3.3 Der PROGRAM-Taster

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

Wenn Sie auf dem Display auf den Bereich dieser Versionsnummer drücken, erscheint nach einigen Sekunden die Checksumme der vier eingebauten Eeproms. Bestätigen Sie anschließend die Meldung mit "OK".

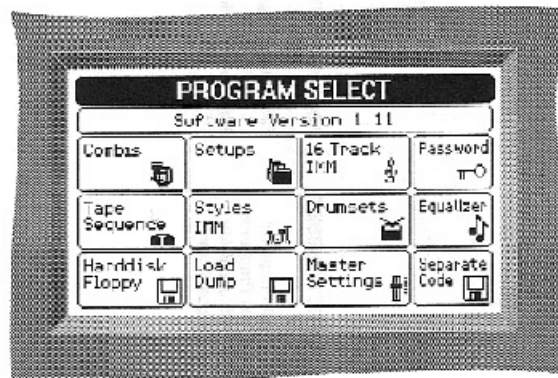


Abb. PROGRAM SELECT ("plus" Instrumente)

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

- 5    SETUPS
- 6    COMBIS
- 7    16 TRACK
- 8    TAPE SEQUENCE
- 9    USER STYLES
- 10   DRUMSETS
- 11   FLOPPY / HARDDISK / RAMDISK
- 12   LOAD DUMP
- 13   MASTER SETTINGS
- 14   PASSWORD (nur "plus")
- 15   EQUALIZER (nur "plus")
- 16   SEPARATE CODE

---

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

---



## 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 2 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 2 einen Teil der Bedienungsanleitung direkt über das Touch Screen Display abrufen. Zu jedem Display, das Sie im PEGASUS 2 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 2 "aufhalten". Diese Informationen der Helptaste befinden sich bei Instrumenten mit "plus" auf der Festplatte, was einen problemlosen und besonders schnellen Zugriff auf die Hilfeseiten ermöglicht.

Bei Instrumenten ohne "plus" befinden sich die Hilfe-Informationen auf der mitgelieferten Diskette - zum Abruf der Hilfe-Informationen müssen Sie immer die mitgelieferte Diskette einschieben.

1. Bei Instrumenten ohne "plus" die Standard - 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.

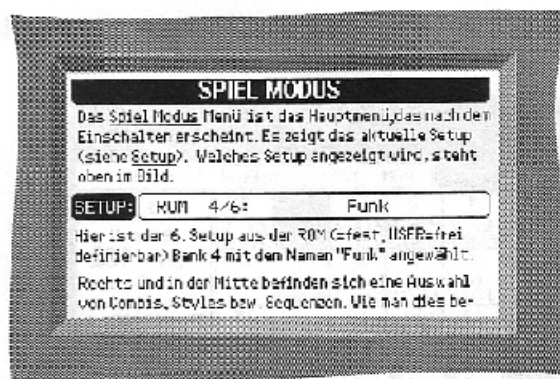


Abb. Help - Spielmodus

3. Um weitere Seiten sichtbar zu machen, können Sie mit dem Wheel (Innenplatte) die Seiten langsam, und mit dem Shuttle (Außenring) schnell durchblättern. Die Help 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.

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.

# 4 SPIELMODUS

## A LITTLE HELP FROM FRIENDS

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

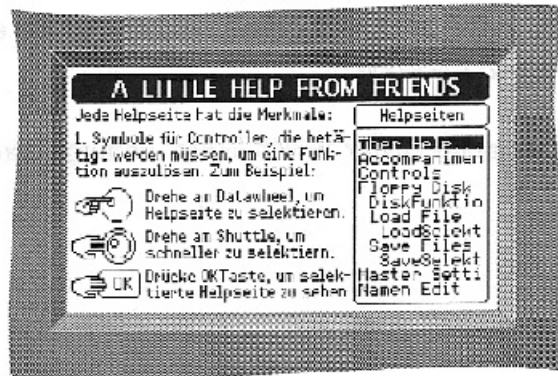


Abb. Help - Übersicht

In der rechten Displayseite sehen Sie das 'Inhaltsverzeichnis' der Help Seiten - mit dem Shuttle Wheel können Sie nun alle Help-Informationen des PEGASUS 2 anwählen. Haben Sie die gesuchten Informationen gefunden, betätigen Sie den Bedientast "OK/EXIT", und die entsprechenden Help-Informationen werden auf dem Display angezeigt.

Mit den Bedientastern "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.

### 4.2 Das Display im Spielmodus

Nachdem Sie den PEGASUS 2 eingeschaltet haben, erscheint im Display folgendes Bild:

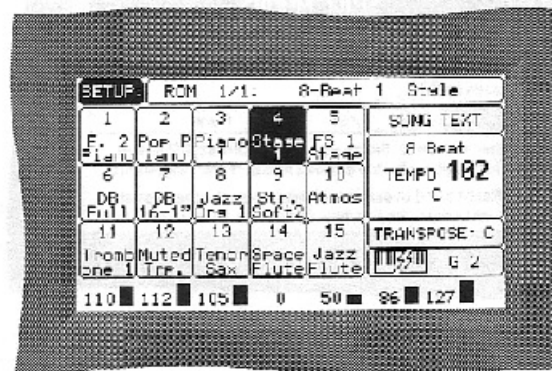


Abb. Beispiel Display - Spielmodus

Schauen wir uns nun die einzelnen Bereiche einmal näher an.

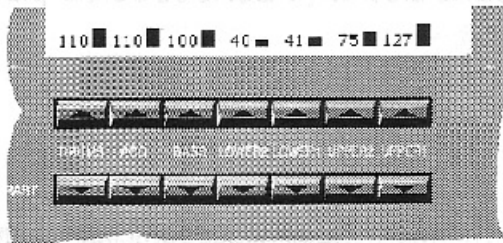
**SETUP:** ROM 1/1: Beat 1 Scale **Setup**

In der ersten Zeile des Displays wird das aktuelle Setup angezeigt. Hier ist es das Setup "1/1 BEAT STYLE", das als letztes vor dem Ausschalten im PEGASUS 2 angewählt war.

1	2	3	4	5
Stacc 1	E. 2 Piano	E1.2 Guit	Bis Guit	Chime Flute
6	7	8	9	10
Fusio n	Syn Percl	Pop rass	Shaku hachi	LS + PZZ/3
11	12	13	14	15
Piano 1	Str. 30-12	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 UPPER 1 und UPPER 2 zusammen gestellt wurden (LED im Selektor UPPER 1 oder UPPER 2 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 plus (UP) und minus (DOWN) Taste. 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 die Lautstärke der entsprechenden Tastaturbereiche.
- Der Regler "BASS" gilt für ein evtl. über MIDI Kanal 3 angeschlossenes Baßpedal.
- Der Regler "ACC" regelt alle Kanäle der Begleitautomatik und des Sequenzers, außer dem Schlagzeug.
- Der Regler "DRUMS" regelt das Schlagzeug.

Durch Antippen der Plus- oder Minus - Taster können Sie den Wert in Einerschritten im Bereich von 0 bis 127 verändern. Möchten Sie schnell über einen großen Bereich regeln, halten Sie den entsprechenden Taster solange gedrückt, bis Sie den gewünschten Wert erreicht haben.

## Klang abschalten (mute)

Möchten Sie einen Klang oder die Begleitung schnell abschalten, drücken Sie die entsprechenden Lautstärketaster plus und minus 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 1/2 und Lower 1/2 schnell Ein- oder Ausschalten

Durch eine einfache Bedienung können Sie den jeweils zweiten Klang (Upper1/2 im Obermanual bzw. Lower1/2 im Untermanual) schnell ein- oder ausschalten. Wird der schon angewählte Klang für "Upper1/2" oder "Lower1/2" ein zweitesmal angewählt, schaltet der jeweils zweite Klang auf "M" (mute / Stumm). Mit dem gleichen Vorgang wird der zweite Klang wieder eingeschaltet, und die Lautstärke geht auf den vorher eingestellten Wert zurück.

**Beispiel:** Selektor "Upper 1" anwählen

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

**Ergebnis:** Der Klang auf "Upper 2" wird abwechselnd ein- (Display zeigt den Lautstärkewert) oder ausgeschaltet (Display zeigt "M" (Mute/Stumm)).

# 4 SPIELMODUS

SONG TEXT

## Song Text

Beim Drücken dieser Displaytaster wird bei Sequenzen mit Songtext (z.B. GM-Sequenzen mit Lyric-Events) dieser Text auf dem Display angezeigt.

Die DEMO-Sequenzen "Your Song", "Champion" und "Im Frühtau .." im Setup 9/8 des PEGASUS 2 "plus" bzw. auf der Standarddiskette im PEGASUS 2 ohne "plus" sind mit Texten gespeichert. Um diese Funktion zu testen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Setup 9/8 anwählen (PEGASUS 2 "plus") bzw.  
Standarddiskette einlegen und den Taster QUICKLOAD drücken ("PEGASUS 2 ohne "plus")
2. Den Taster STYLE im Bereich SELECT drücken
3. Die Sequenz "Your Song" anwählen.
4. Den Displaytaster "SONGTEXT" drücken.
5. Sequenz mit "START/STOP" starten.

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

**Style (Rhythmus und Begleitautomatik):** In diesem Displaybereich erfahren Sie



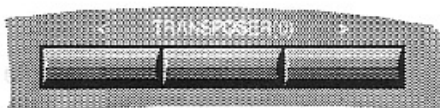
- welcher Style angewählt ist (hier 16BEAT1)
- das aktuelle Tempo (hier 97)
- die gegriffene Harmonie (hier C)

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

TRANSPOSE: C

## Transposer

Hier wird der aktuelle Transposerwert angezeigt.



Mit den beiden Transposertastern kann der PEGASUS 2 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

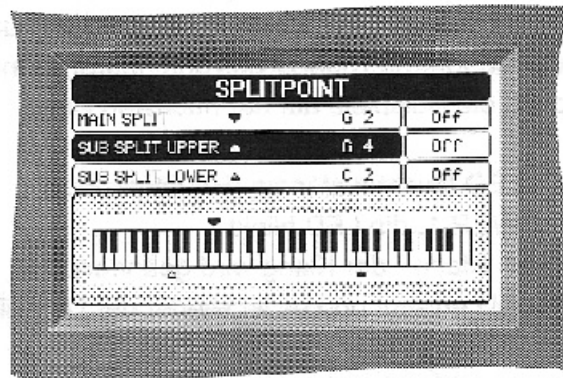
In jedem der 81 User-Setups können Sie 3 verschiedene Splitpunkte definieren. Die drei Splitpunkte können wie folgt eingesetzt werden:

- MAIN SPLIT Haupt-Splitpunkt für das Manual in Upper und Lower
- SUB SPLIT UPPER hier kann der Upperbereich noch einmal gesplittet werden
- SUB SPLIT LOWER hier kann der Lowerbereich noch einmal gesplittet werden

Der Displaytaster  C 3 ist für diese Funktion in zwei Felder eingeteilt: Im linken Bereich (Splitsymbol) können Sie die Splitpunkte einstellen; im rechten Bereich wird der Mainsplit ein- oder ausgeschaltet

## Splitpunkte einstellen

1. Betätigen Sie im Spielmodus-Menü den Displaytaster im Bereich mit dem Splitsymbol.  
Folgendes Bild erscheint nun im Display



2. Wählen Sie den gewünschten Splitpunkt aus:  
 Taster "MAIN SPLIT" bzw. Tastaturgrafik oberer Bereich  
 Taster "SUB SPLIT UPPER" bzw. Tastaturgrafik unterer rechter Bereich  
 Taster "SUB SPLIT LOWER" bzw. Tastaturgrafik unterer linker Bereich
3. Stellen Sie mit dem Shuttle Wheel einen neuen Splitpunkt ein. Während Sie den Splitpunkt einstellen, können Sie die Änderung sofort über die Anzeige auf dem Display ("C 1" ... "C 6") sowie über den kleinen Pfeil über oder unter der Displaygrafik und bei eingeschaltetem Split auch über die Tastatur kontrollieren.
4. Mit den Displaytastern On/Off schalten Sie den Splitpunkt für das entsprechende Manual ein oder aus.
5. Mit dem Taster "OK/EXIT" verlassen Sie die Splitpunkteingabe. Möchten Sie die Einstellungen abspeichern, können Sie das gesamte Setup im Menü "Save Setups" (siehe Kapitel 5.13) auf einem der User Speicherplätze abspeichern.

## 4.3 Klangfarben und Styles anwählen

Die Anwahl der Klangfarben und Styles erfolgt über sogenannte Selektoren. Ihr PEGASUS 2 besitzt im Bereich "Select" 6 verschiedene Selektoren.

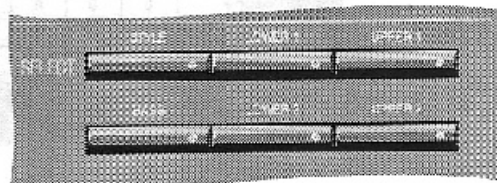


Abb. Bedienfeldbereich "SELECT"

Je nach ausgewähltem Selektor zeigt das Display die für diesen Selektor vorhandenen Klangfarben oder Styles, die dann auf dem Display angewählt werden können. Wenn Sie Ihren PEGASUS 2 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.

# 4 SPIELMODUS

Möchten Sie, daß der Selektor nicht auf den Hauptselektor zurückspringt, drücken Sie den gewünschten Selektor einfach zweimal. Die LED im Taster 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.

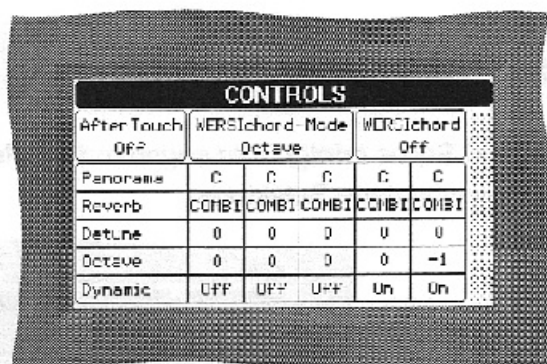
**Beispiel 2:** - STYLE soll Hauptselektor werden um die Styles in Ruhe durchzuhören.

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

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

## 4.4 Der Taster "CONTROLS"

Für die eingestellten Klangfarben auf den Selektoren können noch Zusatzfunktionen wie z. B. Oktavlage oder Stereopanorama eingestellt werden - dies geschieht im Menü CONTROLS. Drücken Sie den Bedientast "CONTROLS", folgendes Bild erscheint im Display:



CONTROLS					
After Touch	WERSI Chord - Mode			WERSI Chord	
Off?	Octave			Off	
Panorama	C	C	C	C	C
Reverb	COMBI	COMBI	COMBI	COMBI	COMBI
Detune	0	0	0	U	U
Octave	0	0	0	0	-1
Dynamic	OFF	OFF	OFF	On	On

Abb. Display - "CONTROLS"

Lassen Sie uns nun die einzelnen Bereiche des Bildes der Reihe nach erläutern:

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, nachdem die Taste bereits gedrückt wurde, durch Nachdrücken (After Touch) auf die Tastatur z.B. ein Vibrato auf den Klang legen. Durch Antippen des Displayfeldes können Sie Funktion Ein- (ON) oder Ausschalten (OFF).

**Beispiel:** Wählen Sie für "UPPER1" ein Blasinstrument z. B. Tenor Saxophon und schalten Sie den After Touch ein. Spielen Sie 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.

**Hinweis:** 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-Mode  
Octave

## 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.

Es stehen Ihnen 5 bzw. 14 (bei Instrumenten mit **"plus"**) WERSIchord Typen zur Verfügung. Um einen anderen WERSIchord Typen einzustellen, drücken Sie zunächst auf den Displaytaster "WERSIchord-Mode", danach können Sie mit dem Shuttle Wheel den gewünschten WERSIchord einstellen.

Folgende WERSIchord Typen stehen zur Verfügung:

### PEGASUS 2 "plus"

1. Oktave
2. Duett 1
3. Duett 2
4. Country
5. Trio
6. Normal
7. Normal + Octave
8. Normal Wide
9. Normal wide Octave
10. Big Band
11. Big Band + Octave
12. Big Band wide
13. Big Band wide + Octave
14. Keys

### PEGASUS 2 (ohne "plus")

1. Duett 2
2. Country
3. Normal
4. Big Band
5. Keys

WERSIchord  
Off

Durch Drücken auf den Displaytaster "WERSIchord" können Sie den WERSIchord Ein- (ON) und Ausschalten (OFF).

Panorama	C	C	C	C	C
Reverb	COMB1	COMB1	COMB1	COMB1	COMB1
Detune	0	0	0	0	0
Octave	0	0	0	0	-1
Dynamic	Off	Off	Off	On	On

**Bereichsabhängige Einstellungen:** 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.

**HINWEIS:** Ob diese genannten Einstellungen (außer Dynamik) beim Anwählen einer neuen Klangfarbe auf Ihre Grundeinstellungen zurückgesetzt oder beibehalten werden, können Sie unter Punkt 13.3 "Reset Controls" festlegen.

# 4 SPIELMODUS

## **Panorama**

Die Klangfarbe kann im Stereobereich von links nach 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, nun können Sie mit dem Shuttle Wheel die Stereoposition verändern.

## **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 Shuttle Wheel können folgende Werte eingestellt werden:

- COMBI = Die Halleinstellung wird aus dem Combi übernommen.
- OFF = kein Hall/Effekt
- VOL1 bis VOL20 = Hallstärke 1 bis 20
- EFF- = Das Combi wird auf den Effektkanal gelegt (ohne Direktsignal).
- EFF+ = Das Combi wird auf den Effektkanal gelegt (mit Direktsignal).

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

## **Detune**

Für jeden Bereich kann eine Feinstimmung von  $\pm 50$  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, nun können Sie mit dem Shuttle Wheel eine Feinstimmung einstellen.

## **Octave**

Jeder Klang kann um  $\pm 2$  Oktaven verschoben werden. Drücken Sie auf das Displayfeld "Octave" für den gewünschten Bereich und stellen Sie mit dem Shuttle Wheel die neue Oktavlage ein.

## **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 Auszuschalten (OFF).

Mit den Bedientastern "OK/EXIT", "CONTROLS" oder einem der 6 Selektoren verlassen Sie das CONTROLS Menu 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, gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Bedientast "PROGRAM" drücken.
2. Displaytaste "SETUPS" drücken.
3. Displaytaste "SAVE SETUP" drücken.



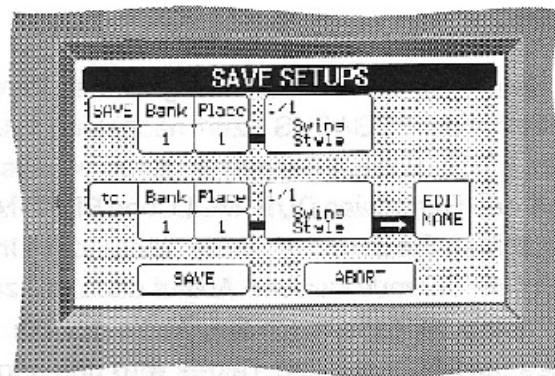


Abb. Display "SAVE SETUP"

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. 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 2 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.
8. 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.

## 4.5 Die Begleitautomatik

Im Bereich "STYLE" auf dem Bedienfeld finden Sie die Bedienung der Begleitautomatik. Die 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

Rhythmus und Begleitautomatik Start / Stop



### SYNC START- SYNC START/STOP

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

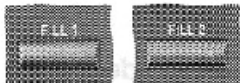
Wird der Taster "SYNC START" zweimal gedrückt (LED blinkt) wird der Style beim Drücken einer Taste im LOWER-Bereich gestartet und beim Loslassen wieder gestoppt.

# 4 SPIELMODUS



## INTRO/ENDING

Mit diesem Taster wird der Rhythmus mit einem INTRO gestartet. Wird dieser Taster bei einem laufenden Style gedrückt, beginnt der PEGASUS 2 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 nicht mehr ändern, da der musikalische Ablauf dadurch "zerstört" wird. Sie können ein laufendes Ending übrigens durch Drücken eines der beiden Fill Taster wieder abbrechen. Nach Ablauf des gerade gespielten Taktes wird das angewählte Fill gespielt und wieder zu 'normalen' Rhythmus zurückgekehrt. Ebenso können Sie ein laufendes Intro mit einem Fill abbrechen und direkt zum 'normalen' Rhythmus übergehen.



## FILL 1 - FILL 2

Mit den Tastern "Fill 1" und "Fill 2" können Sie den laufenden Style mit einer Variation auflockern. Die Fills sind im Normalfall 1 Takt lang und beginnen auf dem nächsten Taktviertel. Ist ein Fill angewählt, so blinkt die LED im Taster so lange, bis der Fill tatsächlich beginnt. Während des Fills leuchtet die LED ständig. Man kann einen Rhythmus auch mit einem Fill starten und damit die beiden Fills als 'Intro' verwenden.



## ADVANCED

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



## 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, blinkt die LED so lange, bis die Variation zum nächsten vollen Takt beginnt.

### 4.6 Der Taster "ACCOMPANIMENT"

Im Bereich der Begleitautomatik können noch einige Zusatzfunktionen eingestellt werden. Drücken Sie den Bedientaster "ACCOMPAN." - es erscheint folgendes Bild im Display:

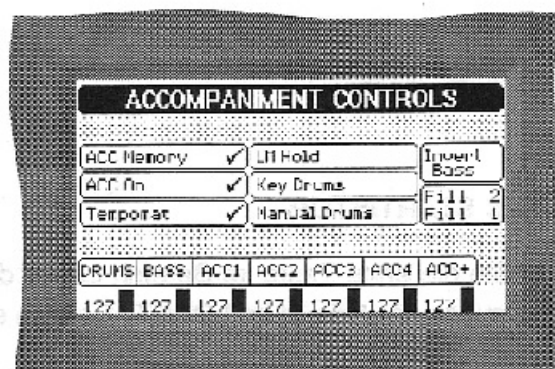


Abb. CONTROLS Menu

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 Plus und Minus-Tastern verändert werden.

### Begleitspuren Abschalten

Um eine Begleitspur ganz abzuschalten, drücken Sie die entsprechenden Plus- und Minus-Taster gleichzeitig - anstelle der Lautstärke erscheint nun ein "M" ("M" für Mute, deutsch: Stumm) im Display. Mit demselben Vorgang schalten Sie den Bereich wieder ein. Die Einstellung "M" kann nicht abgespeichert 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 wirklich im Lower-Bereich eine Harmonie greifen.

Drücken Sie auf das Displayfeld "ACC Memory", um die Funktion ein- (Haken) oder auszuschalten (kein Haken).

**ACC On**

In diesem Displayfeld wird festgelegt, welche Teile der Begleitung gespielt werden. Durch mehrfaches Drücken auf das Displayfeld erscheinen folgende Möglichkeiten:

- Acc On : Akkorde, Bass und Schlagzeug
- Acc Bass : Bass und Schlagzeug
- Acc Chords: Akkorde und Schlagzeug
- Acc Off : Nur Schlagzeug

**Tempomat**

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

Drücken Sie auf das Displayfeld "Tempomat", um die Funktion ein- (Haken) oder auszuschalten (kein Haken).

**Hinweis:** Ist die Funktion "Tempomat" ausgeschaltet, wird das gerade aktuelle Tempo beim Speichern des Setups mitgespeichert.

**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 auszuschalten (kein Haken).

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

# 4 SPIELMODUS

## Key Drums **Key Drums**

Mit "Key Drums" werden die Schlagzeugklangfarben des gerade verwendeten Rhythmus auf das Manual des PEGASUS 2 gelegt.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Key Drums", um die Funktion ein- (Haken) oder auszuschalten (kein Haken). Die Tastenbelegung der einzelnen Drumsets erfahren Sie im Anhang!

## Manual Drums **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 Becken, während im Bereich "LOWER" eine Snaredrum erklingt.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Manual Drums", um die Funktion ein- (Haken) oder auszuschalten (kein Haken).

### **Invert Bass**



Ist diese Funktion eingeschaltet, ist der unterste Ton des gegriffenen Akkordes der Referenzton des Baßlaufes.

Drücken Sie auf das Displayfeld "Inv. Bass", um die Funktion ein- (Haken) oder auszuschalten (kein Haken).



### **Fill 1/2 bzw. Break 1/2**

Sie können im PEGASUS 2 auswählen, ob die Fills auf dem nächsten Taktviertel beginnen (Fill) oder erst zum nächsten Taktanfang (Break). Da Sie diese Zuordnung für jeden Rhythmus einzeln festlegen können, wird Ihnen hier angezeigt, in welchem Modus sich die Fill-Taster gerade befinden.

**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 - 11 in diesem Kapitel.

## 4.7 Eingabe der Begleitharmonien

Die Begleitautomatik Ihres PEGASUS 2 "versteht" sowohl Einfinger- wie auch Mehrfingerakkorde. Eine 'manuelle' Umschaltung zwischen diesen beiden Modi gibt es nicht, da der PEGASUS 2 automatisch zwischen den beiden Modi wechseln kann. (Bei mehr als zwei gegriffenen Tönen schaltet Ihr PEGASUS 2 automatisch auf Mehrfingerakkorde um).

Die erkannten Akkorde werden im Displaybereich "STYLE" angezeigt. Für bis zu 6 verschiedenen Harmonietypen können beim PEGASUS 2 auch andere Begleitmuster erklingen, so daß die Begleitung niemals eintönig wird.

### **Eingabe der Einfingerakkorde 'Moll' und 'Septime'**

Für **Moll** drücken Sie zusätzlich zum Grundton die dazugehörige Mollterz (drei Halbtöne höher). Also bei C-Moll das darüberliegende "Es" oder bei F-Moll das darüberliegende "As".

Für **Septime** drücken Sie zusätzlich zum Grundton die entsprechende Septime (zwei Halbtöne tiefer). Also bei C7 das darunterliegende "B" (oder auch Bb) oder bei F7 das darunterliegende "Es".

## 4.8 Quickload

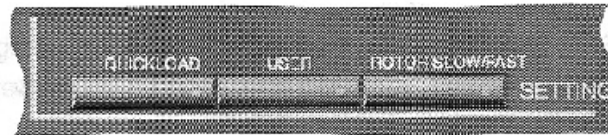


Abb. Taster "Quickload"

Mit der Funktion "Quickload" können Sie Sequenzen von Diskette oder Festplatte einladen und direkt abspielen.

---

**HINWEIS für "plus" Instrumente:** Mit QUICKLOAD erreichen Sie nicht die 1024 Sequenzen, die im "Interactive Music Manager" gespeichert sind.

---

1. Betätigen Sie den Taster "Quickload" auf dem Bedienfeld.

Beim PEGASUS 2 kann zwischen der "Festplatte" bei "**plus**"-Instrumenten oder dem "MEMORY-Bereich" bei Instrumenten ohne "**plus**" und der Diskette umgeschaltet werden. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel je nach Zustand einen der folgenden Einträge:

- "Swap ==> IMM" (nur "**plus**"): Sie befinden sich auf der Diskette und können mit "OK/EXIT" auf die Festplatte (IMM) umschalten .
- "Swap ==> MEM"(ohne "**plus**"): Sie befinden sich auf der Diskette und können mit "OK/EXIT" in den Bereich Memory umschalten
- "Swap ==> FPY": Sie befinden sich auf der Festplatte ("**plus**") oder im Memory (ohne "**plus**") und können mit "OK/ EXIT" auf die Diskette (Floppy) umschalten.

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 verschwunden ist, leuchtet die LED im Taster "Quickload".

3. Starten Sie nun die Sequenz mit dem Taster "Start/Stop" auf dem Bedienfeld.

Sie können die Sequenz mit dem Taster "Start/Stop" anhalten und mit demselben Taster immer wieder von vorne starten.

---

**ACHTUNG!** Die Sequenzen werden nur in einen Zwischenspeicher geladen, so daß diese nicht im internen Sequenzer erscheinen und bearbeitet werden können.

Wird ein Style bzw. eine Sequenz angewählt oder eine neue Sequenz über "Quickload" geladen, wird die vorher mit "Quickload" geladene Sequenz aus dem Zwischenspeicher gelöscht.

---

# 4 SPIELMODUS

## 4.9 Der Taster USER

Der Bedienfeldtaster USER kann mit verschiedenen Funktionen belegt werden. Welche der Funktion auf dem Taster eingestellt ist, können Sie im Menü "Master Settings" festlegen (siehe dazu Kapitel 13) - folgende Funktionen sind möglich:

- QuickEdit - Verändern von Rhythmen und Sequenzen
- Solo Upper 2 - Gruppe UPPER 2 auf monophon
- Macro - Kurzbedienung

### 4.9.1 QuickEdit (nur "plus")

Mit der Funktion "QuickEdit" sind Sie in der Lage, Veränderungen an der gerade laufenden Sequenz oder am gerade angewähltem Rhythmus vorzunehmen, ohne dafür in den Programmiermodus zu gehen. So können Sie z.B. die Baßklangfarbe eines Rhythmus ändern oder eine Spur einer Sequenz transponieren. Stellen Sie im Menue "Master Settings" den Displaytaster "User Button is:" auf "QuickEdit", gehen Sie in den Spielmodus und drücken Sie die USER Taste - folgendes Bild erscheint im Display:

Track	Style	B Beat	IMM	220
▲	Bank:	Combi	Vol	Wrap
DRUM	RD4	1	DRUMSET 1	100 Ab
DRUM+	RD4	5	DRUMSET 5	90 Ab
BASS	R_L0	64	Bass 1	90 F
ACC1	R_L0	10	FS 2 Stage	80 Ab
▼			Tempo	102

Abb.: Menü QuickEdit

Das Display ist in mehrere Bereiche aufgeteilt, lassen Sie uns durch die einzelnen Bereiche gehen:

Style B Beat IMM 220  
Sequence KEEPONSM IMM: 1

Hier wird angezeigt, um welchen Rhythmus oder welche Sequenz es sich handelt, außerdem wird die Speicherplatznummer angegeben.

Track:	Track:
▲	▲
DRUM	1
DRUM+	2
BASS	3
ACC1	4
▼	▼

Über die Pfeiltaster können bei Rhythmen alle acht; bei Sequenzen alle 16 Spuren angewählt werden. Wie Sie sehen, werden bei Rhythmen die Funktionen der einzelnen Spuren angezeigt, während bei Sequenzen die Spuren 'nur' durchnummeriert sind.

Tempo 102

Hier wird das Tempo angezeigt, in dem der Rhythmus bzw. die Sequenz gespielt wird, wenn der Tempomat eingeschaltet ist.

Bank	Combi	Vol	Unap	Trans
RD4	1 DRUMSET 1	100	Ab	0
RD4	5 DRUMSET 5	90	Ab	0
R_L0	64 Bass 1	90	F	0
R_L0	15 FS 2 Stage	80	Ab	0

Hier werden die einzelnen Instrumente und deren Lautstärken angezeigt.

Bei Rhythmen kann im letzten Feld der Umbruchpunkt der Harmonieerkennung eingestellt werden. Bei Sequenzen kann man dort die jeweilige Spur um +/- 24 Halbtöne transponieren.

Änderungen der einzelnen Werte geschehen immer nach dem gleichen Muster:

1. Wählen Sie zunächst das Displayfeld an, in dem sich der zu ändernde Wert befindet.
2. Stellen Sie dann mit dem Shuttle Wheel oder mit der Zehnertastatur einen neuen Wert ein.

Um das QuickEdit Menü zu verlassen, drücken Sie auf den Bedienfeld Taster "OK/EXIT". Nun werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen abspeichern möchten (Save Changes of XXXXXX?). Dort haben Sie drei Möglichkeiten:

- YES - Änderungen abspeichern
- NO - Den alten Zustand wieder herstellen
- ABORT - Die Änderungen behalten, aber nicht speichern

Mit den Bedienfeldtastern "UNDO" und "PROGRAM" können Sie das QuickEdit Menue ebenfalls ohne zu speichern verlassen.

#### 4.9.2 Solo Upper 2

Ist der USER Taster mit der Funktion "Upper 2 Solo" belegt, so wird die für den Bereich UPPER 2 eingestellte Klangfarbe auch bei mehrgriffigem Spiel nur der höchste Ton monophon d.h. 'Einstimmig' gespielt. Mit dieser Funktion kann man z.B. einen Streichersatz mit einer Solo Flöte spielen, wobei der Streichersatz (UPPER 1) aus allen Tönen der gegriffenen Harmonie besteht, während die Solo Flöte (UPPER 2) nur auf der obersten Taste erklingt.

Durch Tastendruck läßt sich die Funktion ein- (LED an) und ausschalten (LED Aus).

#### 4.9.3 USER als Macro

Mit dem Bedienfeldtaster "USER" können Sie sich eine Kurzbedienung (engl. Macro) merken, d.h. eine Abfolge von mehreren Bedienschritten auf einen 'Tastendruck' ausführen.

**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.

1. Wählen Sie den Bereich "Record Track" normal an.
  - Taster "PROGRAM" drücken
  - Displaytaster "16 Track" drücken
  - Displaytaster "Record Track" drücken
2. Nun können Sie diesen "Weg" auf den USER Taster speichern. Drücken Sie dazu den Bedienfeldtaster "USER" so lange bis die LED im Taster anfängt zu blinken. Das Makro ist gespeichert.

# 4 SPIELMODUS

3. Kehren Sie mit dem Bedienfeldtaster "PROGRAM" in den Spielmodus zurück.
4. Drücken Sie nun den Bedienfeldtaster "USER". Das Display wechselt direkt in den Sequenzer zu "Record Track".

**Hinweis:** Das Makro wird 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, lesen Sie in dem folgenden Kapitel.

### 5.1 Übersicht USER Setups

Folgende Funktionen lassen sich in den USER Setups speichern:

- Auswahl der Combis für die Manuale "Upper1/2", "Lower1/2", "Bass" und die Funktionen unter dem Bedienfeldtaster "Controls"
- Auswahl eines Styles oder einer Sequenz und die Funktionen der "ACCOMPANIMENT CONTROLS" (Taster "ACCOMPAN" im Bereich STYLE CONTROLS).
- Die aktuelle Transposereinstellung wird automatisch mitgespeichert.
- Tempo Einstellung (Tempomat muß ausgeschaltet sein)
- Hauptsplitpunkt des Manuals in Upper und Lower
- Jeweils einen Splitpunkt für den Upper- und Lower-Bereich
- UPPER MAP = Zusammenstellung von 15 Combis für das "Upper" - 'Manual'
- LOWER/BASS MAP = Zusammenstellung von 15 Combis für das "Lower/Bass" - 'Manual'
- STY/SEQ MAP = Zusammenstellung von 15 Styles oder Sequenzen
- MIDI MAP = Für die "Upper MAP", "Lower MAP" und "Sty/Seq MAP" kann für jeden der 15 Displaytaster ein eigener Program-Change inklusive MIDI-Bank eingestellt werden.
- SYSTEM SUBSET = Dort werden die Funktionen Velocity Curve, Tune Table und die Belegung der Effekt-Taster gespeichert.
- EFFECT SUBSET = Dort werden alle Einstellungen für den Hall- und Effektprozessor gespeichert.
- FOOTMAP SUBSET = Dort werden die Funktionen der 3 Fußschalter und die Wirkung des Schwellers auf die einzelnen Bereiche eingestellt.
- MIDI SUBSET= Dort werden alle MIDI Funktionen verwaltet.

### 5.2 Programmierung der USER Setups anwählen

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Displaytaster "Setups" drücken. Es erscheint folgende Displayanzeige:

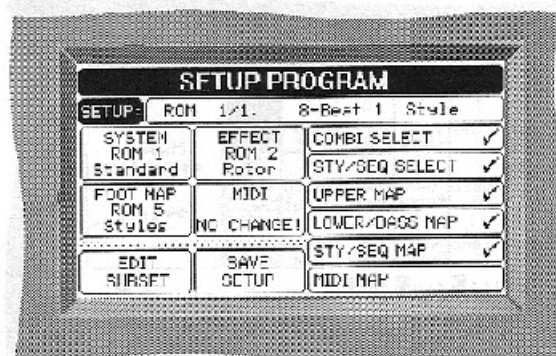


Abb. Display SETUP PROGRAM

# 5 SETUPS

**SETUP:** ROM 1/1: Swing Style Im oberen Displaybereich wird das gerade aktuelle Setup mit Nummer und Namen angezeigt. Mit dem Shuttle Wheel können Sie aber auch eines der anderen 81 ROM- oder 81 USER-Setups anwählen. Den größten Teil des Displays nehmen die MAPS und SUBSETS ein; sie stellen das eigentliche Setup dar.

Die 6 MAPS im rechten Displaybereich werden in jedem der 81 Setups mitgespeichert. Ob die MAPS aber auch ausgewertet werden, kann mit dem Häkchen ein- (Haken) oder ausgeschaltet (kein Haken) werden. So können Sie z.B. festlegen, daß der angewählte Rhythmus (Style) durch das Setup verändert oder beibehalten werden soll.

SYSTEM ROM 1 Standard	EFFECT ROM 2 Rotor
FOOT MAP ROM 7 Unsan	MIDI ROM 6 Style only

Für die 4 SUBSET-Bereiche im linken Displaybereich sind jeweils 9 SETUPS im ROM und 9 SETUPS im USER-Bereich vorhanden. In den einzelnen Setups kann für jeden SUBSET-Bereich je eines der dafür vorhandenen 18 SUBSETS gespeichert werden. Nach einem Baukastenprinzip bauen Sie sich mit diesen SUBSETS Ihr Setup zusammen. Sie brauchen also nicht für jedes Setup die Dynamik einzugeben, sondern speichern sich ein persönliches System-SUBSET (also ein System USER SUBSET), und binden dieses in alle die Setups ein, in denen Sie diese Dynamikkurve benötigen. Soll ein SETUP-Bereich beim Setupwechsel unverändert bleiben, so wählen Sie den Eintrag "NO CHANGE!".

## ALLGEMEIN

- Durch Displayberührung werden die MAPS bzw. SUBSET-Bereiche angewählt.
- Ist ein SUBSET-Bereich ("SYSTEM", "EFFECT", "FOOTMAP" oder "MIDI") angewählt, können Sie mit dem Shuttle Wheel die jeweils 9 ROM und USER SUBSETS durchblättern.
- Ist eine der MAPS im rechten Displaybereich angewählt, können Sie mit dem Shuttle Wheel den Haken ein- oder ausschalten, d.h. die MAP beim Setupwechsel aktivieren (Haken) oder abschalten (kein Haken).
- Über den Displaytaster "EDIT SUBSET" wird die Programmierung des gerade angewählten (invertierten) Bereichs aktiviert.

## 5.3 Die COMBI SELECT MAP

1. Betätigen Sie den Displaytaster "COMBI SELECT".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET" - das Display zeigt nun folgendes Bild:

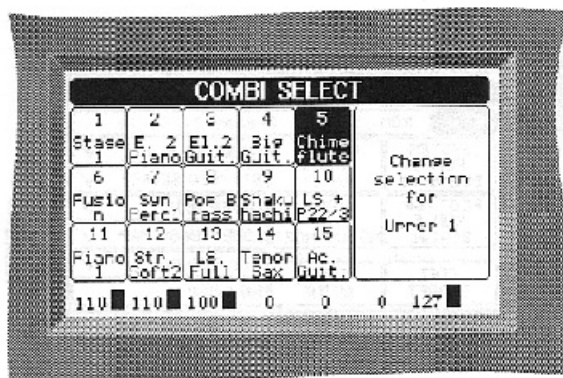


Abb. Display "COMBI SELECT"

## 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, lesen Sie in dem folgenden Kapitel.

### 5.1 Übersicht USER Setups

Folgende Funktionen lassen sich in den USER Setups speichern:

- Auswahl der Combis für die Manuale "Upper1/2", "Lower1/2", "Bass" und die Funktionen unter dem Bedienfeldtaster "Controls"
- Auswahl eines Styles oder einer Sequenz und die Funktionen der "ACCOMPANIMENT CONTROLS" (Taster "ACCOMPAN" im Bereich STYLE CONTROLS).
- Die aktuelle Transposereinstellung wird automatisch mitgespeichert.
- Tempo Einstellung (Tempomat muß ausgeschaltet sein)
- Hauptsplitpunkt des Manuals in Upper und Lower
- Jeweils einen Splitpunkt für den Upper- und Lower-Bereich
- UPPER MAP = Zusammenstellung von 15 Combis für das "Upper" - 'Manual'
- LOWER/BASS MAP = Zusammenstellung von 15 Combis für das "Lower/Bass" - 'Manual'
- STY/SEQ MAP = Zusammenstellung von 15 Styles oder Sequenzen
- MIDI MAP = Für die "Upper MAP", "Lower MAP" und "Sty/Seq MAP" kann für jeden der 15 Displaytaster ein eigener Program-Change inklusive MIDI-Bank eingestellt werden.
- SYSTEM SUBSET = Dort werden die Funktionen Velocity Curve, Tune Table und die Belegung der Effekt-Taster gespeichert.
- EFFECT SUBSET = Dort werden alle Einstellungen für den Hall- und Effektprozessor gespeichert.
- FOOTMAP SUBSET = Dort werden die Funktionen der 3 Fußschalter und die Wirkung des Schwellers auf die einzelnen Bereiche eingestellt.
- MIDI SUBSET= Dort werden alle MIDI Funktionen verwaltet.

### 5.2 Programmierung der USER Setups anwählen

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Displaytaster "Setups" drücken. Es erscheint folgende Displayanzeige:

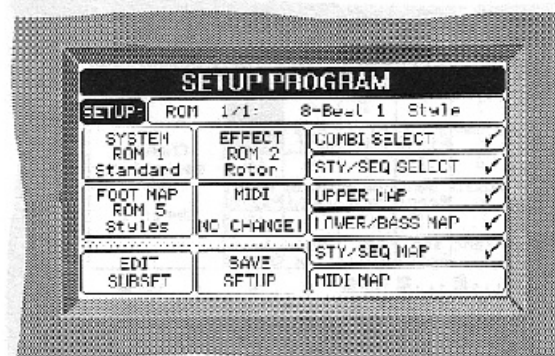


Abb. Display SETUP PROGRAM

## Klangfarben auswählen / Lautstärken einstellen

Wie im normalen Spielmodus können Sie über die Selektoren "Upper1", "Upper 2", "Lower 1", "Lower 2" und "Bass" die Combis und mit den Lautstärkereglern die Lautstärken für die entsprechenden 'Manuale' einstellen, die später beim Anwählen des SETUPS aufgerufen werden.

## Weitere Einstellungen vorgeben

Über den Bedienfeldtaster "Controls" können Sie für die jeweiligen Manuale "Upper1", "Upper 2", "Lower 1", "Lower 2" und "Bass" weitere Werte wie Oktavlage, Anschlagsdynamik oder Halllänge eingeben. Mit diesen beiden Funktionen können Sie sich eine Art 'Total Preset' zusammenstellen. Betätigen Sie den Bedienfeldtaster "Controls" - es erscheint folgendes Bild im Display:

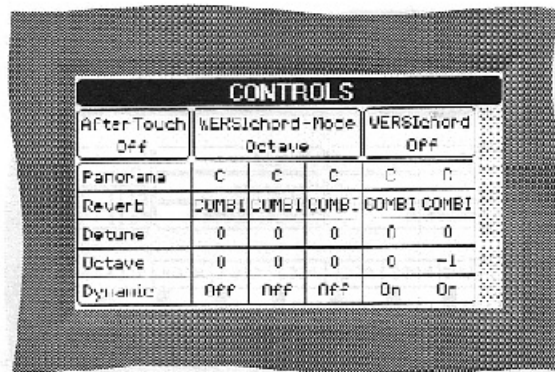


Abb. Display "CONTROLS"

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".

**Hinweis:** Möchten Sie eine neue Klangzusammenstellung für die Upper MAP bzw. Lower/Bass MAP einstellen (d.h. andere Instrumente für das 'Ober-' bzw. 'Untermanual'), so gehen Sie zu Kapitel 5.5 Die UPPER MAP" bzw. Kapitel 5.6 Die LOWER/BASS MAP".

