Kapitel 1
Willkommen

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihrer neuen MR-61 oder MR-76 und danke für Ihre Entscheidung zugunsten von ENSONIQ, dem Führer in der Entwicklung von Workstations seit der Einführung der ersten bezahlbaren Workstation, der ESQ-1, 1987. Die MR-61 und MR-76 sind erstaunliche Produkte der dritten Generation: wie ihre Vorgänger haben Sie eine leistungsfähige Technik, die wunderbar leicht zu bedienen ist.

Die MR-61 und MR-76 verfügen über eine komplette Auswahl an Werkzeugen für den Komponisten und den Live-Musiker: wahnsinnige Sounds in 44kHz-CD-Qualität, kristallklare 18-bit-Effekte, einen vollständigen 16 Track Recorder, eine leistungsfähige FX/Mixdown-Sektion, eine eingebaute Drum-Machine zum Jammen und ENSONIQs revolutionärees Idea Pad™, die brandneue Art zum Einfangen Ihrer Inspirationen. Die MR-61 und MR-76 haben auch den letzten Stand der ENSONIQ SoundFinder™ Technik, sowie eine Onscreen-Hilfefunktion. Diese und weitere Eigenschaften sind im Überblick in diesem Kapitel beschrieben.

Zuerst wollen Sie sicherlich einige der erstaunlichen Eigenschaften Ihrer MR ausprobieren.

Fertig zum Anhören

Zum einfachen Anhören der MR-61 oder MR-76 brauchen Sie nur einen Stereo-Kopfhörer. Ziehen Sie den Lautstärkeregler ganz nach unten und stecken Sie Ihren Kopfhörer in die Phones-Buchse auf der Rückseite. Der Ausgang an der Phones-Buchse ist so ausgelegt, daß Sie Kopfhörer mit hoher und niedriger Impedanz verwenden können. Stellen Sie sicher, daß die Lautstärke nicht zu hoch eingestellt ist—zu hohe Ausgangspegel können Ihr Gehör schädigen. Spielen Sie einige Tasten auf dem Keyboard und ziehen Sie dann den Lautstärkeregler vorsichtig auf eine angenehme Lautstärke.

Sie können auch die rückseitigen Main Left und Main Right Outputs der MR-61 oder MR-76 verwenden (oder nur den Main Left Output, wenn Sie einen Mono-Verstärker haben). Wenn Sie den MR-61 oder MR-76 mit einem Mischer verbinden, drehen Sie die Eingangstrimmer und die Lautstärkeregler ganz zu und den Volumenregler der MR ganz auf. Stellen Sie dann den Pegel an den Reglern des Mischers ein.

Wenn Sie die Main Outs der MR mit Ihrer Stereoanlage verbinden, dann bedenken Sie, daß der MR-61 oder MR-76 einen wesentlich höheren Dynamikumfang als Ihre Stereoanlage hat. Seien Sie also etwas vorsichtig. Stellen Sie den Lautstärkeregler der MR etwa auf halbe Lautstärke und die Stereoanlage auf eine gemäßigte Lautstärke. Damit liegen Sie auf der sicheren Seite.

In *Kapitel 2 — Das MR-61 und MR-76 Studio* des MR-61 und MR-76 Bedienerhandbuchs finden Sie eine nähere Beschreibung, wie Sie die MR-61 und MR-76 anschließen und angemessene Pegel einstellen.

Einschalten

Sobald Sie sich für eine bestimmte Art des Abhörens entschieden haben, können Sie die MR-61 oder MR-76 einschalten.

Zum Einschalten der MR-61 und MR-76

1. Stecken Sie das Netzkabel der MR in die Line-Buchse auf der Rückseite.
2. Stecken Sie das andere Ende des Kabels in eine geerdete Steckdose.
3. Drücken Sie die Power-Taste rechts auf der Rückseite der MR.

   Sobald die MR-61 oder MR-76 den Einschaltvorgang abgeschlossen hat, sieht ihr Display etwa so aus:

Jetzt können Sie direkt mit dem Erkunden der MR-61 oder MR-76-Sounds beginnen.

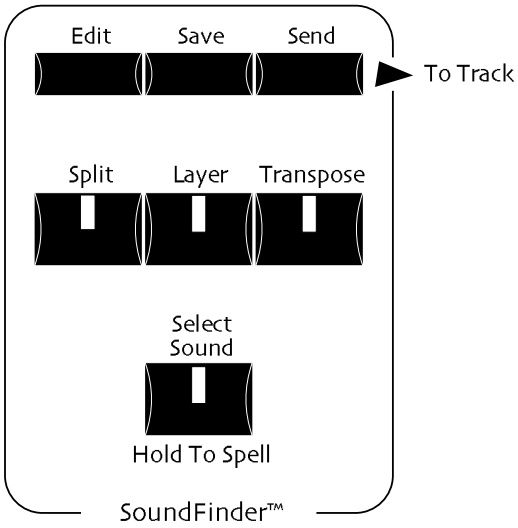
Erkunden der MR-61 und MR-76 Sounds

Einführung in den SoundFinder™

Der SoundFinder™ sortiert die vielen eingebauten Sounds der MR in sinnvolle Kategorien, damit Sie sie ganz leicht finden können! Der SoundFinder ermöglicht Ihnen auch das Auffinden von Sounds durch Eintippen ihres Namens auf dem Keyboard. Sie finden eine vollständige Liste der MR-61 und MR-76 Sounds in *Kapitel 13—Zusätzliche Informationen.*

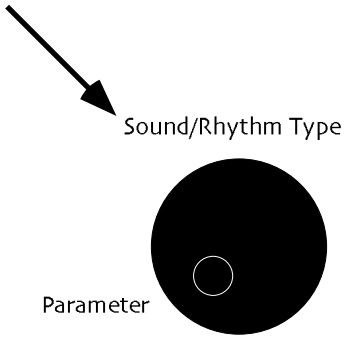
Zum Auswählen von MR-61 und MR-76 Sounds über ihre Kategorie

1. Finden Sie die SoundFinder-Sektion auf dem Bedienfeld der MR.

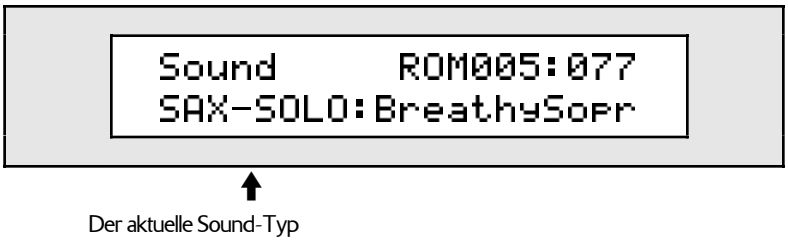


2. Drücken Sie die Select-Sound-Taste—die Select-Sound-LED leuchtet und das Haupt-SoundFinder-Display erscheint:

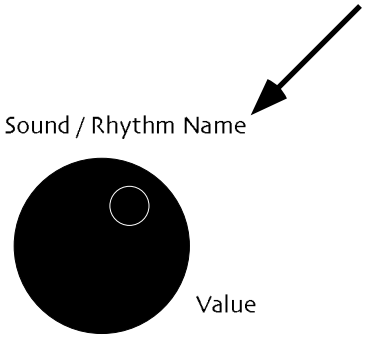
3. Spielen Sie auf dem Keyboard den gewählten Sound.
4. Drehen Sie den linken Sound/Rhythm Type Knopf nach rechts und links.



Während Sie den Sound Type Knopf drehen, sehen Sie nacheinander die verschiedenen Sound-Kategorien unten links im Display.



5. Suchen Sie sich eine Sound-Kategorie, die Sie interessiert.
6. Wählen Sie mit dem Sound/Rhythm-Name-Knopf einen Sound der gewählten Kategorie.



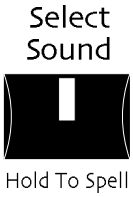
Die Sound-Namen erscheinen unten rechts im Display.

7. Spielen Sie etwas auf dem Keyboard, um den gewählten Sound anzuhören.
8. Andere Sounds wählen Sie auf dieselbe Weise: suchen Sie mit dem Sound/Rhythm-Type-Knopf die gewünschte Sound-Kategorie und mit dem Sound/Rhythm-Name-Knopf den einzelnen Sound.

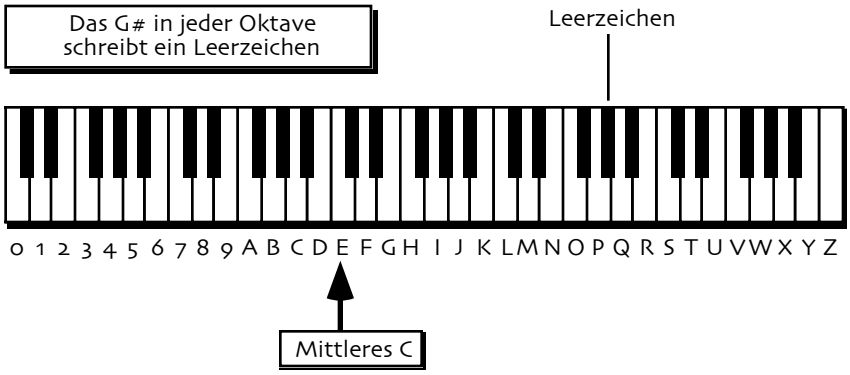
Das Arbeiten mit den MR-61 und MR-76 Sounds und mit dem SoundFinder ist vollständig in *Kapitel 4—SoundFinder* beschrieben.

Zum Auffinden eines MR-61 oder MR-76 Sounds über den Namen

1. Suchen Sie die SoundFinder-Sektion auf dem Bedienfeld.
2. Drücken Sie die Taste Select Sound und halten sie gedrückt.



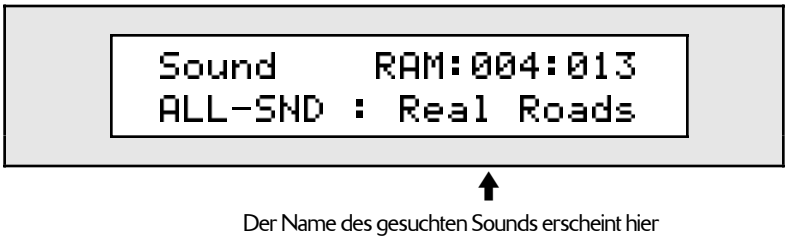
Jede weiße Taste auf dem MR-Keyboard zwischen dem C zwei Oktaven unterhalb des mittleren C bis zum B drei Oktaven darüber hat eine zugeordnete Ziffer oder einen Buchstaben, der oberhalb der Taste aufgedruckt ist. Das Gis schreibt in jeder Oktave ein Leerzeichen.



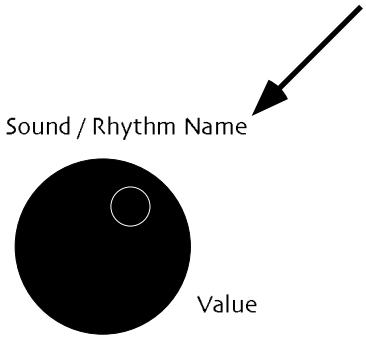
Bemerkung: Wenn Sie eine MR-76 besitzen, können die Tasten außerhalb des oben gezeigten Bereichs nicht zum Eintippen von Namen verwendet werden.

3. Mit gedrückter Select-Sound-Taste tippen Sie auf dem Keyboard den Anfang des Namens des gesuchten Sounds ein.

   Beim Beobachten des Displays sehen Sie, wie der SoundFinder sich immer näher an den gesuchten Sound herantastet. Manchmal reichen ganz wenige Zeichen zum Identifizieren des Sounds, wenn kein anderer Sound mit denselben Zeichen beginnt.



Wenn Sie sich nur an den Anfang des Namens erinnern und der SoundFinder mehr als einen passenden Sound findet, zeigt er den alphabetisch ersten Sound an. Die übrigen finden Sie, indem Sie den Sound-Name-Knopf nach rechts drehen.



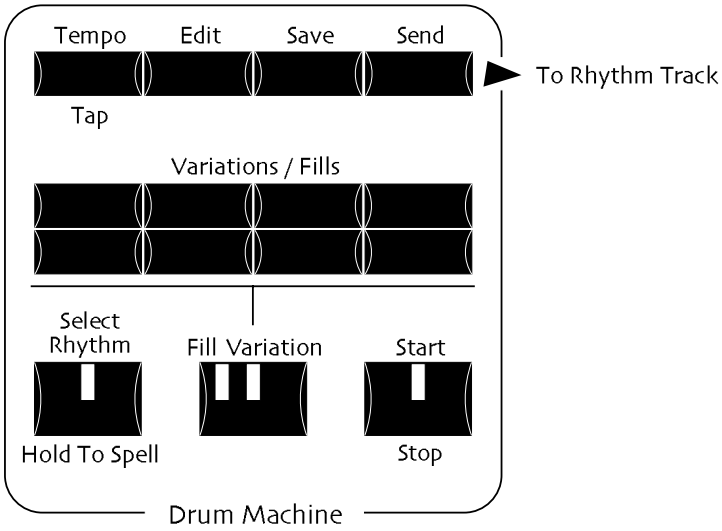
Jammen mit der Drum-Machine der MR-61 und MR-76

Über die Drum-Machine

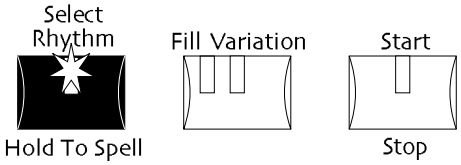
Die MR-61 und MR-76 haben eine eigene Drum-Machine, zu der Sie etwas komponieren oder auch nur aus Spaß spielen können.

Zum Einschalten der Drum-Machine

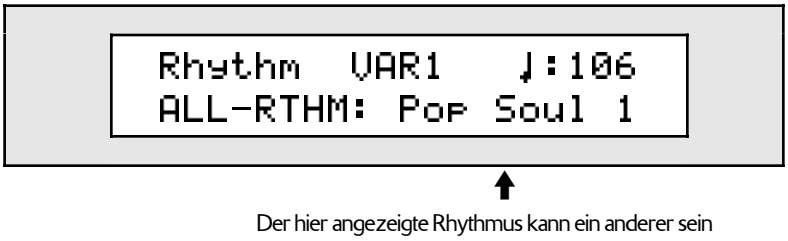
1. Die Tasten der Drum-Machine finden Sie auf dem Bedienfeld.



2. Drücken Sie die Taste Select Rhythm—ihre LED beginnt zu leuchten.



Das Drum-Machine Haupt-Display erscheint:

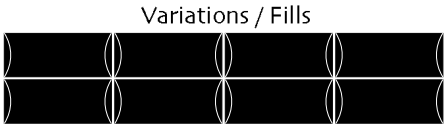


3. Drücken Sie die Start/Stop-Taste der Drum-Machine, um den gewählten Rhythmus anzuhören. Die Start/Stop-LED leuchtet und die Drum-Machine beginnt zu spielen.

   Jeder Rhythmus verfügt über acht Variationen—Rhythmusstücke, die ständig wiederholt werden—und acht Drum Fills.

4. Ohne die Drum-Machine anzuhalten, können Sie die Taste Fill Variation drücken, bis die gelbe LED unter dem Wort „Variation“ leuchtet. Wenn diese LED leuchtet, wählen Sie mit jedem Tastendruck auf eine Variations/Fills-Taste eine der Variationen des Rhythmus.

5. Drücken Sie versuchweise einmal auf alle Variations/Fills-Tasten, um sich die Änderungen im Rhythmus anzuhören.



6. Drücken Sie die Taste Fill Variation, bis die rote LED unter dem Wort „Fill“ leuchtet. Wenn diese LED leuchtet, wählen Sie mit jedem Tastendruck auf eine Variations/Fills-Taste einen der Fills des Rhythmus.

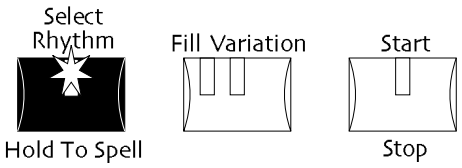
7. Drücken Sie auf jede der Variations/Fills-Tasten und hören sich die Fills des Rhythmus an. Nachdem ein Fill abgespielt ist, kehrt die Drum-Machine zur zuletzt gewählten Variation zurück.

   Spielen Sie zu dem Rhythmus auf dem Keyboard—Sie hören den gerade gewählten Sound. Sie können jetzt mit dem SoundFinder einen anderen Sound wählen, während die Drum-Machine läuft.

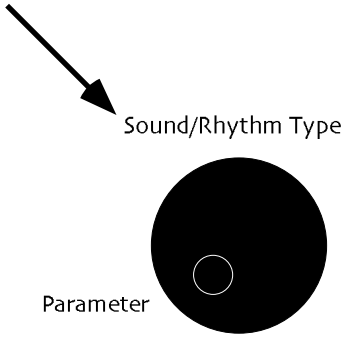
8. Drücken Sie die Start/Stop-Taste der Drum-Machine, um sie wieder anzuhalten. Die Start/Stop-LED geht aus und die Drum-Machine hört auf zu spielen.

Zum Wählen anderer Rhythmen

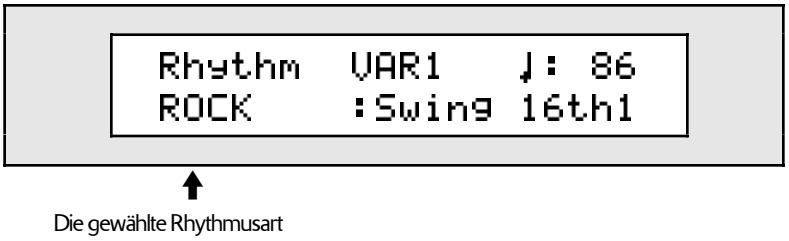
1. Drücken Sie die Select Rhythm Taste, so daß Iihre LED leuchtet.



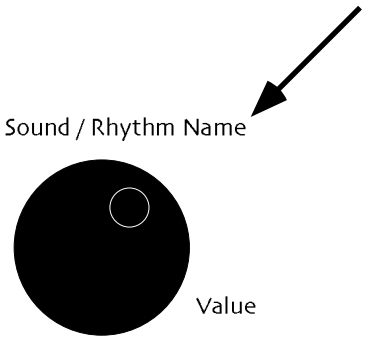
2. Drehen Sie den linken Sound/Rhythm-Type-Knopf auf dem Bedienfeld nach rechts und links.



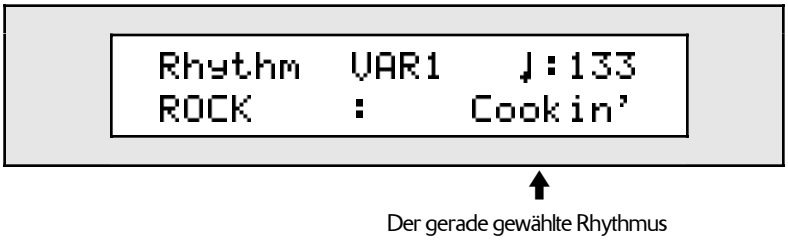
Beim Drehen am Sound/Rhythm-Type-Knopf sehen Sie verschiedene Rhythmus-Kategorien links unten im Display.



3. Suchen Sie eine interessante Rhythmus-Kategorie aus.
4. Drehen Sie dann am Sound/Rhythm-Name-Knopf, um einen Rhythmus aus der gewählten Kategorie zu wählen.



Die Rhythmusnamen erscheinen unten rechts im Display.



5. Drücken Sie die Start/Stop-Taste der Drum-Machine, um den gewählten Rhythmus zu hören. Probieren Sie auch hier die verschiedenen Variationen und Fills aus.
6. Drücken Sie die Start/Stop-Taste zum Anhalten der Drum-Machine.

Tip: Sie können auch Rhythmen auswählen, indem Sie die Select-Rhythm-Taste gedrückt halten und den Namen des gesuchten Rhythmus auf dem Keyboard eintippen. Sie finden eine Liste der ab Werk gelieferten Rhythmen in *Kapitel 13*.

Der Umgang mit der Drum-Machine ist in *Kapitel 5—Die Drum-Machine* näher beschrieben.

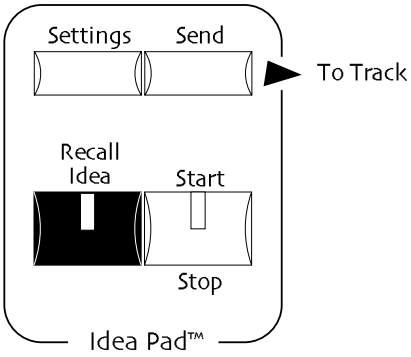
Der Inspirations-Fänger

Über das Idea-Pad

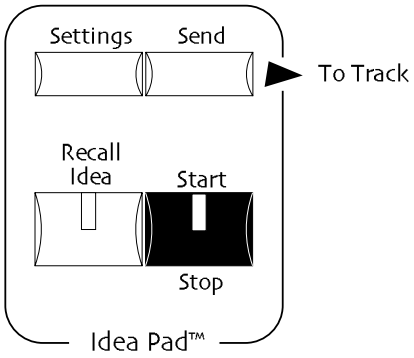
Eine der sicherlich erstaunlichsten Innovationen in der MR-61 und MR-76 ist das Idea-Pad, ein genialer Recorder, der alles aufnimmt, was Sie gerade spielen. Kein ärgerliches Suchen mehr nach flüchtig dahinschwindenden brillianten Ideen—das Idea-Pad fängt sie alle ein.

Zum Anhören des gerade Gespielten

1. Drücken Sie die Taste Recall Idea—das Idea-Pad spielt die zuletzt aufgenommene Idee und hält dann an.

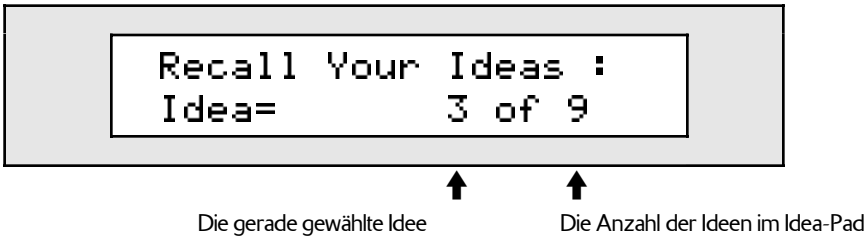


2. Um die letzte Aufnahme noch einmal zu hören, drücken Sie wieder auf die Start/Stop-Taste.



Zum Anhören früherer Ideen, die vom Idea-Pad aufgenommen wurden

1. Wenn Sie sich gerade eine Idee angehört haben, zeigt das Display:

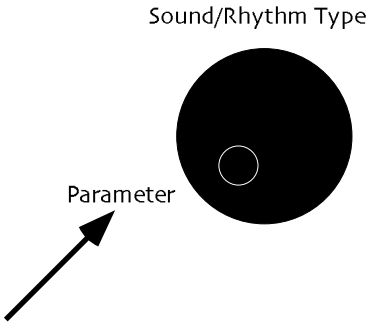


Wenn Sie nicht gerade etwas am Idea-Pad angehört haben, drücken Sie die Taste Recall Idea.

Jeder Idee wird bei der Aufnahme eine Nummer zugeordnet. Je höher die Nummer der Idee, desto neuer ist sie.

Sie können die vertikalen Pfeiltasten...

...oder den Parameter-Knopf verwenden, um die gewünschte Idee zu wählen.



Wenn der Auto-Play-Parameter des Idea-Pads auf On gestellt ist, beginnt das Idea-Pad sofort mit der Wiedergabe einer Idee, wenn Sie sie mit den vertikalen Pfeiltasten anwählen (in *Kapitel 6* sind alle Einstellungen des Idea-Pads beschrieben).

2. Wählen Sie mit den vertikalen Pfeiltasten oder dem Parameter-Knopf eine Idee.

3. Wenn Sie eine Idee mit dem Parameter-Knopf gewählt haben, drücken Sie die Start/Stop-Taste am Idea-Pad zur Wiedergabe.
4. Drücken Sie die Start/Stop-Taste am Idea-Pad noch einmal, wenn Sie die Wiedergabe beenden wollen.

Das Idea-Pad wird im *Kapitel 6—Das Idea-Pad* näher beschrieben.

Anhören der MR-61 und MR-76 Demos

Die einprogrammierten Demos

Ihre MR-61 oder MR-76 hat ab Werk eine Sammlung von fest einprogrammierten Demo-Songs, die Ihnen eine Vorstellung von ihrem großartigen Klang geben. Sie erreichen diese Demos ganz einfach mit der Demo-Taste auf dem Bedienfeld der MRs.

Zum Abspielen der MR-61 und MR-76 Demos

1. Drücken Sie die Demo-Taste.

Das Display zeigt:

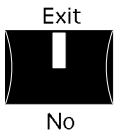
```
Start demo playback?
MAINDEMO:MR Internal
```

Wenn Sie ein Expansion-Board mit Demo-Songs der Kategorie MAINDEMO eingebaut haben, kann Ihr Display auch einen anderen Song anzeigen. Drehen Sie am Sound/Rhythm-Name-Knopf, bis das Display den abgebildeten Song anzeigt.

2. Drücken Sie die Taste Enter/Yes.

Das Demo beginnt mit der Wiedergabe.

3. Wenn Sie das Demo vor seinem Ende abbrechen wollen, dann drücken Sie auf die Taste Exit/No.



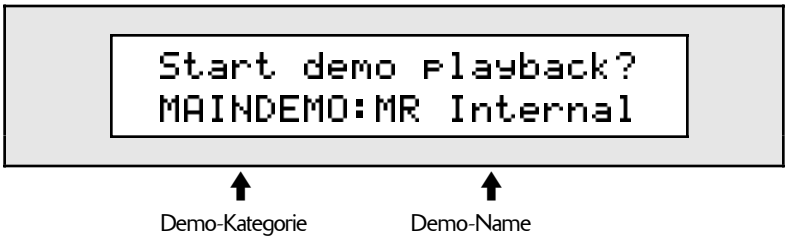
Bemerkung: Die Demo-Taste funktioniert auch als MIDI All Notes Off Taste, siehe unten.

Anwählen anderer Demos

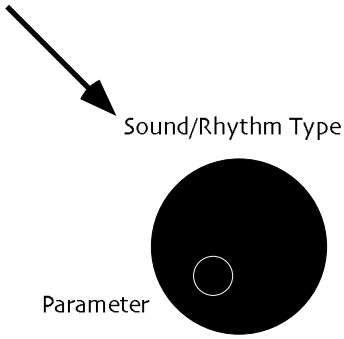
Sie können jederzeit eines der Demos der MRs auswählen. Sie sind nach stylistischen Kategorien unterteilt, damit Sie leicht ein interessantes Demo finden können.

Zum Auswählen eines anderen Demos

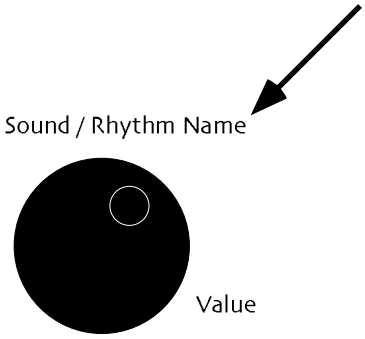
1. Wenn Sie bereits die Demo-Taste gedrückt und das Hauptdemo angehört haben, sollte das Display etwa so aussehen.