## 5.4 Die STY/SEQ SELECT MAP

1. Betätigen Sie den Displaytaster "STY/SEQ SELECT".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

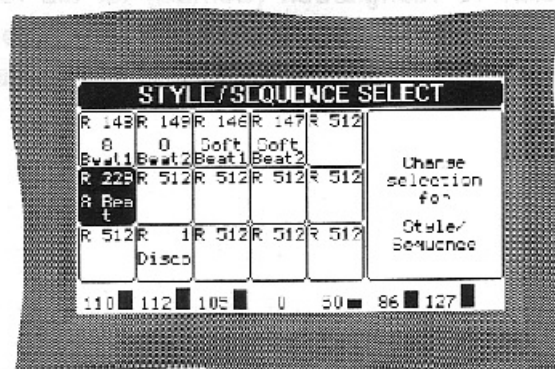


Abb. Display "STYLE/SEQUENCE SELECT"

# 5 SETUPS

Im Display wird Ihnen die Style MAP (d.h. die Rhythmen- und Sequenzenauswahl für dieses Setups) angezeigt, außerdem die jeweilige IMM Speicherplatznummer ("S" für Sequenzen und "R" für Styles) sowie die aktuellen Lautstärken der unter dem Display aufgedruckten Manuale.

## Auswahl des Styles / der Sequenz

Wählen Sie nun auf dem Display den gewünschten Style oder Sequenz aus, der bei Anwahl des Setups gespielt werden soll.

## Weitere Einstellungen vornehmen

Haben Sie einen Style ausgewählt, können noch weiteren Zusatzfunktionen, wie LM Hold, Tempomat oder die Lautstärken der einzelnen Begleitspuren im Setup gespeichert werden. Drücken Sie dazu den Taster ACCOMPAN auf dem Bedienfeld.

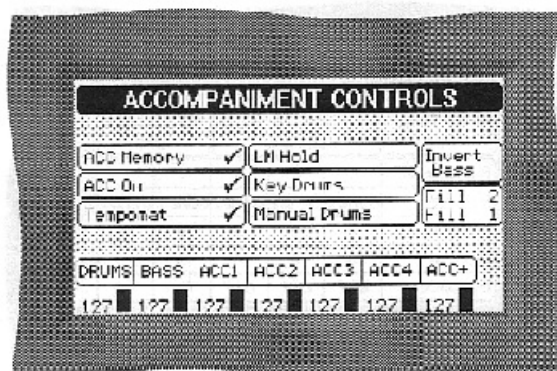


Abb. "Accompaniment Controls"

Dieses Display kennen Sie bereits aus dem Kapitel 4.8 "Accompaniment". Stellen Sie die gewünschten Werte ein, und drücken Sie zweimal den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Möchten Sie den Style mit einem eigenen Tempo abspeichern, schalten Sie den Tempomat aus und stellen Sie vor dem Abspeichern das gewünschte Tempo ein.

**Hinweis:** Möchten Sie eine neue Zusammenstellung von Styles und Sequenzen erstellen (z.B. weil Sie den gesuchten Style nicht in der MAP haben), so gehen Sie zu Kapitel 5.7 "Die STYLE/SEQUENCE MAP".

## 5.5 Die UPPER MAP

Zu jedem Setup lassen sich 15 Klangfarben (Combis) für die rechte Tastaturhälfte (das 'Obermanual') in eine Displayanzeige legen - die "UPPER MAP". So können Sie sich aus der Gesamtmenge an Instrumenten diejenigen Klänge aussuchen, die Sie für ein Musikstück benutzen.

## Klangfarben auswählen / Lautstärken einstellen

Wie im normalen Spielmodus können Sie über die Selektoren "Upper 1", "Upper 2", "Lower 1", "Lower 2" und "Bass" die Combis und mit den Lautstärkereglern die Lautstärken für die entsprechenden 'Manuale' einstellen, die später beim Anwählen des SETUPS aufgerufen werden.

## Weitere Einstellungen vorgeben

Über den Bedientast "Controls" können Sie für die jeweiligen Manuale "Upper 1", "Upper 2", "Lower 1", "Lower 2" und "Bass" weitere Werte wie Oktavlage, Anschlagsdynamik oder Halllänge eingeben. Mit diesen beiden Funktionen können Sie sich eine Art 'Total Preset' zusammenstellen. Betätigen Sie den Bedientast "Controls" - es erscheint folgendes Bild im Display:

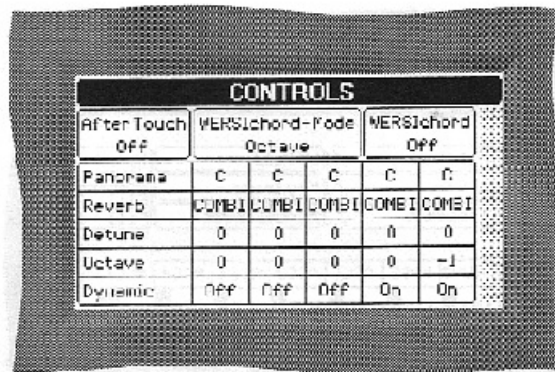


Abb. Display "CONTROLS"

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

**Hinweis:** Möchten Sie eine neue Klangzusammenstellung für die Upper MAP bzw. Lower/Bass MAP einstellen (d.h. andere Instrumente für das 'Ober-' bzw. 'Untermanual'), so gehen Sie zu Kapitel 5.5 Die UPPER MAP" bzw. Kapitel 5.6 Die LOWER/BASS MAP".

## 5.4 Die STY/SEQ SELECT MAP

1. Betätigen Sie den Displaytaster "STY/SEQ SELECT".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

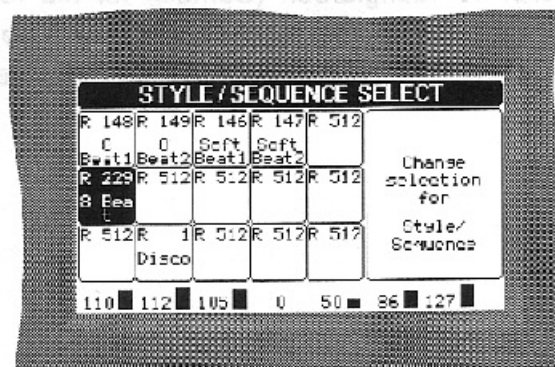


Abb. Display "STYLE/SEQUENCE SELECT"

1. Betätigen Sie den Displaytaster "UPPER MAP".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display zeigt folgendes Bild:

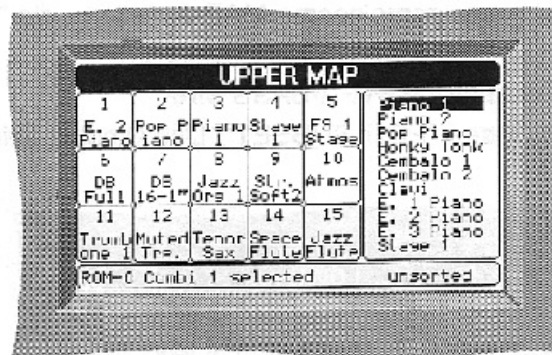


Abb. Display UPPER MAP

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

### Upper Map belegen

Im rechten Bereich sehen Sie einen Teil der Liste aller Combis (Klangfarben). Mit dem Shuttle Wheel können Sie nun die 256 ROM-Combis und die 256 USER-Combis 'durchblättern', wobei Sie den gerade angewählten Klang auf der rechten Tastaturhälfte (dem 'Obermanual') spielen können. Zum Umgang mit dieser großen Menge an Klangfarben haben Sie folgende Hilfsmittel:

- Eine Liste der Werksklangfarben (ROM-Combis) finden Sie im Anhang.
- Sie können sich die Combi-Liste zum einen nach Speicherplatznummern (unsorted) und zum anderen alphabetisch geordnet (sorted) anzeigen lassen. Welche der beiden Darstellungen gerade angezeigt wird, steht im Display unterhalb der Combi-Liste. Zum Wechseln der Darstellungen drücken Sie einfach auf die Liste.
- In der Anzeige 'unsorted' können Sie mit den Pfeiltastern der Zehnertastatur den Cursor (d.h. den blauen Auswahlbalken) jeweils um 128 Schritte weiterschalten. Hier sind die Werksklangfarben übrigens nach Instrumentengruppen geordnet.
- In der Anzeige 'sorted' können Sie mit den Pfeiltastern den Cursor zum nächsten Buchstaben weiterschalten.
- Die Modus 'unsorted' ist die Anwahl der Sounds innerhalb einer Bank auch über die Zehnertastatur möglich. Um z.B. in der Bank ROM-0 den Klang Nummer 61: "Ac.1 Bass" anzuwählen, gehen Sie zunächst mit den Pfeiltastern in die Bank ROM-0 und geben dann "061" über die Zehnertastatur ein, die Zahleneingabe muß dabei immer dreistellig sein.

Haben Sie das gewünschte Combi gefunden, drücken Sie einfach auf denjenigen der 15 Plätze in der MAP (links im Display), auf dem Sie das angewählte Combi legen 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 der UPPER MAP mit Combis belegen.

Mit dem Bedientaster "OK/EXIT" verlassen Sie dieses Menü und gelangen wieder zur Setup Program-Hauptseite. Die bisher gemachten Einstellungen werden übernommen, aber noch nicht gespeichert.

# 5 SETUPS

## 5.6 Die LOWER/BASS MAP

Für die linke Tastaturhälfte (das 'Untermanual') sowie für ein evtl. über MIDI angeschlossenes Baßpedal können Sie eine eigene gemeinsame MAP erstellen - die "LOWER/BASS MAP".

1. Betätigen Sie den Displaytaster "LOWER/BASS MAP".
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

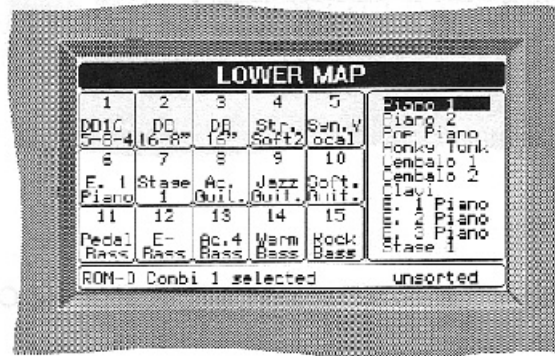


Abb. Display LOWER MAP

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

### Lower Map belegen

Im rechten Bereich sehen Sie einen Teil der Liste aller Combis (Klangfarben). Mit dem Shuttle Wheel können Sie nun die 256 ROM-Combis und die 256 USER-Combis 'durchblättern', wobei Sie das gerade angewählte Klang auf der linken Tastaturhälfte (dem 'Untermanual') spielen können.

Auch hier können Sie sich mit den in Kapitel 5.5 beschriebenen Hilfsmitteln das Auffinden der gesuchten Klangfarbe erleichtern.

Haben Sie das gewünschte Combi gefunden, drücken Sie einfach auf denjenigen der 15 Plätze in der MAP (links im Display), auf dem Sie das angewählte Combi legen 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 der LOWER MAP mit Combis belegen.

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie dieses Menü und gelangen wieder zur Setup Program-Hauptseite. Die bisher gemachten Einstellungen werden übernommen, aber noch nicht gespeichert.



## 5.7 Die STYLE/SEQUENCE Map

Zu jedem Setup läßt sich auch eine Auswahl von bis zu 15 Styles oder Sequenzen in eine Displayanzeige legen - der STYLE/SEQUENCE MAP. So können Sie sich aus der Gesamtanzahl der Styles und Sequenzen (bei **"plus"** Instrumenten immerhin 2048) die Styles (oder Sequenzen) zusammenstellen, die Sie für ein Musikstück oder eine Tanzserie benötigen. Sie können mit dieser Funktion z.B. aber auch einfach nur alle Tango Rhythmen in ein Setup legen.

Betätigen Sie den Displaytaster "STY/SEQ MAP" und danach den Displaytaster "EDIT SUBSET" - das Display zeigt nun folgendes Bild:

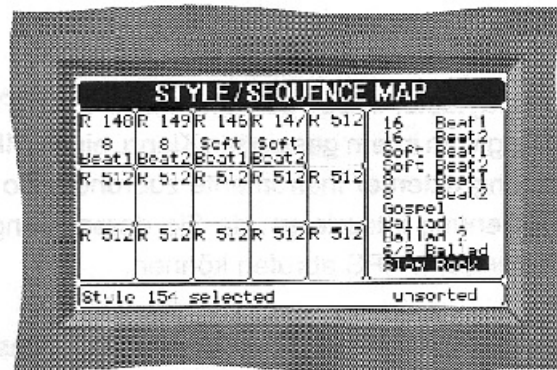


Abb. Display "STY/SEQ MAP"

Im linken Displaybereich sehen Sie die sich im Moment in der STYLE/SEQUENCE MAP befindlichen 15 Styles oder Sequenzen. Die Nummern über den Rhythmen beziehen sich auf die jeweilige IMM-Nummer, wobei "S" für Sequenzen und "R" für Rhythmen (Styles) steht (ohne **"plus"**: RSt für ROM Styles, USt für USER Styles und Seq für USER Sequenzen).

### Style/Sequenz Map belegen

Im rechten Bereich sehen Sie bei den Instrumenten ohne **"plus"** eine Liste der 48 ROM-Styles, 32 USER-Styles und die 16 USER-Sequenzen. Beim PEGASUS 2 **"plus"** sehen Sie die 1024 Styles und 1024 Sequenzen des "Interactive Music Managers". Mit dem Shuttle Wheel können Sie diese Liste 'durchblättern' und einen Style oder eine Sequenz anwählen - mit "Start/Stop" können Sie sich den gerade angewählten Style oder die Sequenz anhören.

Auch hier haben Sie zum Auffinden der gesuchten Styles bzw. Sequenzen folgende Hilfsmittel:

- Eine Auflistung der Werks-Styles finden Sie im Anhang.
- Sie können sich die Liste zum einen nach Speicherplatznummern (unsorted) und zum anderen alphabetisch geordnet (sorted) anzeigen lassen. Welche der beiden Darstellungen gerade angezeigt wird, steht im Display unterhalb der Liste. Zum Wechseln der Darstellungen drücken Sie einfach auf die Liste.
- In der Anzeige 'unsorted' können Sie mit den Pfeiltastern der Zehnertastatur den Cursor (d.h. den blauen Auswahlbalken) jeweils um 128 Schritte weiterschalten.
- In der Anzeige 'sorted' können Sie mit den Pfeiltastern den Cursor zum nächsten Buchstaben weiterschalten.
- Die Modus 'unsorted' ist bei **"plus"**-Instrumenten die Anwahl der Styles oder Sequenzen auch über die Zehnertastatur möglich. Um z.B. den Style Nummer 175: "Brazil" anzuwählen geben Sie "0175" über die Zehnertastatur ein, die Zahleneingabe muß dabei immer vierstellig sein.

# 5 SETUPS

Haben Sie den gewünschten Style bzw. die Sequenz gefunden, drücken Sie einfach denjenigen der 15 Style/Seq-Plätze im Display, auf den Sie den angewählten Style oder Sequenz legen möchten. Der Style bzw. die Sequenz ist jetzt auf diesen Platz programmiert, und der Name erscheint auf dem entsprechenden Displaytaster. So können Sie nun nacheinander alle 15 Display-Plätze mit Styles bzw. Sequenzen belegen.

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie dieses Menü und gelangen wieder zur Setup Program Hauptseite. Die bisher gemachten Einstellungen werden übernommen, aber noch nicht gespeichert.

## 5.8 Die MIDI MAP

Sie können jedem der 15 Displaytaster in den einzelnen MAPS (UPPER MAP, LOWER MAP, STYLE/SEQ MAP), unabhängig vom intern gespielten Klang, einen MIDI Program-Change und Bank-Select für die Ansteuerung externer Instrumente zuordnen. So können Sie vorhandene Expander optimal in Ihre Bedienung integrieren, da Sie deren Klangfarben (und Rhythmen) ebenfalls über die Displaytaster der MAPS abrufen können.

Betätigen Sie den Displaytaster "MIDI MAP" und danach den Displaytaster "EDIT SUBSET" - das Display zeigt nun folgendes Bild:



Abb. Display "MIDI Program-CHANGE MAP"

Im linken Displaybereich sehen Sie die im Moment bearbeitete MIDI MAP (in diesem Beispiel die UPPER MAP) und die dort eingestellten MIDI Program-Change und Bank-Select Befehle. Neben der Auswahl, welche MAP Sie bearbeiten möchten, gibt es im MIDI PROG.CHANGE MAP Menü noch den Test Mode und den Edit Mode. Test Mode und Edit Mode können nicht gleichzeitig eingeschaltet sein; sie löschen sich gegenseitig aus. Hier noch einmal die Funktionen im einzelnen:



**Bereich (MAP) auswählen**

Durch Betätigen eines der drei Displaytaster können Sie die MAP (UPPER, LOWER, STYLE/SEQ) auswählen, für die Sie die Program-Change / Bank-Select Befehle eingeben oder ändern möchten.

**EDIT MODE Edit Mode**

Im Edit Mode (Feld invers) können Sie die 15 Displaytaster mit Bank Select und Program-Change Befehlen programmieren. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT MODE", um diese Funktion einzuschalten.

**TEST MODE Test Mode**

Ist der Test Mode eingeschaltet (Feld invers), werden die Program-Change Befehle beim Betätigen der 15 Displaytaster zum Testen über MIDI gesendet. Diese Funktion dient zum späteren Überprüfen der im Edit Mode gemachten Programmierung - ein Programmieren der 15 Displaytaster ist hier nicht möglich.

BANK SELECT
0

PROG. CHANGE
0

**Bank Select und Program-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 ändern Sie den Wert mit dem Shuttle Wheel oder direkt mit der Zehnertastatur. Der hier eingestellte Wert wird später als Controller 32 'Bank-Select' gesendet.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "PROG. CHANGE" und wählen Sie einen Program-Change Befehl zwischen 0 und 127 aus.
3. Drücken Sie den Displaytaster, den Sie mit dem eingestellten Bank Select und Program-Change Befehl belegen möchten.

Sie können nun nacheinander alle 15 Display-Plätze belegen, indem Sie die Punkte 1 bis 3 wiederholen. Denken Sie daran, daß die Program-Changes und Bank-Selects noch nicht ausgegeben werden - dazu müssen Sie erst in den Test Mode wechseln!

**Sonderfunktionen in der MIDI PROG.CHANGE MAP:**

Die Program-Change Tabelle enthält auch die Einstellung "NO" und "OFF". Mit diesen Einstellungen kann man angeschlossene Instrumente ganz oder teilweise abschalten.

1. In der Einstellung "NO" wird kein Program-Change Befehl gesendet. Wenn Sie einen solchen Displaytaster drücken, bleibt die Klangfarbe am angeschlossenen MIDI Instrument gleich. Mit dieser Funktion können Sie zu der externen Klangfarbe verschiedene interne Klangfarben des PEGASUS 2 mischen.
2. Wählen Sie für einen Displaytaster den Wert "OFF", werden keine MIDI Informationen gesendet. Mit diesem Befehl können Sie verschiedene Displaytaster für MIDI abschalten. Wenn Sie einen solchen Displaytaster drücken, hören Sie später beim Spielen nur das PEGASUS 2; ein z.B. angeschlossener Expander wird dann nicht gespielt.

**Hinweis:** Wenn Sie nur das externe Instrument hören möchten, müssen Sie in der MIDI PROG.CHANGE MAP den gewünschten Program-Change und Bank-Select einstellen und in der entsprechenden 'normalen' MAP die Klangfarbe "No Sound" einstellen. Um später die Übersicht nicht zu verlieren, können Sie auch 'Dummy-Sounds' (also USER Combis) erstellen, die eigentlich 'No Sounds' sind, aber den Namen der Klangfarbe aus dem externen Instrument tragen.

# 5 SETUPS

Mit dem Bedientast "OK/EXIT" verlassen Sie dieses Menü und gelangen wieder zur Setup Program Hauptseite. Die bisher gemachten Einstellungen werden übernommen, aber noch nicht im Setup gespeichert.

## 5.9 Das SYSTEM SUBSET

Im SYSTEM SUBSET können Sie die Dynamikkurve bestimmen, die Tune Table ändern und die Effect Buttons für die Bedientaster im Bereich Effect belegen. Neun 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 Shuttle Wheel das SUBSET, das Sie abändern oder überschreiben (nur USER) möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "EDIT SUBSET". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

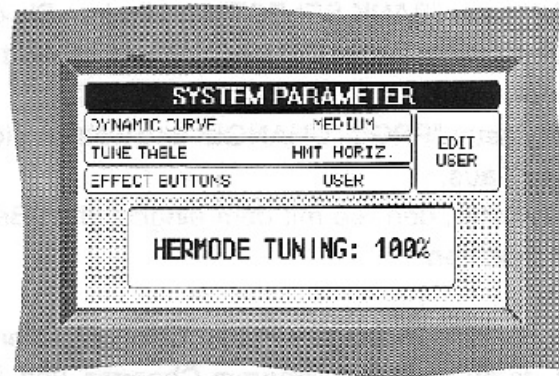


Abb. "SYSTEM SUBSET"

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

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

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

**User Dynamikkurve programmieren:** Betätigen Sie den Displaytaster "Edit User".

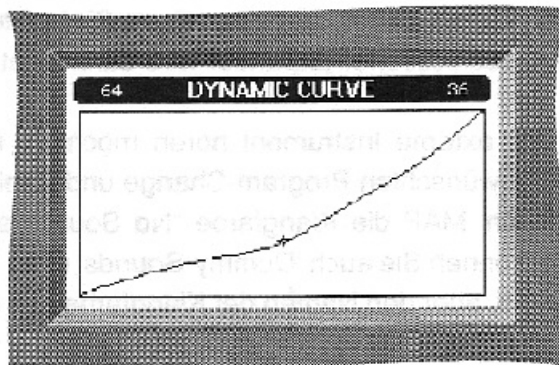


Abb. Dynamic Curve

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

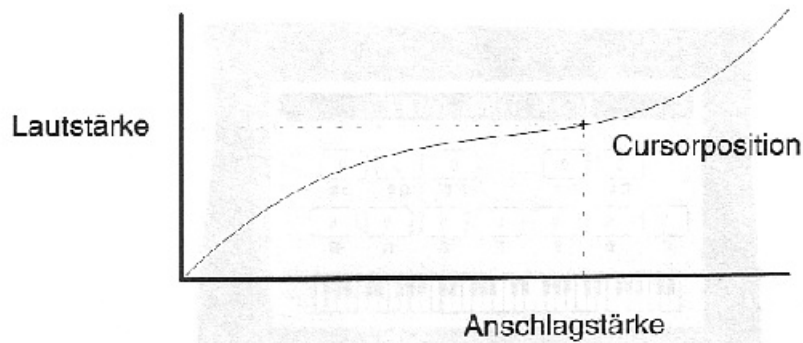
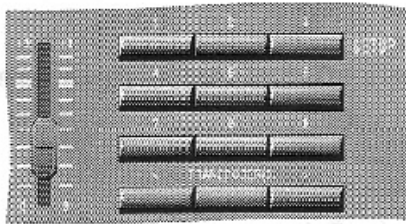


Abb. Anschlagstärke



Mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" können Sie verschiedene Cursorpositionen auf der Kurve "anfahren". Wieviel Cursorpositionen die Kurve haben soll, können Sie selbst entscheiden. Dies richtet sich danach, wie grob oder wie fein Sie die Kurve einstellen wollen. Durch Drücken der nachfolgenden Zahlen der Zehnertastatur entscheiden Sie, wieviele Cursorpositionen Ihre Anschlagkurve hat.

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

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

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

Während Sie die Kurve verändern, können Sie das Ergebnis sofort über die Tastatur kontrollieren, wenn 'Dynamik' eingeschaltet ist (siehe Kapitel 4.6 "CONTROLS"). Nachdem Sie die Eingabe beendet haben, verlassen Sie den Bereich "Dynamic Curve" mit "OK/EXIT".

### **TUNE TABLE      TEMPER** Tune Table (Intonationstabellen)

Betätigen Sie den Displaytaster "Tune Table". Mit dem Shuttle Wheel können Sie eine der 6 Intonationstabellen wählen.

**TEMPER:** Die normale gleichstufig temperierte Stimmung.

**PIANO:** Ebenfalls eine fest temperierte Stimmung, jedoch etwas "gespreizt". Das heißt: Die hohen Töne etwas angehoben, die tiefen etwas abgesenkt.

**BACH:** Eine ungleichstufige Barockstimmung. C-Dur und die benachbarten Akkorde stimmen besser als bei gleichstufig temperierter Stimmung, die weiter entfernten dagegen schlechter.

**MITTELTON:** Gute Stimmung von B-Dur bis A-Dur und den entsprechenden Mollparallelen. Tonarten mit mehr Vorzeichen stimmen sehr schlecht und die Quinte Ab-Eb ist unbrauchbar.

**KIRNBERGER:** Gleiche Eigenschaften wie "Bach".

# 5 SETUPS

## User Tune Table programmieren:

Betätigen Sie den Displaytaster "Edit User".

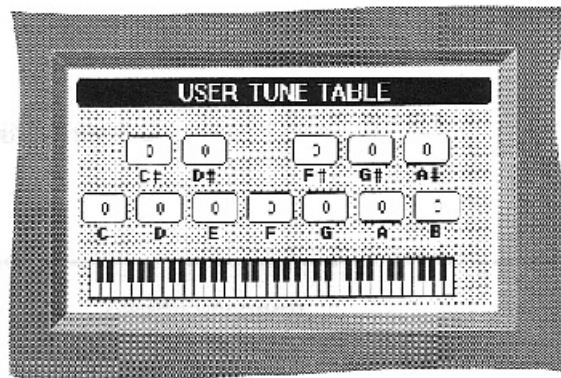


Abb. User Tune Table

Für jeden der 12 Halbtöne können Sie die Stimmung im Bereich  $\pm 50$  Cent verändern. Um die Tune Table zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

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

---

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

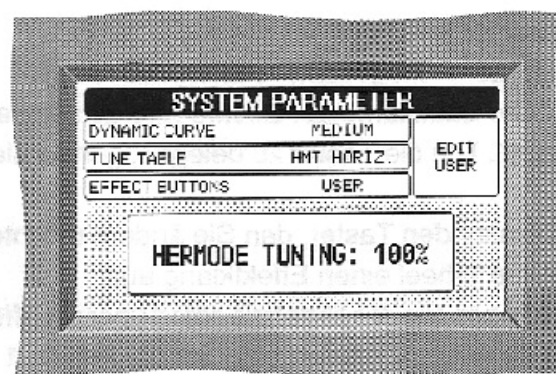
---

Während Sie die Stimmtabelle eingeben, können Sie das Ergebnis sofort über die Tastatur kontrollieren. Nachdem Sie die Eingabe beendet haben, verlassen Sie den Bereich "USER TUNE TABLE" mit "OK/EXIT".

## HERMODE TUNING

Das PEGASUS 2 weist eine überragende Stimmungstechnologie auf, die es aus der Masse der Tasteninstrumente heraushebt. Dazu muß man wissen, daß eine reine Stimmung bei Tasteninstrumenten - zumindest bei festen Frequenzverhältnissen - aus mathematischen Gründen nicht möglich ist. Man stimmt Tasteninstrumente darum normalerweise "temperiert". Das bedeutet, daß man die Tonhöhen so vermittelt, daß alle Akkorde wenigstens erträglich stimmen. In der heutzutage üblichen gleichstufigen Stimmung sind die Quinten ganz brauchbar gestimmt. Ihr Fehler beträgt ca. 1/50 Halbton. Sehr schlecht stimmen dagegen die Terzen. Ihr Fehler beträgt ca. 1/6 Halbton.

Mit der HERMODE TUNING Technologie werden diese Stimmungsfehler in Echtzeit bis zu optimaler Reinheit korrigiert. Mehrstimmige Musik klingt dadurch voller und transparenter als mit fest temperierter Stimmung. Vor allem aber auch natürlicher, was Bläser- und Streicherklänge betrifft. Denn diese Musiker intonieren im Idealfall mit relativ reinen Terzen und Quinten.



Folgende Einstellungen sind möglich:

### HMT HORIZ

Eine vor allem terzen- und quintenreine Stimmung, die gleichzeitig auf dezenten horizontalen Ablauf Wert legt. In kritischen Akkordfolgen wird deswegen auch ab und zu auf absolute Reinheit zugunsten unauffälliger Umstimmwerte verzichtet. Dieser Stimmungsmodus ist im Zusammenspiel mit anderen Instrumenten der angepaßteste. Wie stark die programmgesteuerte Reinheit sein soll, können Sie mit dem Prozentwert im Feld HERMODE TUNING vorwählen. 100 % bedeutet maximale Reinheit, 50 % den halben Wert und 0% keine Korrektur, letzteres entspricht somit einer gleichstufig temperierten Stimmung. Für das Zusammenmusizieren mit temperiert gestimmten Instrumenten empfiehlt sich eine Reinheit von ca. 70 %.

### HMT VERTI

ist ebenfalls eine terzen- und quintenreine Stimmung. Sie stellt diese Reinheit jedoch auch bei kritischen Umstimmwerten her und nimmt gegebenenfalls größere Korrekturwerte in Kauf. Der Grad der gewünschten Reinheit läßt sich ebenfalls von 100% bis 0% anwählen.

### HMT SEPT

stimmt zusätzlich zur Terzen- und Quintenreinheit auch Septimen in Dominantakkorden als Naturseptime ein (Zum Beispiel das F in den Akkorden G-H-F, G-H-D-F oder G-H-D-F-A). Das bringt eine große Reinheit bei derartigen Akkorden mit sich, ist jedoch auch mit großen Stimmungssprüngen dieser Septime verbunden und deswegen mit Vorsicht zu verwenden.

**EFFECT BUTTONS** USER **Effect Buttons** (nicht für Expander)

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

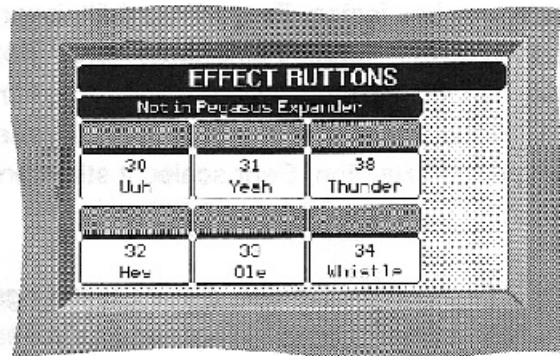


Abb. *Effect Buttons*

Hier können Sie die 6 Bedienfeldtaster im Bereich "EFFECT" mit Soundeffekten und Schlagzeugklangfarben belegen. Insgesamt stehen 42 Effekte sowie 50 Schlagzeugklangfarben zur Verfügung. Die Lautstärke der Effekte wird gemeinsam mit der Lautstärke des Schlagzeugs (Drums) geregelt. 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 Shuttle Wheel einen Effektklang aus.
3. Während der Editierung können Sie das Ergebnis sofort über die Effekttaster kontrollieren; um die anderen Effekttaster zu ändern, wiederholen Sie die Punkte 1. und 2.

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

### Speichern des SYSTEM SUBSETS

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

1. Drücken Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Das Display fragt Sie, ob Sie das geänderte SUBSET speichern möchten (SAVE CHANGED SUBSETUP ?).
2. Mit "NO" kehrt das Display auf die Setup Program Hauptseite zurück, und die Änderungen werden nicht abgespeichert. Mit "YES" wechselt das Display in das Menü "SAVE SUBSET".

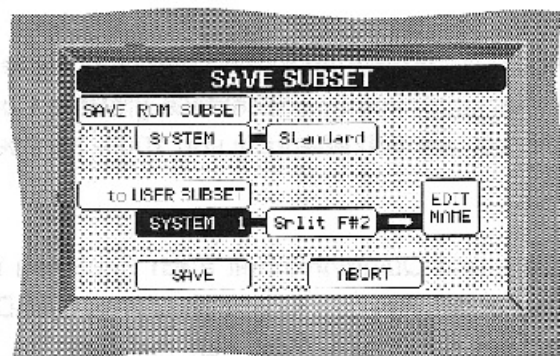


Abb. *"Save Subset"*



3. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME", um dem SUBSET über die Schreibmaschine einen neuen, bis zu 10stelligen Namen zu geben. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".
5. Speichern Sie das SUBSET endgültig, indem Sie den Displaytaster "SAVE" drücken. Mit dem Displaytaster "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden.

Das Display kehrt wieder auf die Setup Program Hauptseite zurück.

## 5.10 Das EFFECT SUBSET

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

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

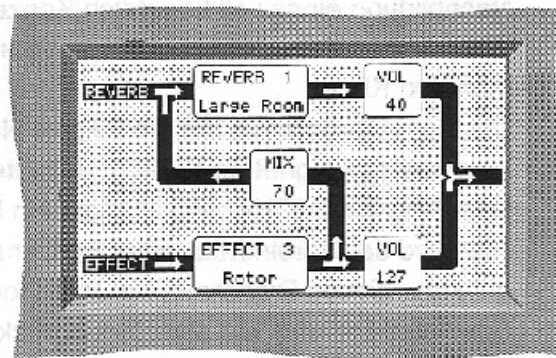


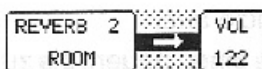
Abb. "EFFECT SUBSET"

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

An verschiedenen Stellen der 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 "EFFECT" gekennzeichnet sind.

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

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



## Hallprogramm und Hallgesamtlautstärke einstellen

1. Drücken Sie den Displaytaster "REVERB".
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eines der 9 Hallprogramme aus.
3. Drücken Sie den Displaytaster "VOL".
4. Stellen Sie mit dem Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur die Gesamtlautstärke des Halls im Bereich von 0 bis 127 ein.

### Folgende Hallprogramme stehen Ihnen zur Verfügung:

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



## Effektprogramm und Effektgesamtlautstärke einstellen

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

### Folgende 18 Effektprogramme stehen Ihnen zur Verfügung:

1. CHORUS - Erzeugt den Klang der "CHORUS"-Einstellung eines Rotorkabinetts.
2. ROTOR FLAT - Abgeschwächter Klang der "ROTOR"-Einstellung eines Rotorkabinetts.
3. ROTOR - Simulation eines Rotorkabinetts (Standardeinstellung).
4. CELESTE 1 - Mit diesem Programm wird die "CELESTE"-Einstellung eines Rotorkabinetts nachgebildet.
5. CELESTE 2 - Intensivere Version von "CELESTE 1"

- 6. FLANGER 1 - Synthesizer - Modulationseffekt, der als kreisende, in sich drehende Klangveränderung hörbar wird.
- 7. FLANGER 2 - Intensivere Version von "FLANGER 1".
- 8. PHASING - Synthesizer - Modulationseffekt (ähnlich "FLANGER").
- 9. ENSEMBLE 1 - Ein Effekt, mit dem besonders Streicherklänge eine größere Klangfülle und Wärme erhalten.
- 10. ENSEMBLE 2 - Intensivere Version von "ENSEMBLE 1".
- 11. ECHO FAST - Schnelles Echo.
- 12. ECHO SLOW - Langsames Echo.
- 13. ECHO 90 - 90 Echos pro Minute (speziell für Rhythmusgeschwindigkeit 90).
- 14. ECHO 110 - 110 Echos pro Minute (spez. für Rhythmusgeschwindigkeit 110).
- 15. ECHO 120 - 120 Echos pro Minute (spez. für Rhythmusgeschwindigkeit 120).
- 16. ECHO 140 - 140 Echos pro Minute (spez. für Rhythmusgeschwindigkeit 140).
- 17. STEREO 1 - Stereoecho langsam.
- 18. STEREO 2 - Stereoecho schnell.

**MIX**  
70 **MIX Lautstärke**

Ein auf den Effektkanal geschalteter Klang kann über den Regler "MIX" wieder in den Hallkanal eingeschliffen und damit auch 'Verhallt' werden (siehe dazu die Abb. Display "EFFECT SUBSET").

1. Drücken Sie den Displaytaster "MIX"
2. Stellen Sie mit dem Shuttle Wheel 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 EFFECT SUBSET auf einen der 9 USER Speicherplätze abspeichern.

1. Drücken Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Das Display fragt Sie, ob Sie das geänderte SUBSET speichern möchten (SAVE CHANGED SUBSETUP ?).
2. Mit "NO" kehrt das Display auf die Setup Program Hauptseite zurück, und die Änderungen werden nicht abgespeichert. Mit "YES" 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 Shuttle Wheel einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME", um dem SUBSET über die Schreibmaschine einen neuen, bis zu 10stelligen Namen zu geben. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".
5. Speichern Sie das SUBSET endgültig, indem Sie den Displaytaster "SAVE" drücken. Mit dem Displaytaster "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden.

Das Display kehrt wieder auf die Setup Program Hauptseite zurück.

## 5.11 Das FOOT MAP SUBSET

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

Wie die Fußschalter und der Fußschweller angeschlossen werden, erfahren Sie im Kapitel 17 "ANSCHLÜSSE".

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

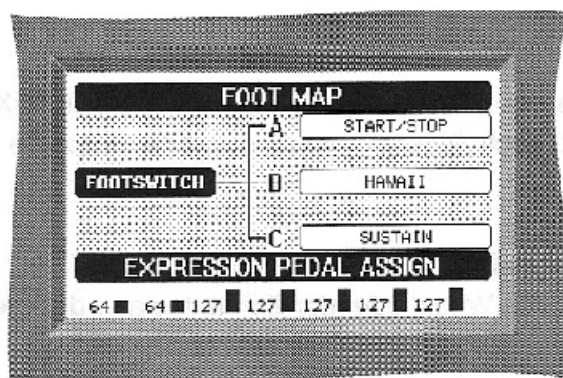


Abb. "FOOT MAP SUBSET"

### Fußschalter belegen

1. Drücken Sie im Bereich A, B oder C auf die momentan eingestellte Funktion.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine der 39 Fußschalterfunktionen aus.

### Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

Off	= keine Funktion
Start/Stop	= Style/Sequenz An/Aus
Intro/Ending	= Intro oder Ending aufrufen
Fill 1	= Fill 1 aufrufen
Fill 2	= Fill 2 aufrufen
Style Variation	= Taster Variation Ein/Aus
Style Advanced	= Taster Advanced Ein/Aus
Sync. Start	= Taster Sync. Start Ein/Aus
Tempo Up	= Tempo steigern
Tempo Down	= Tempo verringern
Sequence Forward	= Sequenzer Vorlauf
Sequence Rewind	= Sequenzer Rücklauf
Moll	= Die laufende Harmonie wird auf Moll umgeschaltet
Septime	= Die laufende Harmonie wird auf Septime umgeschaltet
Transpose Up	= Transponierung in Halbtonschritten nach oben (max. 5)
Transpose Down	= Transponierung in Halbtonschritten nach unten (max. 6)
Setup Up	= Weiterschalten auf die nächsthöhere Setupnummer
Setup Down	= Weiterschalten auf die nächsttiefere Setupnummer
Sustain Upper	= Piano-Pedal für das Obermanual
Sustain Lower	= Piano-Pedal für das Untermanual

Upper Split	= Manualsplitting für das Obermanual Ein/Aus
Lower Split	= Manualsplitting für das Untermanual Ein/Aus
Hawaii	= Hawaii-Effekt
Rotor slow/fast	= Umschaltung des Rotor-Effekts langsam/schnell
Manual Drums	= Taster Manual Drums Ein/Aus
Key Drums	= Taster Key Drums Ein/Aus
LM Hold	= Taster LM Hold Ein/Aus
Acc. Memory	= Taster Acc. Memory Ein/Aus
Acc. On	= Taster Acc. On Ein/Aus
Timpani	= Taster Timpani Ein/Aus
WERSI Chord	= Taster WERSI Chord Ein/Aus
Key Touch	= Taster Key Touch Ein/Aus
Manual Dynamic	= Taster Dynamic Ein/Aus
Mute Upper 1	= Lautstärke von Kanal Upper 1 Ein/Aus
Mute Upper 2	= Lautstärke von Kanal Upper 2 Ein/Aus
Mute Lower 1	= Lautstärke von Kanal Lower 1 Ein/Aus
Mute Lower 2	= Lautstärke von Kanal Lower 2 Ein/Aus
Upper 1 Sel. Up	= Weiterschalten auf den nächsten Upper 1 Klang
Upper 1 Sel. Down	= Weiterschalten auf den vorherigen Upper 1 Klang

### Expression Pedal Assign (Schwellerpedal belegen)

Für die verschiedenen Tastaturbereiche kann man einstellen, ob- und inwieweit sie durch den Schweller geregelt werden. Die Werte werden mit den "UP/DOWN"-Tastern unter dem Display eingestellt. Die Beschriftung der "UP/DOWN"-Taster ist mit den Tastaturbereichen 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 FOOTMAP SUBSET auf einen 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" kehrt das Display auf die Setup Program Hauptseite zurück, und die Änderungen werden nicht abgespeichert. Mit "YES" 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 Shuttle Wheel einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME", um dem SUBSET über die Schreibmaschine einen neuen, bis zu 10stelligen Namen zu geben. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".
5. Speichern Sie das SUBSET endgültig, indem Sie den Displaytaster "SAVE" drücken. Mit dem Displaytaster "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden.

Das Display kehrt wieder auf die Setup Program Hauptseite zurück.

## 5.12 Das MIDI SUBSET

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

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

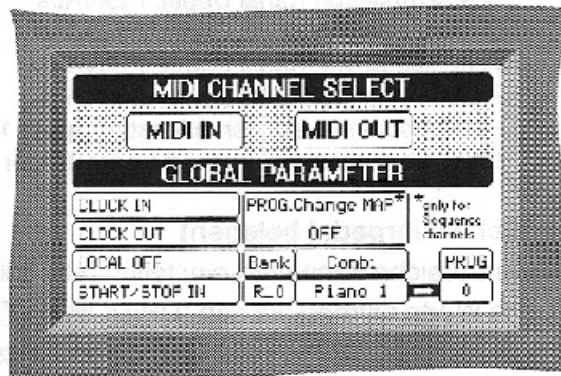


Abb. MIDI SUBSET Hauptseite

### **MIDI IN** 5.12.1 MIDI IN Kanäle belegen

Drücken Sie den Displaytaster "MIDI IN". In der oberen Bildhälfte sehen Sie die Bereiche "MIDI IN" und "PEGASUS". Dort wird eingestellt, wie die an der MIDI Buchse ankommenden MIDI Kanäle auf die internen Manuale des PEGASUS 2 verteilt werden.



Abb. "MIDI IN Kanäle belegen"

### **MIDI IN CHANNEL 1** Auswahl des ankommenden MIDI Kanales

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

### **PEGASUS UPPER 1** Zuordnung der internen PEGASUS 2 Manuale

1. Drücken Sie den Displaytaster "PEGASUS".

2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel für den gerade unter "MIDI IN" eingestellten MIDI Kanal eines der 37 internen Manuale oder stellen Sie den Kanal auf "OFF".

**Folgende interne 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 Begleitautomatik 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 (WERSI Chord)
LM DIR.	=	Klangfarben auf Lower 1 und 2 mit Spielhilfen (LM Hold)
BASS DIR.	=	Klangfarbe auf Bass mit Spielhilfen (Manual Drums)
STYLE DIR.	=	Mit den Program-Change Befehlen können die 15 Styles des aktuellen SETUPS angewählt werden.
MAN DIR.	=	Komplette Tastatur mit Split auf einem MIDI Kanal. Diese Einstellung wird benötigt Sie bei einem Expander Styles/Sequenzen einspielen möchten.
OFF	=	MIDI Kanal ist ausgeschaltet

**Die Direct Manuale:**

Auf den Direkt-Kanälen (LM DIR, UM DIR usw.) werden mit den Program-Change Befehlen 1 bis 15 jeweils die 15 Combis oder Styles der aktuellen Map angewählt. Die Bereiche UM DIR./LM DIR./MAN.DIR verhalten sich wie die eingebaute Tastatur. Es wird dann z.B. auch Splitpunkte erzeugt, obwohl nur auf einem MIDI Kanal gesendet wird.

**Die Sequenzer Manuale:**

Die Sequenzermanuale können (und müssen) komplett von MIDI aus gesteuert werden, d.h. auch die Auswahl der Klangfarben auf diesem Manual muß über MIDI geschehen. Der Vorteil der Sequenzer Manuale ist, daß Sie unabhängig von den realen Manualen (Upper, Lower, Bass) eine Sequenz abspielen können - soweit die Stimmenanzahl dies erlaubt.