   Falls nicht, drücken Sie jetzt die Demo-Taste.
2. Wählen Sie mit dem Sound/Rhythm-Type-Knopf eine Demo-Kategorie.



3. Wählen Sie mit dem Sound/Rhythm-Name-Knopf ein bestimmtes Demo.



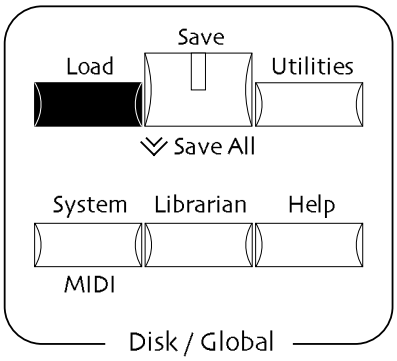
4. Drücken Sie die Taste Enter/Yes zum Abspielen des Demos.
5. Wenn Sie das Demo anhalten möchten, drücken Sie auf die Taste Stop/No.

Die Wiedergabe von Standard MIDI Files

Die MR-61 und MR-76 können Standard MIDI Files (SMFs) importieren, die auf einem Computer oder einem anderen Musikinstrument erstellt wurden. SMF-Dateien können bis zu einer Größe von 215kB geladen werden.

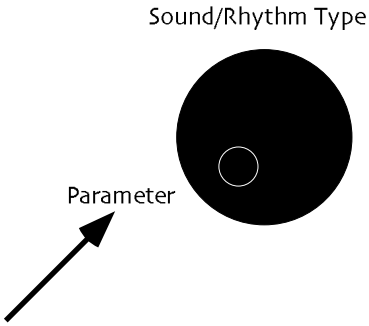
Zum Importieren und Abspielen von Standard MIDI Files

1. Legen Sie eine DOS-formatierte HD- oder DD-Diskette in das Diskettenlaufwerk der MR ein.
2. Drücken Sie die Taste Load.

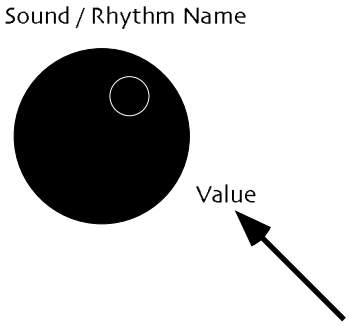


Nach wenigen Augenblicken zeigt das Display: 1-MIDIFILE

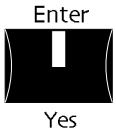
Falls das Display nicht „1-MIDIFILE“ in der unteren linken Ecke anzeigt, drehen Sie am Parameter-Knopf, bis es der Fall ist.



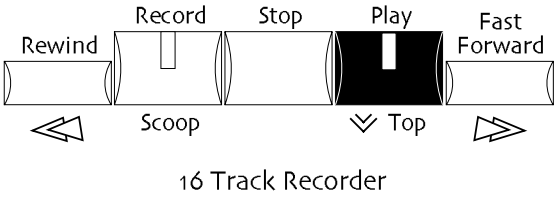
3. Wenn mehr als eine SMF-Datei auf der Diskette gespeichert ist, können Sie mit dem Value-Knopf die gewünschte Datei auswählen.



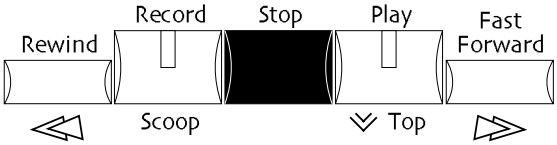
4. Drücken Sie die Taste Yes.



5. Drücken Sie die Taste Yes.
   Die gewählte SMF-Datei wird in die erste freie Sequenz mit der niedrigsten Nummer geladen.
6. Drücken Sie die Play-Taste am 16 Track Recorder, um die importierte SMF-Datei anzuhören.



7. Sie können mit der Stop-Taste die Wiedergabe beenden.



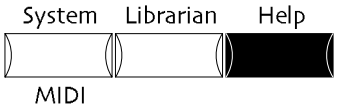
Kapitel 7—Aufnehmen beschreibt das Konvertieren von Standard MIDI Files in MR-Sequenzen, das Ändern der Sounds, das Anpassen der Einstellungen für die einzelnen Tracks und das Aufnehmen neuer Tracks.

Die Hilfe-Funktion der MR-61 und MR-76

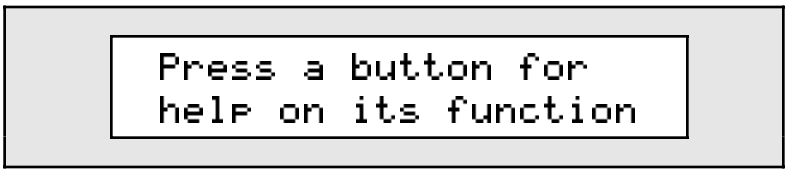
Die MR-61 und MR-76 bieten spezielle Hilfstexte auf dem Display für jede Taste auf dem Bedienfeld. Wenn Sie herausfinden möchten, was eine bestimmte Taste bewirkt, dann finden Sie hier direkte Hilfe.

Zum Aufrufen der Hilfe-Funktion

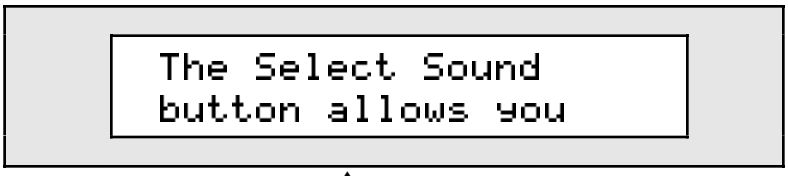
1. Drücken Sie die Taste Help .



   Das Display zeigt:



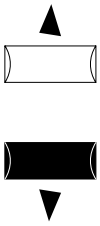
2. Drücken Sie die Taste, deren Funktion Sie kennenlernen möchten.
   Das Display gibt Ihnen Informationen über diese Taste:



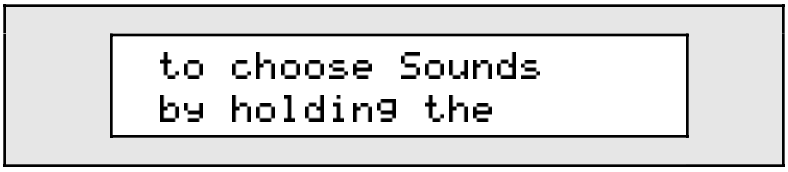
Die ist der Hilfe-Text für die SoundFinder Select Sound Taste

Viele Hilfe-Texte enthalten mehr Text als auf eine Display-Seite paßt.

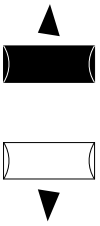
3. Drücken Sie die untere Pfeiltaste, um auf die Folgeseite zu gelangen.



4. Durch wiederholtes Drücken der unteren Pfeiltaste gelangen Sie bis zum Ende des Textes zu der gewählten Taste.



5. Um auf eine frühere Seite zurückzugehen drücken Sie die obere Pfeiltaste.



6. Die Hilfe-Funktion zeigt die zuletzt gewählte Seite für eine gewisse Zeit an und kehrt dann zu der Displayseite zurück, die Sie vor dem Aufruf der Hilfe-Funktion gesehen haben.
7. Wenn Sie sofort die Hilfe-Funktion verlassen möchten drücken Sie einfach noch einmal auf die Help-Taste.

Überblick über die MR-61 und MR-76

SoundFinder™

Der SoundFinder ist, wie der Name schon sagt, der Teil in der MR-61 und MR-76, mit dem Sie Sounds auswählen. Die MR-61 und MR-76 enthalten Hunderte von Sounds in CD-Qualität, die aus den zahlreichen hochwertigen digitalen Wellenformen zusammengesetzt sind, die sich ebenfalls in jeder MR-61 oder MR-76 befinden. Typische Sounds verwenden bis zu 16 dieser Wellenformen.

Die MR-61 und MR-76 bieten auch eine spezielle Kategorie von Sounds—die Drum- und Percussion-Kits—bei denen bis zu 64 Standard-Sounds den einzelnen Tasten zugeordnet sind. Obwohl diese meistens nur mit Drum- und Percussion-Sounds verwendet werden, können Sie jede Art von Sound in einem Kit verwenden. Jede Taste in einem Drum- oder Percussion-Kit hat ihre eigenen Einstellungen für Volumen, Panorama, Tonhöhe und Effekte. Die Drum- und Percussion-Kits in Ihrer MR-61 oder MR-76 sind so programmiert, daß sie reibungslos mit der Drum-Machine der MR-61 und MR-76 zusammenarbeiten.

Alle Sounds in der MR-61 und MR-76 können nach Ihren Wünschen angepaßt werden. Dazu hat der SoundFinder eine ganze Reihe von Editiermöglichkeiten. Wenn Sie einen Macintosh oder IBM-kompatiblen Computer besitzen, können Sie darüberhinaus Ihre eigenen Sounds für die MR-61 oder MR-76 von Grund auf neu erstellen. Dazu verwenden Sie die Unisyn™ Editor Software, die Ihnen ENSONIQ zusendet, wenn Sie die ausgefüllte Garantiekarte zurückschicken. Sounds können mit dem Diskettenlaufwerk der MR auf High-Density und Double-Density-Disketten gespeichert werden.

Sie können neue Sounds zu Ihrer MR-61 oder MR-76 hinzufügen, indem Sie Sound-Disketten aus der MRD-Serie von ENSONIQ kaufen. Sie können auch ENSONIQ EXP Wave-Expansion-Boards installieren, die völlig neue Wellenformen enthalten, sowie darauf basierende Sounds. Weitere Sounds, die auf den Wellenformen von Expansion-Boards aufbauen, enthalten die Disketten der ENSONIQ EXD Serie.

Im SoundFinder können Sie jeden Sound verwenden, um folgende Kobinationen zu erzeugen:

- Splits—wobei Sie einen Sound im unteren Bereich des Keyboards spielen und einen anderen Sound im oberen Bereich
- Layers—wobei zwei Sounds übereinandergeschichtet sind und
- Kombinationen aus Split/Layer—wobei der untere Teil des Keyboards den Split-Sound spielt und der obere Teil die beiden Layer-Sounds

Jede dieser Kombinationen kann als ein Preset gespeichert werden—ein ideales Werkzeug für Auftritte—oder als Einzel-Sound, den Sie für Aufnahmen mit Ihrer MR-61 oder MR-76 verwenden können.

Der SoundFinder ist mehr als nur ein Bereich auf dem Bedienfeld Ihrer MR-61 oder MR-76. Er ist eine ganz einfache Methode zum Auffinden der gesuchten Sounds. Computer-Anwender sind vielleicht mit Datenbanken vertraut, mit denen Sie Informationen in einer von Ihnen gewählten Weise ansehen können. Der SoundFinder arbeitet ganz ähnlich. Ihre MR-61 oder MR-76 legt sich eine Liste aller verfügbaren Sounds an und zeigt sie Ihnen in logischen, musikalisch sinnvollen Kategorien an, die *Sound-Typen* genannt werden.

Mit Sound-Typen können Sie Sounds nach Instrumentenfamilien anzeigen—z.B. VOCALS oder BELLS—oder nach einer Reihe von anderen sinnvollen Kriterien, einschließlich des Orts im Speicher der MR-61 oder MR-67. Die ALL-SND Kategorie ist dazu da, Ihnen alle Sounds der MR-61 oder MR-67 in alphabetischer Reihenfolge anzuzeigen. Die *CUSTOM und USER-SND Kategorien können Sie beim Speichern Ihrer eigenen Sounds verwenden (siehe dazu *Kapitel 12—Verwenden der Unisyn Editor-Software*).

Wenn Sie den Namen des gesuchten Sounds kennen, können Sie die Select Sound Taste des SoundFinders gedrückt halten und den Namen des Sounds mit dem MR-Keyboard eintippen. Jeder weißen Taste ist eine Ziffer oder ein Buchstabe zugeordnet, die oberhalb der Tastatur aufgedruckt ist. Der SoundFinder findet dann den gewünschten Sound.

Jeder Sound, den Sie im SoundFinder anwählen, kann zu dem 16 Track Recorder gesendet werden, wenn Sie Ihre musikalischen Ideen weiterentwickeln wollen.

Im SoundFinder-Bereich zeigt sich auch die Leistungsfähigkeit der MRs als MIDI-Keyboard für den Auftritt. Wenn Sie einen SoundFinder-Sound, Split und/oder Layer für das Senden von MIDI einstellen, können Sie Ihr Keyboard in einen Drei-Wege-MIDI-Master-Controller verwandeln.

Alle Sounds im SoundFinder können auch über MIDI ausgewählt werden. Die Sounds sind in der MR-61 und MR-76 in Banks organisiert. Jede Bank hat eine MIDI Bank Select Nummer und jeder Sound hat seinen eigenen MIDI Program Change.

Mehr über Sounds, SoundFinder und das Anpassen von Sounds finden Sie in *Kapitel 4—SoundFinder*.

Drum-Machine

Die Drum-Machine der MR-61 und MR-76 bietet eine außerordentlich realistische rhythmische Begleitung für eine Vielzahl unterschiedlicher Musikstile. Einfach zu bedienen aber dennoch editierbar, ist die Drum-Machine ideal für Auftritte, zum Spaß oder auf der Suche nach neuen Songideen geeignet.

Alles was Sie zum Bedienen der Drum-Machine tun müssen, ist das Auswählen des Rhythmus und das Drücken der Start-Taste. Die Drum-Machine hat ihre eigene Version des SoundFinders—den Sie *RhythmFinder* nennen können. Die Rhythmen sind ebenfalls in Kategorien unterteilt, die Sie mit dem Sound/Rhythm-Type-Knopf anwählen. Der Sound/Rhythm-Name-Knopf bestimmt den einzelnen Rhythmus innerhalb der gewählten Kategorie. Weitere Rhythmen sind über die ENSONIQ MRD Sound-Disks erhältlich.

Jeder Drum-Machine-Rhythmus enthält acht Variationen desselben Musikstils, sowie acht Drum-Fills für musikalische Hervorhebungen von Beats. Nahezu alles in einem Rhythmus kann verändert werden:

Sie können den Drum- oder Percussion-Kit eines Rhythmus ändern, die Sounds in dem Kit oder was jede Variation oder jeder Fill spielt. Sie können das Tempo eines Rhythmus durch Eintippen auf der Tempo-Taste der Drum-Machine eingeben oder mit dem Value-Regler. Sie können auch Musik-Phrasen zwischen zwei Rhythmen tauschen und so ganz eigene Rhythmen zusammenstellen, die Sie im Speicher der MRs und auf Disketten speichern können. Sie können auch eine Sammlung von Rhythmen als Rhythmus-Bank auf der Diskette speichern.

Wenn Sie möchten, können Sie einen Drum-Machine-Rhythmus zum 16 Track Recorder senden, wo Sie ihn als Rhythmus-Track für Ihre Musik verwenden können.

Die Drum-Machine ist in *Kapitel 5—Die Drum-Machine* beschrieben.

Idea-Pad

Die MR-61 und MR-76 haben erstmals das innovative Idea-Pad von ENSONIQ. Wenn Ihnen jemals flüchtige Einfälle durch die Finger geglitten sind, ohne daß Sie in der Lage gewesen wären, sich an sie zu erinnern, werden Sie dieses Idea-Pad begrüßen.

Das Idea-Pad ist ein spezieller Recorder, der dauernd aufzeichnet, was Sie spielen. Da es immer aktiv ist, können Sie sicher sein, daß alles was Sie spielen sicher im Speicher der MR aufgehoben ist. Zum Zurückholen Ihrer Ideen drücken Sie die Recall-Idea und Start/Stop-Tasten des Idea-Pads, und Sie hören das zuletzt Gespielte, so wie es zuerst geklungen hat. Das Idea-Pad enthält Ihre Idee, den verwendeten Sound und den Rhythmus der Drum-Machine, zu dem Sie gespielt haben.

Das Idea-Pad ist auch der perfekte Platz für die plötzlichen Inspirationen, wenn Sie um Mitternacht zu Ihrem Keyboard laufen. Schalten Sie einfach Ihre MR-61 oder MR-76 an, spielen Sie Ihre neue Idee auf dem Keyboard ein, bevor sie entschwindet, und das Idea-Pad nimmt sie auf, direkt aus Ihrer Vorstellung heraus. Kein Warten mehr auf das Einstellen des Tempos, das Auswählen von Tracks oder auf das Hochfahren des Rechners: das Idea-Pad nimmt Ihre Gedanken sofort auf, bevor sie langsam entschwinden.

Wenn das Idea-Pad etwas aufnimmt, das Sie behalten wollen, können Sie Ihre Idee—zusammen mit dem verwendeten Drum-Machine-Rhythmus—zur weiteren Bearbeitung an den 16 Track Recorder senden.

Während Sie die Tracks im 16 Track Recorder perfektionieren, hört das Idea-Pad weiter auf Ihr Spiel, nimmt Take für Take alles auf, damit Sie es bei Bedarf zurückholen und anhören können.

Das Idea-Pad ist in *Kapitel 6—Das Idea-Pad* beschrieben.

16 Track Recorder

Der 16 Track Recorder ist ein digitaler MIDI-Sequencer mit leistungsfähigen Editiermöglichkeiten, mit denen Sie Ihre Inspirationen in vollwertige musikalische Arrangements weiterentwickeln können. Zu den üblichen Aufnahmemöglichkeiten verfügt der 16 Track Recorder über solche Funktionen wie den ADD-Modus—wobei die Sequenz ständig wiederholt wird und Sie jedesmal etwas hinzufügen können. Dazu gehört auch die handliche Scoop-Löschfunktion. Sie können in Echtzeit Volumen- und Panorama-Änderungen auf jedem der 16 Tracks aufzeichnen. Sie werden auch die vielfältigen Möglichkeiten zum Setzen von Locator-Punkten schätzen lernen.

Die Undo-Funktion ermöglicht das Zurückholen jedes Tracks in den Zustand vor der letzten Aufnahme oder Editierfunktion. Und während Sie mit dem 16 Track Recorder arbeiten, zeichnet das Idea-Pad weiterhin alles auf, was Sie tun. Während Sie Ihre Musik Take für Take weiter verfeinern, nimmt das Idea-Pad jeden Schritt für Sie auf—mit dem laufenden Idea-Pad können Sie nie zu weit gehen. Sie können jederzeit zu einem früheren Take aus dem Idea-Pad zurückkehren und ihn in den 16 Track Recorder holen.

Der 16 Track Recorder kann Drum-Machine-Rhythmen auf einem speziellen Rhythmus-Track spielen. Sie können Drum-Machine-Sessions—Ihre inspirierte Auswahl von Variationen und Fills—auf diesem Track aufzeichnen. Sie können sogar weitere Drums über den Rhythmus spielen. Das Tempo einer Sequenz können Sie eintippen oder manuell einstellen.

Der 16 Track Recorder nimmt jeden Musikabschnitt—jede Sequenz—als eine Standard-MIDI-Datei auf. Wenn Sie mit der Arbeit an den extensiven Editierwerkzeugen der MRs fertig sind, können Sie jede Sequenz auf Diskette speichern und zum weiteren Bearbeiten in Ihren Computer mit Ihrem favorisierten Software-Sequencer laden. Ihr Computer kann wiederum MIDI-Kommandos an Ihre MR-61 oder MR-76 senden. So können Sie weiter ihre Sounds und Rhythmen verwenden, ohne einen einzigen Beat zu verlieren.

Ihre MR-61 oder MR-76 lädt auch Standard MIDI Files (SMFs) von DOS-formatierten Disketten. Der 16

Track Recorder kann unmittelbar SMFs wiedergeben, die auf einem Computer oder einem anderen Musikinstrument erstellt wurden. SMFs können auch leicht in MR-Sequenzen umgewandelt werden, so daß Sie diese nach Ihren Wünschen anpassen können oder neue Tracks auf Ihrer MR-61 oder MR-76 hinzufügen können.

16 Track Recorder Sequenzen können auch als Einstellungen für Live-Auftritte verwendet werden. Durch Zuordnen der verwendeten Sounds in einem bestimmten Song zu verschiedenen Tracks in derselben Sequenz, können Sie die Sequenz als eine Art Super-Preset verwenden, das alle Informationen zu diesem Song enthält. Sie können so für jeden gespielten Song ganze Sound-Sets zusammenstellen und das ganze als MR-61- oder MR-76-Song speichern.

Der 16 Track Recorder ist vollständig in *Kapitel 7—Aufnahme* beschrieben.

Song Editor

Der Song-Editor ist die Kommandozentrale für das Aufnehmen mit der MR-61 und der MR-76. Er bietet die totale Kontrolle über jeden Song, vom Metronom über die Art und Weise, wie der 16 Track Recorder aufnimmt, bis zu den Längen und Namen der Komponenten des Songs. Die Playlist-Funktion des Song-Editors ermöglicht Ihnen das Zusammenstellen Ihrer Sequenzen in der gewünschten Reihenfolge, unabhängig von der Reihenfolge der Aufnahme. Wenn Sie genügend mit den verschiedenen Strukturen experimentiert haben, haben Sie zugleich einen neuen Song erstellt.

Kapitel 7—Aufnahme beschreibt das Arbeiten mit dem Song-Editor.

FX/Mixdown

Die FX/Mixdown-Funktionen ermöglichen Ihnen das endgültige Polieren Ihrer Sounds, Sequenzen und Songs mit seinen einfachen Zugriffen auf Volumen und Stereo-Panorama und die leistungsstarken 24-bit Effekte (oder *FX*). Jeder Sound und jede Sequenz hat drei verschiedene Arten von Effekten:

- den Insert Effekt—jeder Sound im SoundFinder oder in einer Sequenz im 16 Track Recorder kann einen dieser außerordentlichen Effekte verwenden; Sounds im 16 Track Recorder verwenden den Insert-Effekt der Sequenz
- einen Globalen Chorus—jeder Song hat seinen eigenen hochwertigen digitalen Chorus, der von SoundFinder-Sounds oder 16 Track Recorder Sounds verwendet werden kann
- einen Globalen Reverb—jeder Song hat seinen eigenen hochwertigen digitalen Reverb, der von SoundFinder-Sounds oder 16 Track Recorder Sounds verwendet werden kann
- dry—viele der Sounds in den MR-61 und MR-76 klingen auch ganz ohne Effekt hervorragend

Die Effekte werden dadurch angesprochen, daß jeder Sound oder 16 Track Recorder Track auf einen Effekt-Bus oder *FX Bus* geroutet wird. Es gibt sechs Effekt-Busse:

- den Insert FX Bus
- den Chorus FX Bus
- den LightReverb FX Bus
- den MediumReverb FX Bus
- den WetReverb
- den Dry FX Bus (Sounds auf diesem Bus haben keinen Effekt)

Jeder FX-Bus hat seine eigenen Einstellungen, die bestimmen, wie er seinen Effekt (oder seine Effekte) verwendet und auf welche Outputs er gelegt ist.

Die FX/Mixdown-Sektion ermöglicht auch das Stummschalten und Solospiel für einzelne Tracks oder Gruppen von Tracks im 16 Track Recorder.

Kapitel 8—FX/Mixdown enthält eine komplette Beschreibung der FX/Mixdown-Möglichkeiten und der Effekte der MR-61 und MR-76.

Der Speicher der MR-61 oder MR-76

Der Speicher der MRs ist in zwei Bereiche unterteilt:

- ROM für „Read Only Memory“—den permanenten, nicht-löschbaren Speicher, der die Sounds, Rhythmen und Presets von ENSONIQ enthält
- INT für „Internal“—den beschreibbaren Speicher, in dem Sie Ihre eigenen Sounds, Rhythmen,

Presets, Sequenzen und Songs speichern können

Der INT-Speicher ist selbst wiederum in zwei unterschiedliche Speicherarten unterteilt:

- FLASH—der Speicher in Ihrer MR-61 oder MR-76, der seinen Inhalt auch beim Ausschalten behält. Außer den systemweiten Einstellungen, ist der FLASH-Speicher der ideale Ort zum Speichern von Sounds, Rhythmen und Presets, auf die Sie ständig zugreifen wollen.
- RAM—Kurzform für „DRAM"—ein Speicherbereich für Informationen, die Sie nur für eine bestimmte Arbeitssitzung brauchen. Wenn Sie Ihre MR-61 oder MR-76 ausschalten, wird der Inhalt des RAM-Speichers gelöscht. Das Idea-Pad und der 16 Track Recorder gehören zu dieser Speicherart, zusammen mit den RAM-Sound- und Rhythmus-Banks.

Der Librarian der MRs ermöglicht Ihnen eine Reihe von Manipulationen an Ihrem Speicher, damit Sie das Beste aus Ihrer MR-61 oder MR-76 herausholen können. Mit dem Librarian können Sie unter anderem Ihren INT-Speicher konfigurieren, den FLASH -und RAM-Speicher verwalten und verschiedene Arten von MIDI System Exclusive Datenübertragungen ausführen.

Ihre MR-61 oder MR-76 hat ein eingebautes HD-Diskettenlaufwerk (es kann auch DD-Disketten lesen), damit Sie Ihre Arbeit auf Diskette sichern können. Sounds, Rhythmen, Presets, Sequenzen und Songs können leicht auf Diskette gespeichert werden.

Zur Erinnerung blinkt die Save-LED der MR-61 und MR-76, wenn Sie einen Sound, Preset, Rhythmus oder Sequenz im RAM-Speicher haben, der noch nicht auf Diskette gespeichert ist.

Wenn Sie einen Computer besitzen und ein Sequenzer-Program für das weitere Bearbeiten von Sequenzen verwenden wollen, können Sie die Diskette aus Ihrer MR-61 oder MR-76 in das Laufwerk Ihres Computers stecken und die MR-Sequenz laden. Jeder Computer, der DOS-formatierte Disketten lesen kann—und das ist praktisch jeder heutige Computer—kann Standard MIDI Dateien von einer MR-Diskette lesen.

Die Speicher- und Diskettenoperationen der MR-61 und MR-76 sind in *Kapitel 9—Speichern und Datensicherung* beschrieben.

Wave Expansion Boards der EXP Serie

Die MR-61 oder MR-76 können mit Wave Expansion Boards der EXP Serie erweitert werden. Diese enthalten zusätzliche digitale Wellenformen und neue Sounds. EXP Boards werden in das Gehäuse der MR-61 oder MR-76 eingebaut—das können Sie auch leicht selbst machen! Sie können auch ENSONIQ EXD-Disketten kaufen, die weitere Sounds mit den Expansion-Board-Wellenformen enthalten.

Weitere Details über das Erweitern der MR-61 und MR-76 dinden Sie in *Kapitel 10—Erweitern der MR-61 und MR-76*.

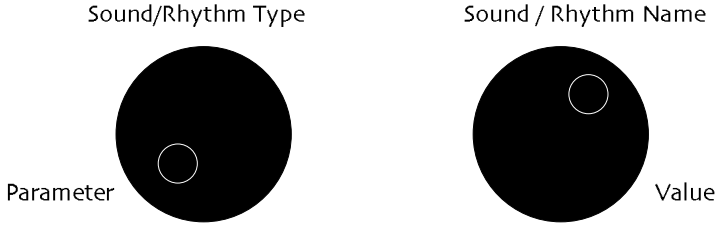
Das Bedienfeld der MR-61 und MR-76

Das Display der MR-61 oder MR-76

Das Display der MRs wurde so ausgelegt, daß Sie darauf alle notwendigen Information vorfinden. Das Display ändert sich mit Ihren Aktionen, denn so bekommen Sie immer genau die Informationen, die Sie gerade benötigen. Jedes Kapitel im MR-61 oder MR-76 Bedienerhandbuch enthält einen einleitenden Absatz darüber, wie das Display im jeweiligen Umfeld aussieht.