Die Instrumentenbelegung der Sequenzermanuale ist in drei Variationen möglich:

1. Standardaufteilung in R\_0; R\_1; U\_2; U\_3; RD4; UD5
2. Belegung nach General MIDI
3. Eigene Instrumentenbelegung

Welche der Instrumentenbelegungen gerade gültig ist, wird im Punkt "Program Change MAP" eingestellt. Genaueres dazu siehe weiter unten bei "Instrumentenbelegung der Sequenzermanuale ändern".

A C C I D E	Octave 0	Volume ✓
	Pitch Bend ✓	Mod. Wheel ✓
	Prog. Change ✓	Footswitch ✓
	Controller ✓	Mono Touch ✓

## Einstellungen pro MIDI Kanal

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

### Octave 0 MIDI Oktavlage einstellen

Hier können die eingehenden Notenwerte in  $\pm 2$  Oktaven transponiert werden. Betätigen Sie den Displaytaster "Octave", und wählen Sie mit dem Shuttle Wheel die gewünschte Lage aus.

### MIDI Filter einstellen

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

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 ✓	Modulation 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 und zur MIDI SUBSET Hauptseite zurückkehren.

## MIDI OUT 5.5.2 MIDI OUT Kanäle belegen

Drücken Sie den Displaytaster "MIDI OUT". In der oberen Bildhälfte sehen Sie die Bereiche "PEGASUS" und "MIDI OUT". dort wird eingestellt, wie die einzelnen 'Manuale' des PEGASUS über MIDI ausgegeben werden.

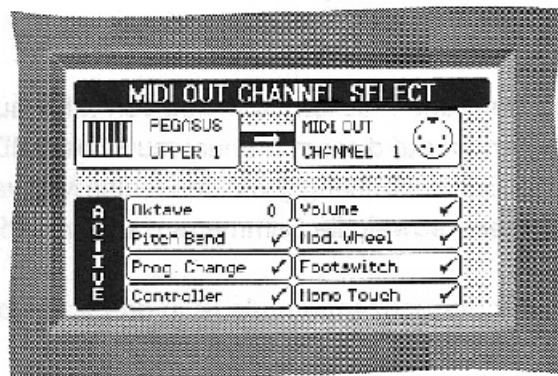


Abb. "MIDI OUT Kanäle belegen"



### Interne Manuale anwählen:

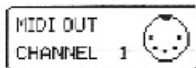
1. Drücken Sie den Displaytaster "PEGASUS".
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eines der 13 internen Manuale oder stellen Sie den Kanal auf "OFF".



## Folgende interne 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 Begleitautomatik Advanced
ACCBASS	= MIDI Daten von Begleitautomatik Bass
ACCDRM+	= MIDI Daten von Style Advanced Schlagzeug
ACCDRUM	= MIDI Daten von Style Schlagzeug

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



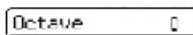
### MIDI OUT Kanal festlegen

Nachdem Sie ein Manual ausgesucht haben, können Sie ihm 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 noch verschiedene Einstellungen vorgenommen werden. Wählen Sie dazu zuerst das Manual, für das Sie Änderungen vornehmen möchten - folgende Einstellungen sind möglich:



### MIDI Oktavlage einstellen

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

### MIDI Filter einstellen

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

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

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie mit "OK/EXIT" das Menü "MIDI OUT" verlassen und zur MIDI SUBSET Hauptseite zurückkehren.

## 5.5.3 Globale MIDI Parameter

In der MIDI SUBSET Hauptseite befinden sich noch einige allgemeine Einstellmöglichkeiten:

**CLOCK IN**      **MIDI Clock IN**

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

**CLOCK OUT**      **MIDI Clock OUT**

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

**LOCAL OFF**      **MIDI LOCAL OFF**

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

---

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

---

**START/STOP IN**      **CLOCK START/STOP IN**

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

**PROG.Change MAP**

OFF

**Instrumentenbelegung der Sequenzermanuale ändern**

Wie bereits im Punkt "Sequenzer Manuale" angemerkt, haben Sie die Möglichkeit, die Instrumentenbelegung der Sequenzermanuale zu beeinflussen. Diese Funktion wurde eingebaut, um das PEGASUS 2 an verschiedenen externen Sequenzern wie z.B. MIDI Fileplayern oder Computersequenzern zu betreiben.

Betätigen Sie den Displaytaster "PROG.Change MAP" und wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine der folgenden drei Möglichkeiten:

**1. Program Change MAP "OFF"** (Standard Bankbelegung

Diese Bankbelegung ist bei den Instrumenten PEGASUS, PhonX und PERFORMER gleich, um den Austausch von Sequenzen zwischen den Instrumenten zu ermöglichen. Sie können also ohne Probleme eine Für den PERFORMER erstellte Sequenz in das PEGASUS 2 einladen und abspielen, solange im MIDI SUBSET die Program Change MAP auf OFF geschaltet ist. Die Bankbelegung ist dabei folgende:

- 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)

## 2. Program Change MAP "General MIDI" (Instrumentenbelegung nach General MIDI)

Es werden nur die 128 General MIDI Klangfarben erlaubt, wobei diese Klangfarben, d.h. die GENMIDI.CBB, vorher auf die User Combibank U\_3 geladen werden muß.

## 3. Program Change MAP "USER" (Frei wählbare Instrumentenzuordnung)

Sie haben zusätzlich die Möglichkeit, für MIDI Instrumente, die keinen Bank-Select Befehl senden können, einen MIDI Bank aus allen vorhandenen Klangfarben des PEGASUS 2 zusammenzustellen. In dieser "USER Program Change MAP" können Sie den möglichen 128 Program-Change Befehlen alle Instrumente der internen vier Bänke zuordnen. Diese USER Program Change MAPS können für jedes der neun USER MIDI SUBSETS neu erstellt werden.



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

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

### 5.5.4 Speichern des MIDI SUBSETS

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie das geänderte MIDI SUBSET auf einen 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" kehrt das Display auf die Setup Program Hauptseite zurück, und die Änderungen werden nicht abgespeichert. Mit "YES" 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 Shuttle Wheel einen der 9 USER Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie "EDIT NAME", um dem SUBSET über die Schreibmaschine einen neuen, bis zu 10-stelligen Namen zu geben. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".
5. Speichern Sie das SUBSET endgültig, indem Sie den Displaytaster "SAVE" drücken. Mit dem Displaytaster "ABORT" kann der Speichervorgang abgebrochen werden.

Das Display kehrt wieder auf die Setup Program Hauptseite zurück.

# 5 SETUPS

## 5.13 Setup abspeichern

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

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

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

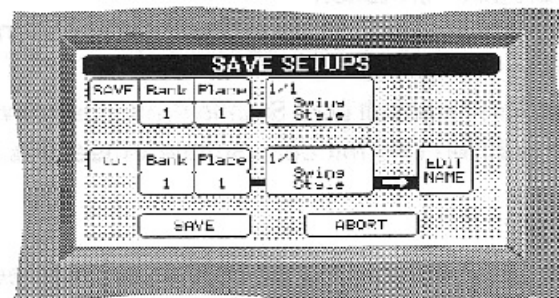


Abb. Display "SAVE SETUP"

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

**Hinweis:** Damit Sie sich kein SETUP durch falsches Abspeichern überschreiben, zeigt Ihnen das Displayfeld während der "Bank"- und "Place"-Auswahl den Namen des auf dem gerade angewählten Platz gespeicherten SETUPS.

4. Drücken Sie "EDIT NAME", um dem Setup über die Schreibmaschine einen neuen, bis zu 20-stelligen 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 dem Bedienfeldtaster "PROGRAM" wieder in den Spielmodus gelangen.

## 5.14 Setup Checkliste

1. 15 Klangfarben für den 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, Program-Change Befehle eingeben => MIDI MAP
5. Klangfarben für Upper1+2, Lower1+2 und Bass einstellen, Oktavlagen, Panorama usw. (CONTROLS) => COMBI SELECT
6. Style oder Sequenz auswählen und Zusatzeinstellungen unter "ACCOMP." einstellen => STYLE SELECT
7. System Subset einstellen (eventuell Subset bearbeiten) (ROM 1 bis 9, USER 1 bis 9, "NO CHANGE!") => SYSTEM SUBSET
8. Effect Subset einstellen (eventuell Subset bearbeiten) (ROM 1 bis 9, USER 1 bis 9, "NO CHANGE!") => EFFECT SUBSET
9. Foot Map Subset einstellen (eventuell Subset bearbeiten) (ROM 1 bis 9, USER 1 bis 9, "NO CHANGE!") => FOOTMAP SUBSET
10. MIDI Subset einstellen (eventuell Subset bearbeiten) (ROM 1 bis 9, USER 1 bis 9, "NO CHANGE!") => MIDI SUBSET
11. SETUP speichern => SAVE SETUP
12. Das SETUP im Spielmodus "ausprobieren" und eventuell Lautstärken, Transpose, Tempo und Splitpunkte einstellen
13. SETUP erneut speichern => SAVE SETUP

# 5 SETUPS

18	18 KLANGFARBEN (18 COLORS)	18
19	19 KLANGFARBEN (18 COLORS)	19
20	20 KLANGFARBEN (18 COLORS)	20
21	21 KLANGFARBEN (18 COLORS)	21
22	22 KLANGFARBEN (18 COLORS)	22
23	23 KLANGFARBEN (18 COLORS)	23
24	24 KLANGFARBEN (18 COLORS)	24
25	25 KLANGFARBEN (18 COLORS)	25
26	26 KLANGFARBEN (18 COLORS)	26
27	27 KLANGFARBEN (18 COLORS)	27
28	28 KLANGFARBEN (18 COLORS)	28
29	29 KLANGFARBEN (18 COLORS)	29
30	30 KLANGFARBEN (18 COLORS)	30
31	31 KLANGFARBEN (18 COLORS)	31
32	32 KLANGFARBEN (18 COLORS)	32
33	33 KLANGFARBEN (18 COLORS)	33
34	34 KLANGFARBEN (18 COLORS)	34
35	35 KLANGFARBEN (18 COLORS)	35
36	36 KLANGFARBEN (18 COLORS)	36
37	37 KLANGFARBEN (18 COLORS)	37
38	38 KLANGFARBEN (18 COLORS)	38
39	39 KLANGFARBEN (18 COLORS)	39
40	40 KLANGFARBEN (18 COLORS)	40
41	41 KLANGFARBEN (18 COLORS)	41
42	42 KLANGFARBEN (18 COLORS)	42
43	43 KLANGFARBEN (18 COLORS)	43
44	44 KLANGFARBEN (18 COLORS)	44
45	45 KLANGFARBEN (18 COLORS)	45
46	46 KLANGFARBEN (18 COLORS)	46
47	47 KLANGFARBEN (18 COLORS)	47
48	48 KLANGFARBEN (18 COLORS)	48
49	49 KLANGFARBEN (18 COLORS)	49
50	50 KLANGFARBEN (18 COLORS)	50
51	51 KLANGFARBEN (18 COLORS)	51
52	52 KLANGFARBEN (18 COLORS)	52
53	53 KLANGFARBEN (18 COLORS)	53
54	54 KLANGFARBEN (18 COLORS)	54
55	55 KLANGFARBEN (18 COLORS)	55
56	56 KLANGFARBEN (18 COLORS)	56
57	57 KLANGFARBEN (18 COLORS)	57
58	58 KLANGFARBEN (18 COLORS)	58
59	59 KLANGFARBEN (18 COLORS)	59
60	60 KLANGFARBEN (18 COLORS)	60
61	61 KLANGFARBEN (18 COLORS)	61
62	62 KLANGFARBEN (18 COLORS)	62
63	63 KLANGFARBEN (18 COLORS)	63
64	64 KLANGFARBEN (18 COLORS)	64
65	65 KLANGFARBEN (18 COLORS)	65
66	66 KLANGFARBEN (18 COLORS)	66
67	67 KLANGFARBEN (18 COLORS)	67
68	68 KLANGFARBEN (18 COLORS)	68
69	69 KLANGFARBEN (18 COLORS)	69
70	70 KLANGFARBEN (18 COLORS)	70
71	71 KLANGFARBEN (18 COLORS)	71
72	72 KLANGFARBEN (18 COLORS)	72
73	73 KLANGFARBEN (18 COLORS)	73
74	74 KLANGFARBEN (18 COLORS)	74
75	75 KLANGFARBEN (18 COLORS)	75
76	76 KLANGFARBEN (18 COLORS)	76
77	77 KLANGFARBEN (18 COLORS)	77
78	78 KLANGFARBEN (18 COLORS)	78
79	79 KLANGFARBEN (18 COLORS)	79
80	80 KLANGFARBEN (18 COLORS)	80
81	81 KLANGFARBEN (18 COLORS)	81
82	82 KLANGFARBEN (18 COLORS)	82
83	83 KLANGFARBEN (18 COLORS)	83
84	84 KLANGFARBEN (18 COLORS)	84
85	85 KLANGFARBEN (18 COLORS)	85
86	86 KLANGFARBEN (18 COLORS)	86
87	87 KLANGFARBEN (18 COLORS)	87
88	88 KLANGFARBEN (18 COLORS)	88
89	89 KLANGFARBEN (18 COLORS)	89
90	90 KLANGFARBEN (18 COLORS)	90
91	91 KLANGFARBEN (18 COLORS)	91
92	92 KLANGFARBEN (18 COLORS)	92
93	93 KLANGFARBEN (18 COLORS)	93
94	94 KLANGFARBEN (18 COLORS)	94
95	95 KLANGFARBEN (18 COLORS)	95
96	96 KLANGFARBEN (18 COLORS)	96
97	97 KLANGFARBEN (18 COLORS)	97
98	98 KLANGFARBEN (18 COLORS)	98
99	99 KLANGFARBEN (18 COLORS)	99
100	100 KLANGFARBEN (18 COLORS)	100

## 6. Combi-Programmierung

### 6.1 Combi - was ist das?

Ihr Instrument verfügt über 103 Multi-Sample-Presets (MSP). Ein MSP ist ein Grundklang, der von WERSI aufgenommen und im Instrument gespeichert wurde. Es können bis zu 5 solcher MSP's zu einem sogenannten Combi zusammengefügt (kombiniert) werden; dort können dann zu jedem MSP verschiedene Werte wie Lautstärke, Amplitudenhüllkurve, Frequenz- und Amplitudenvibrato usw. gespeichert werden. 256 dieser "Klangfarben" (eben die Combis) sind bereits von WERSI vorprogrammiert und fest in den ROM-Bänken R\_0 und R\_1 eingespeichert. Weitere 256 Combis können selbst programmiert und im internen RAM-Speicher auf den Bänken USER 2 (U\_2) und USER 3 (U\_3) gespeichert werden.

### 6.2 Combi Programmierung

Um ein eigenes Combi zu erstellen, wählt man zuerst eines der 256 werkseitig 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:

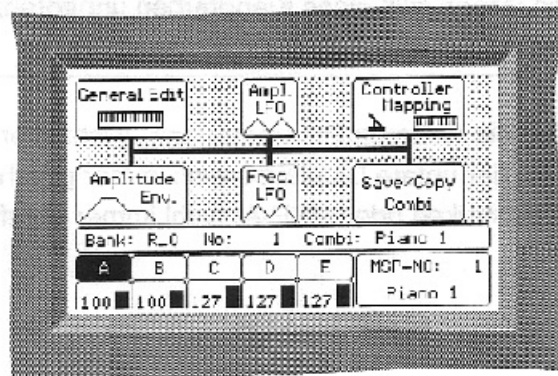


Abb. Combi Programmierung

3. Stand der Selektor im Spielmodus-Menü bei Aufruf des Combi-Menüs auf Sound (Upper1/2, Lower1/2 oder Bass), so ist das im Spielmodus selektierte Combi auch hier direkt angewählt, andernfalls (Selektor auf Style oder Setup) das zuletzt editierte Combi.
4. Wenn Sie ein anderes Combi editieren wollen, können Sie mit dem Wheel alle 256 ROM-Combis und alle 256 USER-Combis anwählen.
5. Das Display ist zur besseren Übersicht in zwei Bereiche unterteilt. Die wichtigsten Funktionen im unteren Bereich bleiben während der gesamten Programmierung sichtbar.

A	B	C	D	E	MSP-NO: 1
100	100	.27	127	127	Piano 1

## Folgende Einstellungen sind möglich:

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

**MSP ändern:** Betätigen Sie einen MSP-Platz A bis E und wählen Sie über die Taster UPPER 1 (numerische Reihenfolge) oder UPPER 2 (alphabetische Reihenfolge) ein anderes der 103 Multi Sample Presets oder der 122 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.

## Schlagzeugklangfarben im COMBI

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

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

## 6.3 Globale Einstellungen (GENERAL EDIT)

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

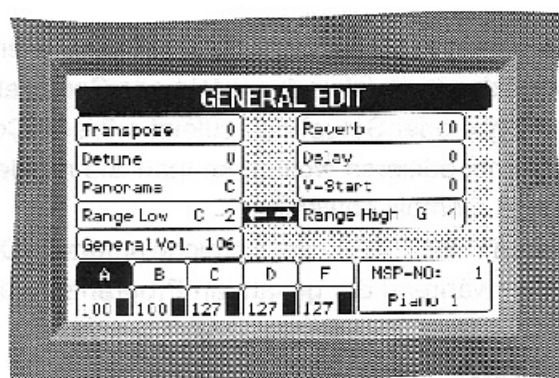


Abb. COMBI - General Edit



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

### Transpose

Drücken Sie den Displaytaster "Transpose" (Transponierung). Mit dem Shuttle Wheel kann die Tonhöhe des gerade angewählten MSP's (A bis E) in  $\pm 36$  Halbtonschritten ( $\pm 3$  Oktaven) verändert werden.

### Detune

Drücken Sie den Displaytaster "Detune" (Detune = Verstimmung). Die Standardeinstellung ist "0", und der Wert kann mit dem Shuttle Wheel im Bereich von  $\pm 50$  Cent eingestellt werden. So können Schwebungen zwischen einzelnen MSP's eingestellt werden, wie Sie z. B. bei Streicherklängen oder Stage Pianos verwendet werden.

### Panorama

Drücken Sie den Displaytaster "Panorama", und verändern Sie den gerade eingestellten Wert mit dem Shuttle 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 MSP's kann ein eigener Hallanteil eingestellt werden. "OFF" = kein Hall, "1 ... 20" = Hallanteil, "EFF+" bzw. "EFF-" = der MSP wird auf den Effekt-Kanal eingestellt ("+" = mit, "-" = ohne Direktsignalanteil). Siehe dazu auch Kapitel 5.10 "EFFECT SUBSET".

### Delay

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

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

### V-START (Sample Start)

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

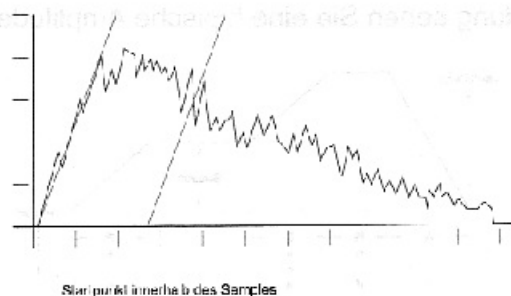


Abb. Variabler Sample Start

Mit dieser Funktion kann z. B. das Anzupfen der Seiten bei einer Gitarre, das sich ganz am Anfang des Samples befindet, ausgeblendet werden. Dieser Wert kann auch durch einen Controller wie Velocity, Wheels oder Key-Number verändert werden (siehe dazu Punkt 6.7 "Controller Mapping").

### Keyboard Range (Tastaturbereich)

Für jedes MSP kann ein Tastaturbereich gewählt werden, in dem es erklingen soll. Drücken Sie den Displaytaster "Low". Hier kann mit dem Shuttle Wheel die tiefste Note eingestellt werden, ab dem der MSP (Klang) erklingen soll. Der Einstellbereich liegt zwischen C-2 (tiefste MIDI Note) und G 8 (höchste Note). Auf der Display-Position "High" wird die höchste Note eingestellt.

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

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

### 6.4 Amplituden Hüllkurve (AMPLITUDE ENVELOPE)

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

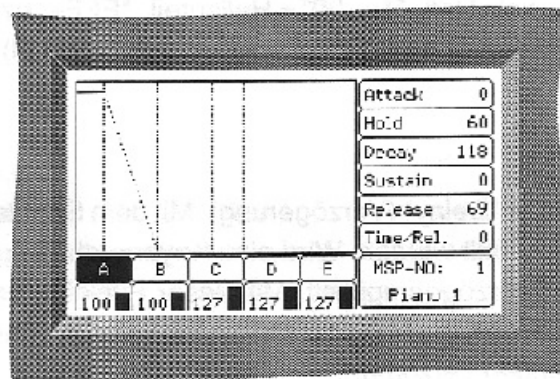


Abb. COMBI - Amplitude Envelope

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

In der nachfolgenden Abbildung sehen Sie eine typische Amplitudenhüllkurve.

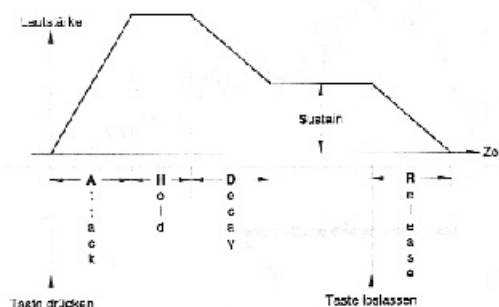


Abb. Amplitudenhüllkurve

**Attack**

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

**Hold**

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

**Decay**

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

---

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

---

**Sustain**

Der Sustain-Wert ist die Lautstärke bei gedrückter Taste, nachdem der Klang Attack, Hold und Decay durchlaufen hat, also die Lautstärke bei gedrückter Taste. Der Sustain 'Level' einer Gitarre ist demzufolge klein, da der Ton nach dem Anzupfen schnell an Lautstärke verliert. Der Sustainlevel einer Flöte ist hoch, da mit einer Flöte langanhaltende Töne gespielt werden können.

**Release (Ausklingen)**

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

---

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

---

**Time/Release**

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

## 6.5 Amplituden Vibrato (AMPLITUDE LFO)

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

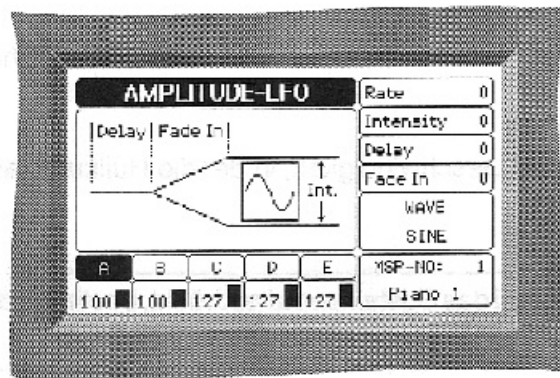


Abb. COMBI - Amplituden LFO

Durch Betätigen der entsprechenden Funktionen auf dem Display wird deren Bereich invers dargestellt. Nun kann sie mit dem Shuttle Wheel im Bereich von 0 bis 127 verändert werden.

### Rate (Geschwindigkeit)

Um die Geschwindigkeit des Amplitudenvibratos zu verändern, drücken Sie den Displaytaster "Rate" und stellen mit dem Shuttle Wheel einen neuen Wert 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 Shuttle Wheel einzustellen. 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 Shuttle Wheel wird nun die Verzögerung eingestellt, nach der das Vibrato beginnen soll.

### Fade In (Einschwingen)

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

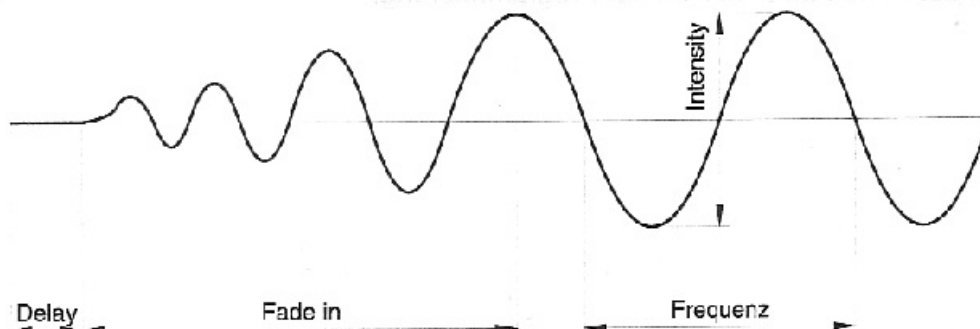


Abb. Einschwingverhalten

## Wave (Wellenform)

Drücken Sie den Displaytaster "WAVE", und verändern Sie mit dem Shuttle 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 Spezial- Waves 1 - 3 (SPECIAL1, 2, 3). Weiterhin kann auf jede dieser Waves eine Phasenverschiebung von 90 Grad eingestellt werden. Diese Waves sind dann mit einem "+" gekennzeichnet.

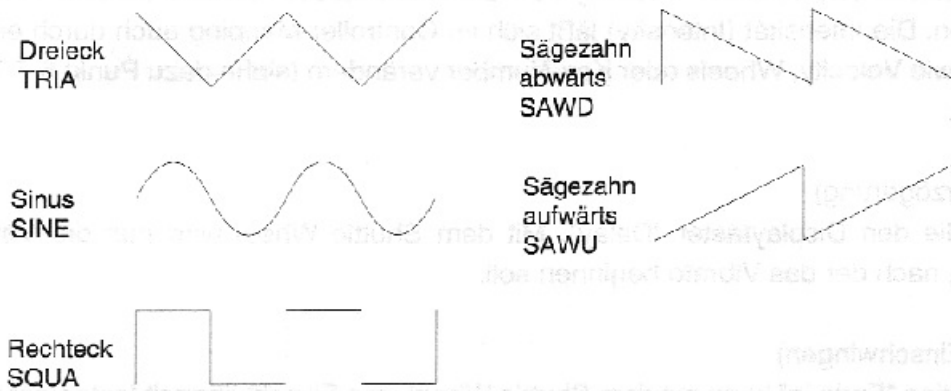


Abb. Wellenformen

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

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

## 6.6 Frequenz Vibrato (FREQUENCY LFO)

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

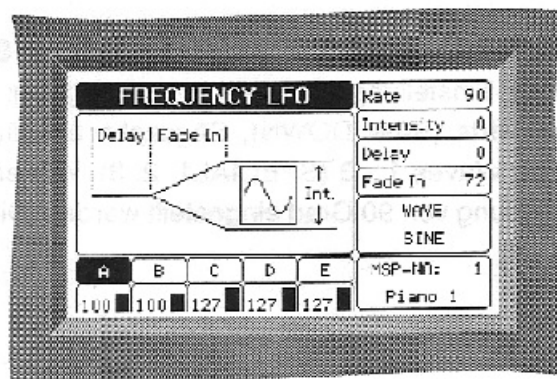


Abb. COMBI - Frequency LFO

Durch Betätigen der entsprechenden Funktionen auf dem Display wird der Bereich invers dargestellt. Nun kann der Wert mit dem Shuttle Wheel im Bereich von 0 bis 127 verändert werden.

## Rate (Geschwindigkeit)

Um die Geschwindigkeit des Frequenzvibratos zu verändern, drücken Sie den Displaytaster "Rate" und stellen mit dem Shuttle Wheel einen neuen Wert 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 Shuttle Wheel einzustellen. 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 Shuttle Wheel wird nun die Verzögerung eingestellt, nach der das Vibrato beginnen soll.

## Fade In (Einschwingen)

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

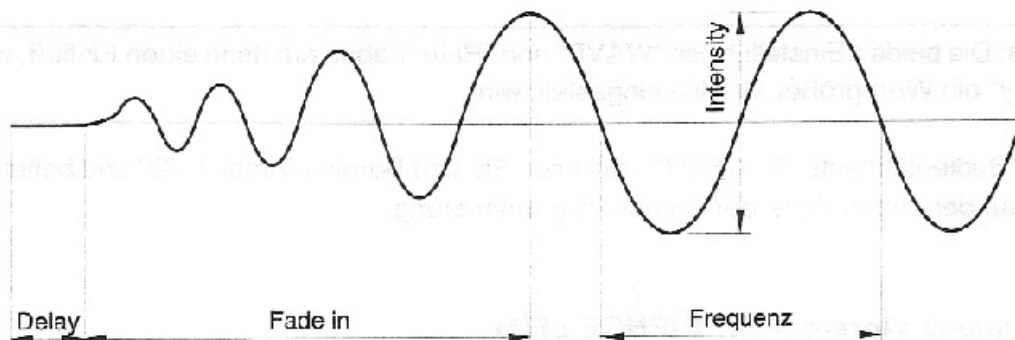


Abb. Einschwingverhalten

## Wave (Wellenform)

Drücken Sie den Displaytaster "WAVE", und verändern Sie mit dem Shuttle 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 Spezial- Waves 1 - 3 (SPECIAL1, 2, 3). Weiterhin kann auf jede dieser Waves eine Phasenverschiebung von 90 Grad eingestellt werden. Diese Waves sind dann mit einem "+" gekennzeichnet.

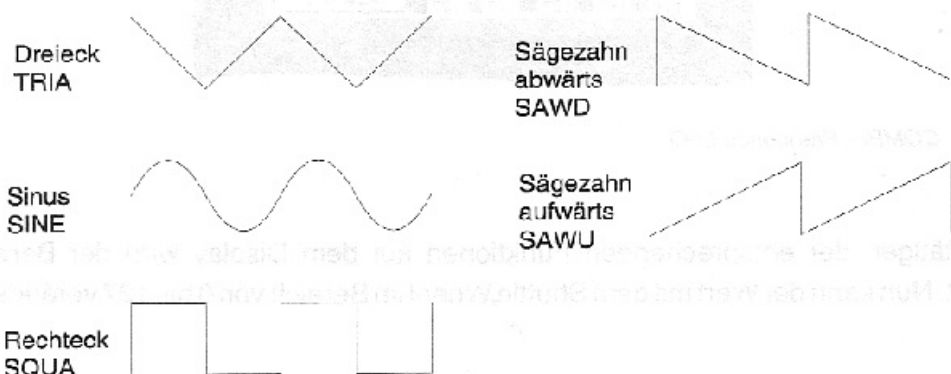


Abb. Wellenformen

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

Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" verlassen Sie den Bereich "Freq. LFO" und 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:

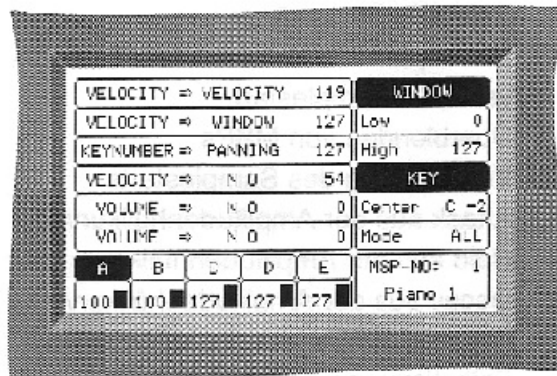


Abb. COMBI - Controller Mapping

Durch Betätigen der entsprechenden Funktion auf dem Display wird deren Bereich invers dargestellt. Nun kann der Wert mit dem Shuttle Wheel verändert werden. Mit dieser Funktion können Sie über Modulationsquellen (z. B. Keyboard-Velocity, Pitch Wheel, Modulation Wheel) Modulationsziele wie z. B. Attack, Lautstärke oder Vibratogeschwindigkeit beeinflussen. Für das Controller-Mapping stehen 6 Speicherplätze "CTRL 1 bis 6" pro MSP bereit. Als Standardwerte sind bei den meisten Combis Velocity und Pitch Bend gesetzt.

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

### CTRL1 bis 6 (Auswahl eines Speicherplatzes)

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

- VOLUME = Main Volume (MIDI Controller 7)
- TOUCH = After Touch
- PWHEEL = Pitch Wheel
- MOD WHEEL = Modulation Wheel (MIDI Controller 1)
- BREATH = Breath Control (MIDI Controller 2)
- FOOTCONTR = Foot Control (MIDI Controller 4)
- PANNING = Panorama (MIDI Controller 10)
- EXPRESS = Expression Pedal (MIDI Controller 11)
- DATAENTRY = Data Entry (MIDI Controller 6)
- KEYNUMBER = Keyboard Tastennummer
- VELOCITY = Keyboard Velocity
- MAX = Maximalwert 127

## Auswahl des Modulationsziels

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

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

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

## Modulationsbereich einstellen

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

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

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

---

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

---



## WINDOW

Mit der Funktion **Window** kann ein MSPs ein- und ausgeschaltet werden. Für jeden MSP wird ein **LOW** Wert und ein **HIGH** Wert einer Modulationsquelle eingestellt, zwischen denen das MSP erklingen soll. Typische Modulationsquellen sind **Velocity** (Dynamik) oder **Modulation Wheel**.

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

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

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

## KEYCENTER

Gehen Sie zur Position "Keycenter". Hier läßt sich mit dem Shuttle Wheel eine Note einstellen, ab der das eingestellte Modulationsziel beeinflusst wird (Einstellbereich von C-2 bis G8).

**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.

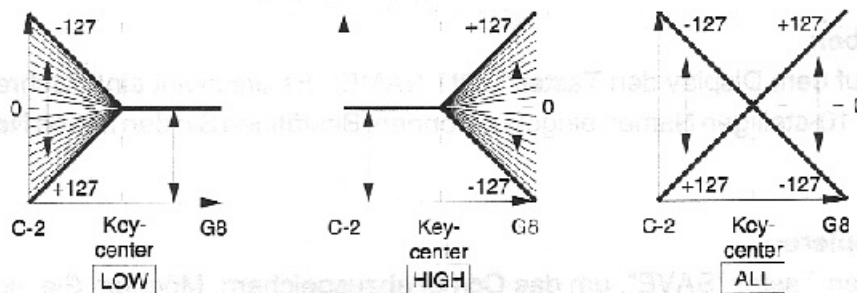


Abb. Key Modes

**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-Nummer und als Modulationsziel eines der oben aufgeführten eingestellt ist.

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

## 6.8 Combis speichern (COPY/SAVE)

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

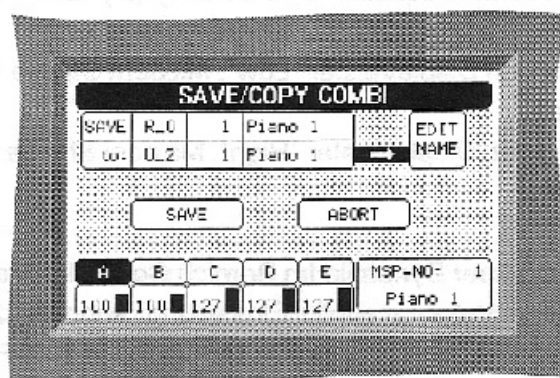


Abb. COMBI - Copy/Save

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

### Bank anwählen

Drücken Sie den Displaytaster im Bereich "to: Bank", und wählen Sie mit dem Shuttle 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 eine "Schreibmaschine", auf der Sie den 10-stelligen Namen eingeben können. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".

### Speichern/Kopieren

Drücken Sie den Taster "SAVE", um das Combi abzuspeichern. Möchten Sie nicht speichern, drücken Sie auf "ABORT". Das Display wechselt wieder auf die erste Seite der Combi-Programmierung.

### Verlassen des COMBI PROGRAMMING

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

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

---

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

---

## 7. Der 16-Spur Sequenzer

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

Bei Instrumenten ohne "plus" lassen sich (je nach Umfang des Musikstücks) bis zu 16 verschiedene Sequenzen; bei Instrumenten mit dem "Interactive Music Manager" unabhängig von der Größe sogar 1024 Sequenzen gleichzeitig in Ihrem Instrument erstellen oder per Diskette einladen. Beachten Sie das sich ständig erweiternde Angebot an fertigen Sequenzen.

### 7.0.1 MIDI STANDARD FILES

In Ihren Sequenzer lassen sich auch Musikstücke einladen, die im MIDI STANDARD FILE-Format 0 oder 1 aus Programmen wie CUBASE oder NOTATOR abgespeichert wurden. Das Diskettenlaufwerk liest Disketten sowohl von ATARI als auch von PC-DOS.

Beim Laden von Disketten werden sowohl die WERSI-Sequenzen als auch MIDI Standard Files (.MID) angezeigt. Das Einladen von MIDI Standard Files dauert etwas länger, da die Sequenz dabei übersetzt wird.

### 7.0.2 SEQUENZEN IM GENERAL MIDI STANDARD

Auch die im General MIDI Standard erstellten Musikstücke können Sie in Ihren Sequenzer einladen. Da sich General MIDI Sequenzen äußerlich nicht von einer 'normalen' MIDI File Sequenz unterscheiden, müssen Sie dem Instrument mitteilen, wenn Sie eine General MIDI Sequenz einladen wollen - dazu müssen Sie vor dem Einladen der Sequenz das Setup 9/2 "General MIDI" anwählen.

Achten Sie darauf, daß die General MIDI Klangfarben in die USER COMBI-Bank U\_3 geladen worden sind, bevor Sie die Sequenzen im General MIDI Standard abspielen (siehe Anhang Punkt 19.13).

### 7.0.3 SEQUENZEN für Pegasus '1' ohne "plus"

Sequenzen, die für den Pegasus '1' ohne "plus" erstellt wurden - zu erkennen an der Endung \*.SEQ - können direkt (d.h. ohne sie vorher zu konvertieren) eingeladen werden.

### 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:

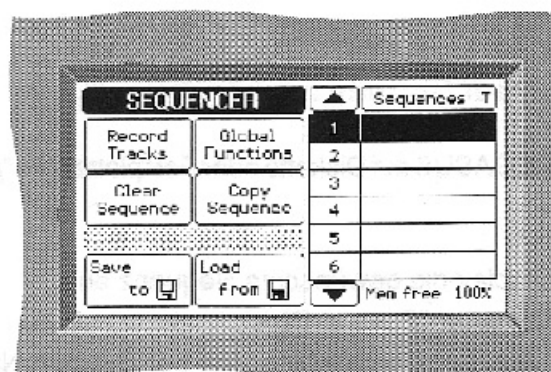
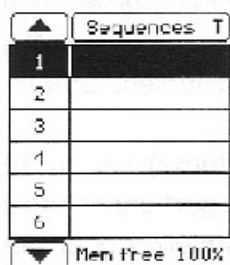


Abb. Sequenz-Hauptmenü

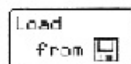
## 7.1 Speicherplatz anwählen



In der rechten Seite des Displays erscheint das 'Inhaltsverzeichnis' des Sequenzers, wobei die zuletzt angewählte Sequenz bereits angewählt ist. Durch Drehen am Shuttle Wheel oder Drücken der Pfeiltaster auf dem Display können nacheinander die anderen 16 oder 1024 (bei Instrumenten mit "plus") Speicherplätze für Sequenzen ins Display geholt werden. Bei Instrumenten mit "IMM" können mit den beiden Pfeiltastern auf dem Bedienfeld (Bereich SETUP) die Sequenzen jeweils um 128 Speicherplätze weitergeschaltet werden.

Um einen Speicherplatz anzuwählen, drücken Sie einfach mit einem Finger auf den Speicherplatz, den Sie bearbeiten oder mit einer neuen Sequenz belegen möchten.

**HINWEIS:** Bei Instrumenten mit "IMM" sind die Speicherplätze 1009 bis 1024 mit den Demosongs belegt. Natürlich können Sie diese Sequenzen bei Bedarf auch löschen.

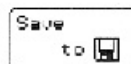


## 7.2 Sequenzen einladen

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

1. Wählen Sie den Speicherplatz an, auf den Sie die Sequenz einladen möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Load from Disk".  
Das Display wechselt in das Menü "Load Sequence-File Select" und zeigt nach ein paar Sekunden, welche WERSI- (.SEQ oder .NSQ) und MIDI Standard File (.MID) Sequenzen sich auf der Diskette oder der Festplatte (nur "plus") befinden.
3. Wechseln Sie ggf. mit dem Befehl "SWAP --> FPY" auf die Diskette (FPY). Dazu müssen Sie mit dem Shuttle Wheel den entsprechenden Befehl anwählen und mit OK bestätigen.
4. Wählen Sie durch Drehen am Shuttle 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.
5. Zum sofortigen Abhören kann die Sequenz mit "Start / Stop" gestartet werden.

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



## 7.3 Sequenzen auf Diskette speichern

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

1. Wählen Sie über das Display die gewünschte Sequenz aus.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Save to Disk".  
Das Display wechselt zur Schreibmaschine, mit der Sie den Namen der Sequenz noch einmal verändern können.

3. Bestätigen Sie den Namen mit dem Taster "OK/EXIT".  
Das Display wechselt in das Menü "SELECT DESTINATION DIRECTORY".
4. Wechseln Sie nun ggf. mit dem Befehl "SWAP --> FPY" auf die die Diskette (FPY). Dazu müssen Sie mit dem Shuttle Wheel den entsprechenden Befehl anwählen und mit "OK" bestätigen.

**Hinweis für Instrumente ohne "plus":** Speichern Sie keine Sequenzen in den Bereich "MEM" (Memory). Dieser Bereich sollte nur für Sonderdateien wie die Separate Code Datei benutzt werden. Werden in diesen Bereich Dateien gespeichert, geht Ihnen dieser Speicherplatz für weitere USER-Styles und USER-Sequenzen verloren.

5. Wählen Sie nun das Verzeichnis, in das Sie die Sequenz speichern möchten. Sind keine Unterverzeichnisse auf Diskette oder Festplatte angelegt, wählen Sie das Hauptdirectory "ROOT HD" oder "ROOT FPY". Drücken Sie im Display auf das Feld "here" um den Speichervorgang zu starten. 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 hier dazu noch einmal die Möglichkeit. Auf diese Weise wissen Sie immer, wann Sie eine Sequenz zuletzt bearbeitet haben.

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

#### 7.4 Sequenzen einspielen / ändern

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

- |                     |                                 |
|---------------------|---------------------------------|
| Record<br>Tracks    | Spuren aufnehmen/editieren      |
| Global<br>Functions | Globale (allgemeine) Funktionen |
| Clear<br>Sequence   | Sequenzen löschen               |
| Copy<br>Sequence    | Kopieren der gesamten Sequenz   |

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 Functions". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

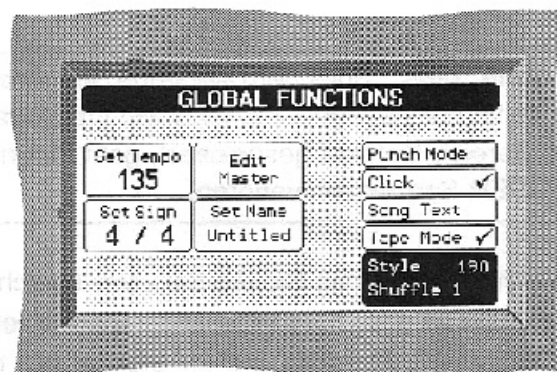


Abb. Global Functions

### Punch Mode **Punch Mode**

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

### Click **Click**

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

### Song Text **Song Text**

Mit dieser Funktion wird markiert, ob die angewählte Sequenz Texte für das Display enthält. Siehe dazu den Punkt 7.13 "Sequenzen mit Texteinblendung im Display erstellen".

### Tape Mode **Tape Mode**

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

### Style 190 Shuffle 1 **Style**

Handelt es sich bei der angewählten Sequenz um eine Tape Sequenz, dann erscheint hier der Style, mit dem diese Tape Sequenz aufgenommen wurde. Um den Style nachträglich zu ändern, drücken Sie diesen Displaytaster und wählen mit dem Shuttle Wheel einen der möglichen 1024 Styles.

### Set Tempo 120 **Set Tempo**

Das Tempo der Sequenz kann direkt (ohne weitere Bedienung) über das Shuttle 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 Antasten der Taktwerte die Taktart festgelegt, in der die Sequenz erstellt werden soll (Beispiel: 4/4 Takt).

Set Name

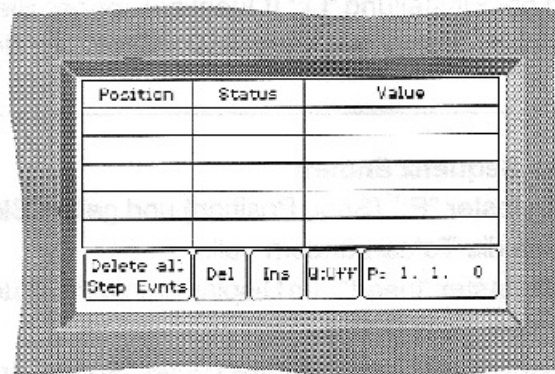
**Set Name**

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.