Die Knöpfe unter dem MR-61 und MR-76 Display

Für viele Funktionen der MRs müssen Sie zunächst an den beiden großen Knöpfen drehen, die Sie unter dem MR-Display sehen.

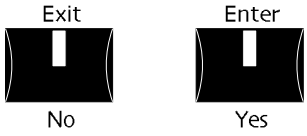


Wenn Sie Sounds, Rhythmen oder Presets wählen, funktioniert der linke Knopf als Sound/Rhythm-Type-Auswahl, während der rechte Knopf die einzelnen Sounds, Rhythmen und Presets der gewählten Art auswählt.

Ihre MR-61 oder MR-76 hat viele Editierfunktionen. Jede dieser Funktionen wird ein *Parameter* genannt. Ihre Einstellung nennen wir ihren *Wert*. Beim Editieren wählt der linke Knopf den Parameter und der rechte Knopf den Wert.

Die Tasten seitlich des MR-61 und MR-76 Displays

Viele Eingaben in Ihrer MR-61 oder MR-76 erfolgen als Antwort auf Fragen im MR-Display. Jedesmal, wenn das Display eine Frage anzeigt, blinken die rote LED in der Exit/No-Taste und die grüne LED in der Enter/Yes-Taste.



Die blinkenden LEDs zeigen damit an, daß Sie eine Frage beantworten müssen, um die Funktion auszuführen oder den Vorgang abzubrechen. Drücken Sie die Taste Enter/Yes oder Exit/No als Antwort auf die angezeigte Frage.

All Notes Off

Beim Arbeiten mit MIDI-Equipment gibt es Gelegenheiten, bei denen Ihr System etwas durcheinander gerät. Dies führt dann z.B. zu Notenhängern, die Sie gezielt beheben müssen. Die MR-61 und MR-76 haben dafür die All Notes Off Taste, mit der Sie durch einen Doppelklick (zweimal kurz hintereinander drücken) diese unerwünschten Noten beenden können. Sie finden die Taste oben links auf dem Bedienfeld. Die All Notes Off Taste ist praktisch eine „Panik-Taste“.

Das Zubehör für Ihre MR-61 oder MR-76

Folgendes Zubehör wurde zusammen mit Ihrer MR-61 oder MR-76 geliefert. Falls eines davon fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren ENSONIQ-Händler.

- MRD-100 Sound, Rhythmus und Sequence-Diskette, mit:
    - DRUMDEMO.MF3—eine 16 Track Recorder Demo der MR-61 und MR-76 Drum-Kits und Drum-Machine-Rhythmen
    - !FLSRTHM.RBK—Sicherungskopie der 20 Flash (INT) Rhythmus-Patterns
    - BALLADS.RBK—Bank mit 7 Ballad Rhythmen
    - COUNTRY.RBK—Bank mit 6 Country Rhythmen
    - DANCE_1.RBK—Bank mit 7 Dance Rhythmen
    - DANCE_2.RBK—Bank mit 7 Dance Rhythmen
    - ISLAND.RBK—Bank mit 5 Island Rhythmen
    - JAZZ.RBK—Bank mit 4 Jazz Rhythmen
    - LATIN.RBK—Bank mit 7 Latin Rhythmen
    - POP.RBK—Bank mit 6 Pop Rhythmen
    - R&B.RBK—Bank mit 8 R&B Rhythmen
    - RAP&HOP.RBK—Bank mit 9 Rap & Hip-Hop Rhythmen

- ROCK.RBK—Bank mit 16 Rock Rhythmen
- WORLD.RBK—Bank mit 3 World Rhythmen

Bemerkung: Die Namenserweiterungen der DOS-Dateien mit drei Buchstaben sind beim Laden der Dateien in die MR-61 oder MR-76 nicht sichbar.

- Bedienerhandbuch (MM-131)
- Abnehmbares Netzkabel
- SW-2 Einzelfußtaster (MR-61)
- SW-6 Einzelfußtaster (MR-76)

MR-61 und MR-76 Unisyn Editor Software

Wenn Sie Ihre ausgefüllte Garantiekarte zurückschicken, sendet ENSONIQ Ihnen die Unisyn™ MR Editor/Librarian Software von Mark Of The Unicorn.

Erhältliches Zubehör für Ihre MR-61 oder MR-76

Folgendes optionales Zubehör erhalten Sie bei Ihrem autorisierten ENSONIQ-Händler:

- MRD Sound-Disketten
- EXD Sound-Disketten—zur Verwendung mit speziellen ENSONIQ EXP Wave Expansion Boards
- Wave Expansion Boards der EXP Serie
- ENSONIQ MR-FLASH Sample-Speicher-Board
- SW-10 Doppel-Dämpfer-Fußschalter—2 klavierartige Pedale für Soustain, Sostenuto und Sequencer-Start/Stop
- CVP-1 (CV Pedal)—für Sound/FX-Modulation oder Volumensteuerung
- Abnehmbarer Notenständer MS-1 (nur MR-76)

Wenn Sie ein merkwürdiges Verhalten beobachten

Wenn sich Ihre MR-61 oder MR-76 merkwürdig verhält—wenn das Display z.B. falsche Zeichen darstellt oder „Unexpected Event“ Meldungen—gibt es mehrere Vorgehensweisen, bevor Sie Ihren authorisierten ENSONIQ-Händler aufsuchen:

- Ein Soft Restart—eine Tastenkombination, die dem Aus- und Einschalten der MR-61 oder MR-76 entspricht.

  Warnung: Ein Soft-Restart löscht den RAM-Speicher in Ihrer MR-61 oder MR-76, wie beim Aus- und Einschalten. Wenn Sie sich für einen Soft-Restart entscheiden, versuchen Sie zunächst, alle Sequenzen oder RAM-Sounds, -Presets oder -Rhythmen auf einer Diskette zu sichern, bevor Sie den Restart ausführen (siehe auch *Kapitel 9*).

- Das harte Reinitialisieren wirkt auf die MR-61 oder MR-76 sehr viel tiefgreifender. Dies sollten Sie nur in Erwägung ziehen, wenn die Tasten auf der Vorderseite des MR-61 oder MR-76 aus irgendeinem Grund keinen Soft-Restart zulassen.

  Warnung: Während der harten Reinitialisierung gehen alle Sounds, Rhythmen oder Presets im FLASH, sowie alle Sounds, Rhythmen, Presets, Sequenzen oder Songs im RAM-Speicher verloren. Außerdem werden alle System-Parameter zurückgesetzt Wenn Sie sich für das Reinitialisieren entscheiden, dann versuchen Sie zunächst, den Speicherinhalt auf Diskette zu sichern (siehe *Kapitel 9*). Die Sounds und Rhythmen, die beim Kauf Ihrer MR-61 oder MR-76 im FLASH-Speicher waren, sind sicher auf der MRD-100 Diskette gespeichert, die mit Ihrer MR geliefert wurde.

Zum Ausführen eines Soft Restart

Warnung: Stellen Sie sicher, daß alle wichtigen Daten im RAM-Speicher auf einer Diskette gesichert sind, bevor Sie Reinitialisieren, weil dabei der Speicher gelöscht wird.

1. Halten Sie die Save-Taste im SoundFinder gedrückt.
2. Drücken Sie dazu die Taste Exit/No.

   Falls der Soft Restart das Problem nicht beheben kann, müssen Sie den MR-61 oder MR-67 hart reinitialisieren.

Zum Ausführen einer harten Reinitialisierung

Warnung: Stellen Sie sicher, daß der Inhalt des FLASH- und RAM-Speichers, den Sie behalten wollen auf einer Diskette gesichert werden, bevor Sie den MR-61 oder MR-76 reinitialisieren, weil dabei der interne Speicher des MR-61 oder MR-76 gelöscht wird (dabei werden auch alle Systemeinstellungen auf ihre Standardwerte gesetzt). Die MRD-100-Diskette, die mit Ihrer MR geliefert wurde, enthält eine Kopie der Sound- und Rhythmus-Banks, die bei der Lieferung im FLASH-Speicher Ihrer MR-61 oder MR-76 waren.

1. Schalten Sie Ihre MR-61 oder MR-76 aus.
2. Halten Sie die Erase-Taste des Song-Editors gedrückt.
3. Schalten Sie nun mit gedrückter Erase-Taste Ihre MR-61 oder MR-76 an. Lassen Sie die Taste erst los, wenn der Einschaltvorgang vollständig abgeschlossen ist.

   Falls das Reinitialisieren der MR-61 oder MR-76 das Problem nicht behebt, wenden Sie sich an Ihren authorisierten ENSONIQ-Händler.

Kapitel 2
Das MR-61 und MR-76 Studio

Einführung

Die MR-61 und MR-76 sind eigenständige MIDI-Aufnahmestudios mit leistungsstarken Hilfsmitteln zum Komponieren, Arrangieren, Aufnehmen und Abmischen. Die MR-61 und MR-76 eignen sich auch als exzellente Zentraleinheiten für MIDI-Studios mit anderen MIDI-Modulen. In weiter ausgebauten Anlagen—etwa mit Personal Computer und/oder Audio-Recorder—sind die MR-61 und MR-76 wertvolle kreative Klangquellen. Dieses Kapitel beschreibt das Einbinden und Verwenden der MR-61 und MR-76 in einigen üblichen Studioumgebungen.

Der Schlüssel zum Aufbau jedes MIDI-Systems ist ein ordentliches methodisches Vorgehen. Mit jedem neuhinzukommenden Kabel wird das System komplexer. Wenn Sie einen klaren Überblick über die Verbindungen haben, ist es für Sie bestimmt erfreulicher, das System zu managen. Beim Hinzufügen neuer Geräte—oder bei der Fehlersuche— macht sich jede zusätzliche Vorkehrung mit leichterer Handhabung bei künftigen Systemerweiterungen bezahlt.

Zur Vorbereitung

Es ist eine gute Verhaltensregel beim Verbinden von Geräten, zuvor alle Komponenten auszuschalten und die Lautstärkeregler herunterzudrehen. Das schützt Sie und Ihre Gerätschaft vor unliebsamen Überraschungen.

1. Drehen Sie das Volumen für alle Instrumente herunter, die Sie in Ihrem Setup verwenden wollen.
2. Ziehen Sie alle Mischer-Fader oder andere Volumenregler für Ihr Verstärkersystem zu.
3. Schalten Sie alle Geräte in Ihrer Anlage aus.

Welche Verbindungen sind notwendig?

In jedem MIDI-System gibt es drei Arten von notwendigen Verbindungen:

- MIDI-Verbindungen
- Audio-Verbindungen
- Netzversorgungs-Verbindungen

MIDI Verbindungen herstellen

Die MR-61 und MR-76 kommunizieren mit dem Rest Ihres Equipments über MIDI. Die Art dieser Verbindungen und die Anzahl der benötigten MIDI-Kabel variiert abhängig von Ihrem Setup. Jedes System hat seine eigenen Voraussetzungen, die wir durch unterschiedliche Setups in diesem Kapitel zu beschreiben versuchen.

Folgende Studio-Aufbauten sind in diesem Kapitel beschrieben:

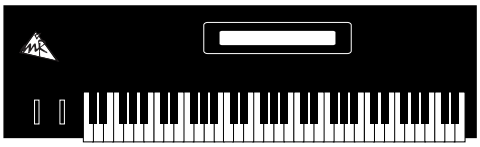
- Die MR-61 oder MR-76 als Stand-Alone-Studio
- Die MR-61 oder MR-76 als Zentrale eines MIDI-Studios
- Die MR-61 oder MR-76 mit einem Computer
- Die MR-61 oder MR-76 mit einem Audio-Recorder
- Die MR-61 oder MR-76 mit einem anderen Controller
- Die MR-61 oder MR-76 mit einer MIDI-Patchbay

Falls Sie Fragen zu MIDI selbst oder einem der Begriffe oben haben, finden Sie eine Antwort in den Abschnitten *Glossar* oder *Was ist MIDI?* in *Kapitel 13*.

Selbst wenn sich Ihr Einsatzgebiet für die MR-61 und MR-76 von den in diesem Kapitel beschriebenen Beispielen unterscheidet, werden Sie die Setups trotzdem bestimmt als Ausgangspunkt für Ihr eigenes System nutzen können.

Die MR-61 oder MR-76 als Stand-Alone-Studio

Die MR-61 und MR-76 sind vollständige Songwriter-Studios. Wesentliche Informationen zum Betreiben der MR-61 oder MR-76 in unterschiedlichen Hörsituationen und zum Einschalten finden Sie unter „Herstellen von Audio-Verbindungen“ und „Herstellen der Spannungsversorgung“ weiter hinten in diesem Kapitel.



Mehr Informationen

Kapitel 1 gibt Ihnen einen guten Überblick über die MR-61 und MR-76.

Die MR-61 oder MR-76 als Zentrale eines MIDI-Studios

Die MR-61 oder MR-76 eignen sich ideal als Steuerzentrale eines MIDI-Studio mit anderen MIDI-Instrumenten, einschließlich solcher Sound-Module wie dem ENSONIQ MR-Rack.

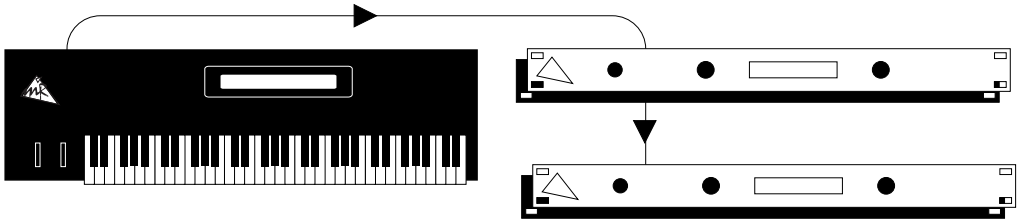
Was Sie brauchen

- Ein MIDI-Kabel mehr als die Anzahl der MIDI-Geräte

Bemerkung: Wenn Sie mehr als ein MIDI-Instrument mit der MR-61 oder MR-76 verbinden wollen und keine MIDI-Patchbay verwenden—siehe „Die MR-61 oder MR-76 mit einer MIDI-Patchbay“ später in diesem Kapitel—muß jedes MIDI-Instrument eine MIDI-Thru-Möglichkeit haben (sehen Sie in den entsprechenden Handbüchern nach). Dann können Sie die Geräte „hintereinanderhängen“.

Zum Verbinden der MR-61 oder MR-76 mit anderen MIDI-Geräten

1. Stecken Sie das eine Ende eines MIDI-Kabels in die Buchse MIDI Out der MR.
2. Stecken Sie das andere Ende in die Buchse MIDI In des ersten verwendeten MIDI-Geräts.
3. Wenn Sie weitere MIDI-Instruments hinzufügen wollen, stecken Sie ein weiteres MIDI-Kabel in die Buchse MIDI Thru des ersten Geräts (einige MIDI-Instrumente verwenden die MIDI Out Buchse für MIDI Thru. Sehen Sie im Handbuch des Geräts nach, falls es keine MIDI Thru Buchse hat).
4. Stecken Sie das andere Ende des Kabels in die Buchse MIDI In des folgenden Geräts.
5. Wiederholen Sie die Schritte drei und vier für jedes weitere MIDI-Gerät.



Bemerkung: Wenn Ihr Set-up einen MIDI-Patcher verwendet, dann sehen Sie im Handbuch des Patchers nach, wie Sie eine vergleichbare Verbindung herstellen. Weiteres finden Sie unter „Die MR-61 oder MR-76 mit einer MIDI-Patchbay“ später in diesem Kapitel.

Zum Beenden der Verbindungen

Nachdem Sie jetzt Ihre MIDI-Verbindungen zwischen Ihrem Computer und der MR-61 oder MR-76 hergestellt haben, gehen Sie weiter zum Abschnitt „Herstellen der Audio-Verbindungen“ und dann zu „Herstellen der Spannungsversorgung“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Weitere Informationen über Ihre MR-61 oder MR-76 als MIDI-Controller finden Sie in *Kapitel 4*.

Die MR-61 oder MR-76 mit einem Computer

Die MR-61 und MR-76 sind perfekte Zuarbeiter für einen Personal Computer. Verwenden Sie das Idea Pad der MR als Ideensammler und ihren 16 Track Recorder zum Aufzeichnen Ihrer frühen Versionen. Speichern Sie die Bestandteile Ihres neuen Songs—seine Sequenzen—auf einer Diskette. Da die Dateien der MR-61 und MR-76 von jedem Computer gelesen werden können, der Standard Midi Files (SMFs) von einer DOS-formatierten Diskette versteht, können Sie Ihre Sequenzen direkt von der Diskette in den Sequencer auf Ihrem Computer laden—oder ein kombiniertes Sequenzer/Recorder-Program—und daran weiterarbeiten. Wenn Sie Ihre MR-Sequenzen in einen Computer kopiert haben, kann Ihr Computer über MIDI mit Ihrer MR-61 oder MR-76 kommunizieren und auf die Sounds zugreifen, die Sie für Ihren neuen Song verwendet haben. Sie können auch mit dem Computer Ihre eigenen neuen Sounds für die MR-61 oder MR-76 erstellen. Dazu verwenden Sie den Unisyn Sound Editor, den wir Ihnen zuschicken, wenn Sie uns die ausgefüllte Garantiekarte zusenden. Nachdem Sie Ihre Hardware so eingerichtet haben, wie es in diesem Kapitel beschrieben ist, sehen Sie nach unter „Die MR-61 und MR-76 mit einem Computer-Sequencer“ am Ende von *Kapitel 7*.

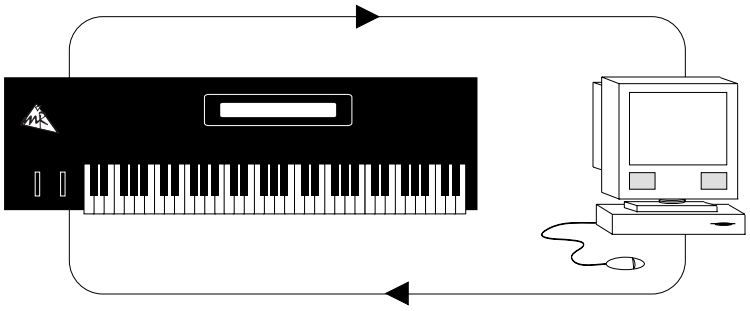
Einige Computer haben bereits MIDI In/Out/Thru Buchsen. Falls dies auf Ihren Computer nicht zutrifft, müssen Sie ein MIDI Interface für ihn anschaffen. Stellen Sie sicher, daß Ihr Computer, seine MIDI-Programme und—wenn Sie eines verwenden—sein MIDI-Interface korrekt eingestellt sind. Sehen Sie in Ihren Handbüchern nach, wie sie mit einem multi-timbralen MIDI-Instrument wie der MR-61 oder MR-76 verwendet werden.

Was Sie brauchen

- Zwei MIDI-Kabel.

Zum Verbinden der MR-61 oder MR-76 mit einem Computer

1. Stecken Sie das eine Ende eines MIDI-Kabels in die Buchse MIDI Out Ihres Computers.
2. Stecken Sie das andere Ende in die Buchse MIDI In der MR.
3. Stecken Sie das eine Ende eines anderen MIDI-Kabels in die MIDI Out Buchse der MR.
4. Stecken Sie das andere Ende in die MIDI In Buchse des Computers.



Bemerkung: Wenn Ihr Set-up einen MIDI-Patcher verwendet, dann sehen Sie im Handbuch des Patchers nach, wie Sie eine vergleichbare Verbindung herstellen. Weiteres finden Sie unter „Die MR-61 oder MR-76 mit einer MIDI-Patchbay“ später in diesem Kapitel.

Zum Beenden der Verbindungen

Nachdem Sie jetzt Ihre MIDI-Verbindungen zwischen Ihrem Computer und der MR-61 oder MR-76 hergestellt haben, gehen Sie weiter zum Abschnitt „Herstellen der Audio-Verbindungen“ und dann zu „Herstellen der Spannungsversorgung“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Mehr Informationen

Mehr über Ihre MR-61 oder MR-76 in Verbindung mit einem Computer finden Sie unter „Die MR-61 und MR-76 mit einem Computer Sequencer“ am Ende von *Kapitel 7*.

Die MR-61 oder MR-76 mit einem Audio Recorder verwenden

Die MR-61 oder MR-76 kann eine perfekte MIDI-Ergänzung für einen digitalen oder analogen Audio-Recorder auf Band oder Festplatte darstellen—die MR-61 oder MR-76 verarbeiteen die MIDI-Daten, während der Recorder die Audio-Signale behandelt. Noch ein paar Effekte für Ihre Audio-Signale dazu, durch einen Effektprozessor wie z.B. den ENSONIQ DP/4+ oder DP/2, und fertig ist Ihre Aufnahme.

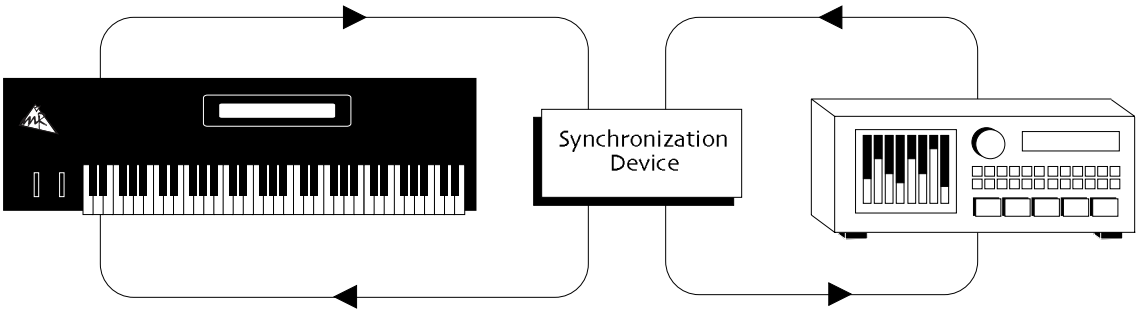
Wenn Sie die MR-61 oder MR-76 mit einem Audio-Recorder verwenden, brauchen Sie eine Möglichkeit zum Synchronisieren der beiden Geräte. Es gibt eine Reihe von möglichen Hilfen zum Synchronisieren im Handel—damit sie mit Ihrer MR-61 oder MR-76 funktionieren, müssen sie MIDI-Clocks und auch die Synchronisationsart Ihres Audio-Recorders beherrschen (mehr darüber finden Sie in der entsprechenden Dokumentation).

Was Sie brauchen

- Zwei MIDI-Kabel zum Verbinden der MR-61 oder MR-76 mit Ihrem Synchronisierer
- Die notwendigen Kabel zwischen Ihrem Audio-Recorder und dem Synchronisierer (sehen Sie im Handbuch nach)

Zum Verbinden der MR-61 oder MR-76 mit einem Audio-Recorder

1. Stecken Sie das eine Ende eines MIDI-Kabels in die Buchse MIDI Out der MR.
2. Stecken Sie das andere Ende des Kabels in die Buchse MIDI In des Synchronisierers.
3. Stecken Sie das eine Ende des anderen MIDI-Kabels in die Buchse MIDI In der MR.
4. Stecken Sie das andere Ende in die Buchse MIDI Out des Synchronisierers.
5. Verbinden Sie dann den Audio-Recorder und den Synchronisierer mit dem erforderlichen Kabel.



Bemerkung: Wenn Sie in Ihrer Anlage einen MIDI-Patcher verwenden, dann finden Sie in dessen Dokumentation eine passende Alternative zu dieser MIDI-Verbindung. Sehen Sie außerdem nach unter „Verwenden der MR-61 oder MR-76 mit einer MIDI-Patchbay“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Zum Beenden der Verbindungen

Nachdem Sie jetzt Ihre MIDI-Verbindungen zwischen Ihrem Audio Recorder und der MR-61 oder MR-76 hergestellt haben, gehen Sie weiter zum Abschnitt „Herstellen der Audio-Verbindungen“ und dann zu „Herstellen der Spannungsversorgung“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Weitere Informationen

Weitere Informationen über das Synchronisieren des 16 Track Recorders Ihrer MR und externen MIDI-Geräten finden Sie in *Kapitel 7*.

Die MR-61 oder MR-76 mit einem anderen Controller verwenden

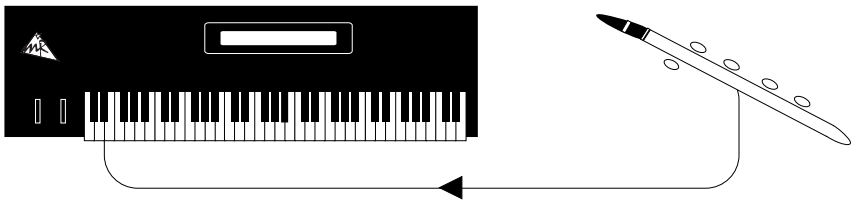
Sie können jeden anderen MIDI-Controller verwenden, um die Sounds Ihrer MR im SoundFinder oder im 16 Track Recorder zu spielen. Dies können MIDI-Blaswandler und andere MIDI-Keyboards, MIDI Drum Pads oder Trigger, MIDI-Gitarren oder irgendein anderes Gerät sein, mit dem ein Musiker spielen kann und das MIDI-Daten sendet.

Was Sie brauchen

- Ein MIDI-Kabel

Zum Verbinden der MR-61 oder MR-76

1. Stecken Sie das eine Ende Ihres MIDI-Kabels in die Buchse MIDI Out Ihres Controllers.
2. Stecken Sie das andere Ende in die Buchse MIDI In der MR.



Bemerkung: Wenn Sie in Ihrer Anlage einen MIDI-Patcher verwenden, dann finden Sie in dessen Dokumentation eine passende Alternative zu dieser MIDI-Verbindung. Sehen Sie außerdem nach unter „Verwenden der MR-61 oder MR-76 mit einer MIDI-Patchbay“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Zum Beenden der Verbindungen

Nachdem Sie jetzt Ihre MIDI-Verbindungen zwischen Ihrem Controller und der MR-61 oder MR-76 hergestellt haben, gehen Sie weiter zum Abschnitt „Herstellen der Audio-Verbindungen“ und dann zu „Herstellen der Spannungsversorgung“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Weitere Informationen

Weitere Informationen finden Sie:

- über das Spielen von MR-Sounds über MIDI unter „SoundFinder MIDI“ in *Kapitel 4*.
- über das Aufnehmen mit dem 16 Track Recorder über MIDI in *Kapitel 7*.

Verwenden der MR-61 oder MR-76 mit einer MIDI Patchbay

Eine MIDI-Patchbay—speziell eine mit Merge-Möglichkeit—ist die ideale Art zum Verbinden Ihrer MR-61 oder MR-76 mit anderen MIDI-Geräten. Sobald alle Geräte mit der Patchbay verbunden sind, können Sie alle Verbindungen zwischen den Geräten mit wenigen Maus-Klicks, Tastendrücken oder Drehungen an einem Knopf herstellen.

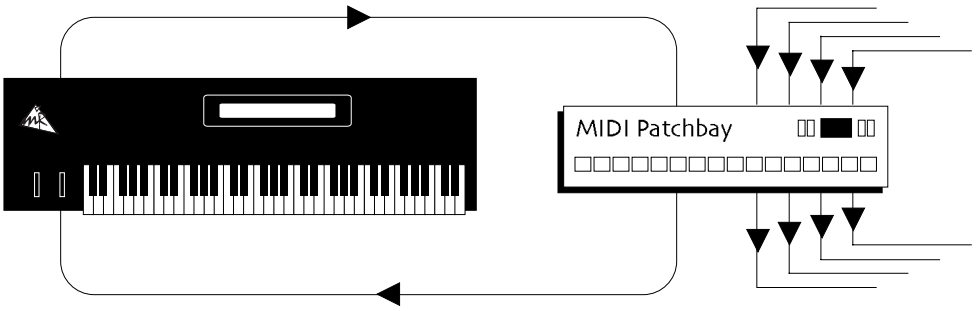
MIDI-Patchbays haben typischerweise eine gewisse Zahl von Buchsenpaaren von MIDI In und Out—wobei an jedem Paar ein einzelnes MIDI-Gerät angeschlossen ist. Im Handbuch Ihrer Patchbay finden Sie eventuell Empfehlungen des Herstellers, an welchem Buchsenpaar z.B. Ihr Computer oder Master-Controller (Ihre MR-61 oder MR-76 können Sie dafür verwenden) angeschlossen werden sollte. Falls Sie dort keine entsprechenden Regeln finden, können Sie jedes Gerät an ein beliebiges Buchsenpaar anschließen.

Was Sie brauchen

- Ein Paar MIDI-Kabel für jedes MIDI-Gerät, das Sie an der Patchbay anschließen wollen

Zum Verbinden Ihrer MR-61 oder MR-76 mit der Patchbay

1. Wählen Sie ein Anschlußpaar an der Patchbay für die MR-61 oder MR-76.
2. Verbinden Sie die Buchse MIDI Out der MR mit MIDI In des gewählten Buchsenpaars der Patchbay für die MR-61 oder MR-76.
3. Verbinden Sie die Buchse MIDI Out desselben Paars mit MIDI In der MR.
4. Wiederholen Sie diese Schritte für jedes MIDI-Gerät, das Sie an der MIDI-Patchbay anschließen wollen.



In dem Handbuch Ihrer Patchbay finden Sie die Beschreibung, wie Sie MIDI-Signale von einem MIDI-Gerät zu einem (oder mehreren) anderen routen. Das optimale Routing hängt davon ab, wie Sie Ihr MIDI-Equipment einsetzen wollen. Der große Vorteil einer Patchbay liegt darin, daß Sie neue Anforderungen in wenigen Augenblicken realisieren können.

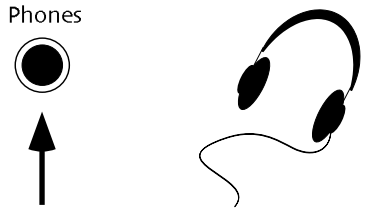
Zum Beenden der Verbindungen

Nachdem Sie jetzt Ihre MIDI-Verbindungen zwischen Ihrer Patchbay und der MR-61 oder MR-76 hergestellt haben, gehen Sie weiter zum folgenden Abschnitt „Herstellen der Audio-Verbindungen“.

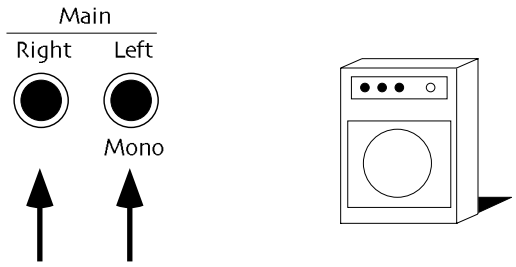
Herstellen der Audio-Verbindungen

In jedem Set-up müssen Sie festlegen, welche Art von Audio-Verbindungen Sie zwischen der MR-61 oder MR-76 und den übrigen Systemkomponenten herstellen wollen. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten.

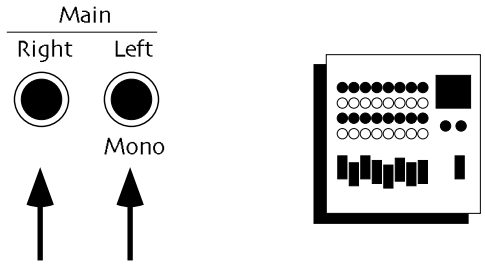
- Sie können sich die MR-61 oder MR-76 mit einem Kopfhörer an der hinteren Phones-Buchse anhören. Dies empfiehlt sich speziell für Privatzwecke—wenn Sie üben kann es niemand hören. So können Sie auch besser den kristallklaren Sound der MR begutachten, ohne das Rauschen anderer Geräte. Der Volumenregler bestimmt dabei die Lautstärke.



  Sie können immer einen Kopfhörer verwenden, unabhängig von anderen Audio-Verbindungen Ihres MR-61 und MR-76. Das Einstecken des Kopfhörersteckers schaltet nicht automatisch die anderen Audio Outputs der MR-61 und MR-76 stumm.
- Wenn Sie die MR-61 und MR-76 lieber in Mono über einen herkömmlichen Keyboard- oder Gitarrenverstärker oder über einen einzelnen Kanal einer Mischerkonsole betreiben wollen, stecken Sie den einen Stecker eines 6,3mm-Kabels in die linke Main Out Buchse auf der Rückseite der MR-61 und MR-76 und das andere Ende in Ihren Verstärker oder Mischer. Der Abschnitt „Die MR-61 und MR-76 Output Buchsen“ in *Kapitel 13* enthält technische Informationen über die Output-Buchsen der MR.

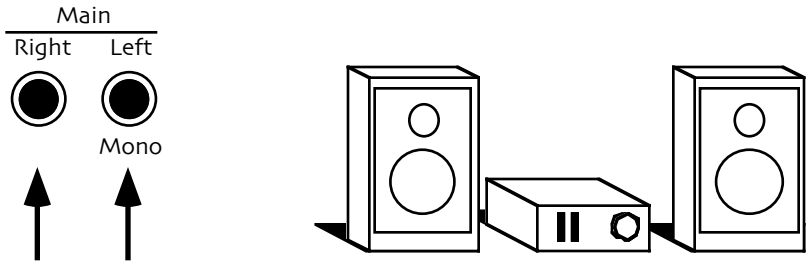


- Wenn Sie die MR-61 und MR-76 in Stereo über ein Kanalpaar einer Mischerkonsole, einen Stereoverstärker oder zwei separate Monoverstärker betreiben wollen, brauchen Sie zwei 6,3mm Kabel. Stecken Sie jeweils einen Stecker jedes Kabels in die linke und rechte Main Out Buchse auf der Rückseite der MR-61 und MR-76 und das andere Ende in das entsprechende Zielgerät. Der Abschnitt „Die MR-61 und MR-76 Output Buchsen“ in *Kapitel13* enthält technische Information über die Output-Buchsen der MR.

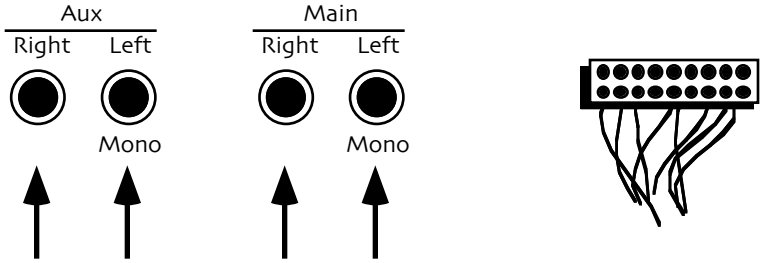


- Sie können die MR-61 und MR-76 auch mit Ihrer Stereoanlage betreiben, müssen dabei allerdings etwas vorsichtig sein. Die MR-61 und MR-76 haben einen wesentlich größeren Dynamikumfang als eine Stereoanlage typischerweise bewältigen muß, wenn Sie CDs, Kassetten und LPs abspielen. Sie

brauchen zwei Kabel mit 6,3mm Steckern auf der einen Seite und Cinch-Steckern auf der anderen Seite. Gegebenenfalls müssen Sie einen Adapter beschaffen. Stecken Sie die 6,3mm Stecker in die linke und rechte Main Out Buchse auf der Rückseite der MR-61 und MR-76 und die Cinch-Stecker in die Aux-Eingänge Ihrer Stereoanlage. Der Abschnitt „Die MR-61 und MR-76 Output Buchsen“ in *Kapitel 13* enthält technische Informationen über die Output-Buchsen der MR.



- Wenn Sie die MR-61 und MR-76 über eine Audio Patchbay anschließen oder wenn Sie vier freie Inputs an Ihrer Mischerkonsole haben, können Sie alle Outputs der MR-61 und MR-76 einsetzen. Die MR-61 und MR-76 haben—zusätzlich zu den Main Outputs—ein Paar Aux Outputs. Diese eignen sich zum Trennen von Sounds oder Soundgruppen von der Main Outputs Mischung der MR-61 und MR-76. Dann können Sie die getrennten Sounds mit einem separaten Prozessor bearbeiten oder ihre Lautstärken mit eigenen Mischerkanälen regeln. Um alle vier Outputs zu nutzen, brauchen Sie vier Kabel mit 6,3mm Steckern. Verbinden Sie dann jeweils die rechten und linken Main und Aux Outputs auf der Rückseite der MR-61 und MR-76 mit den entsprechenden Eingängen der Patchbay oder den Mischereingängen. Der Abschnitt „Die MR-61 und MR-76 Output Buchsen“ in *Kapitel 13* enthält technische Information über die Output-Buchsen der MR-61 und MR-76.



Der Abschnitt „Verwenden der vier Outputs der MR“ in *Kapitel 3* beschreibt das Zuordnen von einzelnen Sounds zu den Aux Outputs. Die MR-61 und MR-76 verfügen auch über einen einfachen Schalter, mit dem alles, was den Aux Outputs zugeordnet wurde, wieder auf die Main Outputs gelegt werden kann. Sehen Sie dazu auch nach unter „Bestimmen des Verhaltens der Aux Outs“ in *Kapitel 3*.

Herstellen der Spannungsversorgung

Die MR-61 und MR-76 brauchen eine geerdete Wechselspannung. Dazu wird ein entsprechendes Netzkabel mitgeliefert. Das Netzteil der MR-61 und MR-76 ist intelligent und paßt sich an die örtliche Spannung an.

Anschließen der MR-61 und MR-76 an die Spannungsversorgung

1. Stecken Sie den Stecker des Netzkabels vom MR-61 und MR-76 in eine geerdete Netzsteckdose.
2. Stecken Sie das andere Ende in die Buchse mit der Bezeichnung „Line“ auf der Rückseite der MR-61 und MR-76.
3. Schließen Sie die anderen Geräte Ihres Systems an die Spannungsversorgung an.

Einschalten

Sie sollten immer zuerst die Geräte einschalten, die MIDI-Informationen senden, bevor Sie empfangende Geräte einschalten. Wenn Sie MIDI-Geräte in Reihe geschaltet haben, beginnen Sie mit dem ersten Gerät in der Kette, dann dem zweiten, usw. Damit vermeiden Sie unliebsame Überraschungen durch unerwünschte MIDI-Informationen beim Einschalten von sendenden Geräten. Solcher MIDI-Müll kann ein empfangendes Gerät durcheinanderbringen und ggf. vorübergehend außer Gefecht setzen. Falls dies trotzdem aus irgendeinem Grund passieren sollte, versuchen Sie es mit einem Doppelklick auf die Taste All Notes Off. Falls dann immer noch das Problem besteht, schalten Sie die MR-61 und MR-76 aus und wieder an.

Einstellen der Lautstärkepegel

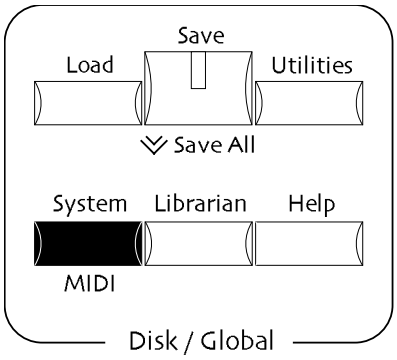
Die MR-61 und MR-76 klingen am besten, wenn ihre Lautstärke voll aufgedreht ist—Sie sollten sie immer so hoch wie möglich einstellen. Hier ein paar Tips:

- Wenn Sie die Phones Buchse der MR verwenden, steuert der Volume-Regler die Hörlautstärke. Stellen Sie einen angenehmen Pegel ein.
- Wenn Sie die MR-61 oder MR-76 mit einem Keyboard oder einem Gitarrenverstärker verwenden, stellen Sie Ihren Verstärkereingang auf einen niedrigen Pegel. Drehen Sie die Lautstärke der MR soweit auf, daß Sie noch keine Verzerrungen hören können (außer, Sie wollen gerade das erreichen). Dann drehen Sie den Verstärkerkanal auf angenehme Lautstärke.
- Wenn Sie die MR-61 und MR-76 direkt an einer Mischerkonsole oder indirekt über eine Patchbay einsetzen, drehen Sie die Lautstärke der MR voll auf und stellen Sie die Eingangsverstärkung Ihres Mischerkanals so ein, daß der Sound nicht unbeabsichtigt übersteuert wird.
- Wenn Sie die MR-61 und MR-76 an einer Stereoanlage betreiben, stellen Sie die Lautstärke Ihrer Stereoanlage auf den üblichen Wert. Mit ganz abgedrehter Lautstärke an der MR spielen Sie auf Ihrem Keyboard mit stärkstem Anschlag oder spielen Sie den lautesten MR-Song. Drehen Sie dann langsam den Volumen-Knopf der MR-61 und MR-76 soweit auf, wie Sie noch keine Verzerrungen hören. Die MR-61 und MR-76 haben einen weitaus größeren Dynamikumfang, als Ihre Stereoanlage typischerweise verkraften muß, wenn Sie CDs, Kassetten und LPs spielen. Daher sollten Sie sicherstellen, daß laute Musik von der MR-61 und MR-76 Ihr System nicht beschädigt

Kapitel 3
Globale Einstellungen

Die MR-61 und MR-76 bieten Ihnen eine Reihe von Optionen, die Ihnen das Anpassen ihres Verhaltens ermöglichen. Diese globalen, systemweiten Einstellungen arbeiten im Hintergrund und lassen Sie ungehindert musizieren. Sie bleiben immer wirksam und werden auch beim Ausschalten der MR-61 und MR-76 aufgehoben.

Sie finden diese Optionen im Bereich Disk/Global an Ihrer MR-61 oder MR-76. Sie erreichen sie über die System-Taste.



Wie Sie die MR-61 und MR-76 System-Einstellungen behalten

Alle System-Einstellungen der MR-61 und MR-76 werden im FLASH-Speicher gespeichert. 15 Sekunden nachdem Sie eine von ihnen geändert haben oder wenn Sie den System-Bereich verlassen, werden normale Operationen kurz angehalten, damit die MR die neuen Einstellungen im FLASH speichern kann.

Das Display zeigt kurz:

```
Saving System setup.
Please wait...
```

Weitere Informationen über den FLASH-Speicher finden Sie in *Kapitel 9*.

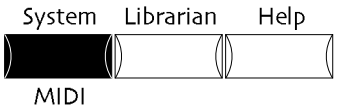
Allgemeines zum Editieren der System-Einstellungen

Die System-Gruppen

Die MR-61 und MR-76 verfügen über sehr viele System-Einstellungen. Um das Einstellen zu vereinfachen, sind sie in fünf Gruppen unterteilt. Sie erreichen jede Gruppe durch die Antwort „yes“ auf die angezeigte Frage.

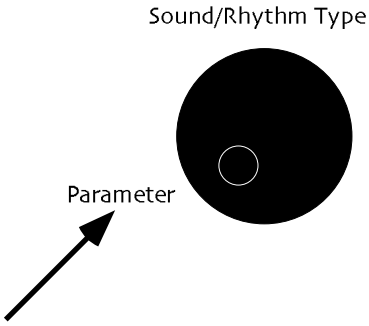
Zum Editieren der Globalen System-Einstellungen

1. Drücken Sie die Taste System.



Die LEDs von No und Yes beginnen zu blinken.

2. Suchen Sie den Parameter-Knopf der MR.



3. Drehen Sie den Parameter-Knopf und wählen Sie eine der folgenden Fragen:

```
System/MIDI:
Set System prefs?
```

Wenn Sie die Taste Yes in diesem Display drücken, können Sie folgende Einstellungen vornehmen: Keyboard-Velocity und Aftertouch, Effekt-Output-Routing, Sound-Auswahl und Speicher-Schutz.

```
System/MIDI:
Alter System pitch?
```

Wenn Sie die Taste Yes in diesem Display drücken, können Sie folgende Einstellungen vornehmen: globales Pitch-Bend, globale Stimmung (Tuning) und die globale Pitch-Table.

```
System/MIDI:
Set up foot control?
```

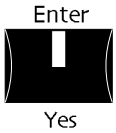
Wenn Sie die Taste Yes in diesem Display drücken, können Sie vielerlei Funktionen auf die vier möglichen Fußschalter legen, wenn Sie zwei ENSONIQ SW-10 Fußpedale an Ihrer MR-61 oder MR-76 verwenden.

```
System/MIDI:
Edit MIDI Settings?
```

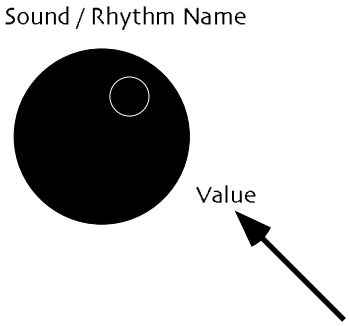
Wenn Sie die Taste Yes in diesem Display drücken, können Sie die Art verändern, wie die MR-61 oder MR-76 mit anderen MIDI-Geräten zusammenarbeitet.

Wenn Sie die Taste Yes in diesem Display drücken, können Sie die MR-61 oder MR-76 in den General-MIDI-Modus versetzen. (Eine Beschreibung von General MIDI finden Sie unter „Was ist General MIDI?“ in *Kapitel 13*.)

4. Drücken Sie die Taste Yes bei der gewünschten Frage.



5. Jede der Systemoptionen wird ein *Parameter* genannt. Zum Auswählen von System-Parametern drehen Sie den *Parameter-Knopf*.
6. Zum Ändern des Parameterwerts drehen Sie am *Value-Knopf*.



Alle System-Parameter sind in diesem Kapitel beschrieben.

Einstellen der System-Preferences

Die Reaktion des Keyboards auf Velocity einstellen

Ein Keyboard wie das Ihrer MR-61 oder MR-76 erkennt die Härte Ihres Anschlags durch Messen der Geschwindigkeit (*Velocity*) Ihrer Tastendrücke. Der Parameter Touch Curve ermöglicht Ihnen das Anpassen der Reaktion Ihrer MR-61 oder MR-76 auf Velocity entsprechend Ihrer Spielweise. Es lohnt sich, die richtige Einstellung zu finden, weil Sie dann die Sounds der MR expressiver spielen können. Es gibt sechs Velocity-Kurven (Touch):

- Table-1
- Table-2
- Table-3
- Table-4
- Fixed 64
- Fixed127

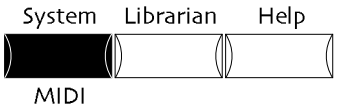
Weitere Informationen über die Velocity-Kurven der MR-61 und MR-76 finden Sie in *Kapitel 13*.

Bemerkung: Die Keyboards der MR-61 und MR-76 senden auch Release Velocity entsprechend einer optimierten Release-Kurve.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

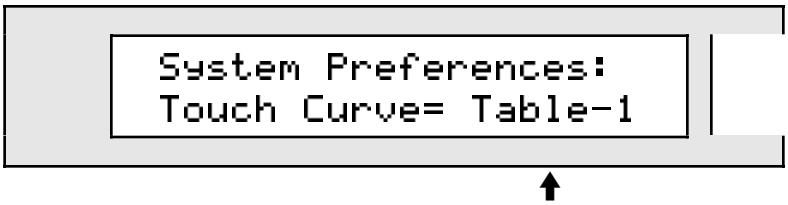
Zum Anpassen der Keyboard-Velocity

1. Drücken Sie die Taste System.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie auf Yes, wenn Sie die aktuellen System-Parameter ändern wollen. Drücken Sie No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Die aktuelle Touch-Kurve

5. Drehen Sie am Value-Knopf oder drücken Sie die vertikalen Pfeiltasten, um den Touch Curve Parameter auf den Wert einzustellen, der am besten zu Ihrer Spielweise paßt. Spielen Sie etwas bei jeder Einstellung und suchen Sie die Einstellung, mit der Sie sich am wohlsten fühlen.

   Die Werte für Touch Curve, die mit „Fixed“ beginnen, erzeugen bei jedem Tastendruck die gleiche Velocity, egal wie fest Sie die Tasten anschlagen.

Bemerkung: Dieser Parameter beeinflußt, wie Ihre MR-61 oder MR-76 intern auf Velocity reagiert und welche Velocity-Werte über MIDI übertragen werden.

Die Reaktion des Keyboards auf den Tastendruck einstellen

Einige Sounds der MR-61 und MR-76 reagieren auf Channel-Aftertouch des MR-Keyboards, wenn Sie eine seiner Tasten weiter durchdrücken. Es ist sinnvoll, die Pressure-Einstellung so anzupassen, daß Sie den Aftertouch weder unabsichtlich aktivieren, noch die Tasten zu sehr drücken müssen.

Der Press Threshold Parameter ermöglicht Ihnen das Anpassen von Keyboard-Pressure an Ihre Spielweise. Der Pressure Threshold kann zwischen SOFT (minimale Kraft) und HARD (maximale Kraft) eingestellt werden.

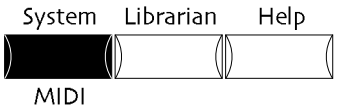
- SOFT—ist für Spieler mit leichtem Anschlag gedacht. Hier reicht schon ein leichter Druck, um den Maximalpegel für einen Aftertouch-gesteuerten Parameter zu erreichen.
- MED—erfordert einen etwas festeren Druck für den Maximalpegel. Dies ist die Standard-Einstellung.
- FIRM—entspricht einem durchschnittlichen Druck. Die Einstellung FIRM ist also richtig für einen Spieler mit mittlerem Anschlag.
- HARD—ist für den Spieler mit kräftigem Anschlag. Sie ermöglicht den größten Bereich an Aftertouch-Empfindlichkeit.

Tip: Beginnen Sie mit der Standard-Einstellung. Suchen Sie von dort aus die optimale Einstellung.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

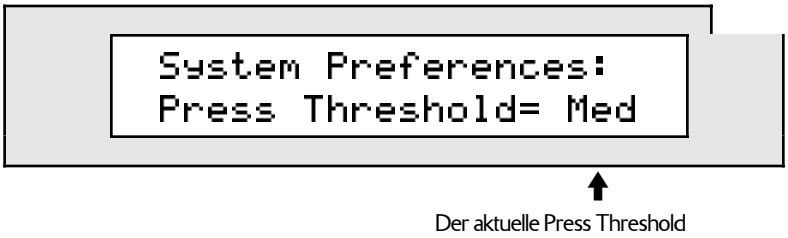
Zum Anpassen von Keyboard Pressure

1. Drücken Sie die Taste System.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



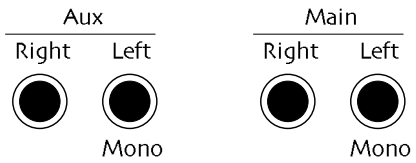
Wenn Sie bereits bei leichtem Tastendruck Keyboard-Pressure erzeugen wollen, stellen Sie den Parameter auf Soft. Wenn Sie es gerne etwas fester haben wollen, dann stellen Sie den Parameter auf Hard. Versuchen Sie verschiedene Einstellungen, um die für Sie beste zu finden.

5. Drehen Sie am Value-Knopf oder drücken Sie die vertikalen Pfeiltasten, um den Touch Curve Parameter auf den günstigsten Wert zu setzen.

Bemerkung: Dieser Parameter bestimmt sowohl die interne Reaktion der MR-61 oder MR-76 auf den Druck, als auch das Senden über MIDI.

Verwenden der vier Outputs der MRs

Auf der Rückseite haben die MR-61 und MR-76 vier Audio-Outputs. Es gibt zwei Stereopaare: die Main Outs und die Aux Outs.



Die Main Outs werden als Hauptausgänge der MR-61 und MR-76 verwendet. Die Aux Outs eignen sich zum Freistellen von Sounds oder Soundgruppen vom Main Out Mix der MR-61 und MR-76. Durch Routen eines Sounds auf die Aux Outs, können Sie ihn mit einem eigenen externen Prozessor bearbeiten oder die Lautstärke über einen eigenen Kanal im Mischer steuern.

Verwenden Sie symmetrische Stereo-Kabel oder unsymmetrische Mono-Kabel für die Main und Aux Outs.

Wie die Beschriftung der Aux Out Buchsen und Main Out Buchsen anzeigen, verfügen die MR-61 und MR-76 über automatisches Umschalten für beide Outputpaare:

- Main Outputs Left und Right sind normalerweise Stereo Outputs. Wenn allerdings kein Stecker in den Right Output eingesteckt ist, wird die Stereosignalsumme als Monosignal am Left Main Output ausgegeben.
- Ähnlich sind die Aux Outputs Left und Right normalerweise Stereo Outputs. Wenn allerdings kein Stecker in den Right Output eingesteckt ist, wird die Stereosignalsumme als Monosignal am Left Aux Output ausgegeben.

Routen von Sounds zu Outputs

Alle Tracks-Sounds sind über einen Effekt-Bus auf einen rückseitigen Output geroutet. Beim Routen eines Sounds zu einem bestimmten Ausgangspaar passiert folgendes:

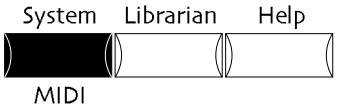
- Der Sound ist einem FX-Bus zugeordnet
- Der Bus geht in einen Effekt (außer dem Dry-Bus, der direkt zu den gewählten Ausgängen geht)
- Der Effekt wird entweder den Main Outs oder den Aux Outs zugeordnet

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Senden eines Sounds auf die gewünschten Outputs

1. Im SoundFinder wählen Sie den Sound, den Sie zu einem bestimmten Output schicken wollen und routen ihn auf einen Effekt-Bus. (Mehr über das Routen von SoundFinder-Sounds auf einen Effekt-Bus finden Sie in *Kapitel 8*).

   Im 16 Track Recorder drücken Sie die Track-Taste mit dem Sound, den Sie zu einem bestimmten Output schicken wollen und routen ihn auf einen Effekt-Bus. (Mehr über das Routen von SoundFinder-Sounds auf einen Effekt-Bus finden Sie in *Kapitel 8*).
2. Drücken Sie die System-Taste.



3. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

4. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
5. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display den Output Assign Parameter für den gewählten FX Bus zeigt.