Edit  
Master**Edit Master**

Drücken Sie den Displaytaster "Edit Master". Das Display zeigt folgendes Bild:



Auf dem Mastertrack können allgemeine Steuerbefehle (Tempo; Taktart) eingegeben, sowie die Rhythmus- und Begleitautomatik ferbedient werden. Folgende Master-Track-Events stehen zur Verfügung:

Tempo	=	Tempoänderungen
Signature	=	Zur Änderung der Taktart
Step Line	=	Nächste Textzeile bei Songtext Sequenzen

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

Style	=	Style Nummer 1 - 48 bzw. 1 - 1024 bei Instrumenten mit <b>"plus"</b>
Variation	=	Start - Stop - Intro - Ending - Fill1 - Fill 2 Advanced on/off - Variation on/off
Harmony	=	Anzeige der aufgenommenen Harmonien

**7.5.1 Tempoänderung eingeben**

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

Um nachzuschauen, ob noch weitere Tempo Eintragungen existieren, können Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" des Bedienfeldes die Anzeige durchblättern.

## Tempoänderung löschen

1. Suchen Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" des Bedienfeldes das zu löschende Tempo-Event.
2. Wählen Sie das Tempo-Event an, indem Sie dazu einfach das gewünschte Event in den Bereichen Position, Status oder Value antippen.
3. Betätigen Sie den Displaytaster "Delete", um das Event zu löschen.

## Tempoänderung verschieben

1. Wählen Sie auf dem Display den zu verschiebenden Tempo -Eintrag im Bereich 'Position' an.
2. Durch Drehen am Shuttle Wheel, wird das Tempo-Event vor bzw. zurück verschoben.

---

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

---

## 7.5.2 Taktart während der Sequenz ändern

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

## Taktveränderung löschen

1. Suchen Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" des Bedienfeldes den zu löschenden Takt-Eintrag (Signature-Event)
2. Wählen Sie auf dem Display den Takt-Eintrag an. Drücken Sie dazu einfach auf das gewünschte Event in den Bereichen Position, Status oder Value.
3. Betätigen Sie den Displaytaster "Delete", um den Takt-Eintrag zu löschen.

## Taktänderung verschieben

1. Wählen Sie auf dem Display den zu verschiebenden Takt-Eintrag (Signature Event) im Bereich 'Position' an.
2. Durch Drehen am Shuttle Wheel, wird der Takt-Eintrag vor- bzw. zurück verschoben.

---

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

---

## 7.5.3 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 eingegebenen Position ein Tempo-Event mit dem Tempo 120.



Set Name

**Set Name**

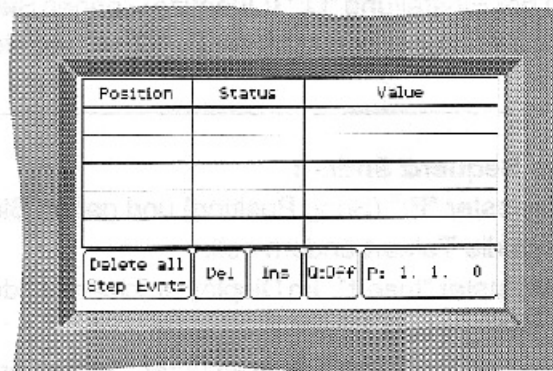
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Ihrer Sequenz einen 10-stelligen Namen geben. Nach Betätigen des Displayschalters erscheint die schon bekannte Displayanzeige mit dem Alphabet. Geben Sie nun den Namen ein und bestätigen Sie mit "OK/EXIT".

**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.

Edit Master

**Edit Master**

Drücken Sie den Displaytaster "Edit Master". Das Display zeigt folgendes Bild:



Auf dem Mastertrack können allgemeine Steuerbefehle (Tempo; Taktart) eingegeben, sowie die Rhythmus- und Begleitautomatik fernbedient werden. Folgende Master-Track-Events stehen zur Verfügung:

Tempo	=	Tempoänderungen
Signature	=	Zur Änderung der Taktart
Step Line	=	Nächste Textzeile bei Songtext Sequenzen

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

Style	=	Style Nummer 1 - 48 bzw. 1 - 1024 bei Instrumenten mit <b>"plus"</b>
Variation	=	Start - Stop - Intro - Ending - Fill1 - Fill 2 Advanced on/off - Variation on/off
Harmony	=	Anzeige der aufgenommenen Harmonien

**7.5.1 Tempoänderung eingeben**

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

Um nachzuschauen, ob noch weitere Tempo Eintragungen existieren, können Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" des Bedienfeldes die Anzeige durchblättern.

## Tempoänderung löschen

1. Suchen Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" des Bedienfeldes das zu löschende Tempo-Event.
2. Wählen Sie das Tempo-Event an, indem Sie dazu einfach das gewünschte Event in den Bereichen Position, Status oder Value antippen.
3. Betätigen Sie den Displaytaster "Delete", um das Event zu löschen.

## Tempoänderung verschieben

1. Wählen Sie auf dem Display den zu verschiebenden Tempo -Eintrag im Bereich 'Position' an.
2. Durch Drehen am Shuttle Wheel, wird das Tempo-Event vor bzw. zurück verschoben.

---

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

---

## 7.5.2 Taktart während der Sequenz ändern

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

## Taktveränderung löschen

1. Suchen Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" des Bedienfeldes den zu löschenden Takt-Eintrag (Signature-Event)
2. Wählen Sie auf dem Display den Takt-Eintrag an. Drücken Sie dazu einfach auf das gewünschte Event in den Bereichen Position, Status oder Value.
3. Betätigen Sie den Displaytaster "Delete", um den Takt-Eintrag zu löschen.

## Taktänderung verschieben

1. Wählen Sie auf dem Display den zu verschiebenden Takt-Eintrag (Signature Event) im Bereich 'Position' an.
2. Durch Drehen am Shuttle Wheel, wird der Takt-Eintrag vor- bzw. zurück verschoben.

---

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

---

## 7.5.3 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 eingegebenen Position ein Tempo-Event mit dem Tempo 120.

3. Wählen Sie auf dem Display das Tempo-Event unter "Status" an und stellen dort mit dem Wheel auf "VARIATION" ein.
4. Wählen Sie auf dem Display das Tempo-Event unter "Value" an und stellen dort mit dem Wheel auf "STOP" ein.

### 7.5.4 Delete all step events

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

Mit dem Bedientast "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:

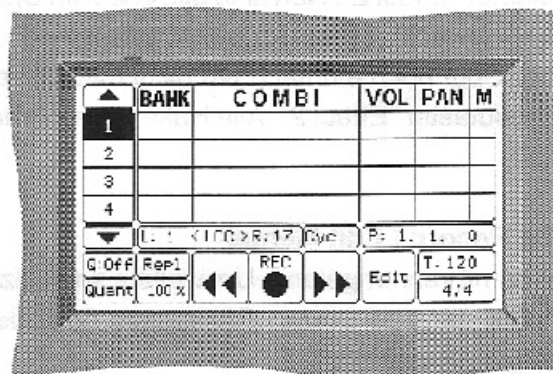
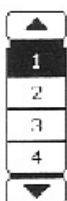


Abb. Record Tracks Display 1

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



#### Spur anwählen

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

BANK	COMBI

#### Klangfarbe aussuchen

Hier werden die Klangfarben (Combis) für die entsprechenden Spuren eingestellt. Der Klang besteht immer aus einer 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 in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit dem Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur den neuen Wert ein. Natürlich können Sie auch während der Sequenz die Klangfarben auf einer Spur wechseln. Siehe dazu Punkt 7.9 "Die Editierung".

**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 Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur den neuen Wert ein. Natürlich können Sie auch während der Sequenz die Lautstärke einer Spur ändern. Siehe dazu Punkt 7.9 "Die Editierung".

**PAN** **Stereoposition festlegen**  
 In der Spalte "PAN" legen Sie die Position des Klanges dieser Spur 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 dazu auf das entsprechende Displayfeld "M" der Spur. In dem Feld erscheint ein Haken, und die Spur ist abgeschaltet.

**Solo Funktion (nur eine Spur hören)**  
 Wählen Sie die Spur, die Sie Solo hören möchten über die Spuranwahl aus und drücken Sie den Bedienfeldtaster "Effect 2". Nun sind alle anderen Spuren abgeschaltet und Sie hören nur noch die angewählte Spur. Um wieder alle Spuren zu hören, drücken Sie die schon ausgewählte Spur noch einmal (Feld nicht mehr invers) und betätigen danach erneut den Bedienfeldtaster "Effect 2". Alle Haken verschwinden und alle Spuren sind wieder zu hören.

### Zusätzliche Funktionen im Record / Edit Menue

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

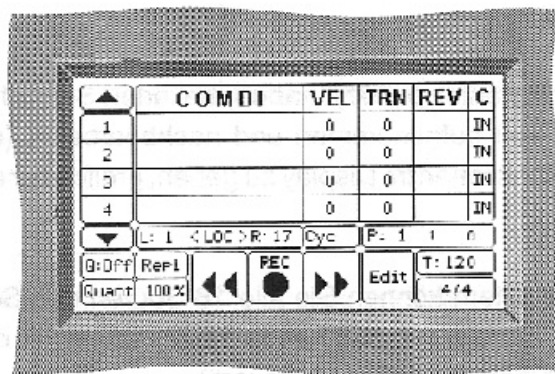


Abb. Record Tracks Display 2

**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 Spur senken oder heben. Der Einstellbereich liegt zwischen -127 bis +127. Um die Velocity zu verändern, drücken Sie in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit dem Shuttle 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 127 der höchstmögliche Velocity Werte ist. Gleiches gilt für Subtraktionen unter Velocity 0.

### TRN Transpose (Spuren transponieren)

**0** Diese Funktion erlaubt die Transponierung in Halbtonschritten. Der Wertebereich liegt zwischen -12 und +12. Um die Transponierung zu verändern, drücken Sie in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und geben mit dem Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur einen Wert ein.

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

### REV Reverb

Pro Spur kann hier eine eigene Halleinstellung gewählt werden. Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung::COM = die Werte des Combis werden übernommen  
 OFF = Hall aus  
 1...20 = Hallautstärke 1 bis 20  
 EFF+ = Spur auf Effektkanal mit Direktsignalanteil  
 EFF- = Spur auf Effektkanal ohne Direktsignalanteil

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

### MIDI Kanäle / Intern

**C** Jede der 16 Spuren kann auch per MIDI Out zu einem anderen MIDI Instrument gesendet werden. Die Standardeinstellung ist hier "IN", das bedeutet, die entsprechende Spur wird vom Instrument selbst gespielt. Um die Spur über einen MIDI Kanal auszugeben, drücken Sie in der Zeile der gewünschten Spur auf das entsprechende Displayfeld (Feld wird invers) und stellen mit dem Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur einen MIDI Kanal ein. Ihr Instrument bleibt auf dieser Spur stumm und sendet die MIDI Daten auf dem eingestellten MIDI Kanal.

Wie schon erwähnt, können Sie mit den beiden Pfeiltastern "<" und ">" immer zwischen beiden Displayanzeigen hin- und herschalten. Der untere Displaybereich verändert sich während des Umschaltens nicht. Dort können folgende Funktionen abgerufen werden:

### P: 1 1. 0 Song Position

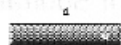
Die Song Position Anzeige unterteilt sich in drei Bereiche: Takte, Zählleinheiten (z.B. Viertel) und Ticks (z.B. der 192 Teil einer Viertel Note). Sie zeigt die momentan aktuelle Position in der Sequenz. Wenn Sie die aktuelle Position verändern möchten, haben Sie mehrere Möglichkeiten:

#### 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 (oder Wheel) die gewünschte Position ein.

## Fußschalter



- = Die Fußschalter können auf Rewind (Rücklauf) und Forward (Vorlauf) eingestellt werden.
- = Mit dem Bedienfeldtaster "Effect 4" springen Sie zur Position "1. 1. 0"
- = Mit dem Bedienfeldtaster "Effect 5" springen Sie zum linken Locator.
- = Mit dem Bedienfeldtaster "Effect 6" springen Sie zum rechten Locator.

## **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 einen Locator zu verändern, drücken Sie 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 einen Vers Ihres Musikstückes als "Bandschleife" abspielen, um z.B. die Stelle zu kontrollieren oder die Aufnahme zu verfeinern. Bei der Wiedergabe im Cycle-Modus werden nur die zwischen den Locatorpunkten liegenden Takte in einer "Bandschleife" immer wieder abgespielt. Wenn im Cycle Modus aufgenommen wird, kann man die zwischen den Locatorpunkten liegenden Takte 'Schicht für Schicht' immer weiter aufbauend bespielen.

Um den Cycle-Modus einzuschalten, drücken Sie auf das entsprechende Displayfeld "Cyc" (es erscheint ein Haken); durch nochmaliges Drücken wird Cycle wieder ausgeschaltet (Haken wieder weg).

## **T: 120 Tempo verändern**

Auch hier können Sie, wie im Bereich Global Functions, das Tempo der Sequenz verändern. Drücken Sie dazu auf das Displayfeld "T" und geben über die Zehnertastatur oder das Shuttle Wheel ein neues Tempo ein. Das zuletzt eingestellte Tempo wird später als Tempo der Sequenz abgespeichert.

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

## **4/4 Taktart (Signature)**

Auch hier können Sie, wie im Bereich Global Functions, die Taktart der Sequenz einstellen. Um eine andere Taktart einzustellen, drücken Sie auf die entsprechenden Displayfelder und geben mit dem Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur einen anderen Wert ein. Die zuletzt eingestellte Taktart wird später als Taktart der Sequenz abgespeichert.

## **100% Speicherplatzanzeige (Memory)**

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

## **Rep1 Replace bzw. Overdub**

Steht diese Funktion auf "Over", wird die vorher auf einer Spur aufgenommene Musik nicht gelöscht, sondern 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 Shuttle (äußerer Ring) innerhalb einer Sequenz vor- oder zurückfahren.

**Q:Off**

### Quant 7.7 Die Quantisierung

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

#### **Q:OFF** Quantisierungswert einstellen

Die Quantisierung erfolgt anhand eines Quantisierungs-Werts, der hier eingestellt werden kann. Folgende Werte 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.

#### **Quant** Spur quantisieren

Haben Sie den richtigen Quantisierungswert eingestellt, 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 mit dem Taster "UNDO" wieder rückgängig gemacht werden.



## 7.8 Aufnahmetaster RECORD

Mit diesem Displaytaster setzen Sie Ihren Sequenzer in Aufnahmebereitschaft. Nachdem Sie auf "REC" gedrückt haben, wird der Taster invers dargestellt, die Aufnahme beginnt aber noch nicht. Erst nach dem Drücken von "Start/Stop" auf dem Bedienfeld zählt der Sequenzer zwei Takte vor und beginnt an der linken Locator-Position mit der Aufnahme.

Ist der Cycle-Modus eingeschaltet, wird die Aufnahme am rechten Locator beendet, aber danach sofort am linken Locator fortgesetzt (Bandschleife). Wenn Sie sich darüber hinaus im Replace Modus befinden, wird die Aufnahme durch das nun Gespielte ersetzt bzw. das alte gelöscht. Verwenden Sie deshalb den Cycle Modus besser nicht zusammen mit dem Replace Modus. Ist der "Punch Mode" unter Global Functions eingeschaltet (Haken), können Sie ein paar Takte vor der linken Locator-Position beginnen. Erst an der linken Locator-Position wird die Aufnahme eingeschaltet und automatisch an dem rechten Locator beendet, wobei die Wiedergabe der Sequenz weiterläuft. Bei ausgeschaltetem Cycle Modus endet die Aufnahme erst dann, wenn Sie wieder die Bedientast "Start/Stop" drücken.

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

### Sonderfunktionen auf Bedientastern

Wie schon auf den vorhergehenden Seiten angesprochen, gibt es für den Sequenzer einige Sonderfunktionen. Diese Sonderfunktionen liegen beim Pegasus Keyboard auf den Bedientastern im Bereich SPECIALS und beim Pegasus Expander auf den Bedientastern im Bereich SELECT.

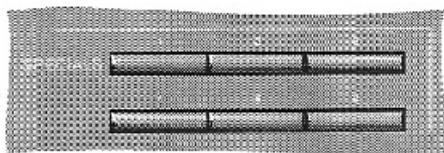


Abb.: Sonderfunktionen PEGASUS Keyboard

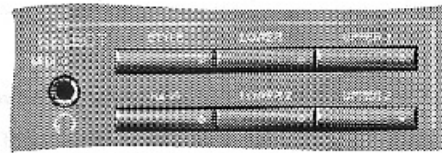


Abb.: Sonderfunktionen PEGASUS Expander

**Effect 1:** Mit diesem Taster können Sie auf direktem Weg ins Copy/Merge Menü springen, wo Sie eingespielte Spuren kopieren, löschen oder verschieben können. Falls Sie diesen Taster aus Versehen betätigt haben, können Sie sich mit den Tastern "UNDO" oder "OK/EXIT" wieder in Ihren alten Arbeitsmodus (nämlich das Aufnehmen von Spuren) zurückschalten. Sie befinden sich dann wieder im Menü "Record-Tracks"

**Effect 2:** Solo-Funktion siehe auch Seite 7 - 9.

**Effect 3:** Aufnahme von Step Line Events für Sequenzen mit Text; Pad Mode bei Styles

**Effect 4:** Setzt die Position der Sequenz zum Anfang (P: 1. 1. 0).

**Effect 5:** Position der Sequenz zum linken Locator setzen.

**Effect 6:** Position der Sequenz zum rechten Locator setzen.



Edit

## 7.9 Die Editierung

Der Editor kann zur Nachbearbeitung der 16 Spuren verwendet werden. Sie können Aftertouch, Controller, Program-Change Befehle usw. verändern, löschen oder einfügen. Diese Ereignisse auf einer Spur werden als Event bezeichnet. Auch für jede Note wird ein Event abgespeichert. Bevor Sie in den Editor gehen, wählen Sie die Spur an, die Sie bearbeiten möchten. Ist keine Spur angewählt, zeigt der Editor die Daten aller 16 Spuren. Drücken Sie die Displaytaste "Edit". Das Display zeigt folgendes Bild:

Position	Status	Val1	Val2	Leig	Tr
1. 1. 0	PROGCHANGE	C			2
1. 1. 0	NOTE	C 4	121	57	2
1. 1. 40	PITCH BEND	C	64		2
1. 1. 96	NOTE	D 4	100	48	2
1. 2. 0	CONTROLLER	1J	90		2

Del	Ins	Copy	Chng Event	Mask Event	P. 1. 1. 0
					Quant: Off

Abb. Editor mit Notenbeispiel

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

**Allgemein:**

- Sie können 5 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 befinden.
- Im Editor kann nicht aufgenommen werden.
- Die Veränderungen sind endgültig und können nicht rückgängig gemacht werden.
- Es können auch nur bestimmte Event Typen zur Bearbeitung 'herausgesucht' (maskiert) werden (siehe "Mask Events").
- Events können in frei wählbaren Quantisierungsschritten verschoben oder neu eingefügt werden (Step by Step).

**Hinweis:** Die im EDIT eingefügten Program-CHANGE Befehle und Lautstärken (Controller 7), werden im Hauptdisplay des Sequenzers immer aktuell angezeigt und können auch dort verändert werden.

**Position**

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

In der Spalte "Position" sehen Sie die genaue Position des Events auf der Spur. Um die Position eines Events zu verändern, drücken Sie in der Spalte "Position" auf das gewünschte Event. Das Feld wird invers. Mit dem Shuttle Wheel kann nun das Event mit dem unter "Quant:" eingestellten Schrittweite 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 handelt. Es gibt folgende Typen:  
NOTE - PRGCHANGE - PITCHBEND - AFTERTOUCHE - CONTROLLER  
Der Status eines Events kann nicht verändert werden.

Val1
0
C 4
0
C 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 und 127
CONTROLLER	=	Controller Nr. von 0 bis 127

Um den "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 für C 1, 48 für C 2, usw (MIDI-Numerierung 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	=	Bank Select zwischen 0 und 127
PITCHBEND	=	keine Anzeige
AFTERTOUCHE	=	keine Anzeige
CONTROLLER	=	Werte zwischen 0 bis 127

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

Leng
57
48

## Length (Länge der Noten)

Die Spalte "Length" zeigt die Länge der Notenwerte. Alle anderen Eventtypen wie Pitch Bend oder Controller besitzen keine Länge. Die maximale Länge einer Note beträgt "99999". Zur besseren Übersicht nachfolgend ein paar Anhaltspunkte:

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

Um die Länge einer Note zu verändern, drücken Sie in der Spalte "Leng" auf das gewünschte Event. Das Feld wird invers. Mit dem Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur kann nun ein neuer Wert eingegeben werden.

Tr
2
2
2
2
2

## Track (Spur)

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

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

### Wichtige Hinweise zur Benutzung des Event-Editors!

- Mit den Pfeil-Tasten "<" und ">" springen Sie von einem Event zum anderen. So können Sie nacheinander die ganze Liste "durchblättern".
- Wird der Event-Editor geöffnet und es befindet sich kein Event in dieser Position, können Sie mit den Pfeil-Tasten "<" und ">" zum nächsten Event vor- oder zurückspringen.
- 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.
- Drücken Sie den Displaytaster "P: " und geben über die Zehnertastatur oder das Shuttle 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.



#### Delete (Löschen)

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

**Hinweis:** Das Löschen eines Events kann durch das direkte Anwählen von "Ins" wieder rückgängig gemacht werden.



#### 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 Zwischenspeicher. Diesen Zwischenspeicher können mit der Funktion "Change Events" anwählen, und dort das benötigte Event einstellen. Mit "Del" oder "Copy" können Sie sich auch ein Event aus dem Track in diesen Zwischenspeicher kopieren.



#### Copy (Kopieren)

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



#### Mask Events (Bestimmte Event Typen heraussuchen)

Diese Funktion ist wohl die wichtigste im Bereich des Event-Editors. Hier lassen sich bestimmte Events aus dem Event-Editor heraussuchen. So können Sie sich z.B. nur eine bestimmte Note ansehen, um diese später zu verändern. Durch Betätigen des Displaytasters "Mask Events" erscheint eine neue Displayanzeige.

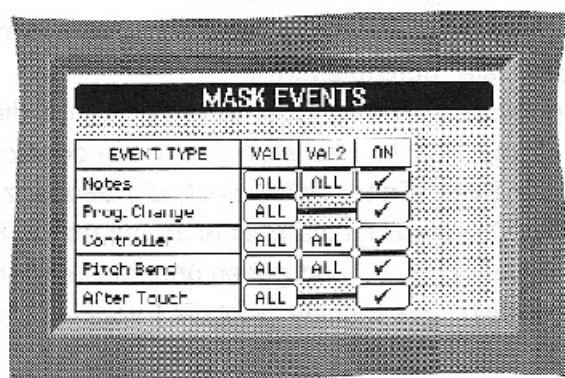


Abb. Mask Events

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 würden nur noch die Noten "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 Program-Change Befehle ganz ausblenden (kein Häkchen). "Val2" wird zur Anwahl der Soundbänke benutzt.

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

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

### Controller

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

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

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

### Pitch Bend

Der Pitch Bend besteht aus zwei Werten, die beide die 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"/>

**Aftertouch**

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

In unserem Beispiel werden alle Aftertouch-Werte im Event-Editor angezeigt. Sie verlassen das Menü "Mask Events" mit dem Bedientaster "OK/EXIT".

Chng.  
Events

**Change Events (Events verändern)**

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

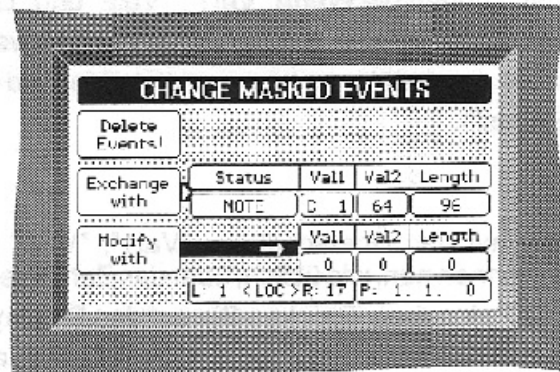


Abb. Change Masked Events

Hier können Sie :

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

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

Alle Funktion unter "Change Masked Events" werden nur innerhalb der Locator Grenzen ausgeführt. Achten Sie auf die Locator-Positionen, bevor Sie eine Funktion ausführen. Um eine Locator-Position zu verändern, drücken Sie auf die Display Felder "L:" oder "R:" im Display und geben Sie eine neue Position über das Shuttle 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" wird der Vorgang abgebrochen, mit "YES" ausgeführt.

**STOP!** Das Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden!

Exchange  
with

**Exchange with (Ersetzen durch)**

Mit dieser Funktion können die Events im Event-Editor durch andere ersetzt werden. Das Event, welches stattdessen eingesetzt wird, ist das Event im Zwischenspeicher (Buffer). Um nur bestimmte Events zu ersetzen, können Sie diese vorher mit der Funktion "Masked Events" 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 Zwischenspeicher. Sie können die Werte wie üblich über das Zahlenfeld oder das Shuttle Wheel ändern. Drücken Sie auf den Displaytaster "Exchange with". Das Display fragt "ARE YOU SURE?". Mit "NO" wird der Vorgang abgebrochen, mit "YES" ausgeführt.

Beachten Sie, daß sich der "Status" von Events durch einen "Exchange" nicht verändern läßt. So können z.B. 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 "Length" für die maskierten Events im Event-Editor durch Addition oder Subtraktion verändert werden. Um nur bestimmte Events zu ersetzen, können Sie diese vorher mit der Funktion "Masked Events" maskieren (siehe dazu Abschnitt "Masked Events").

Val1	Val2	Length
0	0	0

Die Felder mit den Überschriften "Val1", "Val2" und "Length" zeigen als Standardeinstellung "0". Sie können nun, wie üblich, über das Zahlenfeld oder das Shuttle Wheel Zahlen zwischen -127 und 127 eingeben. Drücken Sie auf den Displaytaster "Modify with". Das Display fragt "ARE YOU SURE?". Mit "NO" wird der Vorgang abgebrochen, mit "YES" ausgeführt.

Mit dem Bedientaster "OK/EXIT" verlassen Sie das Menue "Change Masked Events".

Copy/Merge

### 7.10 Copy/Merge

Um Spuren zu kopieren, zu löschen oder ganze Abschnitte aus der Sequenz zu "schneiden", um diese dann an einer anderen Bandposition wieder einzusetzen, benutzen Sie die "Copy/Merge" Funktion. Gehen Sie in den Bereich "RECORD TRACKS" und drücken Sie den Bedientaster "Effect 1". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

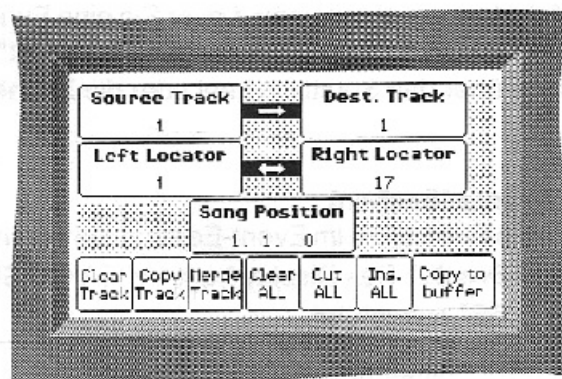


Abb. Copy/Merge

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

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



### **Clear Track (Spur löschen)**

Diese Funktion löscht die unter "Source Track" angegebene Spur zwischen den Locatorgrenzen und kopiert die Daten in einen Zwischenspeicher (Buffer). Dieser Zwischenspeicher ist quasi eine zusätzliche Sequenz mit ebenfalls 16 Spuren, so daß Sie auch mehrere Spuren nacheinander in den selben Zwischenspeicher kopieren können.

Bevor Sie den Displaytaster "Clear Track" benutzen, wählen Sie unter "Source Track" die Spur, die Sie löschen möchten und geben den zu löschenden Bereich unter "Left Locator" und "Right Locator" ein.

Falls Sie die zu löschenden Events auf einer anderen Spur wiederverwenden möchten, geben Sie diese Spur unter "Dest. Track" ein, dann werden sie auf die entsprechende Spur im Zwischenspeicher kopiert.

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Clear Track". Das Display fragt Sie: "CLEAR TRACK XX TO BUFFER TRACK YY?". Zu deutsch: "Soll die Spur XX gelöscht und in den Zwischenspeicher auf Spur YY gespeichert werden?" Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt, mit "NO" abgebrochen.

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



### **Copy Track (Spuren kopieren)**

Diese Funktion kopiert die unter "Source Track" angegebene Spur zwischen den Locatorgrenzen in den Zwischenspeicher (Buffer) auf die unter "Dest. Track" angegebene Spur.

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

Betätigen Sie nun den Displaytaster "Copy Track". Das Display fragt Sie: "COPY TRACK XX TO BUFFER TRACK YY?". Zu deutsch: "Soll die Spur XX in den Zwischenspeicher der Spur YY kopiert werden?" Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt, mit "NO" abgebrochen.

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

---

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

---



### **Merge Track (Trackbuffer einfügen)**

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

---

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

---

Drücken Sie den Displaytaster "Song Position" und geben Sie mit dem Shuttle 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. YY. ZZ?". Zu deutsch: "Soll der Zwischenspeicher an der Position XX. YY. ZZ eingemischt werden?" Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt, mit "NO" abgebrochen.

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

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. Alle Events werden entfernt, und es entsteht in der Sequenz eine entsprechende Lücke.

Geben Sie unter "Left Locator" und "Right Locator" den Bereich ein, den Sie löschen möchten. Betätigen Sie nun den Displaytaster "Clear ALL". Das Display fragt Sie: "CLEAR ALL TO BUFFER BETWEEN XX AND YY?". Zu deutsch: "Sollen alle Spuren zwischen den Locator Positionen XX und YY gelöscht werden, aber eine Sicherheitskopie in den Zwischenspeicher geschrieben werden?". Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt, mit "NO" abgebrochen.

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

---

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

---

Cut  
ALL

### **Cut ALL (alle Spuren herauschneiden)**

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, d.h. die dahinter liegenden Teile 'rutschen' nach.

Geben Sie unter "Left Locator" und "Right Locator" den Bereich ein, den Sie herauschneiden möchten. Betätigen Sie nun den Displaytaster "Cut ALL". Das Display fragt Sie: "CUT ALL TO BUFFER BETWEEN XX AND YY?". Zu deutsch: "Sollen alle Spuren zwischen den Locator Positionen XX und YY herausgeschnitten, aber eine Sicherheitskopie des herausgeschnittenen Bereiches in den Zwischenspeicher geschrieben werden?". Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt, mit "NO" abgebrochen.

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

---

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

---



Clear  
ALL

### Ins. ALL (Zwischenspeicher einfügen)

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

Geben Sie unter "Song Position" die Stelle ein, an der Sie den **Zwischenspeicher** einfügen möchten. Betätigen Sie nun den **Displaytaster "Ins. ALL"**. Das Display fragt Sie: "INSERT BUFFER TO POS.: XX. YY. ZZ?". Zu deutsch: "Soll der **Zwischenspeicher** an der Position XX. YY. ZZ eingefügt werden?". Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt, mit "NO" abgebrochen.

Der **Zwischenspeicher** wird 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 Zwischenspeicher 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 **Zwischenspeicher** kopiert.

Geben Sie unter "Left Locator" und "Right Locator" den **Bereich** ein, den Sie kopieren möchten. Betätigen Sie nun den **Displaytaster "Copy to buffer"**. Das Display fragt Sie: "COPY ALL TO BUFFER FROM XX TO YY?". Zu deutsch: Sollen alle **Spuren** zwischen den **Locator-Punkten** XX und YY in den **Zwischenspeicher** kopiert werden? Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt, mit "NO" abgebrochen.

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

---

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

---

Clear  
Sequence

### 7.11 Clear Sequence (Sequenz löschen)

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

1. Wählen Sie die zu löschende **Sequenz** in der **Sequenzliste** aus.
2. 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?"
3. Mit "YES" wird die Funktion ausgeführt, mit "NO" abgebrochen.

---

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

---

## 7.12 Copy Sequence (Sequenz kopieren)

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

1. Wählen Sie die Sequenz an, die Sie kopieren möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Copy Sequence".
3. Wählen Sie einen der 16 bzw. 1024 Speicherplätze, auf den Sie die Sequenz kopieren möchten.

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

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

4. Mit "YES" wird das Kopieren durchgeführt, mit "NO" oder "ABORT" (abbrechen) abgebrochen.

## 7.13 Sequenzen mit Texteinblendung im Display erstellen

1. Wählen Sie die Sequenz an, die Sie mit einem Text versehen möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "GLOBAL FUNCTIONS".
3. Drücken Sie den Displaytaster "SONG TEXT".
4. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT", die Veränderung wird gespeichert.
5. Kopieren Sie die Sequenz mit dem Befehl "SAVE TO DISK" auf eine Diskette oder die Harddisk (bei Instrumenten mit **"plus"**).
6. Falls Sie einen Pegasus 2 ohne **"plus"** besitzen, legen Sie die Standarddiskette ein, und drücken Sie im Programm-Menü die Displaytaste "SEPERATE CODE".  
Falls Sie einen Pegasus 2 **"plus"** besitzen, können Sie direkt im Program Menü den Displaytaster "SEPERATE CODE" drücken. Sollte das SEPERATE CODE Menü im Display erscheinen, können Sie zum nächsten Punkt wechseln. Ansonsten wählen Sie mit dem Shuttle Wheel die Datei "PEGAUTIL.RSC" an und drücken den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Im Display erscheint das Menü "SEPERATE CODE".
7. Drücken Sie den Displaytaster "EDIT SONGTEXT". Nach einigen Sekunden erscheint das Datei-Menü.
8. Wählen Sie mit dem Wheel die gewünschte Sequenz und drücken Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT". Im Display erscheint der Texteditor.

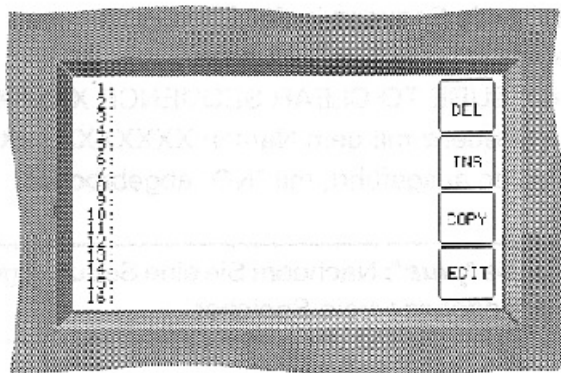


Abb. Texteditor

Im Texteditor können Sie nun zeilenweise den Text für die Sequenz eingeben. Die Zeilen werden später mit einem speziellen Befehl, während der Sequenz weitergeschaltet. Mit dem Shuttle Wheel können einzelne Zeilen angewählt werden. Ein Text kann aus bis zu 300 Zeilen bestehen.

**Folgende Funktion stehen im Texteditor zur Verfügung:**

**EDIT (Texteingabe)**

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

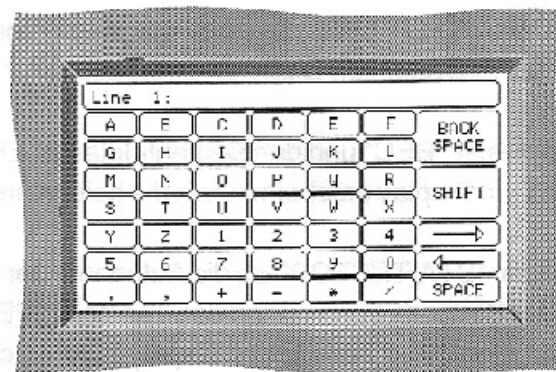


Abb. Schreibmaschine

Geben Sie über die Schreibmaschine den geschwünschten Text ein. Mit "SHIFT" schalten Sie auf Kleinbuchstaben um. Nachdem Sie den Text eingeben haben, drücken Sie Taste "OK/EXIT". Der eingegebene Text erscheint im Display auf der vorher angewählten Zeile.

**DEL (löschen)**

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

**INS (einfügen)**

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

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

**COPY (kopieren)**

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

**Weitere Verfahrensweise zum Erstellen des Songtextes:**

9. Sind Sie mit der kompletten Texteingabe fertig, drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Das Display fragt Sie, der Text gespeichert werden soll. Wählen Sie die gewünschte Funktion "YES", "NO" oder "ABORT" (abbrechen).

10. Drücken Sie nun "OK/EXIT" um wieder in das PROGRAM Menü zu wechseln. Die Sequenz befindet sich nun mit dem Text auf der Festplatte und muß nun wieder in den Sequenzer geladen werden.
11. Drücken Sie den Displaytaster "16 TRACK" und wählen Sie den Speicherplatz von 1 - 16 oder 1 - 1024 (bei Instrumenten mit "plus") auf den Sie die Sequenz einladen möchten.
12. Drücken Sie den Displaytaster "LOAD FROM DISK".
13. Wählen Sie mit dem Wheel die gewünschte Sequenz an und bestätigen Sie mit "OK/EXIT". Die Sequenz befindet sich nun mit dem Text im Sequenzer.
14. Drücken Sie den Displaytaster "RECORD TRACKS".

Als nächstes müssen nun die "STEP LINE" Befehle aufgenommen werden, damit bei der Wiedergabe der Sequenz die Textzeilen im Display weiterschaltet werden.

15. Drücken Sie den Displaytaster "REC" und den Bedientast "EFFECT 3" (bei PEGASUS 2 Expandern "UPPER1"). Im Display erscheinen nun die beiden ersten Textzeilen unter dem Balken in der Mitte.
16. Drücken Sie nun den Taster "START/STOP" um die Aufnahme der "STEP LINES" zu starten.
17. Drücken Sie bei laufender Sequenz immer dann den Taster "EFFECT 3" (bei Expandern die Taste "UPPER1"), wenn eine neue Zeile in der Displaymitte erscheinen soll.
18. Sind Sie am Ende der Sequenz angelangt, stoppen Sie die Aufnahme mit "START/STOP".
19. Um die Aufnahme zu kontrollieren, drücken Sie den Taster "EFFECT 4" (bei Expandern die Taste "BASS"), um an den Anfang der Sequenz zu gelangen.
20. Drücken Sie den Taster "EFFECT 3" (bzw. "UPPER1") und starten Sie die Sequenz mit "START/STOP". Im Display erscheinen nun nacheinander die Textzeilen zur laufenden Sequenz.
21. Die Eingabe ist nun abgeschlossen und Sie können den Sequenzer verlassen.

---

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

---

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

## 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 mit Begleitautomatik, Umregistrierungen, Tempowechseln usw. 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, FILL1/2, 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 Sequence" drücken. Das Display zeigt nun folgendes Bild:

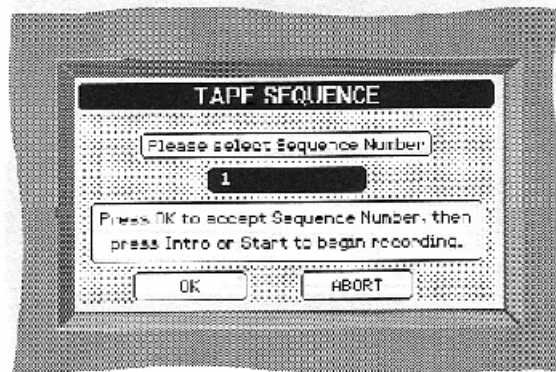


Abb. Tape Sequenz

3. Wählen Sie nun mit dem Shuttle / Wheel einen der 16 oder bei "plus" Instrumenten einen der 1024 möglichen Speicherplätze für eine Sequenz.

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

4. Bestätigen Sie mit dem Displaytaster "OK" oder brechen Sie den Vorgang mit "ABORT" ab.
5. Nach "OK" springt das Display in den normalen Spielmodus. Stellen Sie nun Klangfarben, Style, Lautstärken ein oder wählen Sie ein **ganzes Setup** aus.
6. Mit "Start/Stop" oder "Intro/Ending" können Sie nun mit der Aufnahme beginnen.
7. Am Ende des Musikstückes stoppen Sie die Aufnahme mit "Start/Stop" oder einem "Ending".

Ihre Aufnahme wurde auf den unter Punkt 3. ausgewählten Speicherplatz gespeichert. Im nächsten Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Aufnahme kontrollieren können.

# 8 TAPE SEQUENCE

## 8.2 Tape Sequenz im 16 TRACK aufrufen

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

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

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

Im Display erscheint folgende Anzeige:

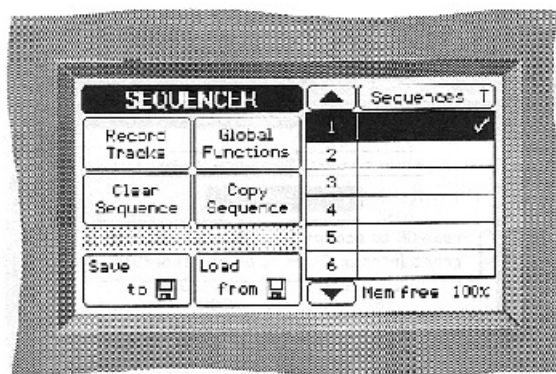


Abb. 16 TRACK mit Tape Sequenz

3. Mit dem "Start/Stop" Taster können Sie Ihre Aufnahme starten und stoppen.

An dieser Stelle haben Sie nun die folgenden zwei Möglichkeiten:

- A. Möchten Sie diese Sequenz in ein SETUP einbinden, beachten Sie bitte den Punkt 5.7 "STYLE/SEQ MAP" im Kapitel 5 "SETUPS".
- B. Möchten Sie die Sequenz weiter bearbeiten, gehen Sie zum nächsten Punkt 8.3 "TAPE SEQUENZEN bearbeiten".

## 8.3 Tape Sequenzen bearbeiten

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

Spur 1	=	Upper 1
Spur 2	=	Upper 2
Spur 3	=	Lower 1
Spur 4	=	Lower 2
Spur 5	=	Bass

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

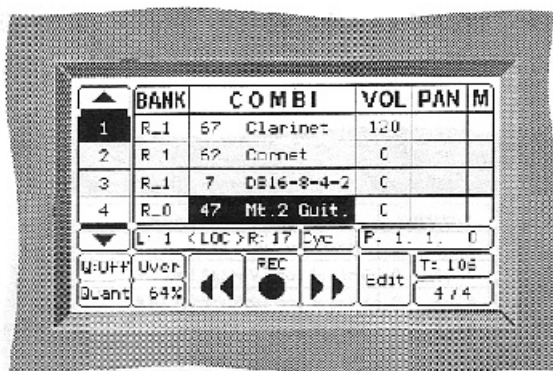


Abb. 16 TRACK Sequenzer

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

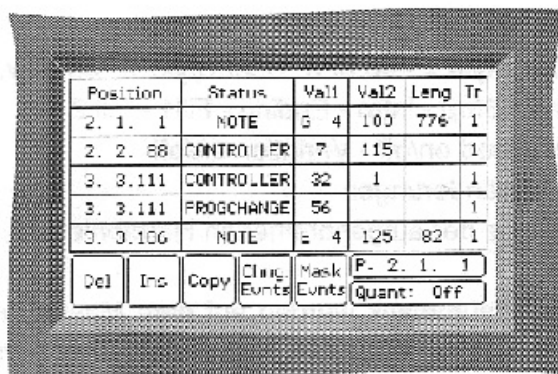
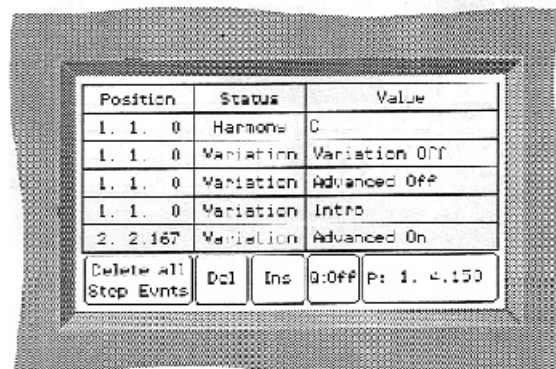


Abb. Beispiel Event-Editor "Tape-Sequenz"

# 8 TAPE SEQUENCE

## 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	Harmony	C
1. 1. 0	Variation	Variation OFF
1. 1. 0	Variation	Advanced OFF
1. 1. 0	Variation	Intro
2. 2.167	Variation	Advanced On

Buttons: Delete all, Stop Evnts, Del, Ins, 0:OFF, P: 1. 4.150

Abb. Beispiel Master Track "Tape-Sequenz"

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

Folgende Master-Events werden bei einer TAPE Sequenz aufgenommen:

STATUS	VALUE
Style	= ROM Style 1 - 48 bzw. User Style 1 - 30 bzw. IMM Style 1 - 1024
Variation	= Start - Stop - Intro - Ending - Fill1 - Fill 2 Advanced on/off - Variation on/off
Tempo	= Tempoänderungen
Harmony	= Anzeige der aufgenommenen Harmonien

Die Harmonien für die Begleitautomatik werden auf dem Mastertrack als 'Harmony Events' aufgenommen und können dort auf einfache Weise verändert werden. Wählen Sie das zu ändernde Event an und greifen eine neue Harmonie im Lowerbereich. Das angewählte Event wird direkt auf die neue Harmonie geändert.