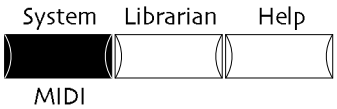
Bemerkung: Die Busse LightReverb, Medium Reverb und WetReverb benutzen alle die globale Reverb Output Zuordnung.

6. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die Main oder die Aux Outs

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

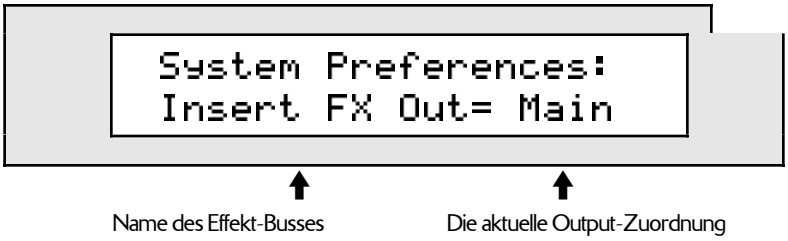
Senden eines speziellen Effekt-Busses auf die gewünschten Outputs

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display den Namen des Effekt-Busses zeigt, den Sie einem Output zuordnen wollen.



Sie können das Routing für die Insert, Global Chorus, Global Reverb und Dry Effekt-Busse ändern. Jeder Effekt-Bus kann geroutet werden auf:

- Main—die primären Outputs der MR
- Aux—die zusätzlichen Outputs der MR

5. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die Main oder die Aux Outs.

Das Verhalten der Aux Outs bestimmen

Die Aux Outs werden zum Freistellen von Sounds vom Main Outs Mix verwendet. Die MR-61 und MR-76 sind für maximale Flexibilität beim Verwenden der Aux Outs in Ihrem Equipment ausgelegt. Der AuxToMainOuts System Parameter bietet drei verschiedene Verwendungen für die Aux Outs. Sie können sich die günstigste Möglichkeit aussuchen.

Wenn AuxToMainOuts auf Auto eingestellt ist, benutzen die MR eine intelligente Buchsenumschaltung, die ihm ermöglicht festzustellen, ob ein Kabel in die Left Aux Out Buchse eingesteckt ist. Wenn Sie dies tun, dann funktionieren die Main und Aux Outputs als völlig eigenständige Stereoausgänge. Wenn die Buchse frei ist, werden alle den Aux Outputs zugeschickten Signale auf die Main Outputs umgeleitet. Dies ist gerade für Musiker angenehm, deren eingeschränkte Anzahl von Instrumenten-Inputs einen ökonomischen, flexiblen Umgang mit Kabeln erfordert, oder die beabsichtigen, die Aux Outs nur sparsam zu verwenden.

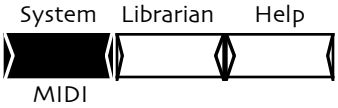
Musiker, die lieber alle vier MR Keyboard Outputs permanent verwenden wollen, werden die beiden anderen AuxToMainOuts Einstellungen sinnvoll finden. Wenn der Parameter auf Never eingestellt ist, bleiben die Aux und Main Outputs streng getrennt. Wenn der Parameter auf Always eingestellt ist,

werden die Aux Outputs permanent den Main Outputs zugemischt. Damit können die Musiker alle vier MR-61 und MR-76 Outputs verbunden lassen, und wenn die Aux Outputs als separate Stereoausgänge benötigt werden, kann AuxToMainOuts auf Never eingestellt werden. Wenn nur die Main Outputs benötigt werden, kann er auf Always eingestellt werden.

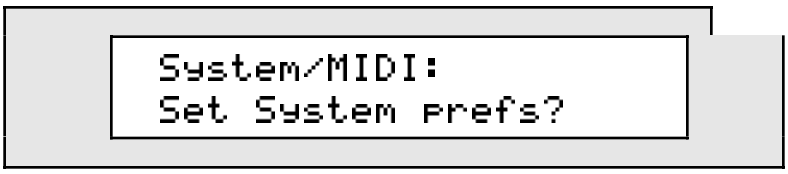
Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Einschalten des automatischen Aux Out Routings

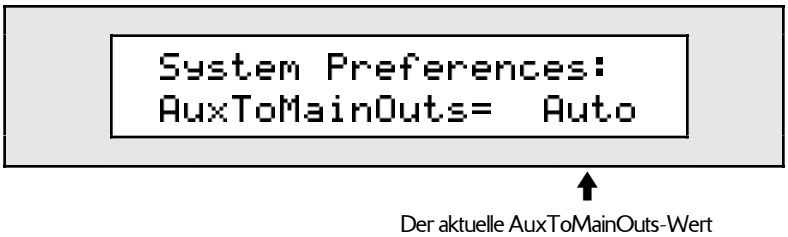
1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der AuxToMainOuts Parameter kann eingestellt werden auf:

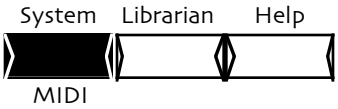
- Never—Die Aux und Main Outputs bleiben getrennt, selbst wenn am Left Aux Out nichts angeschlossen ist
- Always—Das Aux Signal wird den Main Outputs zugemischt, selbst wenn am Left Aux Out etwas angeschlossen ist
- Auto—die MR-61 und MR-76 mischt die Sounds der Aux Outputs zu den Main Outputs, wenn kein Kabel in die Left Aux Out Buchse eingesteckt ist

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den AuxToMainOuts auf Auto.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

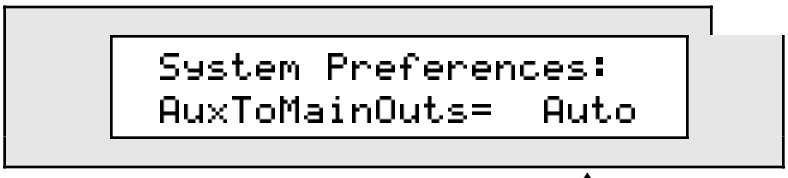
Zum Verwenden von permanent verbundenen Aux Outputs

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der aktuelle AuxToMainOuts-Wert

Der AuxToMainOuts Parameter kann eingestellt werden auf:

- Never—Die Aux und Main Outputs bleiben getrennt, selbst wenn am Left Aux Out nichts angeschlossen ist
- Always—Das Aux Signal wird den Main Outputs zugemischt, selbst wenn am Left Aux Out etwas angeschlossen ist
- Auto—die MR-61 und MR-76 mischt die Sounds der Aux Outputs zu den Main Outputs, wenn kein Kabel in die Left Aux Out Buchse eingesteckt ist

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den AuxToMainOuts auf Never, wenn Sie die Aux Outs als eigenständiges Stereoausgangspaar benötigen, oder auf Always, wenn Sie nur die Main Outs verwenden wollen.

Ein- oder Ausschalten des Automatischen Effekt-Routings

MR-61 und MR-76 Sounds, die einen Insert Effekt verwenden, sind auch einem alternativen Effekt-Bus zugeordnet, falls der gewünschte Insert Effekt nicht verfügbar ist. Dies gilt auch, wenn Sie bereits einen anderen Insert Effekt in einem SoundFinder-Preset oder in einer 16 Track Recorder Sequenz eingestellt haben. Für Sounds mit einem Insert Effekt bietet der alternative Effekt-Bus, oder *Alt. FX Bus*, die sinnvolle „zweite Wahl“ für solche Situationen. Die Alt. FX Bus Einstellung für Sounds mit einem Insert Effekt kann mit der Unisyn Editor-Software für die MR vorgenommen werden.

Nicht alle Sounds verwenden einen Insert-Effekt. Jeder Sound kann auch dem globalen Chorus, globalen Reverb oder dem Dry-Bus zugeordnet werden, entsprechend der Einstellung für den FX Bus Parameter. Diesen Parameter erreichen Sie mit der Routing-Taste im Feld FX/Mixdown. Wenn Sie den FX Bus Parameter eines Sounds auf Chorus, LightReverb, MediumReverb, WetReverb oder Dry einstellen und den Sound speichern, haben Sie auch seinen Alt. FX Bus auf denselben Bus eingestellt. Der Alt FX Bus kann natürlich auch für jeden Sound direkt mit der Unisyn Editor-Software eingestellt werden.

Mehr über die MR-Effekte finden Sie in *Kapitel 8*.

Es gibt Gelegenheiten, wo Sie nicht das programmierte Effekt-Routing verwenden wollen. Die MR-61 und MR-76 haben den AutoSelect FXBus Parameter zum Ein- oder Ausschalten des Alt. FX Bus eines Sounds beim Wählen neuer Split oder Layer-Sounds im SoundFinder oder von Track Sounds im 16 Track

Recorder.

Beim Wählen eines Split oder Layer-Sounds im SoundFinder

Wenn Sie einen neuen Split oder Layer-Sound im SoundFinder wählen:

- mit eingeschaltetem AutoSelect FXBus wird der gewählte Sound auf seinen Alt. FX Bus geroutet
- bei ausgeschaltetem AutoSelect FXBus bleibt die Split oder Layer-Effekt-Bus-Einstellung unverändert, wenn Sie einen neuen Sound wählen

Bemerkung: Nachdem Sie einen Split oder Layer-Sound gewählt haben, können Sie manuell seinen Effekt-Bus einstellen, unabhängig von der Einstellung des AutoSelect FXBus Parameters.

Beim Wählen eines Sounds für einen neuen, undefinierten Track

Wenn Sie im 16 Track Recorder einen Sound für einen neuen, undefinierten Track wählen:

- wird bei eingeschaltetem AutoSelect FXBus der gewählte Sound auf seinen Alt. FX Bus geroutet
- wird bei ausgeschaltetem AutoSelect FXBus der Track auf das aktuelle Effekt-Bus Routing im SoundFinder eingestellt

Bemerkung: Nachdem Sie einen neuen Track-Sound gewählt haben, können Sie manuell seinen Effekt-Bus einstellen, unabhängig von der Einstellung des AutoSelect FXBus Parameters.

Beim Ändern eines Sounds auf einem Track

Wenn Sie den Sound auf einem Track im 16 Track Recorder ändern:

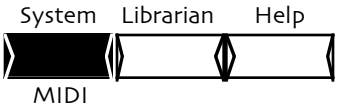
- wird bei eingeschaltetem AutoSelect FXBus der Sound auf seinen Alt. FX Bus geroutet
- bleibt bei ausgeschaltetem AutoSelect FXBus die Track Effekt-Bus Einstellung unverändert

Bemerkung: Nachdem Sie einen Track-Sound geändert haben, können Sie manuell seinen Effekt-Bus einstellen, unabhängig von der Einstellung des AutoSelect FXBus Parameters.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

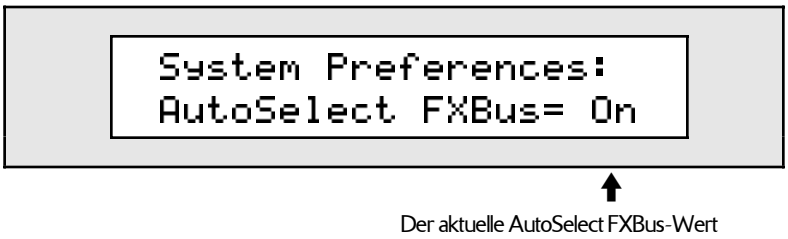
Zum Einstellen des AutoSelect FXBus Parameters

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der AutoSelect FXBus Parameter kann eingestellt werden auf:

- On—dann wählen die MR-61 und MR-76 den Chorus oder Reverb-Bus für neugewählte Sounds, die keinen Insert-Effekt haben, sowie für neugewählte Split-, Layer- und 16 Track Recorder Sounds
- Off—dann bleibt die Effekt-Bus-Zuordnung erhalten, wenn ein neuer Sound in Ihrer MR-61 oder MR-76 angewählt wird

5. Wählen Sie mit dem Value Knopf die gewünschte Einstellung für AutoSelect FXBus.

Schützen der Track Einstellungen im 16 Track Recorder

Sounds werden mit ihren eigenen optimalen Einstellungen programmiert und wenn Sie einen Sound anwählen, bringt er diese Einstellungen mit. Daher werden die folgenden 16 Track Recorder Track-Parameter angepaßt, wenn Sie einen neuen Sound für einen Track wählen: Pitch Bend Up, Pitch Bend Down, Octave Shift, Semitone Shift, Fine Tuning, PtchTbl, Glide Mode, Glide Time, Delay Time, SyncLFO&Noise, Normal LFO Rates, LFO Depth, LFO Delay Time, Amp Env Attack, Amp Env Decay, Amp Env Release, Filter Cutoff, Filt Env Attack, Filt Env Decay, Filt Env Release und Amp&FiltEnv Vel.

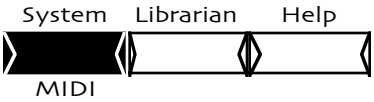
Sie möchten eventuell einen neuen Sound wählen, ohne Ihre aktuellen Track-Einstellungen zu verlieren. Sie können mit dem System Track ParamReset Parameter festlegen, ob diese Track Parameter Einstellungen erhalten bleiben, wenn Sie einen neuen Sound anwählen. Dieser Parameter wirkt sowohl bei der Soundauswahl an der MR-61 und MR-76, als auch bei der Soundauswahl durch MIDI Program Changes.

Der System Track ParamReset Parameter legt fest, wie Tracks auf die Reset All Controllers MIDI-Message reagiert. Wenn der ResetControlRecv System Parameter—der weiter unten beschrieben ist—auf On eingestellt ist, wird eine Reihe von Track-Parametern auf ihre vorgegebenen Werte zurückgesetzt, wenn die MR-61 und MR-76 eine Reset All Controllers Message empfängt. (Siehe „Empfangen von Reset All Controllers MIDI Messages“ weiter hinten in diesem Kapitel). Wenn der Track Param Reset auf Off eingestellt ist, werden die Einstellungen der oben aufgeführten Track-Parameters vor den Reset All Controllers MIDI Messages geschützt.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Festlegen, ob neue Sounds die Track-Parameter anpassen

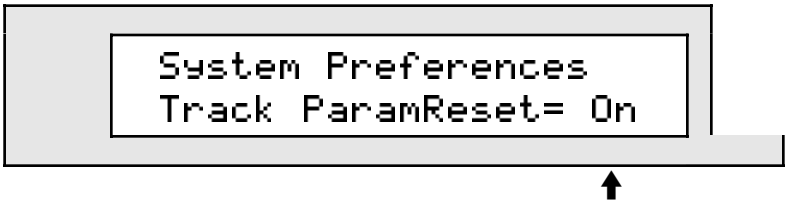
1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der aktuelle Track ParamReset Wert

Der Track ParamReset Parameter kann eingestellt werden auf:

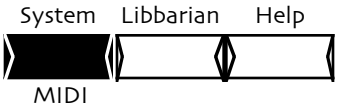
- On—die 16 Track Recorder Track Parameter werden zurückgesetzt, wenn ein neuer Sound für einen Track gewählt wird oder wenn Reset All Controllers MIDI Messages empfangen werden.
- Off—die 16 Track Recorder Track Parameter werden nicht zurückgesetzt, wenn ein neuer Sound für einen Track gewählt wird oder wenn Reset All Controllers MIDI Messages empfangen werden.

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den Track ParamReset auf die gewünschte Einstellung.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

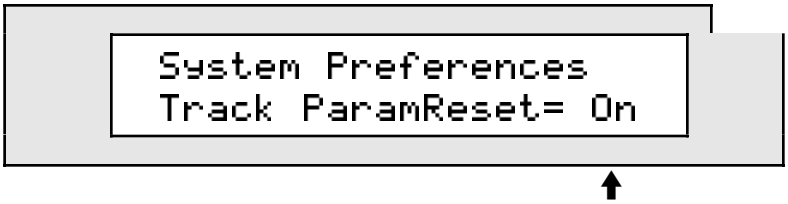
Zum Schützen der Track-Parameter vor Reset All Controllers

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der aktuelle Track ParamReset-Wert

Der Track ParamReset Parameter kann eingestellt werden auf:

- On—die Track-Parameter werden zurückgesetzt, wenn ein neuer Sound für einen Track gewählt wird oder wenn Reset All Controllers MIDI Messages empfangen werden.
- Off—die Track-Parameter werden nicht zurückgesetzt, wenn ein neuer Sound für einen Track gewählt wird oder wenn Reset All Controllers MIDI Messages empfangen werden.

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den Track ParamReset auf die gewünschte Einstellung.

Schützen des Speichers der MR-61 und MR-76

In der Hitze des Gefechts kann es leicht passieren, daß Sie unabsichtlich etwas löschen, was Sie lieber behalten möchten. Die MR-61 und MR-76 haben eine spezielle Sicherheitsabfrage vor dem Löschen von Sounds, Rhythmen oder Presets. Beim Speichern von Sounds, Rhythmen oder Presets kann der MR so eingestellt werden, daß folgendes Display erscheint:

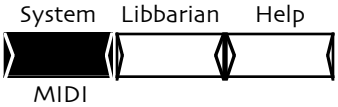
```
INT memory is write
protected! Override?
```

Wenn Sie diese Abfrage sehen, können Sie auf Yes drücken, um weiterzumachen, oder auf No, um den Vorgang abzubrechen. Der Write Protect System Parameter erlaubt Ihnen, diese Sicherheitsabfrage ein- oder auszuschalten:

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Ein- oder Ausschalten der Write Protect Abfrage

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Set System prefs?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System Preferences:
Write Protect=Prompt
```

der aktuelle Write Protect-Wert

- Off—die MR-61 und MR-76 speichern einen Sound, Rhythmus oder Preset in die RAM oder FLASH Bank ohne Sicherheitsabfrage.
- Prompt—die MR-61 und MR-76 zeigen die Sicherheitsabfrage, bevor sie einen Sound, Rhythmus oder Preset in die RAM oder FLASH Bank speichern.

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Wert für Write Protect ein.

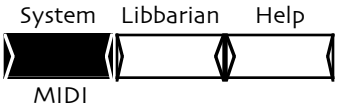
Der 16 Track Recorder Rückspul-Sound

Viele Toningenieure haben eine gute (oder weniger gute) Erinnerung an die klassischen Bandmaschinen. Eine besondere Eigenschaft dieser Maschinen ist der Sound beim Rückspulen des Bands. Die MR-61 und MR-76 bieten Ihnen diesen Sound, wenn Sie die Rückspul-Taste am 16 Track Recorder drücken.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Ein-/Ausschalten des 16 Track Recorder Rückspul-Sounds

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Set System prefs?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Preferences ändern wollen. Drücken Sie auf No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System Preferences:
Rewind Sound=     On
```

Der aktuelle Rewind Sound-Wert

Der Rewind Sound Parameter kann eingestellt werden auf:

- On—beim Drücken auf die 16 Track Recorder Rewind Taste hören Sie den Rückspul-Sound.
- Off— beim Drücken auf die 16 Track Recorder Rewind Taste hören Sie den Rückspul-Sound nicht.

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den Rewind Sound auf den gewünschten Wert.

Editieren der Global-Pitch-Einstellung

Verwenden der Global-Pitch-Bend-Einstellungen

Das Pitch-Bend-Rad ist ein selbstrückstellendes Rad, das ganz links an einem Keyboard zu finden ist. Üblicherweise wird es zum Ändern der Tonhöhe nach oben oder unten verwendet, indem das Rad nach vorn geschoben oder zurückgezogen wird.

Die meisten Sounds der MR-61 und MR-76 sind so programmiert, daß sie auf MIDI Pitch Bend in einer Weise reagieren, die dem Sound entspricht. Die MR-61 und MR-76 haben aber auch eine globale Pitch Bend Einstellung, die immer zugänglich ist. Wenn Sie die Parameter Pitch Bend Up und Down eines Sounds auf „Sys“ einstellen, verwendet der Sound die globale Pitch Bend Einstellung anstelle der ursprünglich für den Sound programmierten. (siehe *Kapitel 4*).

Die MR-61 und MR-76 haben drei Parameter zum Festlegen des globalen Pitch Bend Bereichs:

- Pitch Bend Up
- Pitch Bend Down
- PitchBendMode

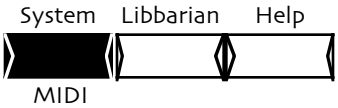
Global Pitch Bend Up und Down

Pitch Bend Up und Pitch Bend Down haben eine eigene Einstellung und können die Tonhöhe erhöhen oder absenken. Dies gilt dann für alle Sounds, deren Pitch Bend Up oder Down Parameter auf „Sys“ eingestellt ist.

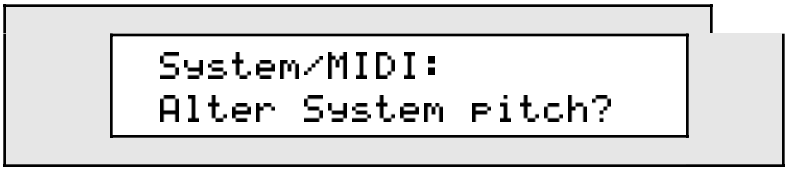
Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Einstellen des Global Pitch Bend Up Bereichs

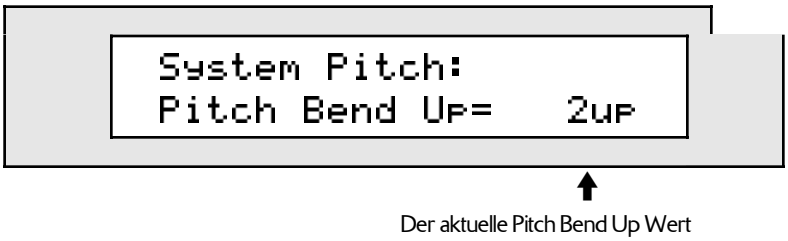
1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen System-Pitch-Einstellungen ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der globale Pitch Bend Up Parameter kann eingestellt werden auf:

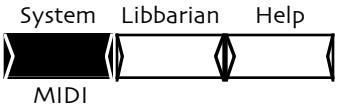
- 1-12dn oder 1-12up— die Tonhöhe von Sounds, deren Pitch Bend Up=Sys ist, wird um den hier eingestellten Wert erhöht oder abgesenkt, wenn ein Pitch Bend Rad nach hinten gedrückt wird
- Off— alle Sounds, deren Pitch Bend Up=Sys ist, ignorieren das Drücken des Pitch Bend Rads.

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf Pitch Bend Up auf den gewünschten Wert.

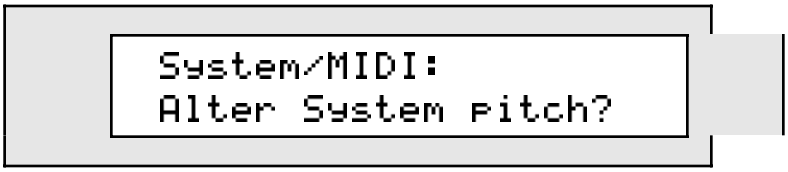
Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Einstellen des Global Pitch Bend Down Bereichs

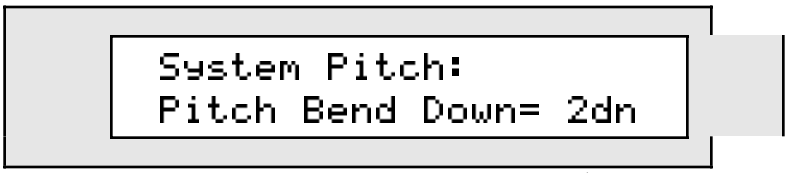
1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System-Pitch-Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der aktuelle Pitch Bend Down Wert

Der globale Pitch Bend Down Parameter kann eingestellt werden auf:

- 1-12dn oder 1-12up— die Tonhöhe von Sounds, deren Pitch Bend Down=Sys ist, wird um den hier eingestellten Wert erhöht oder abgesenkt, wenn ein Pitch Bend Rad nach vorn gezogen wird
- Off— alle Part-Sounds, deren Pitch Bend Down=Sys ist, ignorieren das Ziehen des Pitch Bend Rads.

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf Pitch Bend Down auf den gewünschten Wert.

Einstellen des Global Pitch Bend Modus

Der PitchBendMode Parameter bietet eine ganz starke Möglichkeit, mit der Sie entscheiden können, welche Noten vom Pitch Bend Rad beeinflußt werden. Dieser Parameter—der auf alle internen Sounds wirkt—kann auf einen von drei Werten eingestellt werden:

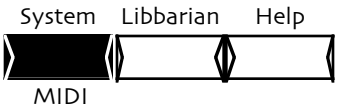
- Normal— das Pitch Bend Rad wirkt auf alle Noten, die gerade klingen.
- Held— das Pitch Bend Rad wirkt nur auf die Noten von Tasten, die gerade gedrückt sind.

  Noten, die mit dem Sustainpedal gehalten werden oder sich in der Release-Phase befinden, bleiben auf ihrer ursprünglichen Tonhöhe. Damit können Sie Pitch Bends nach Gitarrenart erzeugen oder mit der Tonhöhe „malen“, indem unterschiedliche Noten auf unterschiedlichen Tonhöhen gehalten werden.
- Prog— der globale Pitch Bend erhält die Normal/Held Einstellungen, die zu den Sounds programmiert wurden, die das globale Pitch Bend Setup verwenden.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Festlegen, welche Note auf Pitch Bend reagieren

1. Drücken Sie die System Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Alter System pitch?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System-Pitch-Einstellungen ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System Pitch:
PitchBendMode=  Prog
```

Der aktuelle PitchBendMode Wert

Der Global PitchBend Mode Parameter kann eingestellt werden auf:

- Normal— das Pitch Bend Rad wirkt auf alle Noten, die gerade klingen.
- Held— das Pitch Bend Rad wirkt nur auf die Noten von Tasten, die gerade gedrückt sind.
- Prog—Pitch Bend wirkt entsprechnd dem bei den Sounds programmierten Pitch Bend Mode.

5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den PitchBend Mode auf den gewünschten Wert.

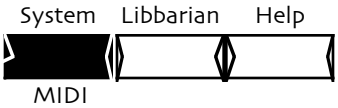
Feinstimmen der MR-61 und MR-76

Es kann vorkommen, daß Sie die MR-61 und MR-76 mit einem Instrument zusammen spielen, das nicht gestimmt werden kann, oder wenn Sie mit Musikern zusammenarbeiten, die aus irgendeinem Grund ihr Instrument nicht stimmen möchten. Der Tuning-Parameter ermöglicht das Anpassen der Stimmung der MR-61 und MR-76 an andere Instrumente. Die MR-61 und MR-76 ist normalerweise mit A=440Hz gleichtemperiert gestimmt.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Feinstimmen der MR-61 und MR-76

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Alter System pitch?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System-Pitch-Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System Pitch:
Fine Tuning=  0cents
```

Der aktuelle Wert der Feinstimmung

5. Mit dem Value-Knopf stellen Sie die gewünschte Änderung zum Anheben oder Absenken der Stimmung ein. Die Tonhöhe kann dabei um -50 bis +49 Cents verstellt werden.

Bemerkung: Die Einstellung der MR-61 und MR-76 auf 0 Cents entspricht A=440Hz. 100 Cents entsprechen einem Halbton.