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

Style 190  
Shuffle 1

### Style

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

Um den Style nachträglich zu ändern, drücken Sie den Displaytaster und wählen mit dem Shuttle Wheel einen der 48 + 16 bzw. 1024 möglichen Styles.

Tape Mode

### Tape Mode

Auf der Seite "GLOBAL FUNCTIONS" wird angezeigt, ob es sich bei der angewählten Sequenz um eine Tape Sequenz handelt. Den Haken können Sie mit einem Displaydruck an der entsprechenden Stelle ein- oder ausschalten. Wird bei einer Tape Sequenz dieser Haken



entfernt, werden beim Abspielen der Sequenz der Style und die Begleitautomatik nicht mehr gestartet.

## 8.5 Style-Sequenzen 'step by step' erstellen

Über dem Master Track können Sie sich auch Sequenzen erstellen, mit denen Sie das Rhythmusgerät 'fernbedienen' können, d.h. Fills, Variation, oder Harmoniewechsel schalten können. Diese Style - Sequenzen lassen sich besonders gut konstruieren, also ohne Aufnahme 'step by step' erstellen.

1. Nehmen Sie einen leeren Speicherplatz des Sequenzers.
2. Schalten die Sequenz auf den Tape Mode (bei GLOBAL FUNCTIONS).
3. Wählen Sie dort "Edit Master" und geben Sie mit "Insert" alle Information per Hand ein.

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

# 8 TAPE SEQUENCE

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

## 9. Styles programmieren

In Ihrem Instrument können Sie eigene Styles (Rhythmen mit Begleitungen) programmieren. Die Programmierung wurde so ausgelegt, daß Sie die gleichen Möglichkeiten zur Programmierung eines Styles besitzen, wie auch unsere WERSI-Musiker bei der Erstellung der ROM-Styles. Auf 8 Spuren können Sie Ihren Rhythmus wie in einem Tonstudio einspielen. Änderungen an Lautstärken, Stereo-Panorama oder Hallanteil können auf einfache Weise nachträglich gemacht werden.

Im PEGASUS 2 ohne **"plus"** können Sie, je nach deren Größe, bis zu 32 Styles permanent im Instrument behalten; diese Styles bleiben auch nach dem Ausschalten des Instrumentes im Speicher.

Im PEGASUS 2 **"plus"** können sie sogar 1024 Styles einladen und zwar unabhängig von deren Größe. Bitte beachten Sie das sich ständig erweiternde Angebot an fertigen Styles und fragen Sie Ihren Fachhändler nach solchen Styles.

### 9.1 Grundlagen der Styleprogrammierung

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

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

Tabelle: Harmonieteile

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

INTRO - MAIN1/2 - FILL1/2 - ENDING

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

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

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

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

### Anwählen der User Style Programmierung

Drücken Sie des Taster "Program" auf dem Bedienfeld und wählen Sie auf dem Display den Punkt "Styles" bzw. "Styles IMM" aus. Im Display erscheint folgendes Bild:



Abb. Style - Hauptmenü (Beispiel: PEGASUS 2 "plus")

### Speicherplatz anwählen

Auf der rechten Displayseite können durch Drehen am Shuttle Wheel oder Drücken der Pfeiltaster im Display nacheinander die 48 + 16 bzw. die 1024 (bei Instrumenten mit "plus") Speicherplätze für Styles ins Display geholt werden. Um schneller durch diese Liste zu blättern, können Sie mit den Pfeiltastern "<" und ">" in der Zehnerastatur die Liste in 128er Schritten weiterschalten. Um einen Platz anzuwählen, drücken Sie einfach mit dem Finger darauf.

### Styletyp einstellen (nur PEGASUS 2 "plus")

Wie bereits mehrfach erwähnt, können Sie mit dem PEGASUS 2 "plus" auch die Styledisketten anderer Hersteller verwenden. Vor dem Einladen solcher 'Fremd-' Styles müssen Sie den 'Style Type' einstellen, drücken Sie dazu auf das Feld "Style Type" im Display. Das Feld wird invers (blau hinterlegt) und nun können Sie mit dem Shuttle Wheel einen der folgenden Style Typen einstellen:

PEGAPLUS - Standardeinstellung für WERSI "plus" - Styles

PEGAMINU - Styles für WERSI Instrumente ohne "plus"

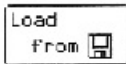
KORG - Styles für Korg Keyboards der i-Serie

ROLAND - Styles für Roland Keyboards E-96; E-86; E-66; G-800; RA95

SOLTON - Styles für Solton Keyboards MS 40; MS 50; MS 100

TECHNICS - Styles für Technics Keyboards KN 705; KN770; KN800; KN901;

KN1000; KN1200; KN2000; KN3000

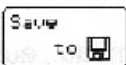


## 9.2 Styles von Diskette oder der Festplatte einladen (Load Style)

Um einen Style einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Speicherplatz von 1 - 16 bzw. 1 - 1024 (bei Instrumenten mit **"plus"**) auf den Sie den Style einladen möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Load from Disk".  
Das Display wechselt in das Menü "Load Style-File Select" und zeigt nach ein paar Sekunden, welche Styles sich auf der Diskette oder der Festplatte befinden.
3. Mit den Befehlen "SWAP → HD" (nur **"plus"**), "SWAP → MEM" (ohne **"plus"**) oder "SWAP → FPY" auf die Festplatte (HD), den Memorybereich oder die Diskette (FPY). Um z.B. von der Festplatte/Memorybereich auf die Diskette zu wechseln, wählen Sie mit dem Shuttle Wheel den Befehl "SWAP --> FPY" an (zu deutsch "Wechsele zur Diskette") und bestätigen mit OK/EXIT.
4. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel den zu ladenden Style aus und starten Sie den Ladevorgang mit dem Taster "OK/EXIT". Das Display zeigt während des Ladevorgangs die Meldung "BUSY LOADING...". Nachdem der Style eingeladen wurde, erscheint der Style-Name auf dem vorher angewählten Speicherplatz.
5. Der Style kann nun gespielt werden.

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



## 9.3 Styles auf Diskette oder Festplatte speichern (Save Style)

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

1. Wählen Sie über das Display einen der 16 bzw. 1024 (bei Instrumenten mit **"plus"**) Styles aus.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Save to Disk". Das Display wechselt zur Schreibmaschine, mit der Sie den Namen des Styles noch einmal verändern können.
3. Bestätigen Sie den Namen mit dem Taster "OK/EXIT"; Das Display wechselt in das Menü "SELECT DESTINATION".
4. Mit den Befehlen "SWAP → HD" (nur **"plus"**), "SWAP → MEM" (ohne **"plus"**) oder "SWAP → FPY" auf die Festplatte (HD), den Memorybereich oder die Diskette (FPY). Um z.B. von der Festplatte/Memorybereich auf die Diskette zu wechseln, wählen Sie mit dem Shuttle Wheel den Befehl "SWAP --> FPY" an (zu deutsch "Wechsele zur Diskette") und bestätigen mit OK/EXIT.
5. Wählen Sie nun das Verzeichnis an, in das Sie den Style speichern möchten. Sind keine Unterverzeichnisse auf der Diskette oder Festplatte angelegt, wählen Sie das Hauptverzeichnis "ROOT HD" oder "ROOT FPY". Um den Speichervorgang zu starten, drücken Sie auf dem Display den Taster "here". Mit "UNDO" können Sie den Vorgang abbrechen. Das Display zeigt während des Speichervorgangs die Meldung "BUSY SAVING...".

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

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

Clear  
Style

## 9.4 Style Löschen (Clear Style)

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

1. Wählen Sie den zu löschenden Style in der Styleliste aus.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Clear Style". Das Display fragt Sie: "SURE TO CLEAR STYLE XXXXXXXXXXXX?", zu deutsch: "Soll der Rhythmus mit dem Namen XXXXXXXXXXXX gelöscht werden?".
3. Mit "YES" wird der Style gelöscht, mit "NO" wird die Funktion abgebrochen.

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

Copy  
Style

## 9.5 Style Kopieren (Copy Style)

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

1. Wählen Sie den Style, den Sie kopieren möchten und betätigen Sie den Displaytaster "Copy Style".
2. Auf der rechten Displayseite können nun durch Drehen am Shuttle Wheel oder Drücken der Pfeiltaster im Display nacheinander alle 16 bzw. 1024 (bei Instrumenten mit **"plus"**) Speicherplätze ins Display geholt werden.
3. Um den Style zu kopieren, drücken Sie einfach mit einem Finger auf den Speicherplatz, auf den Sie den Style kopieren möchten. Es erscheint die Meldung "BUSY SAVING" und nach kurzer Zeit erscheint auf dem vorher angewählten Speicherplatz der kopierte Style.

Record / Edit  
Style

## 9.6 Record / Edit Style

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

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

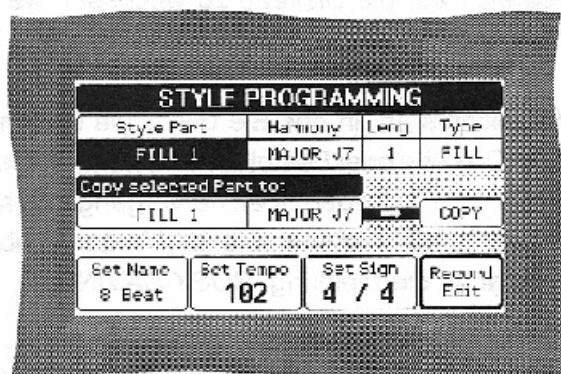


Abb. Style Programming

In der unteren Displayzeile werden drei allgemeine Daten des Styles eingestellt.

Set Name  
FREE

## Set Name

Um dem Style einen Namen zu geben, betätigen Sie den Displaytaster "Set Name". Das Display wechselt zur Schreibmaschine und Sie können einen Namen (maximal 10 Stellen) über das Display eingeben.

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

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

Set Tempo  
120

## Set Tempo

Mit diesem Tempo wird der Style später bei eingeschaltetem Tempomat abgespielt. Drücken Sie den Displaytaster "Set Tempo" und geben Sie über die Zehnertastatur oder das Wheel/Shuttle ein neues Tempo ein. Beim Verlassen des Style Editors wird dieses Tempo als Tempomat Tempo gespeichert.

Set Sign  
4 / 4

## Set Sign (Taktart)

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

### 9.6.1 Style Part / Harmonieblock anwählen

Harmony  
MAJOR J7

## Harmonieteile

Der Style ist in mehrere Harmonieblöcke aufgeteilt (siehe Kapitel 9.1 "Grundlagen der Styleprogrammierung"). Für Intro und Ending stehen Ihnen die Harmonien DUR und MOLL zur Verfügung; die Parts Main1, Main2, Fill1 und Fill2 verfügen über die folgenden Harmonien:

MAJOR J7 - MAJOR 7 - SUS 7 - DIM - MINOR 7 - MINOR 5b7

Im Displaybereich "Harmony" können Sie jeden dieser Harmonieblöcke anwählen: Drücken Sie das Displayfeld "Harmony" und wählen Sie mit dem Shuttle Wheel den Harmonieblock, den Sie aufnehmen oder editieren möchten.

Es müssen alle Harmonieblöcke vorhanden sein. Die fehlenden Harmonieblöcke können aber aus den vorhandenen durch Kopieren abgeleitet werden (siehe 9.6 Rhythmusteile kopieren).

Style Part  
MAIN 2

## Style Part

Ein Harmonieteil besteht immer aus verschiedenen Rhythmusteilen (Style Parts). Diese Rhythmusteile müssen komplett für jeden Harmonieblock eingespielt bzw. kopiert werden, da sonst Lücken entstehen.

INTRO	=	Intro
MAIN1	=	Hauptteil ohne Variation (LED im Taster Variation aus)
MAIN2	=	Hauptteil mit Variation (LED im Taster Variation an)
FILL1	=	Filltaster 1
FILL2	=	Filltaster 2
ENDING	=	Ending

Drücken Sie das Displayfeld "Style Part" und wählen Sie mit dem Shuttle Wheel 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 Harmonieblöcken haben immer die gleiche Länge. Wird für den MAIN1 im Harmonieblock MAJOR J7 eine Länge von 4 Takten eingestellt, so ist der MAIN1 in allen anderen Harmonieblöcken ebenfalls 4 Takte lang. Verstellen Sie die Länge für MAIN1 auf 8 Takte, so werden automatisch alle MAIN1-Teile auf 8 Takte gesetzt.

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

**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.

Type

FILL

## Fill oder Break Mode (Type)

Pro Style kann festgelegt werden, ob ein Fill direkt nach dem Tastendruck oder erst auf die nächste 'eins' gestartet wird. Im Bereich "Type" kann zwischen zwei Einstellungen gewählt werden:

**Fill:** Das Fill beginnt sofort (Standardeinstellung)

**Break:** Das Fill beginnt auf der nächsten 'eins' und wird in voller Länge abgespielt; danach beginnt das Main wieder von vorne. Dieser Modus eignet sich besonders für titelbezogene Styles.

Um bei einem Style den Filltyp zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie unter "StylePart" das zu ändernde Fill (Fill1 oder Fill2) an. Das Display zeigt Ihnen im Bereich "Type" die aktuelle Einstellung an.
2. Drücken Sie auf den Displayschalter "Type" (wird invers), nun können Sie mit dem Shuttle Wheel zwischen den Typen 'FILL' und 'Break' wechseln.

Copy selected Part to:

FILL 2

MAJOR J7

## 9.6.2 Rhythmustelle kopieren

Die schon eingespielten Rhythmusteile können auf andere Bereiche kopiert werden. So brauchen Sie z.B. die Schlagzeugspuren nicht für jeden Harmonieblock neu einzuspielen. Nehmen Sie zunächst die beiden Schlagzeugspuren in einem Harmonieblock auf und kopieren Sie diese dann auf die anderen Harmonieblöcke. Danach können Sie die Harmonieblöcke mit den anderen Spuren erweitern. Beim Kopiervorgang werden alle Spuren inklusive Taktlänge übertragen. Wie Sie die Taktlänge nachträglich ändern können, haben Sie ja bereits im vorangegangenen Abschnitt erfahren.

Wenn ein kompletter Stylepart vorhanden ist, werden die Acc. Spuren beim Kopieren in einen anderen Harmonieblock automatisch auf die neue Harmonie umgebogen. Man kann einen Part



auch auf alle Harmonieblöcke auf einmal kopieren, dafür stellen Sie bei "Copy selected Part to:" den Bereich "Harmony" auf "All".

1. Wählen Sie im oberen Displaybereich den Rhythussteil aus, den Sie kopieren möchten.
2. Stellen Sie unter "Copy selected Part to:" den Ziel - Harmonieblock ein.
3. Drücken Sie den Displaytaster **[COPY]**, um den Kopiervorgang zu starten.

**ACHTUNG!** Es sind mit dieser Funktion nur Kopien auf gleiche Styleparts in einem anderen Harmonieblock möglich. Um einen Stylepart in einen anderen umzuwandeln, z.B. ein Main in ein Fill, müssen Sie den Buffer benutzen.

Record Edit

## 9.7 Aufnahmen und Editieren

Mit dem Displaytaster "Record Edit" gelangt man zur eigentlichen Aufnahme und Bearbeitung des zuvor angewählten Rhythussteiles.

1. Wählen Sie, wie im Abschnitt 9.6.1 beschrieben, den Rhythussteil aus, den Sie aufnehmen oder bearbeiten möchten.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Record Edit". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

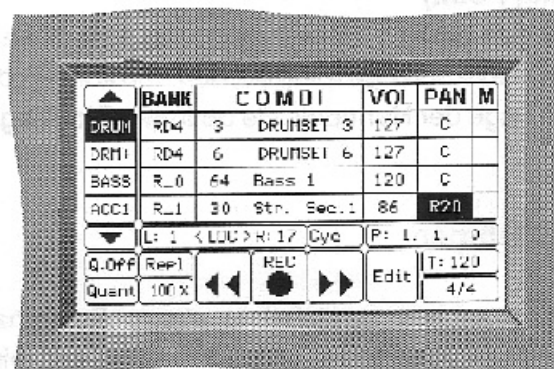


Abb. Styles - Record Edit 1

Dieses Bild kennen Sie bereits aus dem Kapitel 7 "16TRACK". Der einzige Unterschied besteht in der Bezeichnung der folgenden 8 Spuren:

- [DRUM]** Schlagzeugspur
- [DRM1+]** Schlagzeugspur Advanced (erklängt nur bei eingeschaltetem "Advanced"-Taster
- [BASS]** Bass
- [ACC1]** **[ACC2]** **[ACC3]** **[ACC4]** Begleitspuren ACC1 bis ACC4
- [ACC+]** Begleitspur Advanced (erklängt 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.

## Sondermodus für Klangflächen

Mit dem Taster "Effect 3" (bei Expandern UPPER1) können Sie die selektierte Spur als "Pad" kennzeichnen. Dies bedeutet, daß auf dieser Spur ein Flächensound (Strings, Orgel,...) gespielt wird. Ist auf dieser Spur der "Pad-mode" eingeschaltet, werden auch nach einem Harmoniewechsel Töne gespielt, so daß die gewünschte Klangfläche erhalten bleibt.

## Zusätzliche Funktionen Im Record / Edit Menue:

Mit den Pfeiltastern des Bedienfeldes kommen Sie, wie beim Sequenzer, in das zweite Editor-Fenster. Auch hier gibt es einen Unterschied zum Sequenzer.

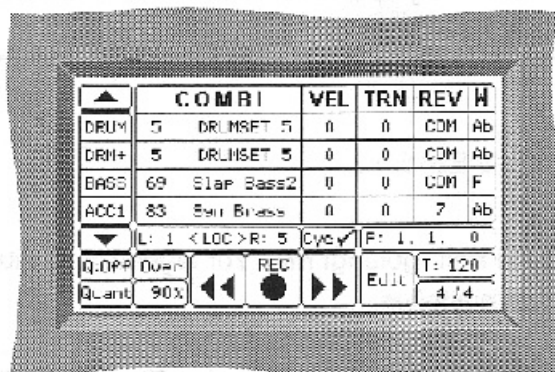


Abb. Styles - Record Edit

## Akkordumbruch (Wrapping Point)

In der letzten Spalte (W) können Sie den Ton einstellen, an dem diese Spur umgebrochen wird, d.h. ab wann die Töne eine Oktave tiefer gespielt werden. Sie können dies für jede Spur getrennt einstellen und damit je nach Lage der Harmonie die optimale Oktavlage des Klanges einstellen.

## 9.8 Styles über MIDI aufnehmen

Die Style-Programmierung geschieht zunächst in einem Sequenzerprogramm auf einem Computer (CUBASE/NOTATOR oder ähnliches) oder direkt von einem anderen Keyboard. Wichtigste Sache hier ist die Einhaltung der Spurenordnung bzw. Midi Kanaluweisung:

- 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 in Ihrem Instrument das ROM-Setup 9/5 (RECORD STYLES) ein.
2. Gehen Sie in den Bereich "Styles" bzw. "Styles IMM".
3. Wählen Sie nun den Style Part aus, den Sie aufnehmen möchten (Main / major7; Fill / minor7).
4. Stellen Sie die Länge des Parts unter "LENG." ein.

5. Drücken Sie den Displaytaster "Record Edit".
6. Displaytaster "Record" drücken.  
**ACHTUNG:** Bei der Aufnahme darf keine Spur angewählt sein.
7. Sequenzer starten.
8. Nach der Aufnahme den Sequenzer stoppen und alle Einstellungen wie Lautstärke oder Klangfarben einstellen.

---

**HINWEIS:** Zur Aufnahme wird der MIDI START/STOP Befehl benötigt. Dieser wird bei einigen Sequenzern nur dann gesendet, wenn Sie von Takt 1 starten. Ist dies der Fall, so müssen beim Einspielen die einzelnen Style Parts im Sequenzer auf den Takt 1 kopiert werden. Alle MIDI Befehle wie Program-Change, Pitch Bend oder Sustainpedal werden mit aufgenommen. Hören Sie z.B. beim Abspielen nicht das eingespielte Instrument, so wurden sicherlich in der Spur noch weitere Program-Change Befehle mit aufgenommen.

---

### 9.3 Tips zur Aufnahme von Styles

- Sie können einzelne Spuren in einen anderen Rhythmusteil kopieren, indem Sie die Spur in den Buffer kopieren, den Rhythmus oder Harmonieteil wechseln und die Spur wieder mit "MERGE" einkopieren.
- Klangfarbenwechsel während des laufenden Styles zwischen den Harmonie- oder Rhythmusteilen können im Event-Editor eingegeben werden.
- Auch Controller wie Pitch Bend, Panorama, Volume, Piano Pedal oder Modulation Wheel können mit aufgenommen oder im Event-Editor als MIDI-Daten eingegeben werden.
- Bevor Sie einen neuen Style aufnehmen, sollten Sie sich im klaren darüber sein, wie Ihr neuer Style aussehen soll, und welche Harmonieblöcke Sie benötigen.

8. Klicken Sie auf "Objektformat" (Bild 5.1).
9. Klicken Sie auf "Format" (Bild 5.2).
10. Klicken Sie auf "Aussehen" (Bild 5.3).
11. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.4).
12. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.5).
13. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.6).
14. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.7).
15. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.8).
16. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.9).
17. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.10).
18. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.11).
19. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.12).
20. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.13).
21. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.14).
22. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.15).
23. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.16).
24. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.17).
25. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.18).
26. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.19).
27. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.20).
28. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.21).
29. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.22).
30. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.23).
31. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.24).
32. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.25).
33. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.26).
34. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.27).
35. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.28).
36. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.29).
37. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.30).
38. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.31).
39. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.32).
40. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.33).
41. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.34).
42. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.35).
43. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.36).
44. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.37).
45. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.38).
46. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.39).
47. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.40).
48. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.41).
49. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.42).
50. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.43).
51. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.44).
52. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.45).
53. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.46).
54. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.47).
55. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.48).
56. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.49).
57. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.50).
58. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.51).
59. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.52).
60. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.53).
61. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.54).
62. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.55).
63. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.56).
64. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.57).
65. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.58).
66. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.59).
67. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.60).
68. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.61).
69. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.62).
70. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.63).
71. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.64).
72. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.65).
73. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.66).
74. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.67).
75. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.68).
76. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.69).
77. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.70).
78. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.71).
79. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.72).
80. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.73).
81. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.74).
82. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.75).
83. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.76).
84. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.77).
85. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.78).
86. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.79).
87. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.80).
88. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.81).
89. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.82).
90. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.83).
91. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.84).
92. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.85).
93. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.86).
94. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.87).
95. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.88).
96. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.89).
97. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.90).
98. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.91).
99. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.92).
100. Klicken Sie auf "Farbe" (Bild 5.93).

Bitte beachten Sie, dass die Farbauswahl in der Farbpalette nur für die Textfarbe und die Hintergrundfarbe des Textfeldes möglich ist. Für die Hintergrundfarbe des Textfeldes ist die Farbauswahl in der Farbpalette nicht möglich. Die Hintergrundfarbe des Textfeldes wird durch die Hintergrundfarbe des Textfeldes bestimmt.

Die Farbauswahl in der Farbpalette ist nur für die Textfarbe und die Hintergrundfarbe des Textfeldes möglich. Die Hintergrundfarbe des Textfeldes wird durch die Hintergrundfarbe des Textfeldes bestimmt.

Sie können einzelne Zeichen in einem anderen Rhythmus formatieren, indem Sie die Zeichen in den Balken markieren. Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert.

Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert. Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert.

Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert. Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert.

Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert. Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert.

Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert. Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert.

Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert. Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert.

Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert. Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert.

Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert. Die Zeichen werden dann in einem anderen Rhythmus formatiert.

## 10. DRUMSETS

Im Menü "DRUMSETS" können 6 verschiedene User-Drumsets programmiert werden. So können Sie sich aus den 122 Schlagzeugklangfarben 6 eigene Drumsets erstellen. Jede der 128 Noten zwischen C-2 bis G 8 kann mit einem 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:

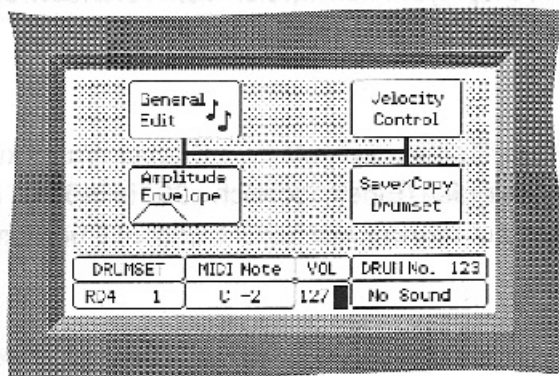


Abb. Drumsets Hauptmenü

3. Wählen Sie nun das Drumset, das Sie verändern möchten. Mit den Tastern "Drums" unter dem Display schalten Sie zwischen "ROM-DRUMSETS" (RD4) und "USER-DRUMSETS" (UD5) um, während Sie mit den Tastern "Acc." eines der 6 Drumsets aus dem gewünschten Bereich (ROM RD4/USER UD5) anwählen. Sie hören nun das Drumset auf dem gesamten unteren 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 "Lower 1" die Oktave und mit "Bass" die Note aus (tiefste Note der Tastatur ist C1).
5. Im Bereich "DRUM No." erscheint der für diese Note angewählte Schlagzeugklang. Mit den Tastern "Upper 1" oder "Upper 2" können Sie die Klangfarbe auf der entsprechenden Note verändern.
6. Die zugehörige Lautstärke (Vol) kann mit den Tastern "Lower 2" 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 DRUMSETS

## 10.1 General Edit

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

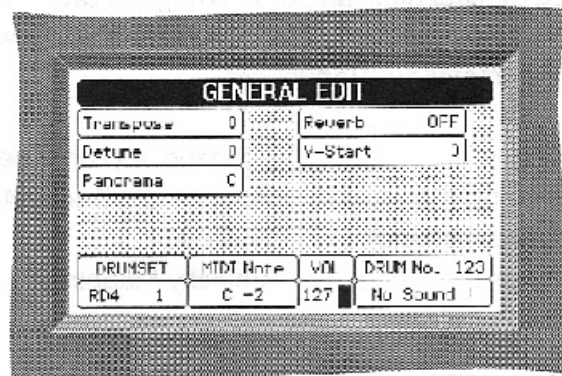


Abb. Drumssets General Edit

Sie können nun 5 verschiedene Funktionen über Displaytasten anwählen und mit dem Shuttle Wheel verändern. Der untere Displaybereich hat sich nicht verändert, so daß Sie dort immer noch die schon oben erwähnten Einstellungen vornehmen können.

### Transpose

Drücken Sie die Display-Taste "Transpose". Mit dem Shuttle Wheel kann der Schlagzeugklang in Halbtonschritten verändert werden (Einstellbereich  $\pm 36$  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 Shuttle Wheel im Bereich von  $\pm 50$  Cent eingestellt werden.

### Panorama

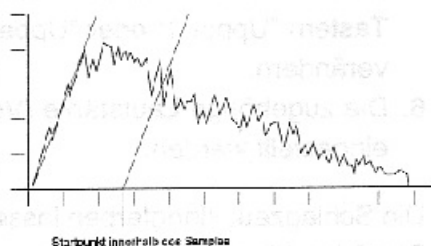
Drücken Sie die Display-Taste "Panorama", und stellen Sie mit dem Shuttle Wheel einen Wert zwischen L20 - Center - R20 ein. Die Schlagzeugklangfarbe wandert von links nach rechts.

### Hallanteil

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

### V-Start

Drücken Sie die Display-Taste "V-Start". Hier kann der Tonstart innerhalb des Samples variiert werden. Mit dem Shuttle 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 Drumssets Hauptmenü).

## 10.2 Amplituden Hüllkurve

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

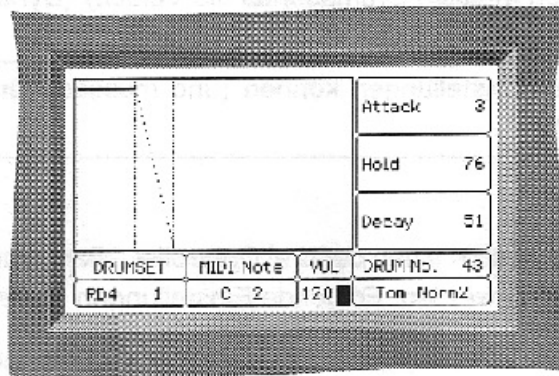


Abb. Drumsets - Amplitude Envelope

Sie können nun 3 verschiedene Funktionen über Displaytasten anwählen und mit dem Shuttle Wheel verändern. Die veränderte Hüllkurve wird im Display graphisch dargestellt. Der untere Displaybereich behält die schon bekannten Funktionen.

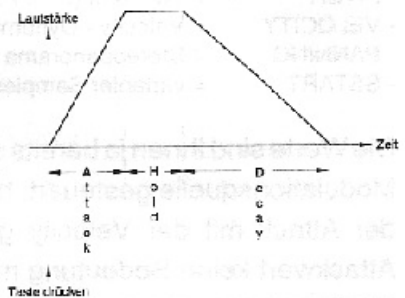


Abb. Amplitudenhüllkurve Schlagzeugklangfarben

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

**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.

**Hinweis:** Die Werte "Attack", "Hold" und "Decay" lassen sich im Controller-Mapping auch durch den MIDI-Controller Velocity verändern (siehe dazu Punkt 10.3 "Velocity Control").

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

## 10.3 Velocity Control

Betätigen Sie den Displaytaster "Velocity Control". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

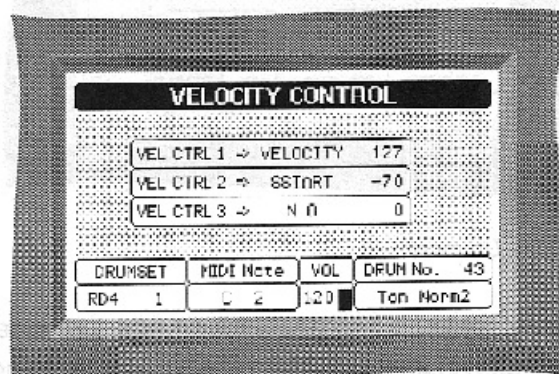


Abb. Drumsets - Velocity Control

# 10 DRUMSETS

Sie können nun 3 verschiedene Funktionen über Displaytasten anwählen und mit dem Wheel verändern. Der untere Displaybereich behält die schon bekannten Funktionen. Mit dieser Funktion können die Keyboard-Velocity Werte wie z. B. Attack oder Lautstärke beeinflusst werden. Für die Controller stehen 3 Speicherplätze "CTRL 1 bis 3" pro Schlagzeugklang bereit. Als Standardwert ist bei den meisten Drumsounds die Velocity (Dynamik) eingestellt.

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

## CTRL1 bis 3

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

- |            |                              |          |                              |
|------------|------------------------------|----------|------------------------------|
| - NO       | = keine Funktion             | - ATTACK | = Attack Amplitudenhüllkurve |
| - VOLUME   | = Lautstärke                 | - HOLD   | = Hold Amplitudenhüllkurve   |
| - PITCH    | = Tonhöhe (z. B. Pitch Bend) | - DECAY  | = Decay Amplitudenhüllkurve  |
| - VELOCITY | = Velocity - Dynamik         | - TUNE   | = Feinstimmung               |
| - PANNING  | = Stereopanorama             | - REVERB | = Hallanteil                 |
| - 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 den Displaytaster "Save/Copy Drumset". Das Display wechselt zu folgendem Bild.

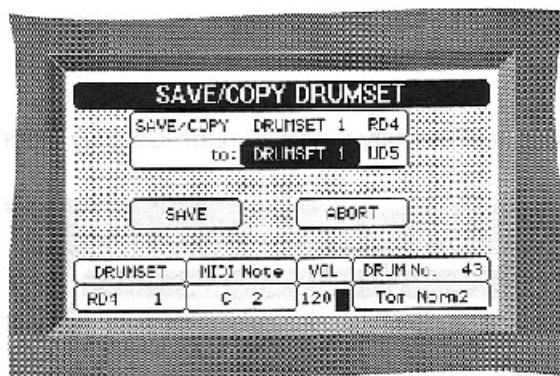


Abb. Drumsets - Save/Copy Drumset

Das gerade angewählte Drumset kann hier gespeichert oder auf einen anderen Speicherplatz kopiert werden. Die erste Displayzeile zeigt Ihnen das im Moment angewählte Drumset mit der aktuellen Bank "RD4" oder "UD5".



Mit dem Shuttle 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 Instrumentes und befinden sich im Spielmodus.

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

---

**ACHTUNG:** Wurde das Drumset geändert und noch nicht abgespeichert, erscheint der Displayhinweis: "SAVE CHANGED DRUMSET?".

---

# 10 DRUMSETS

Die 10 Drumsets sind in der Reihenfolge der Preise von links nach rechts angeordnet. Die Preise sind in der Tabelle angegeben. Die Preise sind in der Tabelle angegeben. Die Preise sind in der Tabelle angegeben.

Vorlesen des 10-Drum-Programms  
Mit dem 10-Drum-Programm sind die 10 Drumsets in der Reihenfolge der Preise von links nach rechts angeordnet. Die Preise sind in der Tabelle angegeben. Die Preise sind in der Tabelle angegeben.

Mit dem 10-Drum-Programm sind die 10 Drumsets in der Reihenfolge der Preise von links nach rechts angeordnet. Die Preise sind in der Tabelle angegeben. Die Preise sind in der Tabelle angegeben.

**ACHTUNG:** Wenn ein Drumset gekauft und noch in der Verpackung ist, kann es leicht beschädigt werden. Bitte behandeln Sie es vorsichtig und vermeiden Sie Stöße und Kratzer. Die Verpackung ist für den Transport vorgesehen und ist nicht für den Gebrauch geeignet.

## 11. Diskettenlaufwerk / Festplatte

### 11.1. Das Diskettenlaufwerk

Über das eingebaute 3,5" Diskettenlaufwerk können Sie z.B. selbsterstellte SETUPS, Sequenzen oder Styles auf Diskette sichern. Das Diskettenlaufwerk liest sowohl ATARI- als auch PC-DOS Disketten. Wie Sie mit einer Diskette umgehen und wie Sie Dateien speichern können, erfahren Sie in diesem Kapitel.

#### **ATARI und PC-DOS kompatibel**

Das Laufwerk kann sowohl Disketten von ATARI-Computern als auch von PC-DOS-Computern lesen. Man unterscheidet dabei generell zwischen zwei Diskettengrößen:

Typ:	DD Double Density	HD High Density
Größe:	1 Mb 720K formatiert	2 Mb 1,44 Mb formatiert
Anwendung:	ATARI und PC-DOS	nur PC-DOS

Wie schon erwähnt, können Sie beide Diskettentypen verwenden, um z.B. auf Computern erstellte MIDI-Sequenzen in Ihr Instrument zu übertragen. Wir empfehlen den Gebrauch von HD Disketten, da aufgrund der höheren Speicherkapazität die Diskette nicht so oft gewechselt werden muß bzw. immer noch 'ein bißchen Platz' darauf ist.

#### **Was Sie über Disketten wissen sollten**

Die 3,5" Disketten sind mit robusten Plastikumschlägen mit Metallabschirmung (zum Schutz der Diskette gegen Verschmutzung und Fingerabdrücke) versehen. Beim Einlegen der Diskette in das Laufwerk schiebt das Laufwerk automatisch die Abschirmung zur Seite, um die Diskette zu lesen.

Bewahren Sie Ihre Disketten immer an einer vor Staub, Feuchtigkeit, Magnetfeldern und extremer Hitze geschützten Stelle auf. Damit Sie die Übersicht behalten und stets wissen, welche Dateien auf welcher Diskette enthalten sind bzw. welche Disketten leer und welche beschrieben sind, sollten Sie Ihre Disketten immer mit einem Diskettenaufkleber versehen.

Die Disketten sind mit einer Schreibe Schutzkerbe versehen. So können Sie schon beschriebene Disketten vor versehentlichem Löschen oder Überschreiben schützen. Eine Diskette ist dann schreibgeschützt, wenn der Schieber des Schreibe Schutzes offen ist, Sie also (bei HD Disketten) durch beide Löcher der Diskette hindurchsehen können.

Bevor Sie Dateien auf einer neuen Diskette speichern können, muß die Diskette formatiert werden. Sie wird dadurch für den Gebrauch vorbereitet. Genaue Informationen erhalten Sie im Kapitel "Formatieren".

# 11 DISKETTE/FESTPLATTE/RAMDISK

## 11.2 Die Harddisk (bei "plus") / die Ramdisk (ohne "plus")

Instrumente ohne "plus" verfügen über eine batteriegepufferte Ramdisk. Bitte benutzen Sie die Ramdisk nicht, um Styles oder Sequenzen im Instrument zu speichern. Nutzen Sie dazu die 32 Speicherplätze für Styles und 16 Speicherplätze für Sequenzen. Die Ramdisk dient z. B. zum Speichern des Sepcodes, damit sich dieser immer im Instrument befindet. Denken Sie daran, daß die Daten auf der Ramdisk den Speicherplatz für Styles und Sequenzen verringern. Weiterhin werden auch diese Daten bei einem General Dump mit auf Diskette gespeichert.

Die "plus" Instrumente sind mit einer Harddisk ausgerüstet; diese ist die Grundlage für den "Interactive Music Manager", kurz "IMM". Der "IMM" benötigt für das Abspielen von Styles und Sequenzen einen Teil der Festplatte, die sich dabei wie ein mehrere Megabyte großer, batteriegepuffertes RAM-Speicher verhält. Styles oder Sequenzen werden bei der Anwahl automatisch und vom Benutzer unbemerkt eingeladen und stehen im Bruchteil einer Sekunde zur Verfügung. Alle im IMM befindlichen Styles und Sequenzen können mit einem einfachen Tastendruck auf dem Display angewählt werden. Den Festplattenbereich, der nicht vom IMM genutzt wird, können Sie als schnellen und flexiblen Massenspeicher für Dumps und Klangfarben benutzen oder dort Styles und Sequenzen ablegen, die Sie momentan im IMM nicht benötigen. Diese Daten stehen Ihnen aber nicht 'interaktiv' zur Verfügung, sondern müssen zum Benutzen erst in das Instrument eingeladen werden.

**HINWEIS:** Die im "IMM" gespeicherten 1024 Styles und 1024 Sequenzen sind nicht auf der Festplatte sichtbar. Die Daten werden vom "IMM" in den Bereichen "STYLES / IMM" und "SEQUENZEN / IMM" verwaltet und können aus Sicherheitsgründen auf der Festplatte 'an sich' weder gelöscht noch sonstwie verändert werden.

Im Lieferumfang befindet sich das Separate Code-Programm "PEGAHDSK", mit der Sie die Harddisk formatieren und überprüfen können.

## 11.3 Floppy/IMM Menü/Ramdisk

1. Um das Floppy/IMM-Menü aufzurufen, betätigen Sie zuerst den Taster "Program" auf dem Bedienfeld.
2. Betätigen Sie den Displaytaster Floppy/IMM oder Floppy/Ramdisk bei Instrumenten ohne "plus". Das Display wechselt zur folgenden Einstellung:

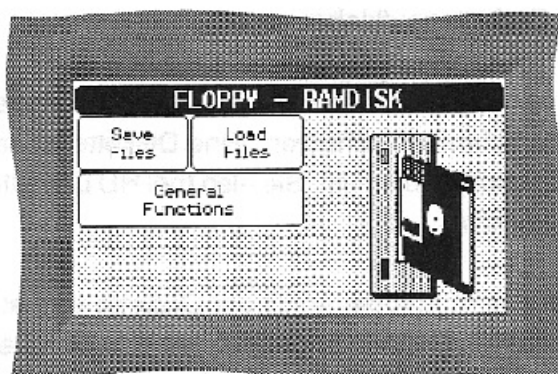


Abb. ohne "Festplatte"

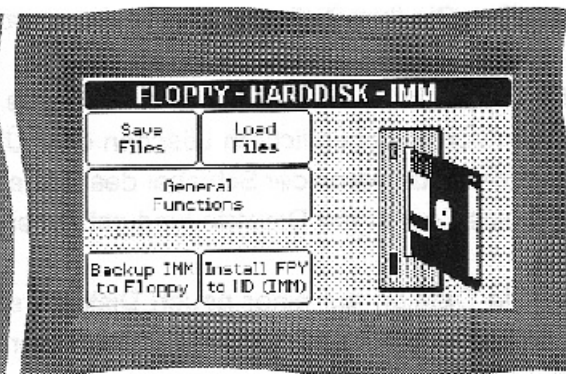


Abb. mit Festplatte ("plus"-Instrumente)

Das Floppy-Menü ist in drei bzw. fünf (bei Instrumenten mit "plus") Bereiche aufgeteilt.

- A. "General Functions" = Globale Funktionen wie formatieren, löschen oder kopieren
- B. "Save Files" = Dateien aus dem RAM-Speicher oder dem IMM auf Diskette speichern
- C. "Load Files" = Dateien von einer Diskette in den RAM-Speicher oder den IMM laden
- D. "Backup IMM" = Sicherheitskopie des IMM auf Disketten erstellen
- E. "Install FPY" = Zurückladen der Sicherheitskopie in den IMM bzw. installieren der Werksrhythmen und Demosequenzen.

Wir beschäftigen uns zuerst mit den Funktionen im Bereich A "General Functions". In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Disketten formatieren, Dateien löschen oder umbenennen können.

## 11.4 General Functions

Betätigen Sie den Displaytaster "General (Floppy) Functions". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

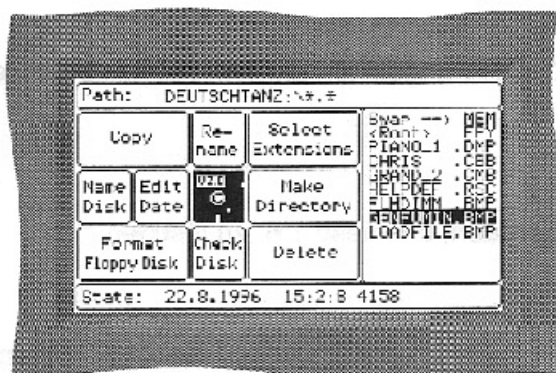


Abb. General Floppy Functions

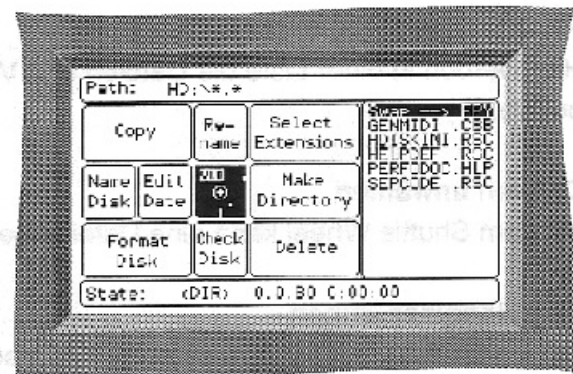


Abb. General Functions "plus"-Instrumente)

**Hinweis:** Ist keine Diskette im Laufwerk, erscheint die Fehlermeldung "NO DISK", die Sie auf dem Display mit "OK" bestätigen müssen. Ist die eingelegte Diskette noch nicht formatiert, erscheint die Fehlermeldung "DISK ERROR 26".

### Oberste Zeile "Path"

In der obersten Zeile steht das Wort "Path", das soviel bedeutet wie Pfad oder Weg. Hier erscheinen der Diskettenname, das aktuelle Unterverzeichnis, welcher Typ von Dateien im Display angezeigt wird und nicht zuletzt auch der Hinweis, ob Sie gerade das Inhaltsverzeichnis der Festplatte (bei "plus" Instrumenten), Sie sich im RAM befinden (bei Instrumenten ohne "plus") oder das Inhaltsverzeichnis einer Diskette angezeigt bekommen. Bei Disketten wird anstelle des pauschalen "HD" bzw. "RAM" der Name der Diskette angezeigt. Eine mögliche Anzeige wäre also "SWING:\\*.\*". Die Standardeinstellung "\\*.\*" bedeutet, daß alle Dateien auf der Diskette angezeigt werden.

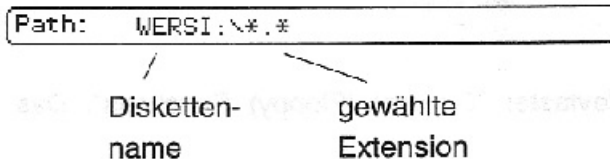
Jede Datei besitzt eine sogenannte Extension, die automatisch vergeben wird und sich hinter dem (bis zu ) 8-stelligen Namen und dem Punkt befindet. Die Extension gibt an, um welche Art von Datei es sich handelt. Folgende Extensions wurden für Ihr Instrument vergeben:

# 11 DISKETTE/FESTPLATTE/RAMDISK

- SEQ = Sequenzen normal
- STY = Styles normal
- NSQ = Sequenzen für "plus" Instrumente
- STE = Styles für "plus" Instrumente
- DMP = General Dump
- CBB = COMBI Banks
- CMB = einzelne Combis
- DRM = einzelne Drumsets
- MID = allgemeine MIDI Standard Dateien für Sequenzen
- RSC = Separate Code Dateien

Beachten Sie, daß je nach gewählter Extension nicht alle Dateien angezeigt werden. Wie Sie sich nur bestimmte Dateien ansehen können, erfahren Sie im Abschnitt "Select Extensions".

Beispiel:



## Rechte Displayhälfte (Datelliste)

Hier werden in einer Liste die Dateien und Verzeichnisse angezeigt, die sich auf der Diskette befinden.

### Dateien anwählen

Mit dem Shuttle Wheel kann eine Datei ausgewählt werden, um diese z.B. zu löschen.

### Verzeichnisse öffnen

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

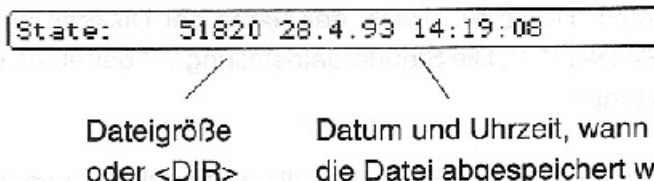
### Verzeichnisse verlassen

Gehen Sie mit dem Shuttle Wheel auf die beiden Punkte ".." und drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Sollten Sie mehr als eine 'Verzeichnisebene' vom Hauptverzeichnis "ROOT" entfernt sein, so erscheint in der Dateiliste der Befehl "to ROOT"; mit diesem Befehl gelangen Sie direkt in das Hauptverzeichnis, ohne über alle Unterverzeichnisse wechseln zu müssen.

### Unterste Displayzeile

In der untersten Displayzeile werden hinter "State:" wichtige Informationen über die selektierte Datei angezeigt.

Beispiel:



## 11.4.1 Umschaltung Diskette =>Festplatte oder Diskette => Ramdisk

Bei allen Funktionen, die die Festplatte und Diskette betreffen, wurde ein neuer Befehl eingeführt. In der rechten Displayhälfte werden die Dateien und Verzeichnisse angezeigt. Es erscheint zusätzlich eine Zeile, mit der man zwischen dem Diskettenlaufwerk (Floppy = FPY) und der Festplatte (Harddisk = HD) bei PLUS Instrumenten oder der Ramdisk (MEM) bei Instrumenten ohne PLUS umschalten kann.

**ACHTUNG:** Die 1024 Sequenzen und 1024 Styles werden nicht angezeigt, um ein versehentliches Löschen zu verhindern.

**[SWAP --> FPY]** Die Liste zeigt momentan die Dateien und Verzeichnisse der Festplatte (HD) bei PLUS Instrumenten oder die Ramdisk bei Instrumenten ohne PLUS an. Bewegen Sie mit dem Shuttle Wheel den Cursor auf das Feld "SWAP --> FPY" und drücken Sie "OK/EXIT". Nach ein paar Sekunden werden die Dateien und Verzeichnisse der Diskette (Floppy = FPY) angezeigt. Die obere Listenanzeige wechselt von "SWAP --> FPY" auf "SWAP --> HD" bei PLUS - Instrumenten oder auf "SWAP --> MEM" bei Instrumenten ohne PLUS.

**[SWAP --> HD]** Die Liste zeigt momentan die Dateien und Verzeichnisse der Diskette. Bewegen Sie den Cursor auf das Feld "SWAP --> HD" und betätigen Sie den Taster "OK/EXIT". Nach ein paar Sekunden werden die Dateien und Verzeichnisse der Festplatte HD angezeigt. Die obere Listenanzeige wechselt von "SWAP --> HD" auf "SWAP --> FPY".

**[SWAP --> MEM]** Die Liste zeigt momentan die Dateien und Verzeichnisse der Diskette. Bewegen Sie den Cursor auf das Feld "SWAP --> MEM" und betätigen Sie den Taster "OK/EXIT". Nach ein paar Sekunden werden die Dateien und Verzeichnisse der Ramdisk MEM angezeigt. Die obere Listenanzeige wechselt von "SWAP --> MEM" auf "SWAP --> FPY".

## 11.4.2 Copy (Dateien kopieren)

Mit der Funktion "Copy" kann eine Datei zwischen der Festplatte und Disketten oder innerhalb einer Diskette kopiert werden. Bei Instrumenten ohne Festplatte kann diese Funktion nur benutzt werden, um Dateien innerhalb einer Diskette zu kopieren.

1. Wählen Sie mit dem Wheel die Datei auf der Diskette oder Festplatte, die Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Copy". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

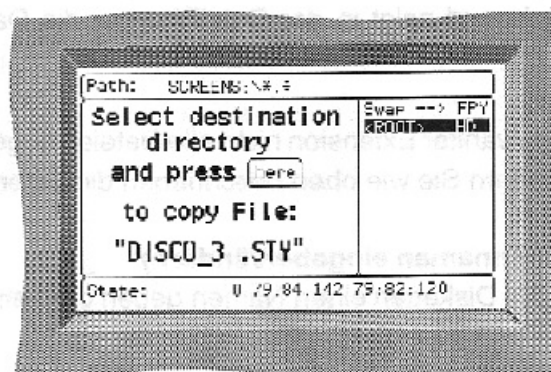


Abb.: Select Destination; Beispiel: Instrument mit Festplatte

3. Wählen Sie nun, ob Sie die Datei auf der Festplatte (HD) oder einer Diskette (FPY) speichern möchten (nur "plus" Instrumente).

# 11 DISKETTE/FESTPLATTE/RAMDISK

4. Wählen Sie nun (wenn erwünscht) mit dem Shuttle Wheel das gewünschte Unterverzeichnis.
5. Starten Sie den Kopiervorgang, indem Sie auf das mit "here" gekennzeichnete Feld im Display drücken.

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

**Hinweis:** Befindet sich auf der Diskette oder Festplatte im gleichen Verzeichnis schon eine Datei mit dem gleichen Namen, erscheint die Fehlermeldung: "File "xxxxxxx.xxx" exists! Overwrite?" An dieser Stelle können Sie den Kopiervorgang mit:

- "ABORT" abbrechen
- "YES" die Datei überschreiben
- "NO" einen neuen Namen eingeben.

## 11.4.3 Rename (Namen einer Datei ändern)

Mit dem Befehl "Rename" können Sie den Namen einer vorhandenen Datei auf der Diskette oder Festplatte ändern.

1. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel die Datei, die Sie umbenennen möchten.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Rename".
3. Geben Sie nun mit der Schreibmaschine einen neuen Namen ein. Der kleine Pfeil nach der achten Stelle zeigt Ihnen, daß dort die Extension beginnt. Diese drei Buchstaben sollten nie verändert werden.
4. Bestätigen Sie den neuen Namen mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt nach erfolgreichem Umbenennen wieder in das Menü "General Floppy Functions" und zeigt in der Dateiliste den neuen Namen an.

## 11.4.4 Select Extensions

Hier wählen Sie, welche Dateitypen (Styles, MIDI-Files, Sequenzen...) in der Dateiliste angezeigt werden. Beachten Sie dazu auch den Abschnitt "Oberste Zeile Path".

1. Drücken Sie den Displaytaster "Select Extensions".
2. Geben Sie nun die gewünschte Extension mit drei Buchstaben ein.
3. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT". Das Display kehrt wieder zum Menü "General Floppy Functions" zurück, und zeigt in der Dateiliste nur die Dateien mit der gewählten Extension an.

Beachten Sie, daß je nach gewählter Extension nicht alle Dateien angezeigt werden. Um wieder alle Dateien anzuzeigen, ändern Sie wie oben beschrieben die Extension auf "\*,\*".

## 11.4.5 Name Disk (Diskettennamen eingeben/ändern)

Mit diesem Befehl können Sie Disketten einen Namen geben oder einen vorhandenen Namen ändern.

---

**Hinweis:** Der Name der Festplatte (bei "plus" Instrumenten) kann nicht geändert werden.

---

1. Wechseln Sie, falls nötig, mit "SWAP-->FPY" von der Festplatte zur Diskette.



2. Drücken Sie den Displaytaster "Name Disk", die Schreibmaschine erscheint im Display.
3. Geben Sie nun den gewünschten Namen ein (maximal 11 Buchstaben).
4. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in das Menü "General Functions" und zeigt in der Zeile Path den neuen Namen an.

## 11.4.6 Edit Date (Internes Datum einstellen)

Mit diesem Befehl stellen Sie die interne Uhr Ihres Instrumentes. Möchten Sie Ihre Dateien immer mit der richtigen Uhrzeit und dem richtigen Datum speichern, müssen Sie nach jedem Einschalten die aktuelle Uhrzeit und das Datum eingeben.

1. Drücken Sie den Displaytaster "Edit Date".
2. Geben Sie nun mit 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".

## 11.4.7 Make Directory

Um eine bessere Übersicht auf der Diskette oder der Festplatte zu behalten, empfiehlt es sich, mehrere Unterverzeichnisse (Directorys) anzulegen, in die Sie die Dateien speichern. Mit dem Befehl "Make Directory" können Sie solche Unterverzeichnisse auf Diskette oder Festplatte erstellen.

1. Wechseln Sie, wenn nötig, mit "SWAP --> FPY" von der Festplatte zur Diskette.
2. Drücken Sie den Displaytaster "Make Directory", die Schreibmaschine erscheint im Display.
3. Geben Sie nun den gewünschten Namen ein (maximal 11 Buchstaben).
4. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "OK/EXIT".

Das Display wechselt wieder in das Menü "General Functions" und zeigt in der Dateiliste das neue Verzeichnis an.

## 11.4.8 Format Disk

Bevor Sie auf einer Diskette Daten speichern können, muß die Diskette formatiert werden, ansonsten ist sie nicht zu gebrauchen, und das Display zeigt "Disk Error 26".

1. Drücken Sie den Displaytaster "Format Disk". Das Display wechselt zu folgendem Bild:

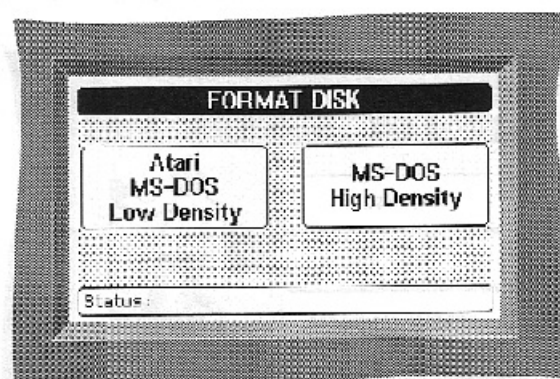


Abb. Format Disk

# 11 DISKETTE/FESTPLATTE/RAMDISK

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. Im Display werden Sie nun noch einmal gefragt, ob Sie wirklich sicher sind, da bei der Formatierung alle eventuellen Daten auf der Diskette gelöscht werden. Bestätigen Sie die Meldung "Are you sure to erase all Data?" mit "NO", wenn Sie sich nicht sicher sind. Das Display wechselt wieder in das Menü "General Floppy Functions".
4. Mit "YES" wird die Formatierung endgültig gestartet. Die untere Displayzeile gibt an, wieviel Prozent schon formatiert wurden.
5. Nach erfolgreicher Formatierung erscheint im Display die Meldung "Format complete". Bestätigen Sie auf dem Display mit "OK".
6. Auf dem Display erscheint die Schreibmaschine, um der Diskette einen Namen zu geben. Geben Sie den gewünschten Namen (maximal 11 Stellen) ein.
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 in Ihrem Instrument oder je nach Diskettentyp auch in einem Atari oder MS-DOS Computer verwenden.

**Hinweis:** Grundsätzlich empfehlen wir, alle im Instrument benutzten Disketten auch dort zu formatieren, da dadurch ein erheblicher Geschwindigkeitszuwachs beim Lesen von Daten erreicht wird. Wenn Sie also eine Style- oder Sequenzen-Diskette im Handel kaufen, erstellen Sie bitte einen Sicherheitskopie von dieser Diskette auf einer neuen und im Instrument formatierten Diskette.

## 11.4.9 Check Disk (Diskette überprüfen)

Sollte eine Ihrer Disketten oder bei "plus" Instrumenten die Festplatte einmal eine Fehlermeldung anzeigen, können Sie versuchen, dies zu reparieren. Dabei hilft Ihnen der DISK DOCTOR, den Sie im "Check Disk"-Menü sehen. Weiterhin können Sie mit dem DISK DOCTOR ermitteln, wieviel Platz sich auf einer Diskette bzw. der Festplatte befindet.

1. Wählen Sie zuerst, ob Sie eine Diskette oder bei "plus" Instrumenten die Festplatte überprüfen möchten. Dies geschieht mit den Befehlen "SWAP --> HD" oder "SWAP -- FPY".
2. Drücken Sie den Displaytaster "Check Disk". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

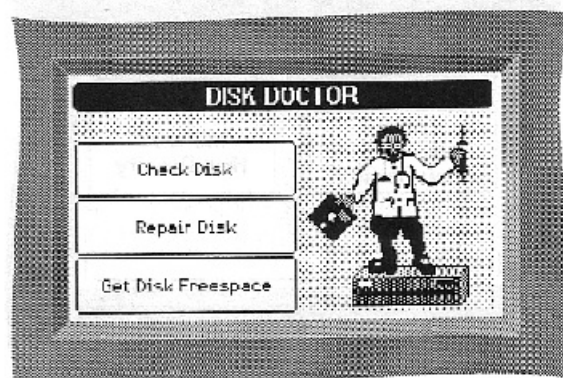


Abb. Check Disk

### 3. Wählen Sie einen der Befehle auf dem Display.

#### Check Disk

Drücken Sie den Displaytaster "Check Disk", um eine Diskette oder die Festplatte zu überprüfen. Im Display erscheint die Meldung "Doc's busy now...". Es erscheinen nun mehrere weitere Meldungen, die in der Regel mit OK! enden.

Ist die Diskette oder die Festplatte insgesamt in Ordnung, zeigt das Display "Disk OK!". Bestätigen Sie diese Meldung mit "OK". Wird eine Fehlermeldung angezeigt, bestätigen Sie diese und fahren mit "Repair Disk" fort.

#### Repair Disk

Drücken Sie den Displaytaster "Repair Disk", um eine Diskette oder die Festplatte zu reparieren. Im Display erscheint die Meldung "Doc's busy now...". Es erscheinen nun mehrere weitere Meldungen, die in der Regel mit OK! enden.

Ist die Diskette oder Festplatte "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 oder der Festplatte zu erfahren, drücken Sie den Displaytaster "Get Disk Freespace". Nach ein paar Sekunden wird auf dem Display der noch vorhandene Speicherplatz angezeigt: Bestätigen Sie diese Meldung mit "OK".

Mit dem Taster "OK/EXIT" gelangen Sie wieder in das Menü "General Floppy Functions".

#### 11.4.10 Delete (Dateien löschen)

Mit diesem Befehl können Sie Dateien auf Ihrer Diskette oder Festplatte löschen.

1. Wählen Sie zuerst, ob Sie auf der Diskette oder bei **"plus"** Instrumenten der Festplatte eine Datei löschen möchten. Dies geschieht mit den beiden Befehlen "SWAP --> HD" oder "SWAP -- FPY".
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel in der Dateiliste die Datei, die Sie löschen möchten.
3. Drücken Sie den Displaytaster "Delete".
4. Das Display zeigt die Sicherheitsabfrage **"Sure to DELETE File 'xxxxxxx.xxx'?"** Brechen Sie den Vorgang mit "NO" (nicht löschen) ab oder bestätigen Sie mit "YES" (löschen).

Das Display wechselt wieder in das Menü "General Floppy Functions".

---

**Hinweis:** Die 1024 Styles und 1024 Sequenzen des "Interactive Music Managers" können nur in den Bereichen "STYLES" oder "16 TRACK" gelöscht werden.

---

#### 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.

# 11 DISKETTE/FESTPLATTE/RAMDISK

## 11.5 Save Files (Dateien auf Diskette/Festplatte speichern)

Befinden Sie sich nicht im "Floppy/Harddisk" Hauptmenü, drücken Sie vorher den Bedienfeldtaster "Program" und den Displaytaster "Floppy/Harddisk". Betätigen Sie dann den Displaytaster "Save Files". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

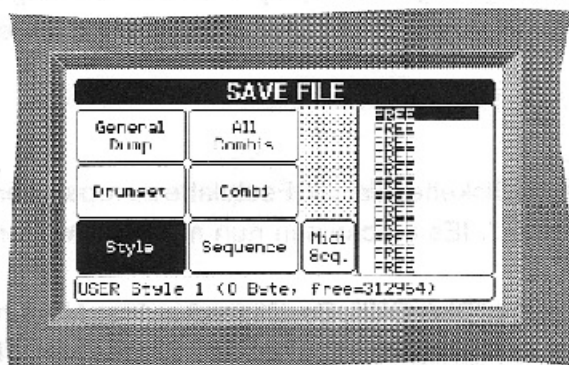


Abb. Save Files

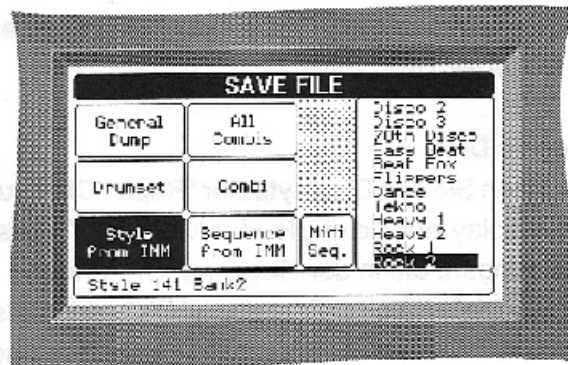


Abb. Save Files bei "plus" Instrumenten

Das Display zeigt Ihnen, welche Daten Sie aus Ihrem Instrument auf eine Diskette oder die Festplatte speichern können.

### 11.5.1 Styles speichern

Um einen der 48 Werks-Styles bzw. der 32 User-Styles oder bei **"plus"** Instrumenten einen der 1024 Styles des "Interactive Music Managers" auf eine Diskette oder die Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Style" bzw. "Style from IMM".
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel einen der 48 + 32 oder 1024 möglichen Styles aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display und sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Style einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.
7. Wurden noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Der Style wird nun gespeichert, das Display zeigt "Busy saving..." und kehrt nach erfolgreichem Speichern wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

## 11.5.2 Sequenzen speichern

Um eine der 16 Sequenzen oder bei **"plus"** Instrumenten eine der 1024 Sequenzen des "Interactive Music Managers" auf eine Diskette oder die Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Sequence" bzw. "Sequence from IMM".
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine der 16 oder 1024 möglichen Sequenzen aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display und sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrer Sequenz einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.
7. Wurden noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Sequenz wird nun gespeichert, das Display zeigt "Busy saving..." und kehrt nach erfolgreichem Speichern wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

## 11.5.3 User Drumsets speichern

Um eines der 6 User-Drumsets auf eine Diskette oder die Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Drumset".
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eines der 6 möglichen Drumsets aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display und sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Drumset einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.
7. Wurden noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Das Drumset wird nun gespeichert, das Display zeigt "Busy saving..." und kehrt nach erfolgreichem Speichern wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

## 11.5.4 Einzelne User Combis speichern

Um ein einzelnes User Combi auf eine Diskette oder die Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Combi".
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eines der 256 möglichen User Combis aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display und sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem User Combi einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei "plus" Instrumenten), und wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.
7. Wurden noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Das User Combi wird nun gespeichert, das Display zeigt "Busy Saving..." und kehrt nach erfolgreichem Speichern wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

## 11.5.5 Komplette User Combi Bank speichern

Um eine der "Combi Banks" mit je 128 Klangfarben auf Diskette oder die Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "All Combis".
2. Wählen Sie über die Displaytasten, welche Combibank gespeichert werden soll.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display und sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrer Combibank einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei "plus" Instrumenten), und wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.
7. Wurden noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Combibank wird nun gespeichert, das Display zeigt "Busy saving..." und kehrt nach erfolgreichem Speichern wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

## 11.5.6 Kompletten Dump speichern

Folgende Daten werden im Dump mitgespeichert:

- alle Combis
- alle Drumsets
- alle Setups
- alle Subsets (System, Effect, Footmap, MIDI)
- Master Settings

Zusätzlich bei Instrumenten ohne **"plus"**: alle User Styles und alle Sequenzen

Um die internen Daten auf Diskette oder Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "General Dump".
2. Die Schreibmaschine erscheint im Display und sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrem Dump einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
3. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
4. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
5. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.

Wurden noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Das Display zeigt "Busy saving..." und der Dump wird nun gespeichert. Da der Dump recht groß sein kann, dauert das Speichern bei Disketten entsprechend lange. Nach dem Speichern kehrt das Display wieder zum "SAVE FILE" Menü zurück.

## 11.5.7 MIDI Standard Files speichern

Die im Instrument Sequenzer erstellten Sequenzen können auch als MIDI Standard Files auf Diskette gespeichert werden. Um einen der 16 oder bei **"plus"** Instrumenten eine der 1024 Sequenzen als Standard MIDI File auf Diskette oder Festplatte zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "MIDI Seq."
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine der 16 oder 1024 möglichen Sequenzen aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT". Die Schreibmaschine erscheint im Display und sie haben nun noch einmal die Möglichkeit, Ihrer Sequenz einen anderen Namen (maximal 8 Stellen) zu geben.
4. Bestätigen Sie den Namen mit "OK/EXIT". Das Display wechselt zum "SELECT DESTINATION" Menü.
5. Wählen Sie nun zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" (bei **"plus"** Instrumenten), und wenn gewünscht, ein Unterverzeichnis. Sind keine Unterverzeichnisse angelegt, wird die Datei in das Hauptverzeichnis "ROOT" gespeichert.
6. Starten Sie den Speichervorgang, indem Sie im Display auf das mit "here" gekennzeichnete Feld drücken.
7. Wurden noch kein Datum und keine Uhrzeit eingegeben, haben Sie dazu hier noch einmal die Möglichkeit. Mit "OK/EXIT" überspringen Sie diese Eingabe.

Die Sequenz wird nun als MIDI Standard File auf Diskette gespeichert, das Display zeigt "Busy saving..." und wechselt nach erfolgreichem Speichern wieder zum "SAVE FILE" Menü.

Mit dem Bedientaster "UNDO" gelangen Sie wieder in das Floppy-Hauptmenü.

# 11 DISKETTE/FESTPLATTE/RAMDISK

## 11.6 Load Files (Dateien einladen)

Befinden Sie sich nicht im "Floppy/Harddisk" Hauptmenü, drücken Sie vorher den Bedienfeldtaster "Program" und den Displaytaster "Floppy/Harddisk". Betätigen Sie dann den Displaytaster "Load Files". Das Display zeigt nun folgendes Bild:

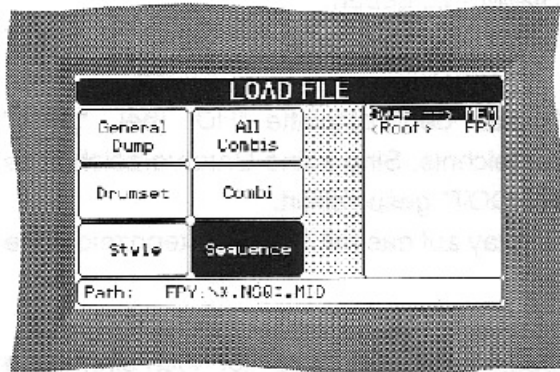


Abb. Load Files

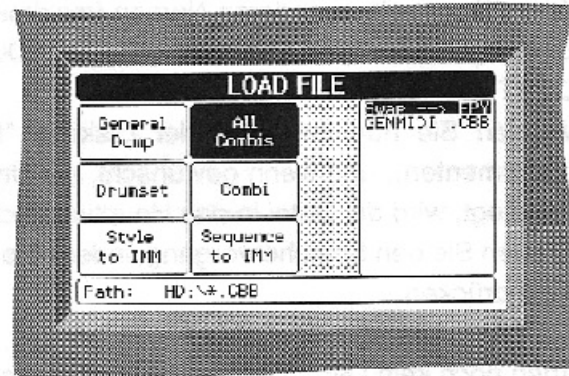


Abb. Load Files bei "plus" Instrumenten

Das Display zeigt Ihnen, welche Daten Sie von Diskette oder Festplatte in Ihr Instrument einladen können.

### 11.6.1 Styles einladen

Um einen Style von Diskette in den RAM-Speicher oder bei **"plus"** Instrumenten von Diskette oder Festplatte in den "Interactive Music Manager" einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Style". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Styles der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel einen Style aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel einen der 32 oder bei **"plus"** Instrumenten einen 1024 internen Style Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

### 11.6.2 Sequenzen einladen

Um eine Sequenz von Diskette in den RAM-Speicher oder bei **"plus"** Instrumenten von Diskette oder Festplatte in den "Interactive Music Manager" einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Sequenz". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Sequenzen der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine Sequenz aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".



4. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel einen der 16 oder bei **"plus"** Instrumenten einen 1024 internen Style Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

### 11.6.3 User Drumsets einladen

Um eine User Drumset von Diskette oder Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Drumset". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Drumsets der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine Drumset aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel einen der 6 internen Drumset-Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

### 11.6.4 Einzelnes User Combi einladen

Um ein einzelnes User Combi von Diskette oder Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Combi". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combis der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel ein Combi aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel einen der 256 internen Combi-Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

### 11.6.5 Combi Bank einladen

Um eine komplette Combi Bank mit 128 Klangfarben von Diskette oder Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "All Combis". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combibänke der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine Combibank aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie auf dem Display, in welche der zwei User Combi Bänke die Datei geladen werden soll.

# 11 DISKETTE/FESTPLATTE/RAMDISK

5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedientast "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

## 11.6.6 General Dump einladen

Um einen General Dump von Diskette oder Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "General Dump". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Dumps der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel einen Dump aus.
3. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedientast "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

Mit dem Bedientast "UNDO" gelangen Sie wieder in das Floppy-Hauptmenü. Um das Floppy-Menü komplett zu verlassen, drücken Sie "Program" oder sofort "UNDO", bis Sie sich wieder im Spielmode befinden.

## 11.7 Sicherheitskopie des IMM erstellen (nur für "plus" Instrumente)

Um nach einem Formatieren nicht nur die vom Werk mitgelieferten Rhythmen, Sequenzen und Hilfsdateien 'auf einmal' wiederzurückzuladen, gibt es die Möglichkeit, eine Sicherheitskopie des gesamten Inhalts des IMM auf Disketten zu erstellen, also ein sogenanntes "Backup" anzufertigen. Wir empfehlen, ein solches Backup in regelmäßigen Abständen (alle drei Monate) zu durchzuführen. Auf jeden Fall sollten Sie aber ein Backup anfertigen, wenn Sie größere Änderungen im IMM durchgeführt haben.

Sie benötigen für ein solches Backup mehrere formatierte (am besten HD-) Disketten, je nach 'Füllung' des IMM zwischen fünf und zehn Stück, manchmal auch mehr. Wie die Disketten formatiert werden, können Sie in Kapitel "Format Disk" nachlesen. Wenn Sie genügend Disketten formatiert haben, beginnen Sie den Backupvorgang folgendermaßen:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Backup IMM to Floppy".
2. Legen Sie die erste Diskette ein und starten Sie den Backupvorgang durch Drücken auf das Feld "OK" im Display.
3. Legen Sie jeweils nach Aufforderung eine neue **formatierte** Diskette ein und setzen den Backupvorgang durch Drücken der Displaytaste "OK" fort.
4. Beschriften Sie die bereits bespielten Disketten mit einer fortlaufenden Nummer. Die Beschriftung könnte dabei folgendermaßen aussehen:

Backup vom 15.5.96, Disk 1 von 5

**Hinweis:** Wenn Sie dieses Backup später einmal wieder zurückschreiben wollen, müssen Sie die Disketten dazu in genau der gleichen Reihenfolge einlegen, in der sie beschrieben wurden; ansonsten gehen Daten verloren!

4. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel einen der 16 oder bei **"plus"** Instrumenten einen 1024 internen Style Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

### 11.6.3 User Drumsets einladen

Um eine User Drumset von Diskette oder Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Drumset". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Drumsets der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine Drumset aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel einen der 6 internen Drumset-Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

### 11.6.4 Einzelnes User Combi einladen

Um ein einzelnes User Combi von Diskette oder Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "Combi". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combis der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel ein Combi aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie nun mit dem Shuttle Wheel einen der 256 internen Combi-Plätze aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Bedienfeldtaster "OK/EXIT" betätigen. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt nach erfolgreichem Laden wieder zum "LOAD FILE" Menü zurück.

### 11.6.5 Combi Bank einladen

Um eine komplette Combi Bank mit 128 Klangfarben von Diskette oder Festplatte einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Displaytaste "All Combis". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combibänke der Diskette oder Festplatte. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
2. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel eine Combibank aus.
3. Drücken Sie den Taster "OK/EXIT".
4. Wählen Sie auf dem Display, in welche der zwei User Combi Bänke die Datei geladen werden soll.

5. Nach Fertigstellung des Backups erscheint die Meldung "BACKUP IMM Ready". Bestätigen Sie auch diese Meldung mit OK.

Das Backup ist damit beendet. Um wieder in den normalen Spielbetrieb zu gelangen, drücken Sie einfach erneut auf den Program Taster.

**Install Floppy to HD (IMM):** Mit dieser Funktion können Sie Ihr Backup wieder zurückladen - gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie auf das Feld "Install Floppy to HD (IMM)" im Display.
2. Legen Sie die erste Backupdiskette ein.
3. Das Feld "Start" im Display drücken. Die Daten der Diskette 1 werden nun auf die Festplatte kopiert.
4. Nach Aufforderung die nächste Backupdiskette einlegen.
5. Das Feld "Continue" im Display drücken. Die Daten der Diskette.
6. Die letzten zwei Punkte solange wiederholen, bis alle Disketten zurückgeladen sind.
7. Die Meldung "Installation Complete" mit OK im Display bestätigen. Das Instrument erzeugt nun die Daten, die es zum Betrieb des IMM benötigt.

---

**Hinweis:** Wenn während des Zurückladens ein Fehler auftritt oder wenn Sie den Rückladevorgang mit "UNDO" abgebrochen haben, rufen Sie die Funktion "Build Style/Sequence List" auf; siehe dazu Kapitel 16 "Separate Codes".

---

#### 14.4.1 Fehlermeldungen während des Backups

Sollte während des Backups ein Fehler auftreten, wird der Vorgang angehalten um Ihnen mitzuteilen, welcher Fehler aufgetreten ist.

Häufig entstehen Probleme beim Schreiben auf Diskette. In diesem Fall werden Sie aufgefordert, für die defekte Diskette eine neue Diskette einzulegen (Insert another Disk for Disk XXX)

Sollten Sie versehentlich eine bereits bespielte Diskette eingelegt haben, erscheint die Meldung "Disk is not empty - erase all Data?". Wenn Sie nun "NO" drücken, erscheint die Aufforderung, eine neue (leere) Diskette einzulegen (Insert another Disk for Disk XXX). Wenn Sie "YES" drücken werden die Daten auf der Diskette gelöscht - auf diese Weise können Sie die Disketten eines alten Backups überschreiben, ohne vorher alle Daten einzeln zu löschen oder die Disketten zu formatieren.

# 11 DISKETTE/FESTPLATTE/RANDISK

2. Nach Prüfung durch den Verantwortlichen für die Daten wird die Diskette/Festplatte/Randisk für die weitere Verwendung freigegeben.

Das Bedienungspersonal prüft die Daten auf Vollständigkeit und Korrektheit. Die Diskette/Festplatte/Randisk wird dann für die weitere Verwendung freigegeben.

Die Diskette/Festplatte/Randisk wird dann für die weitere Verwendung freigegeben.

1. Drücken Sie auf die Taste "Diskette/Festplatte/Randisk" im Display.
2. Laden Sie die erste Diskette/Festplatte/Randisk ein.
3. Das Feld "Start" im Display blinkt. Drücken Sie auf die Taste "Start".
4. Lesen Sie die Daten der Diskette/Festplatte/Randisk.
5. Das Feld "Gültigkeit" im Display blinkt. Die Daten der Diskette/Festplatte/Randisk sind gültig.
6. Die Daten der Diskette/Festplatte/Randisk sind nun wieder für die weitere Verwendung freigegeben.

Hinweis: Wenn während des Lesevorgangs ein Fehler auftritt, wird die Diskette/Festplatte/Randisk als fehlerhaft erkannt. Die Daten der Diskette/Festplatte/Randisk sind dann nicht mehr gültig.

1.4.1 Fehlermeldungen während des Backups  
Sollte während des Backups ein Fehler auftreten, wird der Vorgang angehalten und eine Fehlermeldung im Display angezeigt.

Wichtig: Es besteht die Gefahr, dass die Daten der Diskette/Festplatte/Randisk verloren gehen, wenn sie nicht rechtzeitig gesichert werden.

Sollten Sie während des Backups eine Fehlermeldung erhalten, erscheint die Meldung "Diskette/Festplatte/Randisk ist fehlerhaft". Wenn Sie nun die Diskette/Festplatte/Randisk austauschen, wird der Vorgang abgebrochen. Die Daten der Diskette/Festplatte/Randisk sind dann nicht mehr gültig. Die Daten der Diskette/Festplatte/Randisk sind dann für die weitere Verwendung freigegeben.

## 12. Load Dump

Um komplette Dumps schnell und ohne große Bedienung in Ihr Instrument einzuladen, wurde der Befehl "Load Dump" zusätzlich zum Floppy-Menü, nocheinmal in das Program-Hauptmenü übernommen. Um einen Dump einzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken. Das Display wechselt in das Program-Hauptmenü.

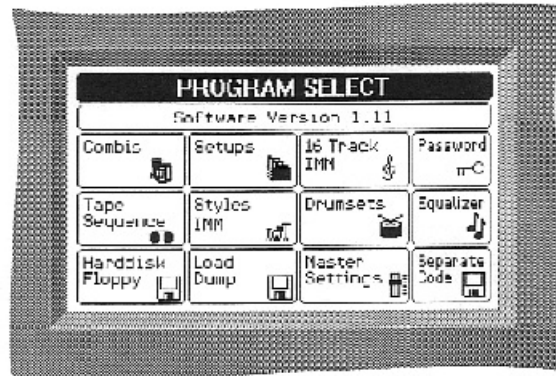


Abb. Display Program-Hauptmenü (Beispiel "plus" Instrument)

2. Betätigen Sie den Displaytaster "Load Dump". Das Display zeigt in der Dateiliste alle Dumps der Diskette oder der Festplatte.
3. Wechseln Sie ggf. zwischen der Diskette ("SWAP --> FPY"), dem Memory-Bereich ("SWAP --> MEM" bei Instrumenten ohne "plus") oder der Festplatte ("SWAP --> HD" bei "plus" Instrumenten), und gehen, wenn gewünscht, in ein Unterverzeichnis.

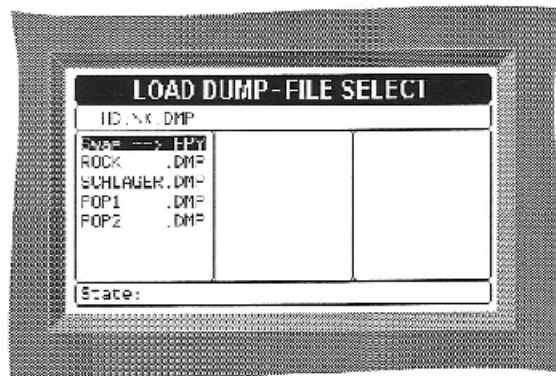


Abb. Display LOAD DUMP-FILE SELECT

4. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel einen Dump aus.
5. Starten Sie den Ladevorgang, indem Sie den Taster "OK/EXIT" drücken. Das Display zeigt "Busy loading..." und wechselt danach direkt wieder in den Spielmodus

---

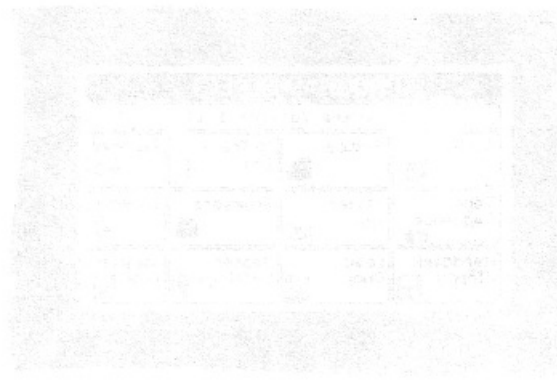
**Hinweis:** Wenn ein Dump geladen wird gehen alle vorhergehenden Programmierungen verloren. Speichern Sie Ihre eigene Programmierung im Zweifelsfalle vorher als General Dump ab (siehe 11.5.6).

---

# 12 LOAD DUMP

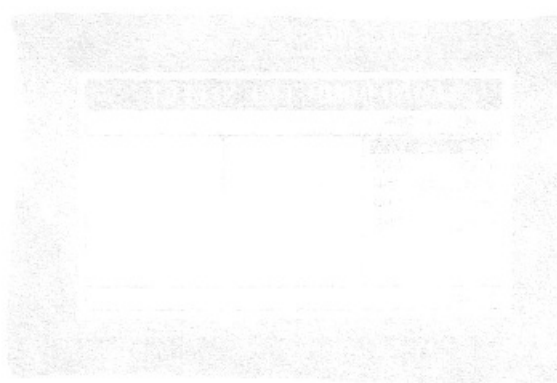
The following information is provided for the user's reference. The user should refer to the user manual for more information on the program. The user should refer to the user manual for more information on the program.

The following information is provided for the user's reference. The user should refer to the user manual for more information on the program. The user should refer to the user manual for more information on the program.



The following information is provided for the user's reference. The user should refer to the user manual for more information on the program. The user should refer to the user manual for more information on the program.

The following information is provided for the user's reference. The user should refer to the user manual for more information on the program. The user should refer to the user manual for more information on the program.



The following information is provided for the user's reference. The user should refer to the user manual for more information on the program. The user should refer to the user manual for more information on the program.

The following information is provided for the user's reference. The user should refer to the user manual for more information on the program. The user should refer to the user manual for more information on the program.

The following information is provided for the user's reference. The user should refer to the user manual for more information on the program. The user should refer to the user manual for more information on the program.

## 13. MASTER SETTINGS

Unter der Bezeichnung "Master Settings" werden einige allgemeine Funktionen 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 gespeichert.

**Achtung!** Diese Einstellung bleibt auch nach dem Ausschalten gespeichert.

### Master Settings anwählen

Drücken Sie den Taster "Program" auf dem Bedienfeld, es erscheint folgendes Display.

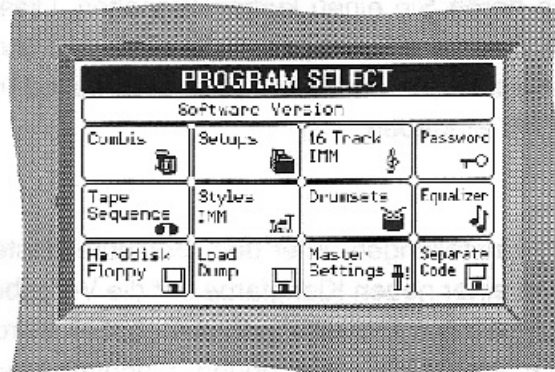


Abb. PROGRAM SELECT Menü

Betätigen den Displaytaster "Master Settings" - das Display zeigt nun folgendes Bild:

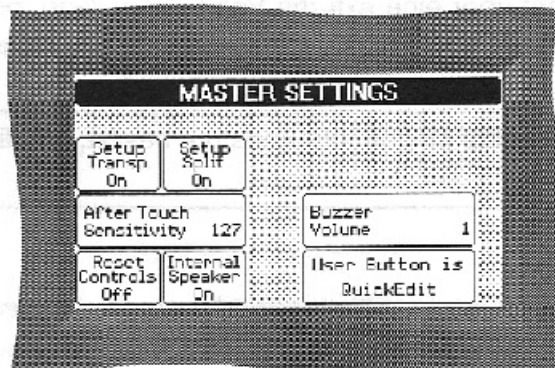


Abb. "MASTER SETTINGS"

Auf den nächsten Seiten erfahren Sie, wie Sie die Einstellungen nutzen können.

### Setup Transpose

In jedem Setup kann die Transponierung des Instrumentes gespeichert werden. Hier können Sie wählen, ob sich beim Wechsel des Setups auch die Transponierung ändern soll (Setup Transp. On) oder ob die Transponierung beibehalten wird (Setup Transp. Off).

### Setup Split

Für jedes Setup können die drei Splitpunkte Mainsplit, Upper Split und Lower Split neu eingegeben werden. Hier können Sie wählen, ob sich die Splitpunkte beim Wechsel des Setups ändern sollen (Setup Split On) oder ob die Splitpunkte beibehalten werden (Setup Split Off).



## After Touch Sensitivity

Das Uppermanual läßt sich über einen After Touch steuern, d.h. nachdem eine Taste auf dem Manual gedrückt wurde, kann man durch 'Nachdrücken' der Taste (eben den 'after touch') z.B. ein Vibrato auf den Ton geben. Mit der Einstellung "After Touch Sensitivity" läßt sich die Empfindlichkeit einstellen, mit der die Funktion über die Tastatur ausgelöst wird.

Um diese Empfindlichkeit zu ändern, betätigen Sie den Displaytaster "After Touch Sensitivity". Der Taster wird invers dargestellt. Jetzt können Sie mit dem Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur eine Empfindlichkeit zwischen 0 und 127 eingeben.

## 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 Shuttle Wheel oder der Zehnertastatur eine Lautstärke zwischen 0 und 127 eingeben.

## Reset Controls

Hier wird festgelegt, ob die Einstellungen unter dem Bedienfeldtaster "Controls" (Panorama, Oktave usw.) beim Anwählen einer neuen Klangfarbe auf die Vorgabe im Setup zurückgesetzt wird, oder die inzwischen gemachten Einstellungen 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.

## Internal Speaker

Betreiben Sie Ihr Instrument über eine externe Verstärkeranlage, benötigen Sie die internen Lautsprecher vielleicht nicht. Mit der Einstellung "Internal Speaker" lassen sich die Lautsprecher ausschalten.