Das Arbeiten mit Pitch Tables (Tonhöhentabellen)

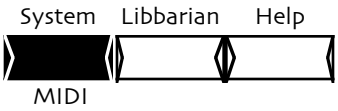
Die Intervalle (oder das Verhältnis) zwischen Noten in einer Skala können in speziellen Pitch Tables (Tonhöhentabellen) geändert werden. Die Pitch Tables der MR-61 und MR-76 haben eine Auflösung von 256 Cents pro Halbton. Die normale Pitch Table ist „EqualTemper," die in der westlichen Welt übliche gleichtemperierte Stimmung. Sie können allerdings aus einer reichhaltigen Sammlung von traditionellen, modernen, ethnischen und exotischen Pitch Tables im MR-61 und MR-76 wählen. Die MR-61 und MR-76 haben auch einen Speicherplatz im RAM für eine vom Benutzer definierte Pitch Table und unterstützt die MIDI Pitch Table Bulk Tuning Dump und Single Note Tuning Change Norm. Wenn Sie ein entsprechendes Computerprogramm besitzen, können Sie Ihre eigenen Pitch Tables erstellen und an die MR-61 und MR-76 über SysEx senden.

Tip: Jeder Track im 16 Track Recorder hat seinen eigenen PitchTbl Parameter der die Pitch Table für den Track festlegt. Wenn Sie jedem Track eine andere Pitch Table zuordnen, können die MR-61 und MR-76 16 verschiedene Stimmungen gleichzeitig spielen!

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Zuordnen einer globalen Pitch Table

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Alter System pitch?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System-Pitch-Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System Pitch:
PitchTbl=EqualTemper
```

Der aktuelle PitchTbl Wert

5. Mit dem Value-Knopf wählen sie die gewünschte Pitch Table. Damit wählen sie die System Pitch Table, die auf alle Sounds und Tracks wirkt, deren PtchTbl Part Parameter auf PitchTbl=sys eingestellt ist. (Siehe auch *Kapitel 4*).

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Zuordnen eines Sounds zur globalen Pitch Table

1. Im SoundFinder wählen Sie den Sound, dem Sie die globale Pitch Table zuordnen wollen und drücken die Edit-Taste im SoundFinder.

   Im 16 Track Recorder drücken Sie die Track-Taste des Sounds, dem Sie die globale Pitch Table zuordnen wollen.
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display „PitchTbl=“ zeigt

   Pitch Tbl kann eingestellt werden auf:

- Prog— verwendet den Wert für Pitch Tbl vom programmierten Sound
- Sys— verwendet die globale System Pitch Tbl
- die speziellen Pitch Tables im Speicher der MR-61 und MR-76

3. Drehen Sie mit dem Value-Knopf Pitch Tbl auf Sys.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird PitchTbl auf Prog zurückgesetzt. Dies können Sie im 16 Track Recorder vermeiden, indem Sie den System Track ParamReset Parameter auf Off stellen. Der Track ParamReset Parameter ist weiter oben in diesem Kapitel beschrieben.

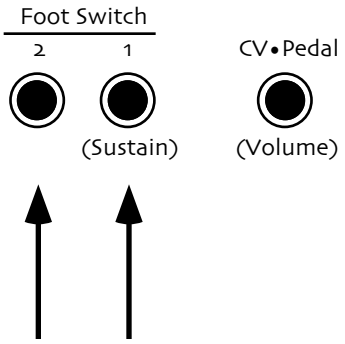
Dieser Parameter reagiert auch auf einen NRPN LSB Wert von 021. Siehe auch „Über RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound-Parametern“ am Ende von Kapitel 4.

Eine komplette Liste der Pitch Tables und Ihre Beschreibung finden Sie in *Kapitel 13—Weitere Informationen*.

Einstellen der Fußschalter

Verwenden von Fußschaltern

Die MR-61 und MR-76 sind mit zwei Stereo-Fußschalter-Buchsen auf der Rückseite ausgestattet:

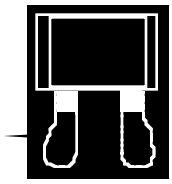


Diese beiden unabhängigen Fußschalterbuchsen unterstützen Einzel- (mono) oder Doppel-Fußschalter (Stereo) und können einer Reihe von Funktionen zugeordnet werden. Maximal können vier unabhägige Fußschalter mit zwei optionalen ENSONIQ SW-10 Doppelfußschaltern eingesetzt werden.

Wenn ein SW-2 oder ein SW-6 an der Foot Switch Buchse angeschlossen ist:

Dann fungiert er als rechter Fuß-taster und ist frei programmierbar.

Wenn ein SW-10 an einer der Buchsen angeschlossen ist:



Dann sind beide Taster vollständig end unabhängig voneinander programmierbar.

Es gibt vier Parameter, mit denen Sie den Fußschaltern eine Reihe von Funktionen zuordnen können. Wenn ein Einzelfußschalter angeschlossen ist, stellen Sie the FtSw 1L Parameter auf „Unused“ (s.u.).

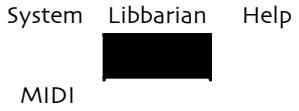
Warnung: Wenn Sie einen Einzelfußschalter (ENSONIQ SW-2 oder SW-6) an einer der beiden Fußschalterbuchsen anschließen, müssen FtSw 1L und/oder FtSw 2L auf der System-Seite *immer* auf „Unused“ eingestellt sein. Die Fußschalterbuchsen sind für Doppelfußschalter ausgelegt (wie den ENSONIQ SW-10) und wenn ein Einzelfußschalter angeschlossen wird, arbeitet er als rechter Fußschalter.

Weitere Informationen über Einzel- und Doppelfußschalter an den MR-61 und MR-76 finden Sie in *Kapitel 13—Weitere Informationen.*

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Einstellen einer Funktion für einen Fußschalter

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuellen Fußschalter-Einstellungen ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

   Es gibt vier Fußschalter-Parameter, wobei jeder von ihnen einen der vier möglichen Fußschalter repräsentiert:

- FtSw 1L—das linke Pedal von Fußschalter 1
- FtSw 1R—das rechte Pedal von Fußschalter 1
- FtSw 2L—das linke Pedal von Fußschalter 2
- FtSw 2R—das rechte Pedal von Fußschalter 2

  Jedes einzelne Fußschalter-Pedal kann auf eine eigene Funktion gesetzt werden:

- Unused—das Pedal hat keine Wirkung.
- Sustain—durch Halten des Pedals klingen Noten auch nach dem Loslassen der Tasten weiter, wie beim Soustain-Pedal am Klavier/Flügel.
- Sostenuto—alle Tasten, die beim Treten des Pedals gehalten werden, klingen bis zum Loslassen des Pedals weiter. Tasten, die danach gedrückt werden, klingen nicht weiter. Dies ist ähnlich, wie beim Sostenuto-Pedal am Flügel.
- SysCTRL1—beim Treten des Pedals wird der Wert 127 als Modulationswert zu der Funktion eines Sounds oder Effekts gesendet, der vom CTRL1 moduliert wird. Beim Loslassen des Pedals wird der Wert 0 gesendet. (Details zum Einstellen der CTRL1 Parameter und der möglichen Einstellungen finden Sie unter „Einstellen neuer Echzeit-Controller“ weiter hinten in diesem Kapitel).
- SysCTRL2— beim Treten des Pedals wird der Wert 127 als Modulationswert zu der Funktion eines Sounds oder Effekts gesendet, der vom CTRL2 moduliert wird. Beim Loslassen des Pedals wird der Wert 0 gesendet. (Details zum Einstellen der CTRL2 Parameter und der möglichen Einstellungen finden Sie unter „Einstellen neuer Echzeit-Controller“ weiter hinten in diesem Kapitel).
- SysCTRL3— beim Treten des Pedals wird der Wert 127 als Modulationswert zu der Funktion eines Sounds oder Effekts gesendet, der vom CTRL3 moduliert wird. Beim Loslassen des Pedals wird der Wert 0 gesendet. (Details zum Einstellen der CTRL3 Parameter und der möglichen Einstellungen finden Sie unter „Einstellen neuer Echzeit-Controller“ weiter hinten in diesem Kapitel).
- SysCTRL4— beim Treten des Pedals wird der Wert 127 als Modulationswert zu der Funktion eines

Sounds oder Effekts gesendet, der vom CTRL4 moduliert wird. Beim Loslassen des Pedals wird der Wert 0 gesendet. (Details zum Einstellen der CTRL4 Parameter und der möglichen Einstellungen finden Sie unter „Einstellen neuer Echzeit-Controller“ weiter hinten in diesem Kapitel).

- up arrow—das Treten des Pedals entspricht dem Drücken der oberen Pfeiltaste auf dem Bedienfeld.
- down arrow— das Treten des Pedals entspricht dem Drücken der unteren Pfeiltaste auf dem Bedienfeld

Tip: Sie können mit den Fußschaltern Presets oder Sounds wählen, indem Sie zwei Pedal eines SW-10 Doppelfußschalters auf „up arrow“ und „down arrow“ einstellen. Wenn Sie die Preset-Bank im SoundFinder angewählt haben, wählt jeder Tritt auf ein Pedal das nächste oder vorhergehende Preset. Wenn Sie diese Funktion für Sounds haben möchten, wählen Sie die gewünschte SoundFinder-Kategorie und Sie können mit den Pedalen durch die Sounds in der gewählten Kategorie fahren.

- Split—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Split-Taste auf dem Bedienfeld.
- Layer— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Layer-Taste auf dem Bedienfeld.
- Transpose— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Transpose-Taste auf dem Bedienfeld.
- Recall Idea— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Recall-Idea-Taste auf dem Bedienfeld.
- IPStart— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Start/Stop-Taste im Idea-Pad auf dem Bedienfeld.
- DMFillVar1 through DMFillVar8— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der entsprechend numerierten Variations/Fills-Taste auf dem Bedienfeld.
- Fill/Var— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Fill Variation-Taste auf dem Bedienfeld.
- DMStart— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Start/Stop-Taste der Drum Machine auf dem Bedienfeld.
- Play/Stop— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Stop-Taste im 16 Track Recorder, während ein Song oder eine Sequenz spielt. Das Pedal hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Play-Taste im 16 Track Recorder, wenn kein Song oder keine Sequenz spielt.
- PlayTop/Stop—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Play-Taste im 16 Track Recorder auf dem Bedienfeld.
- RecPlay/Stop—das Treten des Pedals startet die Aufnahme im gerade gewählten Track. Wenn der 16 Track Recorder bereits in der Aufnahme ist, wird diese mit dem Pedal angehalten. Damit können Sie sehr gut Punch-ins mit dem 16 Track Recorder vornehmen (siehe auch *Kapitel 7*)
- Record—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Record-Taste auf dem Bedienfeld.
- Stop—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Stop-Taste im 16 Track Recorder auf dem Bedienfeld.
- Rewind—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Rewind-Taste im 16 Track Recorder auf dem Bedienfeld.
- FastForward—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Fast Forward-Taste im 16 Track Recorder auf dem Bedienfeld.
- Mute— das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Mute-Taste auf dem Bedienfeld.
- Solo—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Solo-Taste auf dem Bedienfeld.
- RegionFrom—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Region From-Taste auf dem Bedienfeld.
- RegionTo—das Treten des Pedals hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Region To-Taste auf dem Bedienfeld.

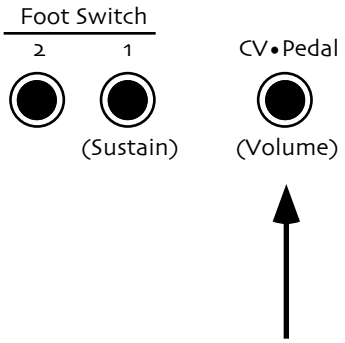
Tip: Wenn ein MIDI-OUT Sound im SoundFinder gewählt ist (einschließlich Split- oder Layer-Sounds), oder auf einem Track des 16 Track Recorders, werden von den Fußschaltern MIDI-Messages erzeugt—wie Sustain, Sostenuto oder ein anderer MIDI-Controller, der den SysCTRLs zugeordnet ist—und über MIDI von den MR-61 oder MR-76 gesendet.

5. Drehen Sie am Value-Knopf oder drücken Sie die vertikalen Pfeiltasten, um die gewünschte Fußschalterfunktion zu wählen.

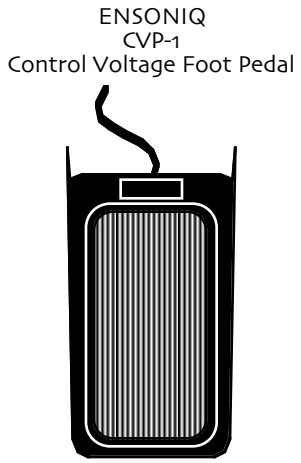
Warnung: Wenn Sie einen einzelnen Fußschalter (SW-2 oder SW-6) an einer der beiden Fußschalterbuchsen angeschlossen haben, sollten FtSw 1-L und/oder FtSw 2-L auf der System-Seite *immer* auf „Unused“ stehen. Die Fußschalterbuchsen sind für Doppelfußschalter ausgelegt (wie dem ENSONIQ SW-10 Fußschalter). Wenn ein Einzelfußschalter daran angeschlossen ist, wird er als rechter Fußschalter betrachtet.

Ein CV-Pedal als Modulator verwenden

Die MR-61 und MR-76 haben auch eine CV•Pedal-Buchse, die Sie auf der Rückseite des Instruments finden:



Diese Buchse dient zum Anschluß eines optionalen ENSONIQ CVP-1 Steuerspannungspedals, das als Modulator auf verschiedene Parameter innerhalb der MR-61 und MR-76 wirken kann. Mit dem Pedal haben Sie einen weiteren nützlichen Modulator zur Verfügung—z.B. wenn Sie beide Hände zum Spielen auf dem Keyboard brauchen.



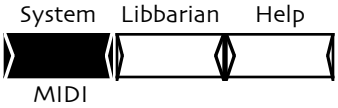
Ein CV-Pedal an dieser Buchse kann auch als Volumenpedal wirken und die Gesamtlautstärke Ihrer MR-61 oder MR-76 kontrollieren. Der System CVPedal Parameter bestimmt, ob das CV-Pedal als Modulator, Volumenpedal oder als einer der speziellen System-Controller eingesetzt wird (siehe unten).

Pedal/CV -Speczifikationion: 3-Leiter (Spitze=Steuerspannungseingang, Ring=510 Ohm Widerstand gegen +5 Volt, Hülle=Masse). 36 KOhm Eingangsimpedanz, Gleichspannung. Eingangsspannungsbereich=0 bis 3 Volt=. Scanrate=32mS (maximal empfohlene Modulationsrate=15 Hz). Bei einer externen Spannungsquelle verwenden Sie ein zweiadriges Kabel mit der Steuerspannung an der Spitze und Masse auf der Hülle.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

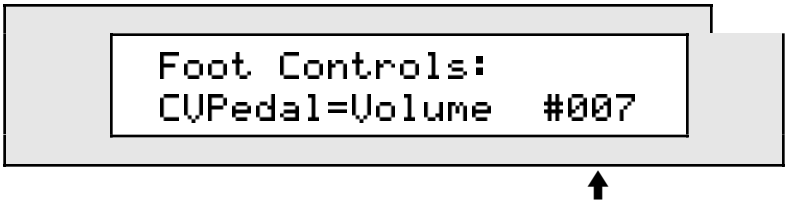
Zum Zuordnen einer Funktion an das CV-Pedal

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle Pedal-Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Die aktuelle CV-Pedal-Einstellung

Sie können mit dem CV-Pedal Modulationswerte zu jedem Aspekt eines Sounds oder Effekts senden, der von einem MIDI-Controller moduliert wird. Der CVPedal-Parameter kann eingestellt werden auf:

- Volume—zum Senden von Werten an jeden Aspekt eines Sounds oder Effekts, der von MIDI Controller #7 (Volume) moduliert wird.
- ModPedal—zum Senden von Werten an jeden Aspekt eines Sounds oder Effekts, der von MIDI Controller #4 (Fußpedal) moduliert wird.
- SysCTRL1—zum Senden von Werten an jeden Aspekt eines Sounds oder Effekts, der von CTRL1 moduliert wird. (Näheres über das Einstellen des CTRL1-Parameters finden Sie unter „Einstellen neuer Echtzeit-Controller“ weiter hinten in diesem Kapitel).
- SysCTRL2—zum Senden von Werten an jeden Aspekt eines Sounds oder Effekts, der von CTRL2 moduliert wird. (Näheres über das Einstellen des CTRL2-Parameters finden Sie unter „Einstellen neuer Echtzeit-Controller“ weiter hinten in diesem Kapitel).
- SysCTRL3—zum Senden von Werten an jeden Aspekt eines Sounds oder Effekts, der von CTRL3 moduliert wird. (Näheres über das Einstellen des CTRL3-Parameters finden Sie unter „Einstellen neuer Echtzeit-Controller“ weiter hinten in diesem Kapitel).
- SysCTRL4—zum Senden von Werten an jeden Aspekt eines Sounds oder Effekts, der von CTRL4 moduliert wird. (Näheres über das Einstellen des CTRL1-Parameters finden Sie unter „Einstellen neuer Echtzeit-Controller“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Tip: Wenn das CV-Pedal einem der vier SysCTRLs zugeordnet ist und ein MIDI-OUT Sound im SoundFinder oder im 16 Track Recorder angewählt ist, steuert das CV-Pedal auch das Senden von MIDI für den MIDI-Controller vom SysCTRL.

Editieren von MIDI-Einstellungen

Der MIDI-Kanal des SoundFinders

Immer wenn Sie einen SoundFinder-Sound spielen, der zu einer anderen Soundkategorie als MIDI-OUT gehört, übertragen die MR-61 und MR-76 die gespielten Noten und Controller über MIDI. Der dazu verwendete MIDI-Kanal heißt Base MIDI Channel. (Wenn Sie einen MIDI-OUT Sound nach dem Drücken der Tasten Select Sound, Split oder Layer wählen, können Sie die MIDI-Daten auch an andere Kanäle senden.)

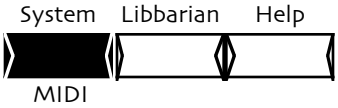
Die MR-61 und MR-76 ermöglichen auch das Spielen von SoundFinder Sounds von einem externen MIDI-Gerät aus—wie einem Keyboard oder Sequencer—sobald die Select Sound LED leuchtet, solange kein MIDI-OUT-Sound nach dem Drücken der Select-Sound-Taste gewählt wurde. SoundFinder Sounds—einschließlich Split und Layer—reagieren auf MIDI-Messages auf dem Base MIDI Channel. MIDI Bank Select und MIDI Program Change Messages werden ebenfalls auf dem Base MIDI Channel empfangen, wirken aber nur auf den mit der Select-Sound-Taste gewählten Sound. Wenn Split und/oder Layer eingeschaltet sind, werden sie mit einer MIDI Bank Select oder MIDI Program Change Message auf dem Base MIDI Channel ausgeschaltet. (Wenn ein MIDI-OUT-Sound gewählt ist, werden ankommende MIDI-Daten zum 16 Track Recorder weitergeleitet. Sie können immer noch ankommende MIDI-Daten im SoundFinder empfangen, wenn Sie MIDI-OUT-Sounds für Splits oder Layers verwenden, allerdings ignorieren dann die Split oder Layer Sounds ankommende MIDI-Daten.)

Sie können einen beliebigen MIDI-Kanal von 1-16 als Base MIDI Channel mit dem Base MIDI Channel Parameter wählen.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Einstellen des Base MIDI Channel

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Edit MIDI Settings?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle MIDI Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

5. Drehen Sie am Value-Knopf oder drücken Sie die vertikalen Pfeiltasten, um den Base MIDI Channel auf den Kanal einzustellen, mit dem Sie im SoundFinder MIDI-Daten empfangen wollen.

Synchronisieren der MR-61 und MR-76 auf MIDI

Die MR-61 und MR-76 generieren beide eine Zeitreferenz für das Tempo der Drum Machine oder des 16 Track Recorders (je nachdem, ob Sie sich im SoundFinder oder 16 Track Recorder befinden). Diese Zeitreferenz wird von vielen Elementen von MR-61 und MR-76 Sounds, und von den MR-Effekten verwendet:

- Viele MR-61 und MR-76 Sounds verwenden Niederfrequenz-Oszillatoren (LFOs) oder Rausch-Generatoren zum Erzeugen von Vibrato und anderen rhythmischen Klangänderungen. Diese LFOs und Rauschgeneratoren können mit der Drum-Machine und dem 16 Track Recorder synchronisiert werden.
- Einige der Effekte der MRs enthalten LFOs und Delays, die ebenfalls mit der Drum-Machine und dem 16 Track Recorder synchronisiert werden können.

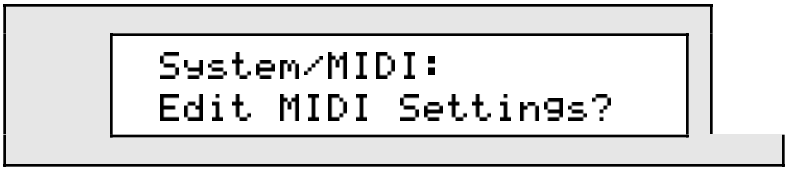
Die Drum-Machine und der 16 Track Recorder können ihrerseits wieder zu MIDI-Clocks synchronisiert werden, die von einer externen Einheit gesendet werden (wie einem Computer-Sequencer oder einer Drum-Machine).

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Festlegen der Zeitreferenz

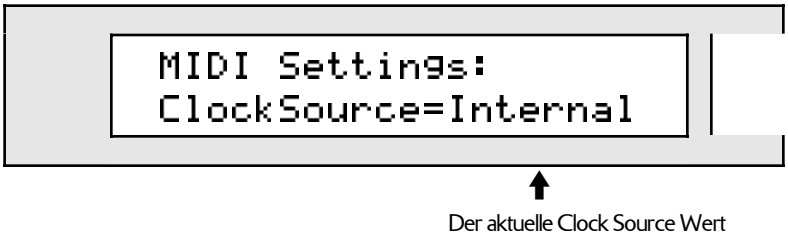
1. Drücken Sie die System-Taste.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System MIDI Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der ClockSource-Parameter kann eingestellt werden auf:

- Internal—verwendet die MR Drum-Machine oder den 16 Track Recorder als Zeitreferenz
- MIDI—verwendet externe MIDI-Clocks als Zeitreferenz

5. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die gewünschte Einstellung für Tempo ClockSrc.

Bemerkung: Immer wenn ClockSource auf MIDI eingestellt ist, zeigen Tempo und Sequence location in der Drum-Machine und im 16 Track Recorder an, daß die MR zu einem externen MIDI-Gerät synchronisiert ist.

Synchronisieren anderer MIDI-Geräte mit Ihrer MR-61 oder MR-76

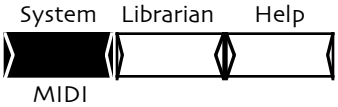
Die MR-61 und MR-76 können MIDI-Clocks an andere MIDI-Geräte senden, damit Sie Ihre MR als Zeitreferenz für Ihre Anlage verwenden können. Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, senden die MR-61 oder MR-76 MIDI Start, Stop und Continue Messages, wenn Sie die entsprechende Taste am 16 Track Recorder drücken.

Sie können diese Funktion mit dem Xmit MIDI Clocks Parameter ein- oder ausschalten

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Festlegen, ob MIDI Clocks über MIDI gesendet werden

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle MIDI-Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

Der Xmit MIDI Clocks Parameter bestimmt, ob die MR-61 oder MR-76 MIDI-Clocks und MIDI Start, Stop und Continue Messages sendet. Dieser Parameter kann eingestellt werden auf:

- Off—die MR-61 oder MR-76 senden keine MIDI-Clocks oder MIDI Start, Stop oder Continue Messages.
- On—die MR-61 oder MR-76 senden MIDI-Clocks und MIDI Start, Stop oder Continue Messages.

5. Drehen Sie am Value-Knopf oder verwenden Sie die vertikalen Pfeiltasten, um den Xmit MIDI Clocks Parameter auf den gewünschten Wert zu setzen.

Einstellen des globalen Empfangs von MIDI Bank Selects und Program Changes

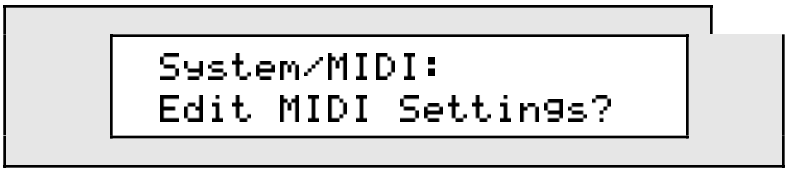
Bei der MR-61 und MR-76 können Sie den Empfang von MIDI Bank Selects und Program Changes systemweit ein- und ausschalten. Der Global Bank&ProgChgRecv System Parameter ist ein Hauptschalter, mit dem Sie den Empfang von Bank Selects und Program Changes unabhängig von den ProgramChngeRecv und Bank Select Recv Parameter Einstellungen im SoundFinder oder im 16 Track Recorder festlegen können. Wenn Bank&ProgChgRecv auf On eingestellt ist, bestimmen die SoundFinder- oder Track-Einstellungen, ob der SoundFinder oder der 16 Track Recorder Track auf Bank Select und Program Change Messages reagiert oder nicht. Wenn Bank&ProgChgRecv auf Off eingestellt ist, ignorieren die MR-61 und MR-76 die MIDI Bank Select und Program Changes total.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Einstellen des Empfangs von Bank Selects und Program Changes

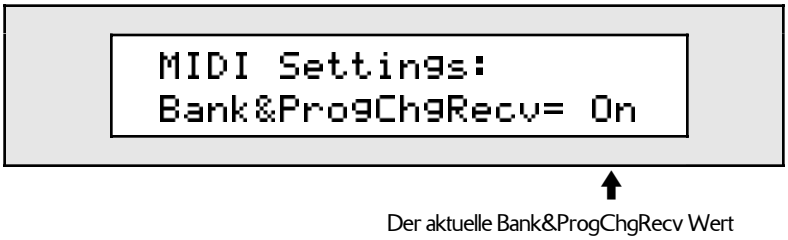
1. Drücken Sie die System-Taste.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System MIDI Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der Bank&ProgChgRecv Parameter kann eingestellt werden auf:

- On—MIDI Bank Selects und Program Changes werden entsprechend den Einstellungen der ProgramChngeRecv und Bank Select Recv Parameter im SoundFinder und 16 Track Recorder Track empfangen
- Off—die MR-61 und MR-76 ignorieren MIDI Bank Selects und Program Changes

5. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Wert für Bank&ProgChgRecv.

Reagieren auf MIDI „Panik"-Messages

Gelegentlich geraten MIDI-Geräte in Verwirrung. Zur Abhilfe können einige MIDI-Produkte sogenannte „Panik"-Messages senden, um das MIDI-Chaos schnell unter Kontrolle zu bringen. Die MR-61 und MR-76 reagieren auf folgende Messages:

- Reset All Controllers (MIDI controller #121)
- All Notes Off (MIDI controller #123)
- All Sounds Off (MIDI controller #120)

Empfangen von Reset All Controllers MIDI Messages

Mit dem ResetControlRecv System-Parameter können Sie festlegen, wie die MR-61 und MR-76 auf Reset All Controllers MIDI-Meldungen reagieren. Wenn er auf On eingestellt ist und ein Sound oder ein Track im 16 Track Recorder eine Reset All Controllers Meldung auf seinem MIDI-Kanal empfängt, setzen sie alle seine Echtzeit-Controller und alle Parameter, die auf MIDI-Controller reagieren, auf ihre Grundwerte zurück. Damit werden alle Notenhänger und unerwünschten Einstellungen aufgehoben. Wenn ResetControlRecv auf Off eingestellt ist, reagiert kein Sound oder Track der MR-61 und MR-76 auf Reset All Controllers. Weitere Informationen über die Reaktion der MR-61 und MR-76 auf Reset Alle Controllers finden Sie unter "Empfangsverhalten bei Reset All Controllers (MIDI Controller 121)" in *Kapitel 13—Weitere Informationen.*

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Einstellen der Reaktion auf Reset All Controllers

1. Drücken Sie die System-Taste.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Edit MIDI Settings?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System MIDI Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
MIDI Settings:
ResetControlRecv= On
```

Der aktuelle ResetControlRecv Wert

Der ResetControlRecv Parameter kann eingestellt werden auf:

- Off—die MR-61 und MR-76 ignoriert Reset All Controllers MIDI-Meldungen
- On—wenn ein Sound oder ein Track im 16 Track Recorder eine Reset All Controllers Meldung auf seinem MIDI-Kanal empfängt, setzt er seine Echtzeit-Controller und alle Parameter, die auf MIDI-Controller reagieren, auf ihre Standardwerte

5. Drehen Sie mit dem Value-Knopf ResetControlRecv auf den gewünschten Wert.

Empfang von All Notes Off einschalten

Die MR-61 und MR-76 können auf die MIDI-Meldungen All Notes Off und All Sounds Off reagieren. Eine von beiden Meldungen auf seinem MIDI-Kanal empfängt, werden alle gerade klingenden Noten stummgeschaltet. Der System-Parameter AllNotesOff Recv ist ein kombinierter Filter für beide Meldungen. Wenn er auf On eingestellt ist, reagieren die MR-61 und MR-76 auf sie—wenn er auf Off eingestellt ist, ignoriert sie sie.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Einstellen der Reaktion auf All Notes Off

1. Drücken Sie die System-Taste.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Edit MIDI Settings?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System MIDI Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

Dieser Parameter AllNotesOff Recv ist ein kombinierter Empfangsfilter für All Notes Off (MIDI Controller #123) und All Sounds Off (MIDI Controller #120). Er kann eingestellt werden auf:

- Off—die MR-61 und MR-76 ignorieren die Meldungen All Notes Off und All Sounds Off
- On— wenn ein Sound oder ein Track im 16 Track Recorder die MIDI-Meldung All Notes Off und/oder All Sounds Off auf ihrem MIDI-Kanal empfängt, werden alle gerade klingende Noten stummgeschaltet

5. Drehen Sie mit dem Value-Knopf AllNotesOff Recv auf den gewünschten Wert.

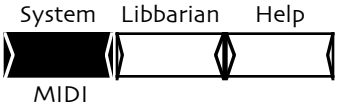
Ein- und Ausschalten der System Exclusive Kommunikation

Die MR-61 und MR-76 können über MIDI System Exclusive (oder „SysEx“) Meldungen mit Computerprogrammen kommunizieren—wie etwa dem Unisyn Soundeditor, den ENSONIQ Ihnen zusendet, wenn Sie die ausgefüllte Garantiekarte zurückschicken. SysEx-Daten sind eine spezielle Art von MIDI-Daten, die keinen eigenen MIDI-Kanal benötigen. Die MR-61 und MR-76 können auch bestimmte Inhalte ihres internen Speichers als SysEx-Dumps an externe Speichermedien senden. Der System Parameter SysEx Recv schaltet global die SysEx-Kommunikationsmöglichkeiten der MR-61 und MR-76 ein und aus.