---

**Hinweis:** Da der Expander keine eingebaute Endstufe besitzt, hat diese Funktion dort keinen Einfluß.

---

## USER Button

Der Bedienfeldtaster "USER" kann mit verschiedenen Funktionen belegt werden. Durch einfachen Displaydruck wird zwischen folgenden Funktionen umgeschaltet:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| Quick Edit<br>(Werskeinstellung)<br>(nur "plus") | = | Mit dieser Funktion können Sie aus dem Spiele-Modus heraus Veränderungen an Rhythmen und Sequenzen vornehmen, ohne dafür in den Program Modus zu wechseln. Siehe dazu auch Kapitel 4. |
| Solo Upper 2                                     | = | Diese Funktion schaltet die Gruppe Upper 2 auf Solo (Monophon), d.h. es wird bei einem gegriffenen Akkord nur die zuletzt gedrückte Note gespielt.                                    |
| Macro  | = | Abspeichern einer Kurzbedienung (siehe Kapitel 4.11).   |

## Master Settings verlassen

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

Mit dem Bedienfeldtaster "OK/EXIT" gelangen Sie zum Display "PROGRAM", auf der Sie weitere Programmierfunktionen abrufen können.

## 14. PASSWORT SCHUTZ (nur "plus" Instrumente)

Mit dem eingebauten Passwort können Sie Ihr Instrument vor ungeliebten Zugriffen schützen. Ist ein Passwort eingegeben, ist der komplette Zugriff auf die Taste "PROGRAM" solange gesperrt, bis das richtige Passwort eingegeben wurde.

**Hinweis:** Sollten Sie Ihr eigenes Passwort einmal vergessen, wird das Passwort automatisch nach einer einstellbaren Zeit abgeschaltet. Unter der Funktion "TIME" wird diese Zeit eingestellt.  
**Beispiel:** Sie haben Ihr Passwort vergessen und drücken auf den Taster "PROGRAM". Das Display wechselt zur Eingabe des Passwortes. Warten Sie nun die Zeit ab, die Sie unter "TIME" eingestellt haben, das Display wechselt dann in den Programm-Mode. Denken Sie daran, daß Sie direkt ein neues Passwort eingeben.

Um ein Passwort einzugeben, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Taste "PROGRAM" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Displaytaste "PASSWORD" drücken. Es erscheint folgende Displayanzeige:

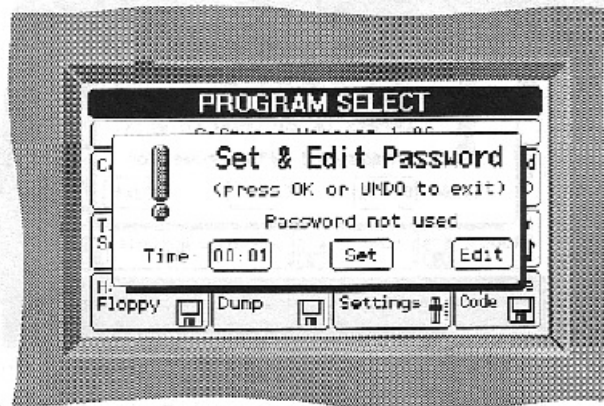
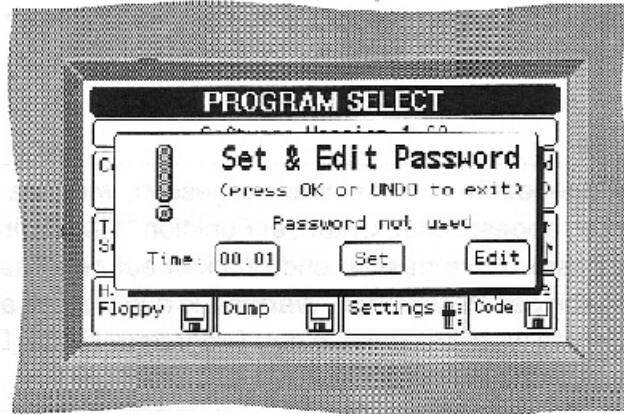


Abb.: Passwort Menü

3. Drücken Sie die Displaytaste "EDIT". Hier kann nun ein Passwort mit einer Länge von bis zu 10 Zeichen eingegeben werden. Damit niemand Ihr Passwort bei der Eingabe mitlesen kann, werden die einzelnen Buchstaben des Passwortes als schwarze Kästchen im Display dargestellt. Um die Buchstaben richtig anzeigen zu lassen, drücken Sie zweimal auf den Displaytaster "SHIFT".
4. Drücken Sie die Taste "TIME". Mit dieser Eingabe geben Sie die Zeit ein, wie lange das Passwort aktiv sein soll (siehe Hinweis oben).
  - Mit der Zehnertastatur können die Minuten eingegeben werden.
  - Gehen Sie nun mit einem der Pfeiltaster (unter der Zehnertastatur) auf die Stundeneingabe. Mit der Zehnertastatur können nun die Stunden eingegeben werden.
  - Mit "OK/EXIT" wird die eingegebene Zeit bestätigt.
5. Durch mehrfaches Drücken auf die Displaytaste "SET" können Sie das Passwort ein- oder ausschalten. Folgende Einstellmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

**Password not used:**

Passwort ausgeschaltet



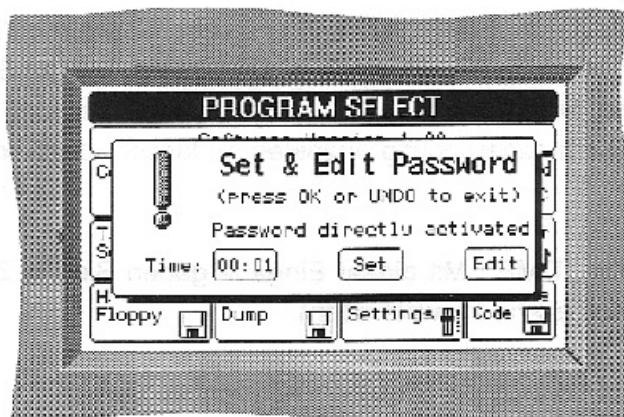
**Password after power on:**

Passwort wird beim nächsten Einschalten des Gerätes eingeschaltet



**Password directly activated:**

Passwort wird direkt eingeschaltet



6. Mit "OK/EXIT" wird die Eingabe bestätigt und Sie befinden sich wieder im Bereich "PROGRAM SELECT". Mit "UNDO" werden erfolgte Eingaben ignoriert.

## 15. EQUALIZER (nur "plus" Instrumente)

Mit Hilfe des eingebauten 3-Band-Equalizers können Sie das Klangbild Ihres Keyboards den örtlichen Gegebenheiten bzw. Ihrem persönlichen Geschmack anpassen. Zu diesem Zweck stehen Ihnen 12 weksseitig voreingestellte und veränderbare Filterprogramme zur Verfügung.

Betätigen Sie den Taster PROGRAM und danach den Displaytaster "EQUALIZER" - im Display erscheint folgendes Bild:

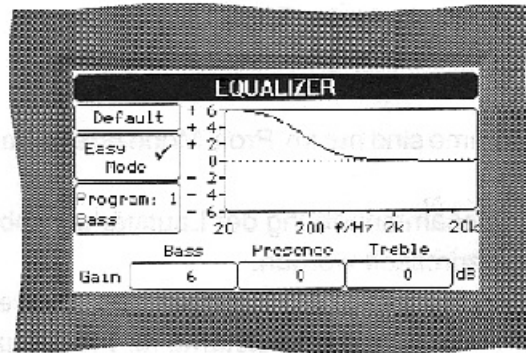
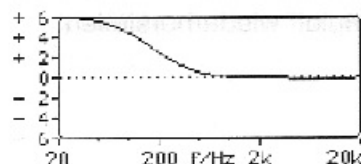


Abb: Equalizer

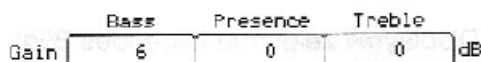
**Achtung:** Der Equalizer ist mit Vorsicht zu benutzen. Bei extremen Einstellungen kann es zu Übersteuerungen kommen.

Das Equalizer Menü enthält folgende Bestandteile:



### Frequenzverlauf:

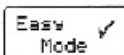
In der großen Displaygraphik wird der Lautstärkeverlauf in Dezibel (dB) über den gesamten Frequenzbereich von 20 bis 20000 Hertz (Hz) angezeigt.



### Filterkontrollen:

Am unteren Displayrand befinden sich die je nach Modus unterschiedlichen Kontrollen für die einzelnen Filterbänder. Ihre Bedienung in wird Kapitel 15.2 "Editierung eines Filterprogrammes" erklärt.

Band	Type	f/Hz	G/dB	DC/dB	Gmax/dB
1	Highpass	30	-10	-20.0	9.0

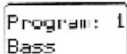


### Easy Mode

Im Easy Mode haben Sie nur drei 'Regler' für Tiefen, Mitten und Höhen.

Im 'Profi' Mode werden verschiedene Parameter angezeigt.

Die Umschaltung zwischen Easy und 'Profi' Mode geschieht über den Displayschalter "EASY MODE". Durch Antippen dieses Displayschalters kann der Easy Mode an- (Haken) und ausgeschaltet (kein Haken) werden.



### Program / Default

Links im Display wird angezeigt, welches Programm gerade aktiv ist; außerdem können Sie mit dem Displaytaster "DEFAULT" die Werksprogramme zurückholen.

# 15 EQUALIZER

## 15.1 Die voreingestellten Filterprogramme

Die ersten sechs Filterprogramme sind nur im Easy Mode erreichbar; es sind die Programme

- |    |            |  |
|----|------------|--|
| 1) | Bass       | Anhebung des Bassbereiches um +6 dB  |
| 2) | Presence   | Anhebung der Mitten um +6 dB   |
| 3) | Treble     | Anhebung der Höhen um +6 dB  |
| 4) | Treb.+Bass | Anhebung der Höhen und Bässe um +3 dB bei gleichzeitiger Absenkung der Mitten um -3 dB |
| 5) | No Bass    | Absenkung der Bässe um -6 dB   |
| 6) | No Treble  | Absenkung der Höhen um -6 dB   |

Die zweiten sechs Filterprogramme sind nur im 'Profi' Mode erreichbar; dies sind die Programme

- |     |             |   |
|-----|-------------|---|
| 7)  | Boost       | Gesamtanhebung der Lautstärke, wobei die tiefsten Frequenzen gedrosselt werden. |
| 8)  | Bypass      | Keine Beeinflussung des Lautstärkeverlaufs.                                     |
| 9)  | Treble      | Anhebung der Lautstärke für Frequenzen oberhalb 2000 Hz.                        |
| 10) | Treble+Bass | Anhebung der Lautstärke für Frequenzen unterhalb 400 Hz und oberhalb 2000 Hz.   |
| 11) | Loudness    | Anhebung der Lautstärke für Frequenzen unterhalb 400 Hz und oberhalb 4000 Hz.   |
| 12) | Presence    | Anhebung der Lautstärke für Frequenzen oberhalb 4000 Hz.                        |

Sie können alle Filterprogramme verändern; nach erfolgter Änderung werden die Parameter der Programme automatisch abgespeichert. Durch Drücken des Tasters "DEFAULT" können Sie die Werkseinstellung nach einer Sicherheitsabfrage einzeln oder komplett wiederherstellen.

## 15.2 Editierung eines Filterprogramms

### 15.2.1 Editierung im Easy Mode

Schalten Sie den Haken im Displaytaster ein; der untere Displayteil zeigt nun folgendes Bild:

Gain    dB

The image shows a digital display with three columns of controls. The top row is labeled 'Bass', 'Presence', and 'Treble'. Below each label is a small rectangular window containing a numerical value. The 'Bass' window shows '6', 'Presence' shows '0', and 'Treble' shows '0'. To the left of these windows is the word 'Gain' and to the right is 'dB'. There are also small square indicators above each window, likely representing checkboxes or status lights.

Abb.: Filterkontrollen 'Easy' Mode

In der Abbildung sehen Sie die drei Kontrollfenster für Tiefen (Bass), mitten (Presence) und Höhen (Treble). Mit den Lautstärkereglern im Bedienfeld direkt darunter können Sie diese Bereiche anheben bzw. abschwächen, wobei der rechte Lautstärkeregler den Frequenzbereich in Einzelschritten und der linke in Sechschritten verändert. Der Regelbereich geht von -24 dB bis +24 dB.

ACC	=	Tiefen in Sechschritten
BASS	=	Tiefen in Einzelschritten
LOWER2	=	Mitten in Sechschritten
LOWER1	=	Mitten in Einzelschritten
UPPER2	=	Höhen in Sechschritten
UPPER1	=	Höhen in Einzelschritten

Der neue Frequenzverlauf des Equalizers wird sofort in der Graphik dargestellt und kann auch direkt über die Tastatur ausprobiert werden. Denken Sie aber immer daran, daß es bei extremen Einstellungen leicht zu Übersteuerungen kommen kann.

## 15.2.2 Editierung im 'Profil' Mode

Schalten Sie den Haken im Displaytaster aus; der untere Displayteil zeigt nun folgendes Bild:

Band	Type	f/Hz	G/dB	DC/dB	Gmax/dB
1	Highpass	30	-10	-20.0	9.0

Abb.: Filterkontrollen 'Profil' Mode

1. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel das zu editierende Filterprogramm 7 bis 12 aus.
2. Wählen Sie mit den Volumetastern "Drums Up/Down" eins der 3 Bänder (= Einzelfilter) aus (die einzelnen Frequenzgänge der 3 Bänder addieren sich zum Gesamtfrequenzgang des Filterprogramms). Die in der unteren Displayzeile angezeigten Parameter beziehen sich auf das aktuelle Band, die Graphik sowie die Gesamtverstärkung Gmax/dB jedoch auf das gesamte Filterprogramm (d.h. auf alle 3 Bänder)!
3. Selektieren Sie mit den Tastern "Acc.Up/Down" bzw. "Bass Up/Down" einen der folgenden Filtertypen:

- Bypass = keine Beeinflussung des Frequenzverlaufs.
- Presence = Lautstärkeanhebung bzw. -absenkung für den Frequenzbereich um die Resonanzfrequenz (abhängig von der Bandbreite).
- Highpass = Lautstärkeabsenkung für Frequenzen unterhalb der Grenzfrequenz.
- Lowpass = Lautstärkeabsenkung für Frequenzen oberhalb der Grenzfrequenz.

4. Stellen Sie mit den Tastern "Lower1 Up/Down" die Resonanzfrequenz (Filtertyp Presence) bzw. die Grenzfrequenz (Filtertyp Highpass und Lowpass) im Bereich von 10 ... 20000 Hz ein. Durch Drücken des jeweils anderen "Lower1 Up/Down"-Tasters während der Frequenzänderung erhöht sich die Schrittweite zur schnelleren Editierung von 10 Hz auf 1000 Hz.
5. Stellen Sie mit den Tastern "Lower2 Up/Down" den Gain "G" (in dB, je nach Vorzeichen auf Verstärkung oder Abschwächung) ein.
6. Änderungen mit den Tastern "Upper1 Up/Down" haben typabhängige Bedeutung:

- Bypass = keine Frequenzveränderung (Filter aus)
- Presence = Bandbreite "B" (in Oktaven) der Lautstärkebeeinflussung um die Resonanzfrequenz.
- Highpass = Dämpfungsbegrenzung für tiefe Frequenzen (in dB).
- Lowpass = Dämpfungsbegrenzung für hohe Frequenzen (in dB).

7. Verfahren Sie mit den anderen Bändern des Filterprogramms gemäß der Punkte 2 bis 6.
8. Legen Sie mit den Tastern "Upper2 Up/Down" die Gesamtverstärkung (in dB) des Filterprogramms fest (automatische Begrenzung im positiven Bereich!).
9. Drücken Sie die Displaytaste mit dem Programmnamen, um dem geänderten Programm über die Schreibmaschine einen neuen 10stelligen Namen zu geben.

Um wieder in den Spielmodus zu gelangen, drücken Sie den Taster "Program" auf dem Bedienfeld. Mit dem Taster "OK/EXIT" gelangen Sie ins Programm-Menü.

# 15 EQUALIZER

Das neue Produkt... (faded text)

Die 2.2. Edition... (faded text)

## 2.2.2.2.2.2

Abb. 15.1: ... (faded text)

1. Warten Sie... (faded text)

2. Warten Sie... (faded text)

3. Warten Sie... (faded text)

4. Warten Sie... (faded text)

5. Warten Sie... (faded text)

6. Warten Sie... (faded text)

7. Warten Sie... (faded text)

8. Warten Sie... (faded text)

9. Warten Sie... (faded text)

10. Warten Sie... (faded text)

11. Warten Sie... (faded text)

12. Warten Sie... (faded text)

13. Warten Sie... (faded text)

14. Warten Sie... (faded text)

15. Warten Sie... (faded text)

16. Warten Sie... (faded text)

17. Warten Sie... (faded text)

18. Warten Sie... (faded text)

## 16. SEPARATE CODE

Unter der Bezeichnung "Separate Code" können verschiedene Service-Programme eingeladen werden. Auf der mitgelieferten Diskette und/oder der Festplatte befinden sich solche Dateien. Zur Unterhaltung gibt's auch noch ein paar Video-Spiele!

### Separate Code anwählen

1. Taster "Program" auf dem Bedienfeld drücken.
2. Betätigen Sie den Displaytaster "Separate Code". Das Display wechselt in das Menü "Separate Code File Select".
3. Wechseln Sie ggf. mit dem Befehl "SWAP-->FPY" auf das Diskettenlaufwerk bzw. mit dem Befehl "SWAP-->HD" auf die Festplatte oder mit "SWAP-->MEM" in den meory-Bereich bei Instrumenten ohne **"plus"**.
4. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel die gewünschte Datei aus. Auf der mitgelieferten Diskette und/oder der Festplatte befindet sich die Datei "SEPCODE"; bei Instrumenten mit **"plus"** erscheinen die Dateien "PEG2UTIL" und "PEG2HDSK".
5. Betätigen Sie den Bedientaster "OK/EXIT", der Sepcode wird nun eingeladen.

### 16.1 Der Sepcode "PEG2UTIL.RSC" oder "SEPCODE.RSC" (ohne **"plus"**)

In diesem Separate Code sind alle für das Instrument nötigen Hilfsprogramme enthalten (mit Ausnahme der Hilfsprogramme für die Festplatte). Auf dem Display können nun folgende Taster angewählt werden:

#### Load Separate Code

Dieser Taster dient zum Einladen weiterer "Separate Code" - Dateien.

#### Reinit Battery RAM

Mit diesem Befehl wird die gesamte Programmierung des PEGASUS gelöscht und auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Folgende Bereiche sind von dieser Funktion betroffen:

- alle USER SETUPS
- alle USER DRUMSETS
- alle User Styles und Sequenzen
- alle USER Subsets
- alle USER COMBIS
- die Einstellungen unter Master Settings

#### Build Seq/Style List

Die Funktion Build Seq/Style List ist erforderlich, um bei Diskettenfehlern das Inhaltsverzeichnis des IMM zu aktualisieren. Diese Funktion sollte nur auf Anweisung eines Servicetechnikers ausgeführt werden.

#### Fun

Im Bereich "FUN" erwarten Sie drei Video-Spiele "BALL", UFO" und "WORM". Drücken Sie den entsprechenden Displaytaster und folgen Sie den Anweisungen.

Im **Ballspiel** steuern Sie Ihren 'Schläger' mit dem Shuttle / Wheel - Ziel des Spieles ist es, den Ball über mehrerer Runden möglichst lange im Spielfeld zu halten

Zur Steuerung des **UFO's** benutzen Sie die Pfeiltaster der Zehnertastatur; mit der '0' können Sie das UFO beschleunigen. Ziel des Spieles ist es, langsam und 'sanft' auf der Plattform am unteren Displayrand zu landen.



## 16 SEPARATE CODE

---

Der **Wurm** wird mit den Pfeiltastern der Zehnertastatur nach links und rechts gelenkt. Mit den Tastern VARIATION und ADVANCED steuern Sie den Wurm nach oben und nach unten. Ziel des Spieles ist es, möglichst alle 'Futterpillen' aufzufressen, ohne gegen Hindernisse zu laufen oder über sich selbst zu kreuzen.

### Edit Songtext

Mit dieser Funktion können Sie Sequenzen mit einem Text versehen. Eine genaue Beschreibung dieser Funktion finden Sie im Kapitel 7.13 "Sequenzen mit Texteinblendung versehen".

### Volpedal with / without switches

Am PEGASUS 2 besteht die Möglichkeit einen Schweller anzuschließen; diese Schweller sind in zwei Ausführungen mit und ohne Fußtaster erhältlich. Allerdings muß dem Instrument mitgeteilt werden, welcher Schweller angeschlossen ist - dies geschieht mit den Tastern 'Vol.Pedal with swiches' für den Schweller mit Fußtastern und mit der Taste 'Vol.Pedal without swiches' für den Schweller ohne Fußschalter. Diese Einstellung muß nur einmal durchgeführt werden.

### 16.2 Der Separate Code PEG2HDSK.RSC (nur "plus")

Mit diesem Sepcode können Sie die Festplatte formatieren, um später bei Datenverlust auf der Festplatte die Werks- Styles und Sequenzen des IMM von den mitgelieferten Standard-Disketten wieder zurückzuladen. Die Funktion **Format Harddisk** ist im nächsten Kapitel beschrieben.

---

**Hinweis:** Der Separate Code "UPGRADE.RSC" wird nur bei der Aufrüstung auf Pegasus 2 benötigt. Wie dieser Separate Code einzusetzen ist, ist in der entsprechenden Einbauanleitung beschrieben.

---

### 16.3 Festplatte neu initialisieren (nur "plus")

Als Folge eines Plattencrashes, eines Virus' oder durch unbeabsichtigtes Formatieren der Festplatte kann es notwendig werden, die Festplatte neu zu formatieren und mit den Systemdaten zu bespielen.

---

**ACHTUNG!** Bevor Sie die Festplatte neu formatieren, sprechen Sie bitte mit unserer Hotline!

---

Dazu gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Gerät einschalten und sämtliche Meldungen solange mit <OK/EXIT> bestätigen, bis im Display der Spielmodus erscheint.
- Die Standarddiskette 1 (Utilities) einlegen.
- Taster Programm drücken.
- Das Feld "Separate Codes" im Display drücken.
- ggf. Meldungen wie "IMM Control Error: Bad Fat" oder "IMM not yet ready" mit <OK/EXIT> bestätigen, bis das Dateiauswahl Menu sichtbar ist.
- "Swap -> Fpy" anwählen und <OK/EXIT> drücken.
- "PEG2HDSK.RSC" anwählen und <OK/EXIT> drücken.

**Formatieren (Format Harddisk) :**

**ACHTUNG!** Alle vom Benutzer eingeladenen Sequenzen und Styles gehen verloren! Diesen Vorgang nur durchführen, wenn sich die Festplatte nicht mehr beschreiben läßt. Um nur die Daten zu aktualisieren, machen Sie bitte bei "Daten Installieren" weiter.

- Das Feld "Format Harddisk" im Display drücken.
- Beide Sicherheitsabfragen mit <YES> bestätigen. - Die Festplatte wird nun formatiert.
- Die Meldung "Format Complete" mit OK im Display bestätigen.

**Daten installieren (Install Data on HD):**

- Das Feld "Install Data on HD" im Display drücken. Sollte das Feld nicht sichtbar sein, drücken Sie bitte den Programmtaster (LED an) und danach den Displaytaster Floppy / Harddisk.
- Ggf. die Standard Diskette 1 (Utilities) einlegen.
- Das Feld "Start" in Display drücken. Die Daten der Diskette 1 werden nun auf die Festplatte kopiert.
- Nach Aufforderung die Standard Diskette 2 (Data 1) einlegen.
- Das Feld "Continue" im Display drücken. Die Daten der Diskette 1 werden nun auf die Festplatte kopiert.
- Nach Aufforderung die Standard Diskette 3 (Data 2) einlegen.
- Das Feld "Continue" im Display drücken. Die Daten der Diskette 3 werden nun auf die Festplatte kopiert.
- Nach Aufforderung die Standard Diskette 4 (Data 3) einlegen.
- Das Feld "Continue" im Display drücken. Die Daten der Diskette 4 werden nun auf die Festplatte kopiert.
- Die Meldung "Installation Complete" mit OK im Display bestätigen. Das Instrument erzeugt nun die Dateien, die es zum Betrieb des IMM benötigt.

**Reinitialisieren:**

Um auch den Batteriespeicher des Instrumentes neu zu initialisieren, müssen Sie folgendes tun:

**ACHTUNG!** Alle Ihre Programmierungen gehen verloren! Diesen Vorgang nur ausführen, wenn die Programmierung des Instrumentes fehlerhaft ist.

- Drücken Sie das Feld "Load Separate Codes" im Display.
- "PEGAUTIL.RSC" anwählen und <OK/EXIT> drücken.
- Das Feld "Reinit Battery RAM" im Display drücken.
- Die Meldung "are you shure" mit YES im Display bestätigen.
- Das Feld "Reinit Style Map" im Display drücken.
- Das Feld "All" im Display drücken.
- Das Feld "Reinit Sound Map" im Display drücken.
- Das Feld "All" im Display drücken.
- Zuletzt drücken Sie so oft den Taster <OK/EXIT>, bis Sie wieder den normalen Spielmodus im Display haben.

# 16 SEPARATE CODE

Platzieren Sie hier Ihre Daten

ACHTUNG! Alle in diesem Programm angegebenen Parameter sind für die Installation des Programms erforderlich. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

- Das Feld "Name" muss mit einem Buchstaben beginnen.
- Beide Parameter "X" und "Y" sind erforderlich.
- Die Meldung "Die Installation ist nicht möglich" wird bei einer falschen Eingabe angezeigt.

## Daten installieren (Installieren)

Das Feld "Datei" ist im Dialogfeld "Datei" zu wählen. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen. Das Feld "Datei" ist im Dialogfeld "Datei" zu wählen. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

Nach Abschluss der Installation des Programms wird das Dialogfeld "Datei" angezeigt. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

Das Feld "Datei" ist im Dialogfeld "Datei" zu wählen. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

Nach Abschluss der Installation des Programms wird das Dialogfeld "Datei" angezeigt. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

Das Feld "Datei" ist im Dialogfeld "Datei" zu wählen. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

## Herunterladen

Im Dialogfeld "Datei" ist das Dialogfeld "Datei" zu wählen. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

ACHTUNG! Alle in diesem Programm angegebenen Parameter sind für die Installation des Programms erforderlich. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

Das Feld "Datei" ist im Dialogfeld "Datei" zu wählen. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

Das Feld "Datei" ist im Dialogfeld "Datei" zu wählen. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

Das Feld "Datei" ist im Dialogfeld "Datei" zu wählen. Bitte lesen Sie die Hilfe zu diesem Programm sorgfältig durch, bevor Sie die Installation durchführen.

## 17. Anschlüsse

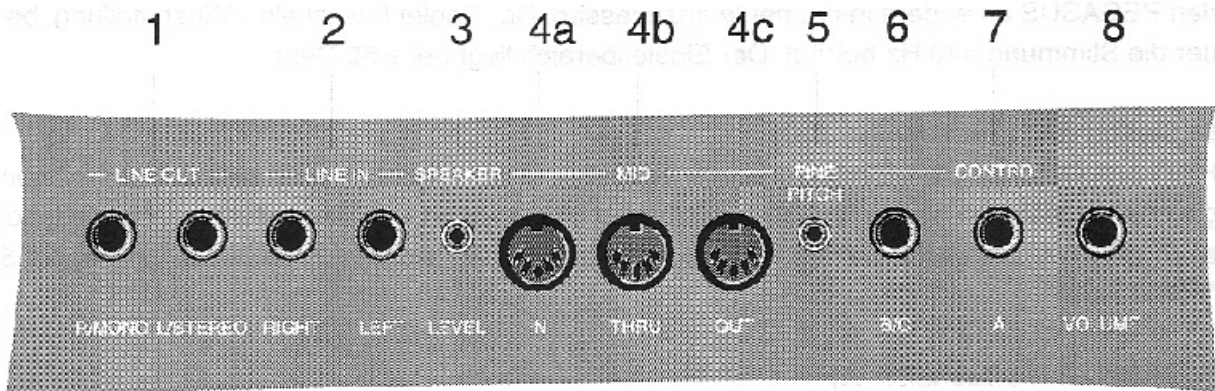


Abb. Die PEGASUS - Rückwand

### 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  $\pm 50$  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".

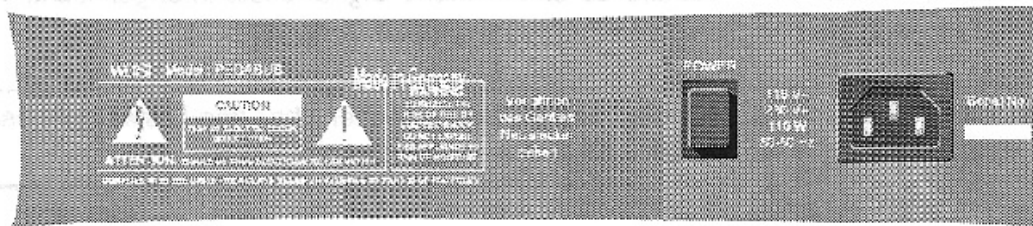


Abb. Netzanschluß - EIN/AUS Schalter

## 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 des nachfolgenden Kapitels, 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.

## 17.1 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.

Werkseitig 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:

1. Vor dem Öffnen des WERSI PEGASUS KEYBOARDS oder Expanders darauf achten, daß das Netzkabel gezogen ist. Gehäusedeckel lösen und abnehmen.
2. 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.

3. 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.
4. Gehäuse schließen und Netzverbindung herstellen.

# 17 ANSCHLÜSSE

1. Vor dem Öffnen des WIRTSCHAFTS-KEYBOARDs muss Expositionsgerät richtig auf das Netzgerät angeschlossen sein. (Detaillierte Anweisungen sind im Handbuche enthalten.)
2. Auf der linken Seite des WIRTSCHAFTS-KEYBOARDs sind zwei Anschlüsse für die Stromversorgung zu sehen. Die Anschlüsse sind wie folgt beschriftet:  
Für den Betrieb mit Netzteil (Netzteil ist im Lieferumfang enthalten) A  
Für den Betrieb mit Netzteil (Netzteil ist im Lieferumfang enthalten) B
3. Entsprechend der Beschriftung sind die entsprechenden Kabel angeschlossen. Die Spannungswerte sind auf dem Netzteil und dem Wert der anderen Pole einsehbar. (siehe auch die Anweisungen für die Bedienung des WIRTSCHAFTS-KEYBOARDs im Handbuche.)
4. Nach dem Anschließen des WIRTSCHAFTS-KEYBOARDs wird das Expositionsgerät richtig auf das Netzgerät angeschlossen sein. (Detaillierte Anweisungen sind im Handbuche enthalten.)

## 18. UPGRADE AUF "plus"

Mit der Erweiterung auf den " **INTERACTIVE MUSIC MANAGER**", kurz IMM genannt, zeigt WERSI das erste interaktive Musikinstrument weltweit. Der Einsatz von High-Tech-Elektronik und einer High-Performance Festplatte machen diese sagenhafte Weiterentwicklung möglich.

### **Was heißt hier "INTERACTIVE MUSIC MANAGER"?**

Der "Interactive Music Manager" integriert in das Abspielen von Styles und Sequenzen eine Festplatte, die sich wie ein Batterie-gepufferter RAM-Speicher verhält. Styles oder Sequenzen werden bei der Anwahl über die MAPS automatisch und vom Benutzer **unbemerkt** eingeladen und stehen im Bruchteil einer Sekunde zur Verfügung. Alle auf der Festplatte befindlichen Styles und Sequenzen können in die Setups integriert und mit einem einfachen Tastendruck auf dem Display angewählt werden.

### **Disk-Jockeys Adé!**

Endlich keine ständigen Diskettenwechsel mehr, um neue Styles oder Sequenzen nachzuladen. Archivieren Sie alle Styles und Sequenzen komfortabel auf der Festplatte. Keine Unordnung mehr mit den vielen Disketten.

### **1024 Styles und 1024 Sequenzen abspielbereit**

Schnellster Zugriff auf 1024 (!) Styles und 1024 (!) Sequenzen interaktiv, d.h. direkt über das Bedienfeld. Lästiges Suchen auf der Festplatte entfällt. Selbstverständlich können Sie auch Sequenzen im Standard MIDI File - Format auf Festplatte speichern und interaktiv benutzen.

### **200 Styles werden mitgeliefert**

Der "Interactive Music Manager" beinhaltet bereits 200 Styles, die Sie begeistern werden. Programmiert von Musikern aus der ganzen Welt, zeigen die Styles die ganze musikalische Bandbreite Ihres Instrumentes.

### **Style Convert für TECHNICS, SOLTON, KORG und ROLAND**

Eröffnen Sie sich den schnellsten Weg zu Ihren Lieblingsstyles. Mit dem integrierten Style Convert nutzen Sie die Style-Disketten fast aller Hersteller direkt in Ihrem PEGASUS 2

### **100% Zuverlässigkeit**

Bei der Festplatte handelt es sich um eine spezielle Entwicklung, die eine 100%-ige Zuverlässigkeit garantiert. Umfangreiche Tests haben dies in der WERSI-Forschungsabteilung bewiesen. Nach jedem Ladevorgang befindet sich die Festplatte automatisch in einer Parkposition.

### **Sicherheit ist kein Problem**

Mit dem eingebauten Backup System können Sie jederzeit eine Sicherheitskopie des gesamten IMM auf Disketten erstellen - damit haben Sie immer die Sicherheit, eventuell gelöschte oder Beschädigte Styles und Sequenzen ersetzen zu können.

### **14 WERSICHORD Varianten**

Vollstimmiges und abwechslungsreiches Spiel ist mit den 14 WERSICHORD Varianten keine Frage der Spieltechnik mehr. Auf 'Knopfdruck' spielen Sie Bläsersätze im Glenn Miller Sound; Chorsätze a la Blues Brothers oder Sinus Zugriegel Blockakkorde wie Jimmy Smith.



# 18 UPGRADE AUF PLUS

Das Upgrade auf PLUS ist ein wesentlicher Schritt, um die Leistungsfähigkeit Ihres WERSI-Systems zu steigern und die Flexibilität bei der Integration neuer Funktionen zu erhöhen. In diesem Dokument werden die Voraussetzungen, die Schritte zum Upgrade und die Vorteile des Upgrade auf PLUS beschrieben.

## Voraussetzungen

Bevor Sie mit dem Upgrade auf PLUS beginnen, sollten Sie sicherstellen, dass folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Das System ist auf der neuesten Version von WERSI Core und den zugehörigen Modulen aktualisiert.
- Alle Benutzer sind von der Wartung des Systems informiert, da während des Upgrade-Prozesses einige Funktionen möglicherweise nicht verfügbar sind.
- Die Hardware des Systems (Server, Speicher, Netzwerk) ist für die Ausführung des Upgrade-Prozesses geeignet.
- Die Datenbank ist mit den neuesten Daten und den erforderlichen Metadaten synchronisiert.

## Upgrade-Prozess

Das Upgrade auf PLUS erfolgt in mehreren Schritten:

- Planung:** Bestimmen Sie den Zeitpunkt für das Upgrade und planen Sie die Ressourcen ein.
- Backup:** Machen Sie ein vollständiges Backup des Systems, um sicherzustellen, dass alle Daten gesichert sind.
- Installation:** Installieren Sie die PLUS-Komponenten auf dem System.
- Migration:** Migrieren Sie die Daten von der alten Version zur neuen PLUS-Version.
- Testen:** Testen Sie das System gründlich, um sicherzustellen, dass alle Funktionen ordnungsgemäß funktionieren.
- Go-Live:** Schalten Sie das System für den produktiven Einsatz um.

## Vorteile des Upgrade auf PLUS

Das Upgrade auf PLUS bietet Ihnen zahlreiche Vorteile:

- Erweiterte Funktionalität:** Zugang zu neuen Funktionen und Verbesserungen, die nur in der PLUS-Version verfügbar sind.
- Verbesserte Leistung:** Optimierung der Systemleistung für höhere Lasten und bessere Reaktionszeiten.
- Sicherheitsupdates:** Zugang zu den neuesten Sicherheitsupdates und Patches, um die Sicherheit Ihres Systems zu gewährleisten.
- Integration:** Bessere Integration mit anderen Systemen und Diensten, um die Flexibilität Ihres WERSI-Systems zu erhöhen.

## 19.1 Werks-Combis R\_0

- |                 |                    |                        |
|-----------------|--------------------|------------------------|
| 1. Piano 1      | 47. Mt.2 Guit.     | 93. Synflute           |
| 2. Piano 2      | 48. Jazz Guit.     | 94. Nippon             |
| 3. Pop Piano    | 49. Haw. Guit.     | 95. Paradise           |
| 4. Honky Tonk   | 50. Over.Guit.     | 96. Voc.+ Str.         |
| 5. Cembalo 1    | 51. Dist.Guit.     | 97. Synstring1         |
| 6. Cembalo 2    | 52. Fus. Guit.     | 98. Synstring2         |
| 7. Clavi        | 53. Harm.Guit.     | 99. China              |
| 8. E. 1 Piano   | 54. Soft.Guit.     | 100. Lunar             |
| 9. E. 2 Piano   | 55. Fun Guit.      | 101. Solo Pad          |
| 10. E. 3 Piano  | 56. Big Guit.      | 102. Fusion            |
| 11. Stage 1     | 57. Sitar          | 103. Warm Pad          |
| 12. Stage 2     | 58. Dulcimer       | 104. Syn.Vocal         |
| 13. Stage 3     | 59. Zither 1       | 105. Sun rise          |
| 14. FS 1 Stage  | 60. Zither 2       | 106. Lead              |
| 15. FS 2 Stage  | 61. Ac.1 Bass      | 107. Space             |
| 16. FS 3 Stage  | 62. Ac.2 Bass      | 108. Air Mallet        |
| 17. Nail Piano  | 63. Fret.Bass      | 109. MetalPad          |
| 18. SweetPiano  | 64. Bass 1         | 110. Atmos             |
| 19. StageDream  | 65. Bass 2 (*)     | 111. Day Dawn          |
| 20. Stranger    | 66. Fing.Bass      | 112. Breeze            |
| 21. Vibes 1     | 67. Rock Bass      | 113. 5th- Lead         |
| 22. Vibes 2 (*) | 68. Slap Bass1     | 114. Bell Piano        |
| 23. Vibes 3     | 69. Slap Bass2 (*) | 115. Guit.Pad          |
| 24. Celesta     | 70. E-Bass         | 116. Fantasy           |
| 25. Marimba     | 71. Warm Bass (*)  | 117. Vocal Bell        |
| 26. Bells 1     | 72. Funk Bass      | 118. Bell Mall.        |
| 27. Bells 2     | 73. VocalBass1     | 119. Big Pad           |
| 28. Glockensp.  | 74. VocalBass2     | 120. BanjoPad          |
| 29. Music Box   | 75. Seq. Bass      | 121. Cent.Fold         |
| 30. Xylophon    | 76. SynthBass1     | 122. Feel-ings         |
| 31. Tub. Bells  | 77. SynthBass2     | 123. Movie             |
| 32. Steel Band  | 78. SynthBass3     | 124. Homage            |
| 33. Caribic     | 79. Ac. Bass 3     | 125. Misery            |
| 34. Steel Echo  | 80. Ac. Bass 4     | 126. Stringpad         |
| 35. Reggae      | 81. Guitar Bass    | 127. Ilusion           |
| 36. Plucked     | 82. DigiBass 2     | 128. Lightning         |
| 37. Banjo       | 83. Win Bass       |                        |
| 38. Ac. Guit.   | 84. Perc.Bass1     | (*) Neue Klangfarbe im |
| 39. West.Guit.  | 85. Perc.Bass2     | PEGASUS 2.             |
| 40. 12strGuit.  | 86. Dx Bass        |                        |
| 41. Rhy. Guit.  | 87. PedalBass1     |                        |
| 42. Ster.Guit.  | 88. Chur. Bass     |                        |
| 43. El.1 Guit.  | 89. Syn Perc1      |                        |
| 44. El.2 Guit.  | 90. Thunder        |                        |
| 45. Echo Guit.  | 91. Vollenweid     |                        |
| 46. Mt.1 Guit.  | 92. Chimeflute     |                        |

Die Belegung der Bank U 2 entspricht bei Auslieferung der Bank R\_0

## 19.2 Werks-Combis R\_1

- |                    |                    |                        |
|--------------------|--------------------|------------------------|
| 1. LS. Full        | 47. Rondo          | 92. Ocarina            |
| 2. Full Doubl      | 48. Heaven         | 93. Jazz Flute         |
| 3. LS16-5-8-4      | 49. StageHeave     | 94. ChinaFlute         |
| 4. LS16-5-1        | 50. Ballad 1       | 95. Harp Flute         |
| 5. LS Mix          | 51. Ballad 2       | 96. Indian Flt         |
| 6. DB Full         | 52. Timpani        | 97. Attck.Flt          |
| 7. DB 16-8-4-2     | 53. Hit            | 98. Short Flt          |
| 8. DB 16-5-8-4     | 54. Bassoon        | 99. Bright Pan         |
| 9. DB 16-8         | 55. Oboe           | 100. SpaceFlute        |
| 10. DB 16-1        | 56. Tuba           | 101. Galaxy            |
| 11. DB 16-2-1      | 57. Horn           | 102. Accordion1        |
| 12. DB 16-5-8      | 58. Horn Sec.      | 103. Accordion2        |
| 13. DB 16          | 59. Trombone 1     | 104. Accordion3        |
| 14. DB 16-5-8+C    | 60. Trombone 2     | 105. Musette 1         |
| 15. DB 16-5P223    | 61. Trb. Sect.     | 106. Musette 2         |
| 16. DB + P223      | 62. Cornet         | 107. Fr. Accord        |
| 17. DB + P4-2      | 63. Trumpet 1      | 108. Harmonica         |
| 18. Jazz Org 1     | 64. Trumpet 2      | 109. Bagpipe           |
| 19. Jazz Org 2     | 65. Trp. Sect.     | 110. Duh1 Vocal        |
| 20. Jazz Org 3     | 66. Muted Trp.     | 111. Duh2 Vocal        |
| 21. Jazz Org 4     | 67. Clarinet       | 112. Bap Vocal         |
| 22. Principal      | 68. Sopran Sax     | 113. Vocal (*)         |
| 23. Gedackt        | 69. Tenor Sax      | 114. Duh>>Bap          |
| 24. Plenum         | 70. Alto Sax       | 115. PitchVocal        |
| 25. Church         | 71. Barit. Sax     | 116. Bap Echo          |
| 26. Chur.Vocal (*) | 72. Sax Soft       | 117. Effect 1          |
| 27. Str. Soft1     | 73. Brass Sec.     | 118. Effect 2          |
| 28. Str. Soft2     | 74. Brass          | 119. Jungle            |
| 29. Str. Soft3     | 75. BrassSecLo     | 120. Sonar             |
| 30. Str. Sec.1     | 76. City Brass (*) | 121. Deep Night        |
| 31. Str. Sec.2     | 77. Big Brass      | 122. Out of? (*)       |
| 32. Str. Attac     | 78. Stac Brass (*) | 123. Fly Brass (*)     |
| 33. Trem.Stri.     | 79. 5th Brass      | 124. Cave              |
| 34. Violin         | 80. Pop Brass (*)  | 125. Air Pad (*)       |
| 35. Violin Grp     | 81. Big Band       | 126. Vocal Pad (*)     |
| 36. Viola          | 82. BigB Brass     | 127. Effects           |
| 37. Cello          | 83. Syn Brass      | 128. No Sound          |
| 38. Cello Grp      | 84. Ana Brass      |                        |
| 39. Contrabass     | 85. Piccolo        | (*) Neue Klangfarbe im |
| 40. Fiddle         | 86. Pan1 Flute     | PEGASUS 2.             |
| 41. Harp 1         | 87. Pan2 Flute     |                        |
| 42. Harp 2         | 88. Shakuhachi     |                        |
| 43. Harp Str.      | 89. Blown Bttl     |                        |
| 44. Pizzicato      | 90. Whistle        |                        |
| 45. Orchestra1     | 91. Recorder       |                        |
| 46. Orchestra2     |                    |                        |

Die Belegung der Bank U\_2 entspricht bei Auslieferung der Bank R\_1

19.3 Multi-Sample-Presets

- |     |               |      |                  |
|-----|---------------|------|------------------|
| 1.  | Piano 1       | 53.  | Brass 2          |
| 2.  | Piano 2       | 54.  | Brass 3          |
| 3.  | Stage 1       | 55.  | Stac Brass (*)   |
| 4.  | Stage 2       | 56.  | Warm Pad         |
| 5.  | Cembalo       | 57.  | Bells            |
| 6.  | Vibes 1       | 58.  | Hit              |
| 7.  | Vibes 2 (*)   | 59.  | Lead             |
| 8.  | Celesta       | 60.  | Sinus            |
| 9.  | Marimba       | 61.  | Synthe 1         |
| 10. | Steel Drum    | 62.  | Synthe 2         |
| 11. | Ac. Guitar    | 63.  | Bass Guit.       |
| 12. | W. Guitar     | 64.  | Ac. Bass 1       |
| 13. | E. Guitar     | 65.  | Ac. Bass 2       |
| 14. | H. Guitar     | 66.  | SlapBass 1       |
| 15. | Mt. Guitar    | 67.  | SlapBass 2 (*)   |
| 16. | RockGuitar    | 68.  | Warm Bass (*)    |
| 17. | Banjo         | 69.  | FingerBass       |
| 18. | Zither        | 70.  | Funk Bass        |
| 19. | Harp          | 71.  | Moog Bass        |
| 20. | Strings 1     | 72.  | Seq. Bass        |
| 21. | Strings 2     | 73.  | Vocal Bass       |
| 22. | Strings 3     | 74.  | JazzOrgan        |
| 23. | Pizzicato     | 75.  | Pop Organ        |
| 24. | Violin        | 76.  | DB 16"           |
| 25. | Cello         | 77.  | DB 5 1/3"        |
| 26. | Tenor Sax     | 78.  | DB 8"            |
| 27. | Alto Sax      | 79.  | DB 4"            |
| 28. | Clarinet      | 80.  | DB 2 2/3"        |
| 29. | Trumpet 1     | 81.  | DB 2"            |
| 30. | Trumpet 2 (*) | 82.  | DB 8-4-2-1       |
| 31. | Muted Trp     | 83.  | DB 16-5(1/3)-8-4 |
| 32. | Cornet        | 84.  | LS 16-5(1/3)-8-4 |
| 33. | Trombone 1    | 85.  | LS 16-5(1/3)-1   |
| 34. | Trombone 2    | 86.  | Lesl. Full       |
| 35. | Horn          | 87.  | Key Click        |
| 36. | Tuba          | 88.  | Perc 5 1/3       |
| 37. | Oboe          | 89.  | Perc 8"          |
| 38. | Panflute      | 90.  | Perc 4"          |
| 39. | Jazzflute     | 91.  | Perc 2 2/3       |
| 40. | Duh-Vocal     | 92.  | Perc 2"          |
| 41. | Bap-Vocal     | 93.  | Per 8-4-2-1      |
| 42. | Gedackt       | 94.  | Perc 4-2-1       |
| 43. | Principal     | 95.  | Drum Eff.        |
| 44. | Mixtur        | 96.  | Bap Echo         |
| 45. | Harmonica     | 97.  | Perc Echo        |
| 46. | Accordion     | 98.  | Steel Echo       |
| 47. | Musette       | 99.  | Clave            |
| 48. | Fr. Accord    | 100. | Metal            |
| 49. | Syn. Vocal    | 101. | Alarm            |
| 50. | Syn. Brass    | 102. | Timbal           |
| 51. | Ana. Brass    | 103. | Effects          |
| 52. | Brass 1       |      |                  |

(\*) Neue MSP's im PEGASUS 2.

## 19.4 Schlagzeugklangfarben

- |                           |                      |                   |
|---------------------------|----------------------|-------------------|
| 1. Bassdrum 1 Normal      | 47. Tom Normal 6     | 93. Guiro Short   |
| 2. Bassdrum 2 Disco       | 48. Tom Rock 1       | 94. Guiro Long    |
| 3. Bassdrum 3 Rock        | 49. Tom Rock 2       | 95. Clave         |
| 4. Bassdrum 4 Pop         | 50. Tom Rock 3       | 96. Wood 1        |
| 5. Bassdrum 5 Uni (*)     | 51. Tom Rock 4       | 97. Wood 2        |
| 6. Bassdrum 6 Analog      | 52. Tom Rock 5       | 98. Guica High    |
| 7. Bassdrum 7 Elektro     | 53. Tom Rock 6       | 99. Guica Low     |
| 8. Bassdrum 8 Effekt      | 54. Tom Disco 1      | 100. Triangle     |
| 9. Bassdrum 9 Vocal       | 55. Tom Disco 2      | 101. Castanets    |
| 10. Bassdrum 10 Marsch    | 56. Tom Disco 3      | 102. Stick        |
| 11. Snare 1 March         | 57. Tom Disco 4      | 103. Metal        |
| 12. Snare 2 Normal        | 58. Tom Disco 5      | 104. Scratch 1    |
| 13. Snare 3 Universal     | 59. Tom Disco 6      | 105. Scratch 2    |
| 14. Snare 4 Disco         | 60. Tom Electro 1    | 106. Snaps        |
| 15. Snare 5 High          | 61. Tom Electro 2    | 107. Bells        |
| 16. Snare 6 Pop 1         | 62. Tom Electro 3    | 108. Drumeffekt 1 |
| 17. Snare 7 Pop 2 (*)     | 63. Tom Electro 4    | 109. Drumeffekt 2 |
| 18. Snare 8 Pop 3 (*)     | 64. Tom Electro 5    | 110. Dog          |
| 19. Snare 9 Pop 4 (*)     | 65. Tom Electro 6    | 111. Uuh          |
| 20. Snare 10 Elektro      | 66. Tom Analog 1     | 112. Yeah         |
| 21. Snare 11 Analog       | 67. Tom Analog 2     | 113. Hey          |
| 22. Snare 12 Effekt       | 68. Tom Analog 3     | 114. Whistle      |
| 23. Snare 13 Vocal        | 69. Tom Analog 4     | 115. Ole          |
| 24. Brush 1 Soft          | 70. Tom Analog 5     | 116. Horn         |
| 25. Brush 2 Hard          | 71. Tom Analog 6     | 117. Alarm        |
| 26. Brush 3 Long          | 72. Claps 1          | 118. Wind Chimes  |
| 27. Rimshot 1 Normal      | 73. Claps 2          | 119. Timpani      |
| 28. Rimshot 2 Analog      | 74. Tambo            | 120. Echo         |
| 29. Hihat 1 closed        | 75. Cowbell 1 High   | 121. Glassbreak   |
| 30. Hihat 1 open          | 76. Cowbell 2 Low    | 122. Thunder      |
| 31. Hihat 2 closed (*)    | 77. Cowbell 3 Analog | 123. No Sound     |
| 32. Hihat 2 foot (*)      | 78. Vibraslap        |                   |
| 33. Hihat 2 open (*)      | 79. Bongo High       | Neue MSP's        |
| 34. Hihat 3 closed Analog | 80. Bongo Low        | 1. Vocal          |
| 35. Hihat 3 open Analog   | 81. Conga Standard   | 2. Air            |
| 36. Ride Cymbal 1         | 82. Conga Muted      | 3. Tambo 2        |
| 37. Ride Cymbal 2         | 83. Conga Slap       | 4. Shaker 3       |
| 38. Ride Cymbal 3 Cup     | 84. Timbales High    |                   |
| 39. Crash Cymbal 1 Normal | 85. Timbales Low     |                   |
| 40. Crash Cymbal 2 Splash | 86. Agogo Bell High  |                   |
| 41. Crash Cymbal 3 China  | 87. Agogo Bell Low   |                   |
| 42. Tom Normal 1          | 88. Shaker 1         |                   |
| 43. Tom Normal 2          | 89. Shaker 2         |                   |
| 44. Tom Normal 3          | 90. Maracas          |                   |
| 45. Tom Normal 4          | 91. Samba Whistle 1  |                   |
| 46. Tom Normal 5          | 92. Samba Whistle 2  |                   |

(\*) Geänderte MSP's im PEGASUS 2.

## 19.5 Die Rhythmen des PEGASUS 2 "plus"

- |                  |                 |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|
| 1. Disco 1       | 51. Beguine 1   | 101. Fox 1        |
| 2. Disco 2       | 52. Beguine 2   | 102. Fox 2        |
| 3. Disco 3       | 53. Rhumba 1    | 103. Fox 3        |
| 4. Disco 4       | 54. Rhumba 2    | 104. Swing Fox    |
| 5. 70th Disco    | 55. Calypso     | 105. Slow Fox     |
| 6. 70th Disc2    | 56. Paso1 Doble | 106. Skiffle      |
| 7. Disco Fox1    | 57. Paso2 Doble | 107. Country 1    |
| 8. Disco Fox2    | 58. Tango 1     | 108. Country 2    |
| 9. Easy Beat     | 59. Tango 2     | 109. Country 3    |
| 10. Beat Fox     | 60. Tango 3     | 110. Lively Cnt   |
| 11. Flippers     | 61. Samba 1     | 111. Slow Cntry   |
| 12. Dance        | 62. Samba 2     | 112. Brushes      |
| 13. Tekno        | 63. Samba 3     | 113. CntryFolk    |
| 14. Heavy 1      | 64. Samba 4     | 114. CntrySwing   |
| 15. Heavy 2      | 65. Disco Samba | 115. J. Cash      |
| 16. StatusRock   | 66. Salsa 1     | 116. Saloon       |
| 17. Rock 1       | 67. Salsa 2     | 117. Texas        |
| 18. Rock 2       | 68. Lambada     | 118. Dixie 1      |
| 19. Funk 1       | 69. Brazil      | 119. Dixie 2      |
| 20. Funk 2       | 70. Rio         | 120. N'Orleans    |
| 21. Funk 3       | 71. Tropical    | 121. Western      |
| 22. 16 Beat 1    | 72. Caribic     | 122. WestnSwing   |
| 23. 16 Beat 2    | 73. Reggae 1    | 123. Honky Tonk   |
| 24. 16 Beat 3    | 74. Reggae 2    | 124. Ragtime      |
| 25. 16 Beat 4    | 75. Big Band 1  | 125. Bluegrass    |
| 26. Soft Beat 1  | 76. Big Band 2  | 126. Rondo        |
| 27. Soft Beat 2  | 77. Swing 1     | 127. Venezia      |
| 28. 8 Beat 1     | 78. Swing 2     | 128. Piano        |
| 29. 8 Beat 2     | 79. Slow Swing  | 129. ChopnWaltz   |
| 30. 8 Beat 3     | 80. Pop Swing   | 130. Happy 1      |
| 31. 8 Beat 4     | 81. SwingCombo  | 131. Happy 2      |
| 32. Gospel       | 82. Transfer    | 132. Marsch Beat  |
| 33. Ballad 1     | 83. Duh Bap     | 133. Marsch       |
| 34. Ballad 2     | 84. Sinatra     | 134. 6/8 March    |
| 35. 6/8 Ballad   | 85. Kaempfert   | 135. Milit.Marsch |
| 36. Slow 6/8     | 86. GlennMillr  | 136. Stadl        |
| 37. Slow Rock    | 87. Groove      | 137. Polka 1      |
| 38. 50th Rock1   | 88. James Brown | 138. Polka 2      |
| 39. 50th Rock2   | 89. Blues       | 139. Polka 3      |
| 40. Bossa 1      | 90. Jazz Rock   | 140. DiscoPolka   |
| 41. Bossa 2      | 91. DiscoSoul   | 141. DiscoLndlr   |
| 42. Bossa 3      | 92. Shuffle 1   | 142. Rheinländer  |
| 43. Slow Bossa 1 | 93. Shuffle 2   | 143. Bavarian     |
| 44. Slow Bossa 2 | 94. Shuffle 3   | 144. Waltz 1      |
| 45. Slow Latin   | 95. Med.Shuffle | 145. Waltz 2      |
| 46. Latin 1      | 96. Boogie      | 146. Muesette 1   |
| 47. Latin 2      | 97. Rock'n 1    | 147. Muesette 2   |
| 48. Cha Cha 1    | 98. Rock'n 2    | 148. Chans. Waltz |
| 49. Cha Cha 2    | 99. Rock'n 3    | 149. Slow Waltz 1 |
| 50. Cha Cha 3    | 100. Jive       | 150. Slow Waltz 2 |

## Rhythmen des PEGASUS 2 "plus"

- Fortsetzung -

151. Engl.Waltz
152. Germ. Waltz
153. Folk Waltz
154. CntryWaltz
155. 3/4 Folk
156. AnDaylPara
157. Bil. Jean
158. Bad
159. Easy Lover
160. I do It 4U
161. SenzaDonna
162. Bacardy
163. Baila Me
164. Bamboleo
165. Buyme love
166. Let it be
167. AttenALupo
168. Car Wash
169. Gaynor
170. Gogo
171. Hot Choc
172. Shame
173. MyWay A Dim
174. SeBastCanz
175. Iglesias
176. Crazy4 You
177. Eloisa
178. EveryHappy
179. LimboDance
180. Looking
181. San Jose
182. San Marino
183. Sommerwind
184. Ang. Wied
185. Chamr Buam
186. D.Schaefer
187. G.Albrecht
188. Kastelruth
189. Mari&Micha
190. Mari Isabl
191. P. Lindner
192. TisnerBuam
193. Chiquitita
194. Dncg Queen
195. Fernando
196. Honey
197. Money
198. S.O.S
199. Thank You
200. Waterloo

## 19.6 Die Rhythmen des PEGASUS 2

ohne "plus"

- 1 Disco
- 2 Discofox
- 3 Easy Beat
- 4 Tekno
- 5 Rock
- 6 16Beat 1
- 7 16Beat 2
- 8 8Beat 1
- 9 8Beat 2
- 10 Slow Rock
- 11 50th Rock
- 12 Ballade
- 13 Venezia
- 14 Swing
- 15 Big Band
- 16 Duh Bap
- 17 Foxtrot 1
- 18 Foxtrot 2
- 19 Sinatra
- 20 Shuffle 1
- 21 Shuffle 2
- 22 Slow Swing
- 23 Rock'n Roll
- 24 Blues
- 25 Gospel
- 26 Samba 1
- 27 Samba 2
- 28 Salsa
- 29 Disco Samba
- 30 Slow Bossa
- 31 Bossa
- 32 Cha Cha
- 33 Beguine
- 34 Rumba
- 35 Tango
- 36 Latin 1
- 37 Latin 2
- 38 Reggae
- 39 Tropical
- 40 Dixie
- 41 Country
- 42 Party Time
- 43 Polka
- 44 Marsch
- 45 Walzer
- 46 Langs. Walzer
- 47 Musette
- 48 Deutscher Walzer

## 19.7 Verteilung der 200 mitgelieferten Styles im IMM

Müssen Sie einmal von den mitgelieferten Disketten einen Style in den IMM nachladen, erfahren Sie aus dieser Liste, wie die 200 mitgelieferten Styles auf den Speicherplätzen im IMM verteilt sind.

Dateiname	Speicherplatz im IMM	Dateiname	Speicherplatz im IMM
DISCO_1 .STE	824	CHA_CHA2.STE	872
DISCO_2 .STE	825	CHA_CHA3.STE	873
DISCO_3 .STE	826	BEGUIN1 .STE	874
DISCO_4 .STE	827	BEGUIN2 .STE	875
70TH_DIS.STE	828	RHUMBA .STE	876
DISCO70 .STE	829	RHUMBA2 .STE	877
DISCOFX1.STE	830	CALYPSO .STE	878
DISCOFX2.STE	831	PASO_DOB.STE	879
EASY_BEA.STE	832	PASO_DO2.STE	880
BEAT_FOX.STE	833	TANGO_1 .STE	881
FLIPPERS.STE	834	TANGO_2 .STE	882
DANCE .STE	835	TANGO_3 .STE	883
TEKNO .STE	836	SAMBA .STE	884
HEAVY_1 .STE	837	SAMBA_2 .STE	885
HEAVY_2 .STE	838	SAMBA_3 .STE	886
STATUSRK.STE	839	SAMBA_4 .STE	887
ROCK_1 .STE	840	DISCOSAM.STE	888
ROCK_2 .STE	841	SALSA_1 .STE	889
FUNK_1 .STE	842	SALSA_2 .STE	890
FUNK_2 .STE	843	LAMBADA .STE	891
FUNK_3 .STE	844	BRAZIL .STE	892
16BEAT1 .STE	845	RIO .STE	893
16BEAT2 .STE	846	TROPICAL.STE	894
16BEAT3 .STE	847	CARIBIC .STE	895
16BEAT4 .STE	848	REGGAE .STE	896
SOFTBEA1.STE	849	REGGAE_2.STE	897
SOFTBEA2.STE	850	BIG_BAN1.STE	898
8BEAT1 .STE	851	BIG_BAN2.STE	899
8BEAT2 .STE	852	SWING .STE	900
8BEAT3 .STE	853	SWING_2 .STE	901
8BEAT4 .STE	854	SLOSWING.STE	902
GOSPEL .STE	855	POPSWING.STE	903
BALLAD_1.STE	856	SW_COMBO.STE	904
BALLAD_2.STE	857	TRANSFER.STE	905
6_8_BALL.STE	858	DUH__BAP.STE	906
SLOW_6_8.STE	859	SINATRA .STE	907
SLOWROCK.STE	860	KAEMPFRT.STE	908
50TH_ROC.STE	861	G_MILLER.STE	909
50THROC2.STE	862	GROOVE .STE	910
BOSSA_1 .STE	863	JAMESBRO.STE	911
BOSSA_2 .STE	864	BLUES .STE	912
BOSSA_3 .STE	865	JAZZROCK.STE	913
SLOWBOS1.STE	866	DISCOSOU.STE	914
SLOWBOS2.STE	867	SHUFFLE1.STE	915
SLOW_LAT.STE	868	SHUFFLE2.STE	916
LATIN_1 .STE	869	SHUFFLE3.STE	917
LATIN_2 .STE	870	MEDSHUFF.STE	918
CHA_CHA1.STE	871	BOOGIE .STE	919



# 19 ANHANG

Verteilung der 200 mitgelieferten Styles im IMM - Fortsetzung

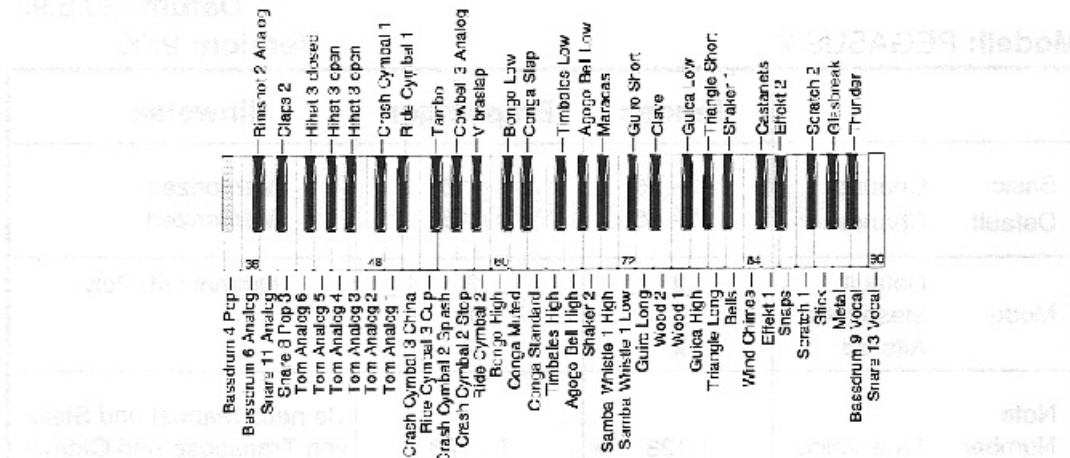
Dateiname	Speicherplatz im IMM	Dateiname	Speicherplatz im IMM
ROCK_N_1.STE	920	SLOWWAL2.STE	973
ROCK_N_2.STE	921	ENGLWALT.STE	974
ROCK_N_3.STE	922	GERM_WAL.STE	975
JIVE .STE	923	FOLK_WAL.STE	976
FOX_1 .STE	924	CNTRYWAL.STE	977
FOX_2 .STE	925	3_4_FOL.STE	978
FOX_3 .STE	926	ANDAYIPA.STE	979 Data_3
SWING_FO.STE	927	BIL_JEAN.STE	980
SLOW_FO.STE	928	BAD .STE	981
SKIFFLE .STE	929	EASYLOVR.STE	982
COUNTRY1.STE	930	IDOIT_4U.STE	983
COUNTRY2.STE	931	SENZADON.STE	984
COUNTRY3.STE	932	BACARDY .STE	985
LIVELY_C.STE	933	BAILA_ME.STE	986
SLOW_CNT.STE	934	BAMBOLEO.STE	987
BRUSHES .STE	935	BUYMELOV.STE	988
CNTRYFOL.STE	936	LETIT_BE.STE	989
CNTRYSWI.STE	937	ATTENALU.STE	990
J_CASH .STE	938	CAR_WASH.STE	991
SALOON .STE	939	GAYNOR .STE	992
TEXAS .STE	940	GOGO .STE	993
DIXIE .STE	941	HOT_CHOC.STE	994
DIXIE 2 .STE	942	SHAME .STE	995
NORLEANS.STE	943	MYWAYADI.STE	996
WESTERN .STE	944	SEBASTCA.STE	997
WESTNSWI.STE	945	IGLESIAS.STE	998
HNKYTONK.STE	946	CRAZY4YO.STE	999
RAGTIME .STE	947	ELOISA .STE	1000
BLUEGRAS.STE	948	EVERYHAP.STE	1001
RONDO .STE	949	LIMBODAN.STE	1002
VENEZIA .STE	950	LOOKING .STE	1003
PIANO .STE	951	SAN_JOSE.STE	1004
CHOPNWAL.STE	952	SANMARIN.STE	1005
HAPPY_1 .STE	953	SOMMERWI.STE	1006
HAPPY_2 .STE	954	ANGWIEDL.STE	1007
MARCH_BE.STE	955	CHAMERBU.STE	1008
MARSCH .STE	956	DSCHAEFE.STE	1009
68_MARCH.STE	957	GALBRECH.STE	1010
MIL_MAR.STE	958	KASTELRU.STE	1011
STADL .STE	959	MAR&MICI.STE	1012
POLKA_1 .STE	960	MARIISAB.STE	1013
POLKA_2 .STE	961	PLINDNER.STE	1014
POLKA_3 .STE	962	TISNERBU.STE	1015
DISCOPOL.STE	963	CHIQUITI.STE	1016
DISCOLND.STE	964	DNCGQUEE.STE	1017
RHEINLAN.STE	965	FERNANDO.STE	1018
BAVARIAN.STE	966	HONEY .STE	1019
WALZER_1.STE	967	MONEY .STE	1020
WALZER_2.STE	968	S_O_S .STE	1021
MUESETTE.STE	969	THANKYOU.STE	1022
MUESETT2.STE	970	WATERLOO.STE	1023
CHANSON .STE	971	BLANK .STE	1024
SLOWWAL1.STE	972		

## 19.8 Effektliste für Effektbuttons

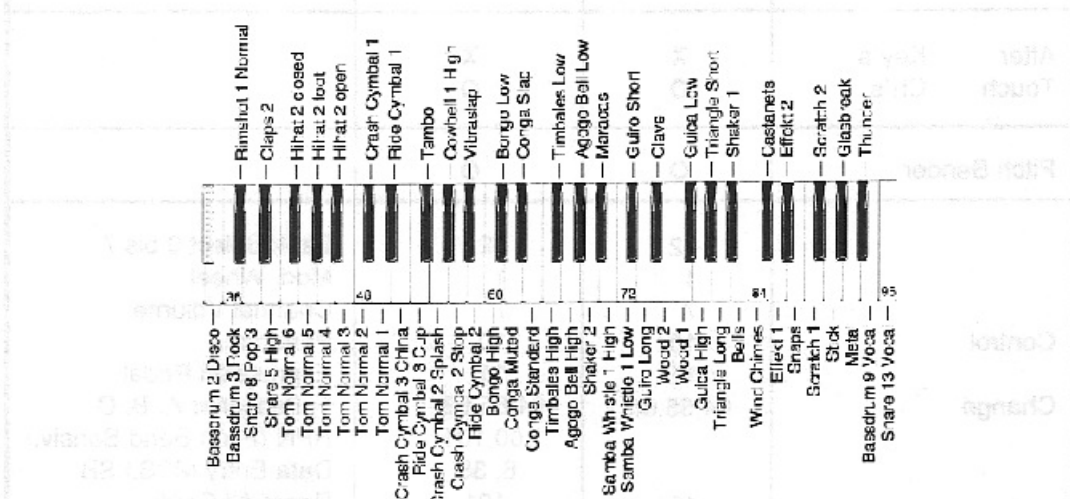
1	Timpani G	43	BD Normal
2	Timpani G#	44	BD Disco
3	Timpani A	45	BD March
4	Timpani A#	46	Snare
5	Timpani B	47	Sn. March
6	Timpani C	48	Brush hard
7	Timpani C#	49	Brush long
8	Timpani D	50	Tom 1
9	Timpani D#	51	Tom 2
10	Timpani E	52	Tom 3
11	Timpani F	53	Tom 4
12	Timpani F#	54	Tom 5
13	Timpani G	55	Tom 6
14	Hit G#	56	Hihat cl.
15	Hit A	57	Hihatopen
16	Hit A#	58	Ride 1
17	Hit B	59	Ride 2
18	Hit C	60	Ride Cup
19	Hit C#	61	Crash Stop
20	Hit D	62	China Cym.
21	Hit D#	63	Rimshot
22	Hit E	64	Stick
23	Hit F	65	Bongo high
24	Hit F#	66	Bongo low
25	Hit G	67	Conga Std.
26	Hit G#	68	Conga Mute
27	Metal	69	Conga Slap
28	Alarm	70	Timbal hi.
29	Dog	71	Timbal low
30	Uuh	72	Agogo high
31	Year	73	Agogo low
32	Hey	74	Cowbell
33	Ole	75	Vibraslap
34	Whistle	76	Maracas
35	Carhorn	77	Shaker 1
36	Chimes	78	Shaker 2
37	Glassbreak	79	Clave
38	Thunder	80	Wood 1
39	Crash1	81	Wood 2
40	Crash2	82	Guica high
41	Samba Whi.	83	Guica low
42	Scratch	84	Guiro shrt
		85	Guiro long
		86	Triangle 1
		87	Triangle 2
		88	Bells
		89	Castagnets
		90	Snaps
		91	Handclaps
		92	Tambourine



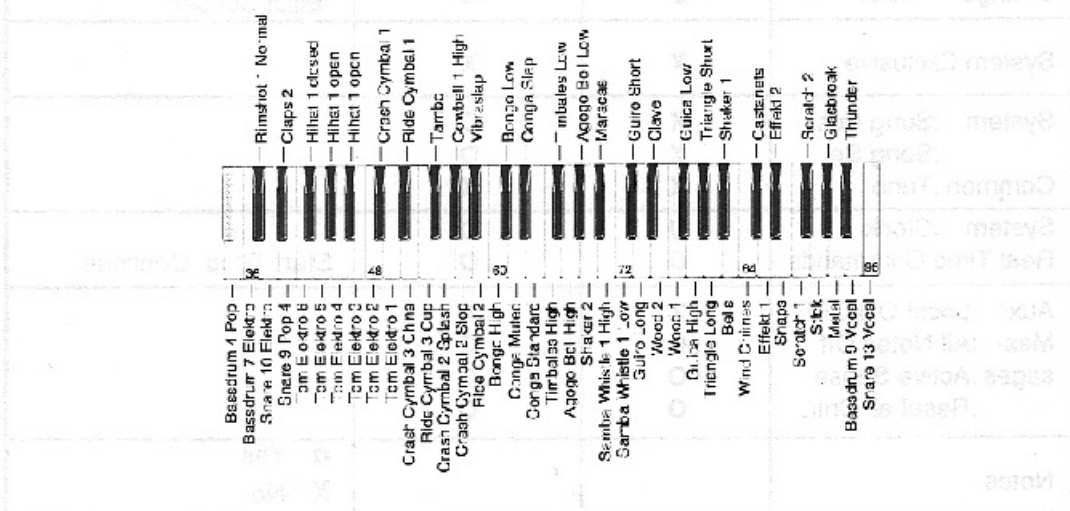
Drumset 4: Analog



Drumset 5: Synthe



Drumset 6: Techno



Datum: 30.5.96

Modell: PEGASUS 2

Version: 2.00

		Senden	Empfangen	Hinweise
Basic Channel	Default Channel	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 X X	3 X X	Ommni Off, Poly
Note Number	True Voice	1-128	1 - 128	Je nach Manual und Stell. von Transpose und Oktave
Velocity	Note ON Note OFF	0 X	0 X	
After Touch	Key's Ch's	X 0	X 0	
Pitch Bender		0	0	
Control Change		32 1 7 10 11 64,65,66  121 123	32 1 7 10 11 64,65,66 100,101 6, 38 121 123	Bank Select 0 bis 7 Mod. Wheel Channel Volume Panorama Expression Pedal Fußschalter A, B, C RPN (Pitch Bend Sensiv.) Data Entry MSB,LSB Reset All Cntrls All Notes Off
Program Change	True#	0	0	Siehe Kapitel 5.12 "MIDI Subset"
System Exclusive		X	X	
System Common	:Song Pos :Song Sel :Tune	X X X	0 0 X	
System Real Time	:Clock :Commands	0 0	0 0	Start, Stop, Continue
Aux Messages	:Local ON/OFF :All Notes Off :Active Sense :Reset all Cntr.	X 0 0 0	X 0 0 0	
Notes				0 : Yes X : No

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni Off, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

## 19.11 System Subsets

<b>ROM 1 Standard</b>		<b>ROM 2 Dyn. Hard</b>		<b>ROM 3 Dyn. Soft</b>		<b>ROM 4 Piano Tune</b>	
Dynamic Curve	Medium	Dynamic Curve	Hard	Dynamic Curve	Soft	Dynamic Curve	Hard
Tune Table	Temper	Tune Table	Temper	Tune Table	Temper	Tune Table	Piano
Effect Buttons	USER	Effect Buttons	USER	Effect Buttons	USER	Effect Buttons	USER
<b>ROM 5 Bach Tune</b>		<b>ROM 6 Effect Drums</b>		<b>ROM 7 Effect 2</b>		<b>ROM 8 Oriental 1</b>	
Dynamic Curve	Medium	Dynamic Curve	Hard	Dynamic Curve	Medium	Dynamic Curve	Medium
Tune Table	Bach	Tune Table	Temper	Tune Table	Temper	Tune Table	USER
Effect Buttons	USER	Effect Buttons	USER	Effect Buttons	USER	Effect Buttons	USER
<b>ROM 9 Oriental 2</b>							
Dynamic Curve	Medium						
Tune Table	USER						
Effect Buttons	USER						

## 19.12 Effekt Subsets

<b>ROM 1 ALL OFF</b>		<b>ROM 2 Rotor</b>		<b>ROM 3 Rev. long</b>		<b>ROM 4 Rev. short</b>	
Rev Large Room	Vol 0	Rev Large Room	Vol 40	Rev Large Hall	Vol 45	Rev Small Room	Vol 40
Mix	Vol 0	Mix	Vol 70	Mix	Vol 64	Mix	Vol 64
Eff Chorus	Vol 0	Eff Rotor	Vol 127	Eff Rotor	Vol 100	Eff Rotor	Vol 100
<b>ROM 5 Echo</b>		<b>ROM 6 Stereo Echo</b>		<b>ROM 7 Chorus</b>		<b>ROM 8 Str. Ensemble</b>	
Rev Large Room	Vol 40	Rev Large Room	Vol 40	Rev Large Room	Vol 40	Rev Large Room	Vol 40
Mix	Vol 60	Mix	Vol 40	Mix	Vol 60	Mix	Vol 65
Eff Echo 140	Vol 105	Eff Stereo 2	Vol 105	Eff Chorus	Vol 100	Eff Ensemble 2	Vol 100
<b>ROM 9 Flanger</b>							
Rev Large Hall	Vol 40						
Mix	Vol 65						
Eff Flanger 2	Vol 100						

## 19.13 Footmap Subsets

<b>ROM 1 Combi up/down</b>		<b>ROM 2 Standard</b>		<b>ROM 3 Upper Expr.</b>		<b>ROM 4 Group2 Expr.</b>	
Footswitch A	Start/Stop	Footswitch A	Sustain Upper	Footswitch A	Sustain Upper	Footswitch A	Sustain Upper
Footswitch B	Hawaii	Footswitch B	Hawai	Footswitch B	Start/Stop	Footswitch B	Start/Stop
Footswitch C	OFF	Footswitch C	OFF	Footswitch C	OFF	Footswitch C	OFF
Expr. Pedal	verschieden	Expr. Pedal	verschieden	Expr. Pedal	verschieden	Expr. Pedal	verschieden
<b>ROM 5 Styles</b>		<b>ROM 6 Sequencer</b>		<b>ROM 7 Organ</b>		<b>ROM 8 Transpose up/down</b>	
Footswitch A	Start/Stop	Footswitch A	Seq. Forward	Footswitch A	Start/Stop	Footswitch A	Transpose up
Footswitch B	Fill 1	Footswitch B	Seq. Row/nd	Footswitch B	Rotor Slow/Fast	Footswitch B	Transp. down
Footswitch C	Fill 2	Footswitch C	Start/Stop	Footswitch C	OFF	Footswitch C	OFF
Expr. Pedal	verschieden	Expr. Pedal	alle "0"	Expr. Pedal	verschieden	Expr. Pedal	verschieden
<b>ROM 9 Harmony</b>							
Footswitch A	Septime						
Footswitch B	Moll						
Footswitch C	OFF						
Expr. Pedal	verschieden						

## 19.14 MIDI Subsets

ROM 1 ALL OFF	=	MIDI IN und OUT ausgeschaltet
ROM 2 Standard	=	In/Out: Upper(1), Lower(2), Bass(3)
ROM 3 16 Channel	=	1 bis 16 auf den Sequenzerkanälen
ROM 4 CH 1 Dir	=	IN (nur 1) => für Keyboards mit nur einem MIDI Kanal; autom. 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 Clock-Signale werden gesendet (sonst wie 'Standard')
ROM 8 Clock IN On	=	MIDI Clock-Signale werden empfangen (sonst wie 'Standard')
ROM 9 General MIDI	=	General MIDI eingeschaltet (CombiBank "GENMIDI.CBB" auf USER 3 laden)

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. Darüber hinaus muß dem Instrument noch mitgeteilt werden, daß eine General MIDI Sequenz eingeladen wird - dazu muß vor dem Einladen der Sequenz das Setup ROM 9/2 "General MIDI" angewählt werden.

### General MIDI Klangfarben einladen

1. Bedienfeldtaster "Program" drücken.
2. Displaytaster "Floppy / Harddisk (RAMDISK)" drücken.
3. Displaytaster "Load File" drücken.
4. Displaytaster "ALL Combis" drücken. Das Display zeigt in der Dateiliste alle Combibänke der Diskette, Festplatte oder der RAMDISK.
5. Wählen Sie mit "SWAP-->FPY" bzw. mit "SWAP-->HD" oder "SWAP-->MEM" zwischen der Diskette "FPY" oder der Festplatte "HD" bei **"plus"** Instrumenten oder der Ramdisk bei Instrumenten ohne PLUS, und wechseln Sie ggf. in ein Unterverzeichnis.
5. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel die Datei "GENMIDI.CBB" an.
6. Bedienfeldtaster "OK/EXIT" drücken. Sie werden nun gefragt, auf welche der User Bänke die Combibank geladen werden soll. Drücken Sie hier bitte den Displaytaster "User 3"

Das Display zeigt "Busy loading ...." - die Klangfarben werden eingeladen.

7. Mit dem Bedienfeldtaster "Program" kehren Sie in den Spielmode zurück.

### GENERAL MIDI Sequenz einladen:

1. Wählen Sie das Setup 9 / 2 "General MIDI" an
2. Bedienfeldtaster "PROGRAM" drücken
3. Displaytaster "16-Track / IMM" drücken.
4. Wählen Sie mit den Shuttle Wheel einen freien Speicherplatz an
5. Drücke Sie den Displaytaster "load from (disk symbol)"
7. Wählen Sie mit dem Shuttle Wheel die Sequenz an, die Sie einladen möchten
8. Drücken Sie OK/Exit, um die Sequenz einzuladen.

Das Display zeigt "BUSY LOADING..." und später dann "BUSY SAVING...".

9. Die Sequenz ist nun in den IMM eingeladen. Sie können sie nun abspielen oder in ein Setup einbinden.

---

**Hinweis:** Falls Sie Sequenzen im Format "General MIDI" direkt von Diskette - also über den Displaytaster "Floppy" - abspielen wollen, müssen ebenfalls die General MIDI Klangfarben geladen und die MIDI Settings auf "General MIDI" gestellt sein, ansonsten klingen die Sequenzen falsch.

---

19.15.1 Die General MIDI Instrumente

Folgende Instrumenten-Auswahl wurde nach den Richtlinien der MIDI-Assoziation für die 128 Sounds des General MIDI Modes getroffen. Diese Instrumentenliste liegt auf der Standard Diskette als GENMIDI.CBB vor, und muß immer in der USER Bank 3 (U\_3) geladen sein, wenn General MIDI Sequenzen abgespielt werden sollen:

- |                              |                       |                        |
|------------------------------|-----------------------|------------------------|
| 1. Acoustic Grand Piano      | 43. Cello             | 86. Lead 6 (voice)     |
| 2. Bright Acoustic Piano     | 44. Contrabass        | 87. Lead 7 (fifth)     |
| 3. Electric Grand Piano      | 45. Tremolo Strings   | 88. Lead 8 (bass+lead) |
| 4. Honky Tonk Piano          | 46. Pizzicato Strings | 89. Pad 1 (new age)    |
| 5. Electric Piano 1          | 47. Orchestral Harp   | 90. Pad 2 (warm)       |
| 6. Electric Piano 2          | 48. Timpani           | 91. Pad 3 (polysynth)  |
| 7. Harpsichord               | 49. String Ensemble 1 | 92. Pad 4 (choir)      |
| 8. Clavi                     | 50. String Ensemble 2 | 93. Pad 5 (bowed)      |
| 9. Celesta                   | 51. Synth. Strings 1  | 94. Pad 6 (metallic)   |
| 10. Glockenspiel             | 52. Synth. Strings 2  | 95. Pad 7 (halo)       |
| 11. Music Box                | 53. Choir Aahs        | 96. Pad 8 (sweep)      |
| 12. Vibraphone               | 54. Choir Oohs        | 97. FX 1 (rain)        |
| 13. Marimba                  | 55. Synth. Voice      | 98. FX 2 (soundtrack)  |
| 14. Xylophone                | 56. Orchestral Hit    | 99. FX 3 (crystal)     |
| 15. Tubular Bells            | 57. Trumpet           | 100. FX 4 (atmosphere) |
| 16. Dulcimer                 | 58. Trombone          | 101. FX 5 (brightness) |
| 17. Drawbar Organ            | 59. Tuba              | 102. FX 6 (goblins)    |
| 18. Percussive Organ         | 60. Muted Trumpet     | 103. FX 7 (echoes)     |
| 19. Rock Organ               | 61. French Horn       | 104. FX 8 (sci-fi)     |
| 20. Church Organ             | 62. Brass Section     | 105. Sitar             |
| 21. Reed Organ               | 63. Synth. Brass 1    | 106. Banjo             |
| 22. Accordion                | 64. Synth. Brass 2    | 107. Shamisen          |
| 23. Harmonica                | 65. Soprano Sax       | 108. Koto              |
| 24. Tango Accordion          | 66. Alto Sax          | 109. Kalimba           |
| 25. Acoustic Guitar (Nylon)  | 67. Tenor Sax         | 110. Bagpipe           |
| 26. Acoustic Guitar (Steel)  | 68. Baritone Sax      | 111. Fiddle            |
| 27. Electric Guitar (Jazz)   | 69. Oboe              | 112. Shanai            |
| 28. Electric Guitar (Clean)  | 70. English Horn      | 113. Tinkle Bell       |
| 29. Electric Guitar (Mute)   | 71. Basson            | 114. Agogo             |
| 30. Overdriven Guitar        | 72. Clarinet          | 115. Steel Drums       |
| 31. Distortion Guitar        | 73. Piccolo           | 116. Woodblock         |
| 32. Guitar harmonics         | 74. Flute             | 117. Taiko Drum        |
| 33. Acoustic Bass            | 75. Recorder          | 118. Melodic Tom       |
| 34. Electric Bass (fingered) | 76. Pan Flute         | 119. Synth Drum        |
| 35. Electric Bass (picked)   | 77. Blown Bottle      | 120. Reversal Cymbal   |
| 36. Fretless Bass            | 78. Shakuhachi        | 121. Guitar Fret noise |
| 37. Slap Bass 1              | 79. Whistle           | 122. Breath Noise      |
| 38. Slap Bass 2              | 80. Ocarina           | 123. Seashore          |
| 39. Synth Bass 1             | 81. Lead 1 (square)   | 124. Bird tweet        |
| 40. Synth Bass 2             | 82. Lead 2 (sawtooth) | 125. Telephone Ring    |
| 41. Violin                   | 83. Lead 3 (calliope) | 126. Helicopter        |
| 42. Viola                    | 84. Lead 4 (chiff)    | 127. Applause          |
|                              | 85. Lead 5 (charang)  | 128. Gunshot           |



## 19.15.2 Die General MIDI Drumsounds

Genau wie bei den Instrumenten ist von der MIDI Assotiation die Abfolge der Schlagzeugsounds festgelegt. Diese General MIDI Drum Map muß nicht extra geladen werden, da alle sechs Drumsets nach dieser Richtlinie erstellt wurden - Durch das wechseln der Drumsets erhält man lediglich eine Veränderung des Schlagzeuginstrumentes. So wird aus einem Acoustic Tom im Standard Drumset RD4 Nr. 1 ein Rock Tom im Rock Drumset RD4 Nr. 2 oder ein Elektro Tom im Techno Drumset RD4 Nr. 6.

Der Vollständigkeit halber trotzdem die von der Midi Assotiation festgelegte Schlagzeugbelegung mit den entsprechenden MIDI Nummern und Tasten.

35	B0	Ac. Bass Drum	51	D#2	Ride Cymbal 1	67	G3	High Agogo
36	C1	Bass Drum 1	52	E2	Chinese Cymbal	68	G#3	Low Agogo
37	C#1	Side Stick	53	F2	Ride Bell	69	A3	Cabasa
38	D1	Acoustic Snare	54	F#2	Tambourine	70	B3	Maracas
39	D#1	Hand Clap	55	G2	Splash Cymbal	71	C4	Short Whistle
40	E1	Electric Snare	56	G#2	Cowbell	72	C#4	Long Whistle
41	F1	Low Floor Tom	57	A2	Crash Cymbal 2	73	D4	Short Guiro
42	F#1	Closed HiHat	58	A#2	Hi Bongo	74	D#4	Long Guiro
43	G1	High Floor Tom	59	B2	Ride Cymbal 2	75	E4	Claves
44	G#1	Pedal HiHat	60	C3	Hi Bongo	76	F4	Hi Wood Block
45	A1	Low Tom	61	C#3	Low Bongo	77	F#4	Lo Wood Block
46	A#1	Open Hihat	62	D3	Mute Hi Conga	78	G4	Muted Guica
47	B1	Low-Mid Tom	63	D#3	Open Hi Conga	79	G#4	Open Guica
48	C2	Hi-Mid Tom	64	E3	Low Conga	80	A4	Muted Triangle
49	C#2	Crash Cymbal 1	65	F3	High Timbale	81	A#4	Open Triangle
50	D2	High Tom	66	F#3	Low Timbale			

# **WERSI**

**Wersi-Studio Hochrhein  
Hauptstrasse 10**

**79801 Hohentengen**

**Tel.: 07742 91273**

**Fax: 07742 91274**

**Mail: [info@wersi-hochrhein.com](mailto:info@wersi-hochrhein.com)**

**Web: [www.wersi-hochrhein.com](http://www.wersi-hochrhein.com)**