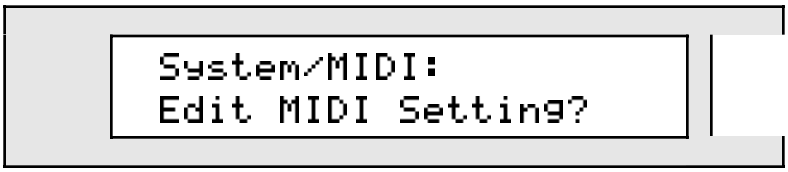
Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Ein- und Ausschalten des Empfangs von SysEx-Daten

1. Drücken Sie die System-Taste.

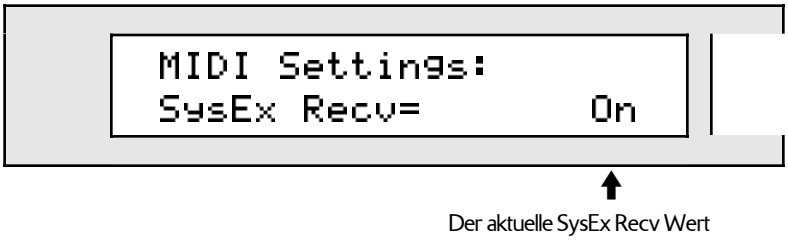


2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System MIDI Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Der SysEx Recv Parameter kann eingestellt werden auf:

- Off—die MR-61 und MR-76 empfangen oder senden keine MIDI SysEx-Daten
- On—die MR-61 und MR-76 empfangen oder senden MIDI SysEx Daten

5. Drehen Sie mit dem Value-Knopf SysEx Recv auf den gewünschten Wert.

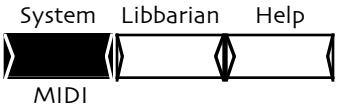
Verwenden von SysEx Device IDs

Jedes MIDI-Gerät hat seine eigene SysEx-Identität—aber was passiert, wenn Sie mehrere MR-61 und MR-76s gleichzeitig betreiben wollen? Sie können jedem von ihnen eine eigene SysEx Device ID Nummer zuordnen, von 000 bis 127. So kann jede MR-61 und MR-76 die MIDI SysEx Daten identifizieren, die sie empfangen soll. Natürlich ist dabei vorausgesetzt, daß zwei MR-61 und MR-76s nicht dieselbe SysEx Device ID haben.

Bemerkung: Die SysEx ID Nummer ist kein MIDI-Kanal—SysEx-Daten benötigen keinen Kanal.

Zum Einstellen der SysEx Device ID Nummer

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System MIDI Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.
4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

Der SysEx Device ID Parameter kann auf jede Zahl von 000 bis 127 eingestellt werden.

Warnung: Stellen Sie sicher, daß Sie die gewählte SysEx Device ID notieren. Wenn Sie einen SysEx-Dump vom Librarian aus ausführen (siehe *Kapitel 9*), ist diese ID in den Daten enthalten. Ihr MR-61 und MR-76 muß auf diese ID eingestellt sein, wenn Sie die Daten in die MR-61 und MR-76 wieder zurückladen wollen.

5. Wählen Sie mit dem Value Knopf die gewünschte System Exclusive Device ID Nummer für diese MR-61 und MR-76.

Einstellen von neuen Echtzeit-Controllern

Die MR-61 und MR-76 können die folgenden MIDI-Echtzeit-Controller und Messages generieren, empfangen und senden:

- Data Entry Slider
- Pitch Bend Rad
- Modulationsrad
- Fußpedal
- Sustain/Sostenuto-Pedale
- MIDI Volumen
- MIDI-Panorama
- MIDI Expression

Zusätzlich lassen die MR-61 und MR-76 die Definition von vier weiteren Echtzeit-MIDI-Controllern zu: CTRL1, CTRL2, CTRL3 und CTRL4. Diese können mit jedem legalen MIDI-Controller belegt und zum Modulieren von Sounds oder Effekten der MR-61 und MR-76 verwendet werden. Wie Sie die System-Controller als Effektmodulatoren einsetzen, erfahren Sie in *Kapitel 8—Effekte*.

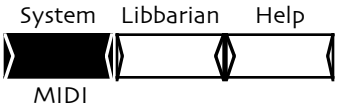
Tips: Ein CTRL kann dem CV-Pedal zugeordnet und über MIDI gesendet werden, wenn ein MIDI-OUT-Sound gewählt ist. Wenn ankommende MIDI-Daten empfangen werden, können mit den CTRLs die MRs dazu gebracht werden, auf beliebige MIDI Controller Messages zu reagieren.

Im SoundFinder und im 16 Track Recorder gibt es Filter, mit denen Sie bestimmen können, ob der Empfang von CTRLs ein- oder ausgeschaltet sein soll. Siehe auch *Kapitel 4* oder *Kapitel 7*.

Wenn Sie eine System-Einstellung ändern, stoppen MR-61 und MR-76 kurz ihre Tätigkeit, um Ihre Einstellungen im FLASH-Speicher zu speichern.

Zum Einstellen der vier System-Controller

1. Drücken Sie die System-Taste.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Edit MIDI Settings?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die aktuelle System MIDI Einstellung ändern wollen. Drücken Sie auf No, um den Vorgang abzubrechen.

4. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display den Namen des System-Controllers zeigt, den Sie verwenden wollen:

- CTRL1
- CTRL2
- CTRL3
- CTRL4

5. Nachdem Sie einen der vier System-Controller ausgewählt haben, stellen Sie für den System Controller mit dem Value-Knopf die gewünschte MIDI-Controller-Nummer ein..

Bemerkung: Wenn mehr als einem System-Controller dieselbe MIDI-Controllernummer zugewiesen ist, reagiert nur der System-Controller mit der niedrigsten Nummer auf den MIDI Controller.

Wenn die MR-61 und MR-76 vom Werk geliefert werden, ist:

- CTRL1 dem Breath Controller (MIDI Controller #002) zugeordnet.
- CTRL2 dem FXControl1 (MIDI Controller #012) zugeordnet.
- CTRL3 dem PatchSelct (MIDI Controller #070) zugeordnet.
- CTRL4 dem Timbre (MIDI Controller #071) zugeordnet.

Den GM-Modus einschalten

Die MR-61 und MR-76 mit General MIDI verwenden

General MIDI ist ein anerkannter Satz von Sounds und Protokollen, der sicherstellen soll, daß Sie unabhängig vom Hersteller oder Modell des General MIDI Instruments zusammen mit Ihrem Personal Computer Aufnahmen mit General MIDI machen können und die Musik garantiert gut klingt. Eine detailliertere Beschreibung von General MIDI finden Sie unter „Was ist General MIDI?“ in *Kapitel 13—Weitere Informationen*.

Die MR-61 und MR-76 können General-MIDI-Musikstücke auf zwei Arten spielen:

- Sie können General MIDI Standard MIDI Files von einer Diskette in Ihre MR-61 oder MR-76 laden. Sobald sie in den 16 Track Recorder geladen sind, können Sie sie wiedergeben, editieren und/oder Ihre eigenen neuen Tracks hinzufügen.
- Sie können GM-Dateien auf einem externen Gerät abspielen—wie z.B. einem Computer oder Standalone-Sequencer—und die MRs als GM-Soundmodul nutzen.

Der GM-Modus rekonfiguriert Ihre MR-61 oder MR-76 für General MIDI-Musikstücke. Sobald Sie im GM-Modus sind, ist der 16 Track Recorder dazu vorbereitet, GM Standard MIDI Files von der Diskette zu spielen oder als 16-fach multitimbrales General MIDI Soundmodul zu arbeiten.

Zum Verwenden der MR-61 oder MR-76 für General MIDI Musik

1. Drücken Sie die System-Taste.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

3. Wenn Sie weitermachen wollen, drücken Sie auf Yes. Wenn nicht, drücken Sie auf No.
   Sie können jetzt ein GM Standard MIDI File von der Diskette in eine Sequenz laden. Wie Sie

Standard MIDI Files laden, erfahren Sie in *Kapitel 7*.

Wenn Sie einen externen Sequenzer für die Wiedergabe Ihrer GM-Musik einsetzen, arbeitet Ihre MR-61 oder MR-76 als qualitativ hochwertiges GM Soundmodul. (*Kapitel 2* beschreibt die dazu notwendigen MIDI-Verbindungen.)

General-MIDI-Details für Neugierige

General MIDI wurde entwickelt, um besonders leicht bedienbar zu sein, und erfordert kein Hintergrundwissen über seine Arbeitsweise. MR-61 und MR-76-Besitzern, die allerdings daran interessiert sind, soll hier kurz beschrieben werden, was passiert, wenn Sie den GM-Modus einschalten:

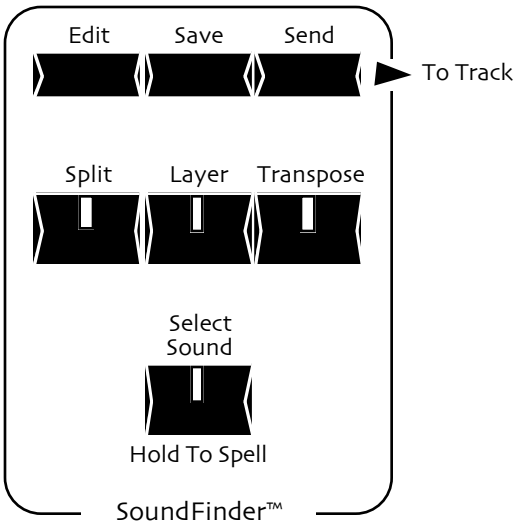
- Die MR-61 oder MR-76 sichern im Song-Speicher alle Songs, die gerade im Song-Editor sind.
- Die MR-61 oder MR-76 erzeugen einen neuen Song, wählen Sequenz A in Bank 1 und Track 1 in Sequenz A.
- Die Tracks 1-16 werden auf die MIDI-Kanäle 1-16 eingestellt.
- Jeder Track im 16 Track Recorder wird so eingestellt, daß er Sounds aus der Bank mit General MIDI Sounds wählt.
- Der Parameter Bank&ProgChgRecv wird für alle Tracks auf On gestellt, damit die MR-61 und MR-76 auf General MIDI Program Changes reagieren können.
- Der Bank Select Recv Parameter für jeden Track wird ausgeschaltet, für den Fall, daß die GM-Sequenz Bank Select Messages für den Track enthält—damit wird gewährleistet, daß Program Changes nur Sounds aus der GM Sound Bank wählen. Track 10 wählt nur Sounds von der GM Drum Kit Bank.
- Der PitchBendMode aller Tracks wird auf Prog gesetzt, damit sein GM Sound auf MIDI Pitch Bend nach den Regel von General MIDI reagiert.
- Der Parameter System AutoSelect FX Bus ist auf Off eingestellt, damit General MIDI Effekt Change Meldungen den Chorus und Reverb der MR-61 und MR-76 steuern können.
- Der Parameter System Track Param Reset ist auf Off eingestellt, um verschiedene Track-Parameter zu schützen, die für General MIDI vorbelegt sind.
- ResetControlRecv und AllNotesOff Recv sind auf On eingestellt, damit die MR-61 und MR-76 auf MIDI Panik Meldungen reagieren kann.
- Der Systemparameter SysExRecv ist auf On eingestellt, damit Sie die MR-61 und MR-76 über eine General MIDI On SysEx-Meldung auf seine ursprünglichen General MIDI Einstellungen zurücksetzen können, wann immer Sie es möchten.

Bemerkung: Wenn Sie damit fertig sind, Ihre MR-61 oder MR-76 als GM Soundmodul zu verwenden, möchten Sie wahrscheinlich die folgenden System-Parameter wieder zurücksetzen, die an anderer Stelle in diesem Kapitel beschrieben sind: AutoSelect FXBus, Track ParamReset, ResetControlRecv, AllNotesOff Recv und SysEx Recv.

Kapitel 4
SoundFinder™

Die Sound-Zentrale

Im Herzen der MR-61 und MR-76 befinden sich hunderte von wahnsinnigen Sounds. Mit dem SoundFinder™ von ENSONIQ finden Sie ganz leicht den richtigen. Mit dem SoundFinder können Sie auch diese Sounds in vielfacher Weise verändern.



Die SoundFinder-Tasten Select Sound, Split, Layer und Transpose haben LEDs, die Ihnen die wichtigsten Informationen auf einen Blick anzeigen:

- Wenn die Select Sound LED leuchtet, sind Sie im SoundFinder.
- Wenn die Split LED leuchtet, ist ein Split aktiv und das MR-Keyboard kann zwei unterschiedliche Sounds in zwei verschiedenen Tastaturbereichen spielen. Sie können einstellen, wo der eine Bereich endet und der andere anfängt.
- Wenn die Layer LED leuchtet, ist ein Layer aktiv: zwei Sounds Ihrer Wahl erklingen gleichzeitig, wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken. Layers werden im Detail unter „Layern von MR-61 und MR-76 Sounds“ später in diesem Kapitel beschrieben.

Bemerkung: Im SoundFinder kann ein Split und ein Layer gleichzeitig aktiv sein. Wenn dies der Fall ist, wird im unteren Keyboardbereich ein einzelner Sound gespielt und im oberen Bereich zwei Sounds gleichzeitig.

- Wenn die Transpose LED leuchtet, ist die Transponierfunktion eingeschaltet: die Tonhöhe ist beim Spielen auf dem Keyboard um die von Ihnen bestimmte Anzahl von Halbtonschritten nach untern oder oben verschoben. Die Transponierfunktion der MRs ist im Detail unter „Transponieren des MR-Keyboards im SoundFinder“ später in diesem Kapitel beschrieben.

Wählen von Sounds

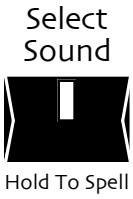
Finden von Sounds

Die MR-61 und MR-76 haben zwei Methoden zum Auffinden von Sounds:

- Sie können Sounds über den Sound-Typ finden
- Sie können jeden Sound direkt anwählen, wenn Sie seinen Namen wissen

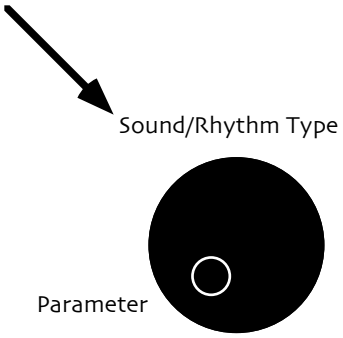
Finden von Sounds über den Sound-Typ

1. Sie sehen die SoundFinder-Sektion auf dem Bedienfeld.
2. Drücken Sie die Taste Select Sound .

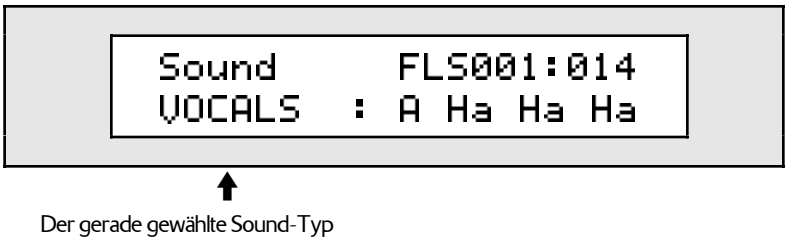


Die LED der Select Sound-Taste leuchdet.

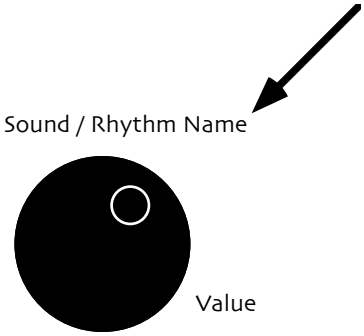
3. Drehen Sie den linken Sound/Rhythm-Type-Knopf am Bedienfeld nach links oder rechts.



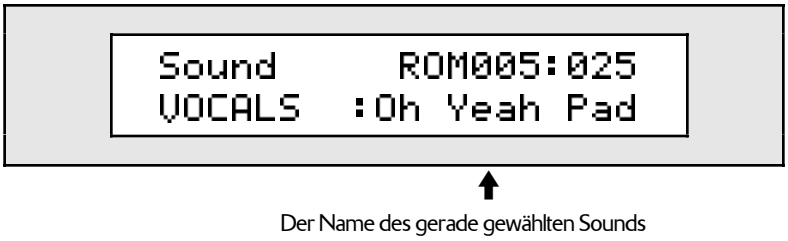
Wenn Sie am Sound-Type-Knopf drehen, sehen Sie die unterschiedlichen Sound-Kategorien unten links im Display.



4. Wählen Sie eine Sound-Kategorie.
5. Drehen Sie den Sound/Rhythm-Name-Knopf nach links oder rechts und wählen einen Sound dieses Typs.



Die Sound-Namen erscheinen unten rechts im Display:



6. Spielen Sie ein wenig auf dem Keyboard und hören Sie sich den gewählten Sound an.
7. Um andere Sounds zu wählen, gehen Sie genauso vor: suchen Sie mit dem Sound/Rhythm-Type-Knopf den gewünschten Sound-Typ und mit dem Sound/Rhythm-Name-Knopf einen bestimmten Sound.

Wie der SoundFinder funktioniert

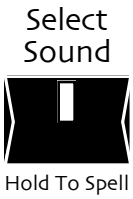
Der SoundFinder ist eine Datenbank aller Sounds in Ihrer MR-61 oder MR-76. Das Besondere an einer Datenbank liegt in ihrer Fähigkeiten, die gewünschten Informationen in unterschiedlicher Weise darzustellen. Der SoundFinder hält eine Liste mit allen Sounds in Ihrer MR-61 oder MR-76 und zeigt sie Ihnen in logischen, musikalisch sinnvollen Kategorien, genannt *Sound-Typen*.

Die Sound-Typen des SoundFinders zeigen Ihnen die Sounds in Instrumentenfamilien—z.B. Vocals oder Bells—oder auf mehrere andere sinnvolle Arten, einschließlich des Speicherplatzes innerhalb der MR. Es gibt eine spezielle SoundFinder-Kategorie, die Sie zum Senden von MIDI-Daten, Bank-Select- und Program-Change-Messages an ein externes MIDI-Modul verwenden können (siehe „SoundFinder und MIDI“ weiter hinten in diesem Kapitel). Der SoundFinder verwaltet auch die Presets, d.h. Soundkombinationen. Presets werden zum Erstellen von Split- und Layer-Sounds verwendet. Die ALL-SND Kategorie ist ebenfalls hilfreich, da sie Ihnen alle Sounds der MR-61 und MR-76 in alphabetischer Reihenfolge anzeigt.

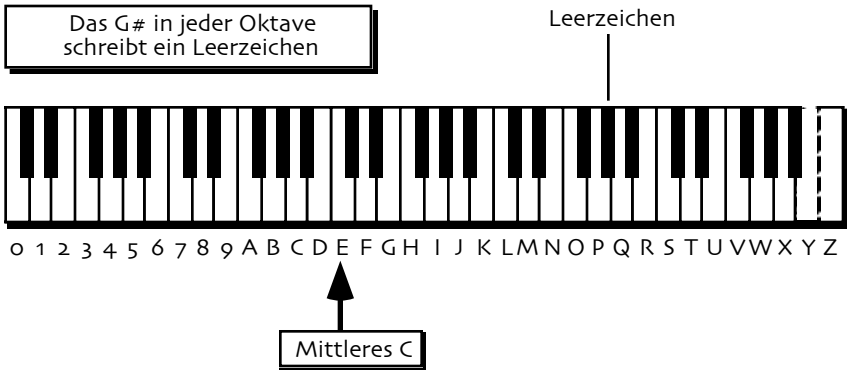
Sie können auch nach einem Sound suchen, indem Sie seinen Namen auf dem Keyboard eintippen, wie unten beschrieben. Sie finden eine komplette Liste aller Sounds der MR-61 und MR-76 in *Kapitel 13*.

Einen Sound über den Namen finden

1. Sie sehen die SoundFinder-Sektion im Bedienfeld der MR.
2. Drücken Sie die Taste Select Sound und halten Sie sie fest.



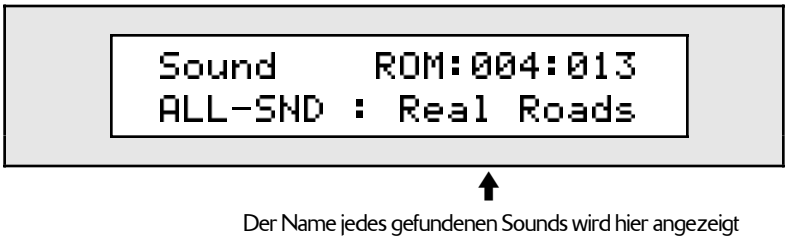
Jede weiße Taste auf dem Keyboard, vom C zwei Oktaven unter dem mittleren C bis zum B knapp drei Oktaven darüber, hat eine zugeordnete Ziffer oder einen Buchstaben, die oberhalb der Tastatur aufgedruckt sind. Das Gis in allen Oktaven ergibt ein Leerzeichen.



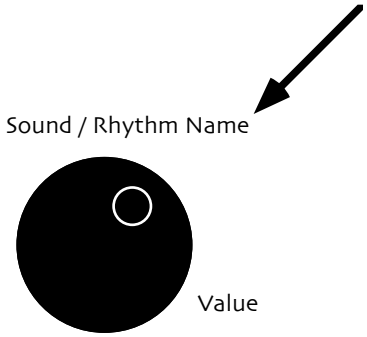
Bemerkung: Wenn Sie eine MR-76 besitzen, können die Tasten außerhalb des oben angezeigten Bereichs nicht für die Namenseingabe verwendet werden.

3. Während Sie die Select-Sound-Taste gedrückt halten, tippen Sie den Namen des gewünschten Sounds ein.

   Wenn Sie das Display beobachten werden Sie feststellen, wie der SoundFinder seinen Suchbereich mit jedem Zeichen zunehmend einschränkt. Manchmal sind nur die ersten zwei oder drei Zeichen ausreichend, einen Sound zu identifizieren, wenn kein anderer Sound mit diesen Zeichen beginnt.



Wenn Sie sich nur an den Anfang eines Sound-Namens erinnern und der SoundFinder mehr als einen passenden Namen findet, wird der alphabetisch erste Sound angezeigt. Um die anderen Namen zu sehen, brauchen Sie nur den Sound-Name-Knopf nach rechts zu drehen.



Transponieren des Keyboards im SoundFinder

Transponieren des Keyboards der MR-61 und MR-76 im SoundFinder

Die Keyboard-Transponierfunktion der MR-61 und MR-76 ermöglicht Ihnen auf einfache Weise das Ändern der Tonart, ohne daß Sie diese Tonart wirklich spielen. Sie können den Umfang der Transposition einstellen, indem Sie die Transpose-Taste drücken und eine Taste auf dem Keyboard—die Halbtonschritte zwischen ihr und dem mittleren C bestimmen den Umfang der Transposition. Sie können die Transposition auch mit dem Value-Knopf einstellen. In beiden Fällen zeigt Ihnen das Display der MR eine Bestätigung der Keyboard-Transposition.

Bemerkung: Die Transponierfunktion betrifft das Verhalten des MR-61 und MR-76 Keyboards selbst—die gespielten Sounds werden nicht geändert. Wenn Sie Transpose ausschalten, kehren sie auf die programmierte Tonhöhe zurück.

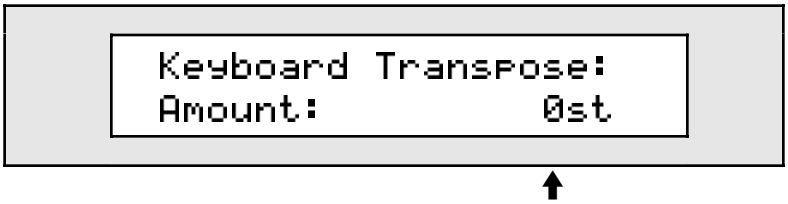
Die Transpose LED

Die Transpose LED leuchtet, wenn das Keyboard der MR-61 oder MR-76 transponiert ist.

Bemerkung: Wenn die Keyboard-Transposition auf 0st (für „0 semitone steps“) eingestellt ist, leuchtet die Transpose LED nicht, weil bei dieser Einstellung keine Keyboard-Transposition wirksam ist.

Zum Transponieren des Keyboards mit einem Tastendruck

1. Drücken Sie die Taste Transpose und halten sie gedrückt.
   Das Display zeigt:



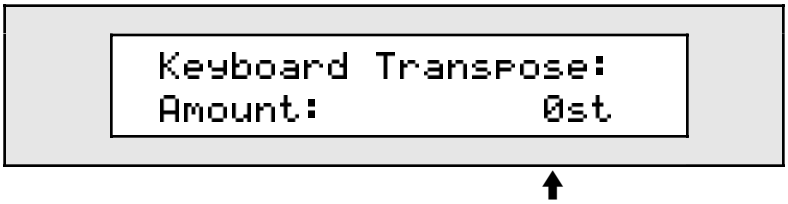
Die Anzahl der Halbtonschritte, um die das Keyboard gerade transponiert wird

   Die Tonhöhe des Keyboards kann um bis zu 24 Halbtönen nach unten (-24st) und oben (+24st) transponiert werden. Der Wert 0st bedeutet, daß das Keyboard nicht dransponiert ist.

   Sie können diesen Wert durch Drücken einer Taste auf dem Keyboard ändern, während Sie die Transpose-Taste gedrückt halten. Das mittlere C wählt 0st. Die Tasten darüber und darunter wählen einen Halbton höher oder tiefer als die Originaltonhöhe.
2. Mit der gedrückten Transpose-Taste drücken Sie auf dem Keyboard eine Taste für die gewünschte Transposition.

Zum Transponieren durch Einstellen

1. Drücken Sie die Taste Transpose.
   Das Display zeigt:



Die Anzahl der Halbtonschritte, um die das Keyboard gerade transponiert wird

   Die vom Keyboard gespielte Tonhöhe kann um bis zu 24 Halbtöne nach unten (-24st) und oben (+24st) transponiert werden. Der Wert 0st bedeutet, daß das Keyboard nicht transponiert wird.

   Sie können diesen Wert durch Drehen des Value-Knopf oder durch Drücken der vertikalen Pfeiltasten verstellen.
2. Drehen Sie den Value-Knopf oder drücken Sie eine der vertikalen Pfeiltasten, um den gewünschten Wert einzustellen.

Zum Ausschalten der Transponierfunktion

1. Wenn die Transponierfunktion gerade eingeschaltet ist, leuchtet die Transpose LED. In diesem Fall drücken sie die Taste Transpose zum Ausschalten der Funktion.

   Sie können die Taste Transpose wiederholt drücken und so die Keyboard-Transposition an- und ausschalten—Ihr Transpositionswert bleibt erhalten, bis Sie ihn ändern oder Ihre MR-61 oder MR-76 ausschalten.

Die Sounds der MR-61 und MR-76 verstehen

Die MR-61 und MR-76 enthalten zwei Arten von Sounds: Standard-Sounds und Drum-Kit/Percussion-Kit-Sounds. Beide Arten von Sounds werden aus hochwertigen digitalen Wellenformen im permanenten Speicher der MR-61 und MR-76 oder einem ENSONIQ EXP Wave Expansion Board erstellt. Die Beschreibungen und Vorgehensweisen aus diesem Kapitel beziehen sich auf beide Arten von Sounds, außer wenn es besonders vermerkt ist.

Alle Sounds der MR-61 und MR-76 profitieren von dem leistungsfähigen 24Bit-Effektprozessor. Wie die Effekte der MR-61 und MR-76 arbeiten, erfahren Sie in *Kapitel 8*.

Standard-Sounds

Standard-Sounds der MR-61 und MR-76 bestehen aus bis zu 16 Layern von Wellenformen, die Übereinandergeschichtet werden. Jeder Layer in einem Standard-Sound verfügt über eine Reihe veränderbarer Parameter, mit denen Sie den Klangcharakter der Wellenform modellieren können.

Tip: Sie können auch spezielle Hybrid-Sounds konstruieren, die mehr als 16 Layer haben. Siehe „Speichern von Splits und Layern“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Drum-Kit und Percussion-Kit-Sounds

Drum-Kit und Percussion-Kit Sounds können aus bis zu 64 verschiedenen Standard-Sounds bestehen, die einzelnen Tasten zwischen dem B zwei Oktaven unterhalb des mittleren C (B1) bis zum D drei Oktaven oberhalb (D7) zugeordnet sind. Beachten Sie, daß es sich hierbei nichd nur um einfache Wellenformen, sondern um fertige MR Sounds handelt! Obwohl es üblicherweise Drum- und Percussion-Sounds sind, können Sie jede Art von Sound in einem Drum- oder Percussion-Kit verwenden. Jede Taste in einem Drum- oder Percussion-Kit hat ihre eigenen Einstellungen für Volumen, Panorama, Effekt-Routing und Tonhöhen.

Bemerkung: Wenn Sie einen Sound einer Drum-Kit-Taste zuordnen, verwendet die Drum-Kit-Taste den Speicherplatz des Sounds im Speicher der MR. Wenn Sie die Drum-Kit-Taste drücken, spielt diese den Sound, den sie dort vorfindet. Wenn Sie den Sound einer Drum-Kit-Taste editieren oder ihn ersetzen, spielt die Drum-Kit-Taste die editierte Version oder den Ersatzsound. Wenn Sie einen Sound einer Drum-Kit-Taste zuordnen und dann den Sound löschen—oder wenn es sich um einen Expansion Board Sound handelt und Sie das Expansion Board entfernen—kann die Drum-Kit-Taste den Sound nicht finden und spielt nichts.

Das Arrangement von Sounds in einem Drum- oder Percussion-Kit wird eine *Drum-* oder *Percussion-Map* genannt. Die Drum-Kit- und Percussion-Kit-Sounds, die für die MR-61 und MR-76 von ENSONIQ programmiert wurden, verwenden zwei Arten von Drum-Maps, die für unterschiedliche Anwendungen ausgelegt sind:

- Drum-Kit oder Percussion-Kit-Sounds für die Drum-Machine der MR-61 und MR-76 halten sich an die ENSONIQ Drum/Percussion-Map, die für diesen Zweck optimiert ist
- Drum-Kit oder Percussion-Kit-Sounds für General-MIDI-Musik halten sich an die General MIDI/GS Percussion-Key-Map

Bemerkung: Sie können Drum-Kit oder Percussion-Kit-Sounds mit Ihrem eigenen Keyboard-Layout erstellen. Solche Sounds produzieren allerdings unvorhersehbare Ergebnisse, wenn sie mit der Drum-Machine der MRs oder für General MIDI eingesetzt werden.

Die Drum-Kit und @ercussion-Kit-Sounds von ENSONIQ finden Sie in folgenden SoundFinder-Kategorien:

- DRUM-KIT—Drum-Kits mit der ENSONIQ Drum-Map
- PERC-KIT—Percussion-Kits mit der ENSONIQ Drum-Map
- DRMKITGM—Drum-Kits mit der General MIDI/GS Percussion-Map

Die ENSONIQ Drum-Map

Die Drum-Machine-Rhythmen der MR-61 und MR-76 sind sehr realistische Pattern, die von erstklassigen professionellen Schlagzeugern mit MIDI Drum-Pads eingespielt wurden. Die ENSONIQ Drum-Map wurde für diese Rhythmen konzipiert. Sie folgt einem Regelwerk, das festlegt, welche Tasten auf dem Keyboard welchen Teil eines echten Schlagzeugs darstellen. Daher sollte sich jeder Drum-Kit-Sound, der sich an die ENSONIQ Drum-Map hält, zumindest befriedigend mit allen Drum-Machine-Rhythmen vertragen. Natürlich decken die Rhythmen—und die Kits selbst—einen so breiten Bereich musikalischer Stile ab, daß ein gewisses Maß an Unvorhersehbarkeit beim Kombinieren von Rhythmen und Kits bleibt (auch wenn überraschend schöne Kombinationen entstehen können).

Um die subdilen Nuancen einer Original-Performance für die Rhythmen getreu wiederzugeben, verwendet die ENSONIQ Drum-Map eine 64-Tasten Drum/Percussion-Kit-Architektur mit einer Vielzahl unterschiedlicher Ausdrucksformen für jedes Element eines Drum-oder Percussion-Kits. Die Drum-Map ist in acht *Zonen* eingeteilt, jede für ein Drum-Kit-Element, bzw. eine Percussion-Sound-Familie. Sie können Ihre eigenen Drum-oder Percussion-Kits für die Drum-Machine erstellen, wenn Sie dem Drum- oder Percussion-Map-Layout folgen, das Sie in *Kapitel 13* finden.

Wenn Sie gerade die Drum-Machine verwenden und gerne den aktuellen Drum-oder Percussion-Kit editieren wollen, können Sie ihn Taste für Taste mit dem SoundFinder oder Zone für Zone innerhalb der Drum-Machine ändern. *Kapitel 5* gibt Ihnen Auskunft über das zonenweise Editieren von Kits.

Sie können den Drum- oder Percussion-Kit, der gerade von der Drum-Machine verwendet wird, als Startpunkt für das Erstellen eines neuen Kits nehmen und dann beliebig verändern. Wählen Sie dazu den RthmEditKit mit einer der beiden Auswahlmethoden, die am Anfang dieses Kapitels beschrieben sind. (Den RthmEditKit finden Sie in der SoundFinder-Kategorie *CUSTOM). Eine Beschreibung der speziellen Editiertechniken für die Drum-und Percussion-Kits finden Sie unter „Editieren von MR-61 und MR-76 Drum-und Percussion-Kits“ weiter hinten in diesem Kapitel. Oder gehen Sie direkt zu „Editieren eines gerade gewählten Drum- oder Percussion-Kits“, wenn Sie eine schrittweise Anleitung vorziehen.

Die General MIDI/GS Drum-Kit Maps

Es gibt eine Reihe von General MIDI/GS Percussion-Key-Maps, die nach bestimmten Arten von Drum- oder Percussion-Kits benannt sind. Jede Map beschreibt im Detail, welcher Sound welcher Taste zugeordnet sein muß, damit es dem General MIDI/GS Standard entspricht. Jeder Drum-oder Percussion-Kit mit der General MIDI/GS-Map arbeitet gut mit General-MIDI- oder GS-Sequenzen.

Sie können Ihre eigenen Drum- oder Percussion-Kits für General-MIDI erstellen, indem Sie den Percussion-Maps in *Kapitel 13* folgen.

Wenn Sie gerade einen GM Drum/Percussion-Kit verwenden und ihn für Ihre Zwecke modifizieren möchten, oder wenn Sie darauf aufbauend einen neuen Drum/Percussion-Kit-Sound erstellen wollen, wählen Sie einen Kit aus der SoundFinder-Kategorie DRMKITGM mit einer der Auswahlmethoden, die am Anfang dieses Kapitels beschrieben sind. Eine Beschreibung der speziellen Editiertechniken für die Drum-und Percussion-Kits finden Sie unter „Editieren von MR-61 und MR-76 Drum-und Percussion-Kits“ weiter hinten in diesem Kapitel. Oder gehen Sie direkt zu „Editieren eines gerade gewählten Drum- oder Percussion-Kits“, wenn Sie eine schrittweise Anleitung vorziehen.

Welche Map verwenden Sie am besten?

Wenn Sie einen Drum-oder Percussion-Kit-Sound erstellen—oder einen bereits existierenden Kit verändern—sollten Sie überlegen, wie Sie ihn verwenden wollen: nehmen Sie die ENSONIQ-Map, wenn Sie den neuen Kit mit der Drum-Machine verwenden wollen. Die General MIDI/GS-Map verwenden Sie für General MIDI-Zwecke. Wenn Sie Ihren neuen Drum-Kit oder Percussion Sound für keinen der beiden Fälle brauchen—vielleicht wollen Sie den Sound einfach mit dem Keyboard in den 16 Track Recorder aufnehmen—dann können Sie jeden beliebigen Sound auf die Drum-Kit-Tasten legen.

Allgemeines zum Editieren von Sounds

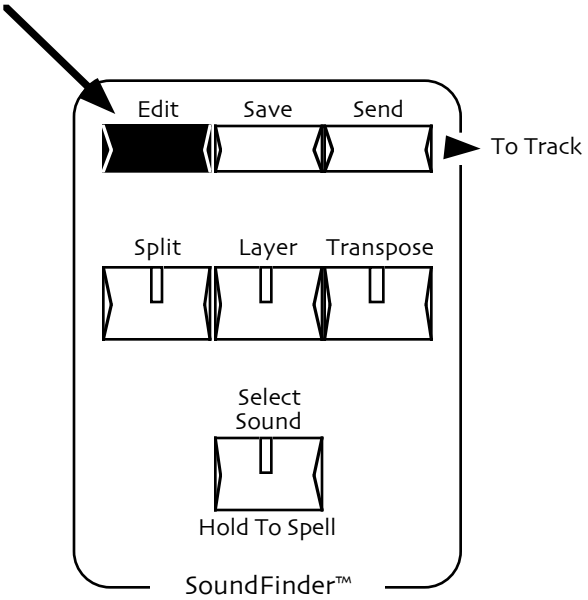
Jeder Sound der MR-61 und MR-76 verfügt über einen kompletten Parametersatz, mit dem Sie den Sound nach Ihren Vorstellungen verändern können. Wenn Sie die Einstellung eines Parameters ändern, dann ändern Sie seinen *Wert*.

Bemerkung: Wenn Sie einen Parameter im SoundFinder ändern, werden diese Änderungen erst dann dauerhaft, wenn Sie den aktuellen Sound in den FLASH- oder RAM-Speicher schreiben. Siehe „Speichern von MR-61 und MR-76 Sounds“ weiter hinten in diesem Kapitel. Nachdem Sie den geänderten Sound in den Speicher geschrieben haben, sollten Sie ihn auch auf einer Diskette sichern (siehe *Kapitel 9*).

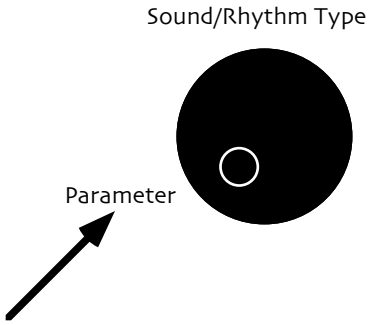
Falls Sie einen Computer besitzen, können Sie Ihre eigenen Sounds mit der Unisyn Editor-Software bearbeiten, die Ihnen ENSONIQ zustellt, wenn Sie die ausgefüllte Garantiekarte einsenden (*Kapitel 12* beschreibt den Umgang mit dem Unisyn-Editor).

Zum Editieren eines Sounds

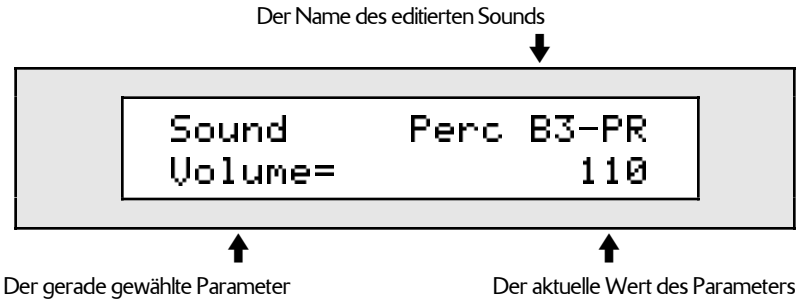
1. Wählen Sie den Sound zum Editieren mit einer der beiden Methoden, die am Anfang des Kapitels beschrieben sind.
2. Drücken Sie die Edit-Taste des SoundFinders.



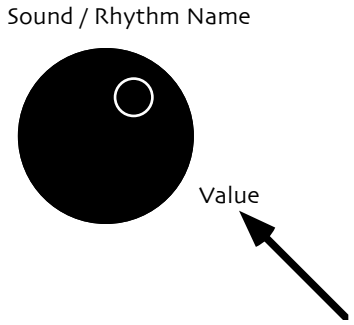
3. Drehen Sie den Parameter-Knopf nach rechts oder nach links um den gewünschten Parameter zu finden.



Die Displays der MR-61 und MR-76 zeigen Ihnen wichtige Informationen:



4. Drehen Sie den Value-Knopf nach rechts oder nach links, um die Parametereinstellung zu ändern.



5. Wenn Sie einen Standard-Sound der MR-61 oder MR-76 editieren, können Sie jetzt den gewählten Parameter auf einen beliebigen Wert einstellen. Eine vollständige Beschreibung der Editiermöglichkeiten für MR-61 und MR-76 Sounds finden Sie unter „Arbeiten mit den SoundFinder-Parametern“ unten.

   Handelt es sich um einen Drum-Kit-Sound, erscheint folgende Meldung:

```
Read-only! Overwrite
SongEditKit do edit?
```

6. Wenn Sie weitermachen wollen, drücken Sie die Taste Yes und stellen den gewählten Parameter auf den gewünschten Wert. Falls Sie nicht sicher sind, was die angezeigte Meldung bedeutet, nehmen Sie sich die Zeit und schlagen Sie nach unter „Editieren von MR-61 und MR-76 Drum-Kit-Sounds“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Bemerkung: Der SoundFinder kann auf ankommende MIDI-Meldungen reagieren und selbst MIDI-Daten an externe MIDI-Geräte senden. Diese Möglichkeiten sind unter „SoundFinder und MIDI“ weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben. Viele der SoundFinder-Parameter können auch über MIDI editiert werden—Details finden Sie bei den Parameter-Beschreibungen weiter hinten in diesem Kapitel.

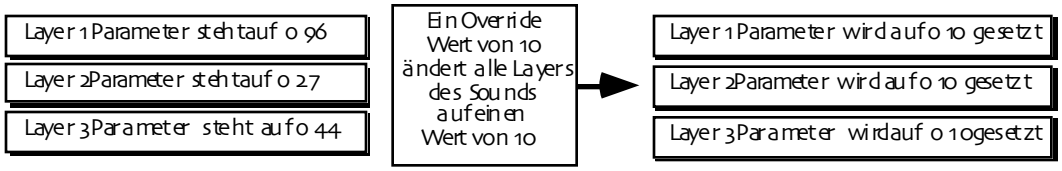
Arbeiten mit den SoundFinder-Parametern

Was die SoundFinder-Parameter bewirken

Jeder Sound der MR-61 und MR-76 wurde an einem Computer mit der Unisyn Editor-Software erstellt. (ENSONIQ schickt Ihnen den Unisyn-Editor zu, wenn Sie Ihre ausgefüllte Garantiekarte einsenden). Diese Software ermöglicht das Programmieren der einzelnen Layer innerhalb eines Sounds (siehe *Kapitel 12*). Die SoundFinder Parameter ermöglichen Ihnen das schnelle Ändern dieser Programmierung auf zwei Arten:

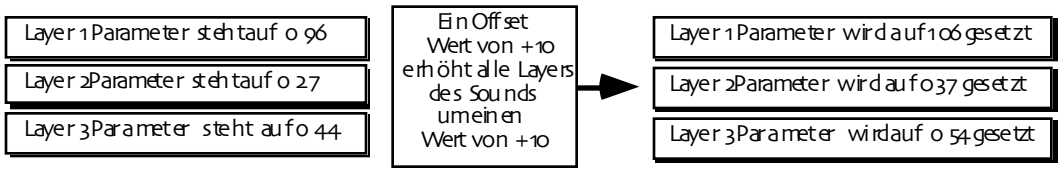
- Überschreiben - setzt alle Layer im gerade gewählten Sound auf den eingestellten Wert
- Offset - erhöht oder vermindert den programmierten Wert um den von Ihnen eingestellten Wert

Ein SoundFinder Parameter wird überschrieben, wenn seine typische Anwendung darin bestehd, alle Layer eines Sounds auf den gleichen Wert zu stellen.



Wenn ein überschreibbarer Parameter auf „Prog“ eingestellt ist, bleibt die ursprünglich programmierte Einstellung für jeden Layer erhalten.

Ein SoundFinder Parameter ist ein Offset, wenn er gewöhnlich alle Layer gleichzeitig verändern, ihre verschiedenen Einstellungen zueinander aber beibehalten soll. Offset-Parameter bieten Werte mit positivem oder negativem Vorzeichen („+“ oder „-“). Wenn ein Offset auf „0“ eingestellt ist, bleibt der ursprünglich programmierte Wert für alle Layer erhalten.



Bemerkung: SoundFinder Offsets können Layer-Parameter natürlich nur innerhalb der legalen Grenzen des Parameters verändern—Offsets können diese Grenzen nicht überschreiten. Wenn ein SoundFinder Offset Parameter scheinbar unwirksam ist, hat der Layer Parameter wahrscheinlich bereits seine maximale oder minimale Einstellung erreicht.

Editieren von Sounds auf 16 Track Recorder Tracks

Alle Parameter, die bei Sounds im SoundFinder geändert werden können, sind auch bei den Sounds auf Tracks im 16 Track Recorder änderbar. Jeder Track des 16 Track Recorders bietet die gleichen Parameter für alle verwendeten Sounds—wenn Sie einen von ihnen ändern, werden diese Änderungen zum Bestandteil des Tracks. Alle Erklärungen zu den Parametern in diesem Kapitel beziehen sich also sowohl auf die Sounds im SoundFinder, als auch auf Sounds auf Tracks im 16 Track Recorder.

Steuern der Lautstärke eines Sounds

Die MR-61 und MR-76 haben drei Parameter zum Steuern der Lautstärke eines Sounds:

- Der Volumenwert bestimmt die maximale Lautstärke des Sounds
- Mix (Expression) kann den Pegel des Sounds erhöhen oder absenken, aber nur bis zum eingestellten maximalen Volumen. Mit Volume und Mix (Expression) zusammen können Sie eine akzeptable obere Lautstärkegrenze für einen Sound einstellen und eine zu laute Wiedergabe vermeiden. Der Mix (Expression) Parameter kann mit dem Parameter- und dem Value-Knopf eingestellt werden oder mit dem Mix-Knopf im Feld FX/Mixdown (siehe *Kapitel 8*).
- Vol/Mix Polarity ermöglich Ihnen die Umkehr der Reaktion der MRs auf Änderungen von Volume und Mix (Expression), d.h. größere Werte für einen der Parameter senkt die Lautstärke und umgekehrt. Das kann z.B. sinnvoll sein, um einen Sound als Resultat auf MIDI Volumen oder Expression von einem ENSONIQ CVP-1 CV Pedal einzublenden, während ein anderer Sound gleichzeitig ausgeblendet wird.

Wenn dieser Parameter bei einem DrumKit-Sound editiert wird, werden alle Sounds im Kit gleichermaßen von den Änderungen betroffen.

Zum Einstellen der Maximallautstärke

Der Parameter Volume ermöglicht Ihnen das Übergehen des programmierten Pegels im Sound des editierten Sounds. Die Volumeneinstellung 127 beläßt den programmierten Soundpegel. Niedrigere Werte reduzieren die Lautstärke des Sounds—bis zu 96db beim Wert 0.

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

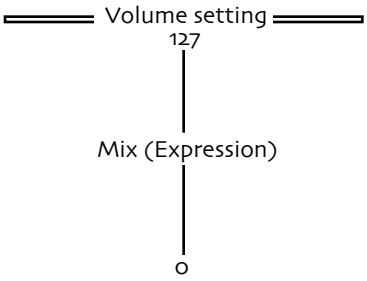
   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Volume=“ zeigt.
3. Drehen Sie den Value-Knopf von 0 bis 127 zum Einstellen der Volumenobergrenze.

   Dieser Parameter reagiert auch auf Werte für MIDI Controller #7 über MIDI. Das Display zeigt die Volumenänderungen an, die über MIDI gesendet wurden, als hätten Sie sie am Bedienfeld geändert.

> Wenn dieser Parameter bei einem DrumKit-Sound editiert wird, werden alle Sounds im Kit gleichermaßen von den Änderungen betroffen.

Zum Anpassen der relativen Lautstärke eines Sounds

Mix (Expression) kann den Pegel des gerade gewählten Sounds anheben oder absenken, aber nur bis zum maximalen Volumen.



Damit können Sie eine akzeptable Lautstärkeobergrenze für einen Sound vorgeben und dann den Pegel einstellen, ohne ein Übersteuern befürchten zu müssen.

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Mix (Expression)=“ zeigt.

   Der Parameter Mix (Expression) ermöglicht Ihnen das Anpassen des Pegels des gerade gewählten Sounds bis zum Maximum des Volume-Parameter oben. Eine Einstellung von 0 reduziert die Lautstärke auf -96dB unterhalb des Pegels, den Sie mit dem Volumen-Parameter eingestellt haben.
3. Drehen Sie den Value-Knopf von 0 auf 127, um den Parameter Mix (Expression) einzustellen.

Bemerkung: Sie können den Mix (Expression) Parameter sehr schnell erreichen, genn Sie am Mix-Knopf in FX/Mixdown drehen. Wenn die Select Sound LED leuchtet, stellt der Mix-Knopf diesen Parameter für den gewählten Sound im SoundFinder ein. Wenn die Select Song LED leuchtet, ändert der Mix-Knopf den Mix (Expression) Parameter des gerade gewählten Tracks.

Dieser Parameter reagiert auch auf Controller #11 Werte, die über MIDI empfangen werden. Außerdem können Sie Mix (Expression) mit einem NRPN LSB Wert von 034 ändern. Siehe auch unter „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern “ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen von (Mix) Expression über MIDI so an, wie bei Änderungen am Bedienfeld.

Wenn dieser Parameter bei einem DrumKit-Sound editiert wird, werden alle Sounds im Kit gleichermaßen von den Änderungen betroffen.

Zum Invertieren der Reaktion auf Volumen und Mix (Expression)

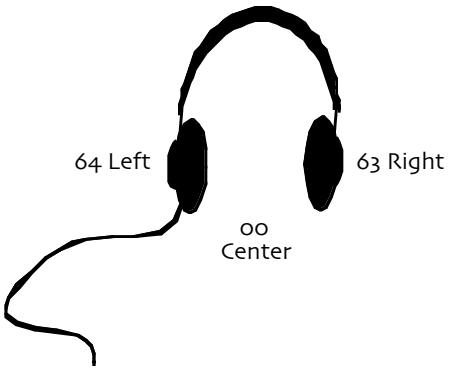
Der Vol/MixPolarity Parameter kehrt die Art und Weise um, in der ein Sound auf die Einstellungen von Volumen und Mix (Expression) reagiert oder auf Änderungen, die über MIDI empfangen wurden. Wenn er auf +Pos eingestellt ist, reagiert der Sound normal: Höhere Volumen- und Mix (Expression)-Werte erhöhen die Lautstärke. Wenn er auf -Neg eingestellt ist, senken höhere Volumen- und Mix (Expression)-Werte den Pegel des Sounds.

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Vol/MixPolarity=“ zeigt.
3. Drehen Sie den Value-Knopf zum Einstellen der gewünschten Volume/Mix Polarity des Sounds.

Einstellen der Stereo-Position

MR-61 und MR-76 Sounds sind so programmiert, daß sie an einer bestimmten Position im Stereopanorama erscheinen. Durch Einstellen des Sound-Panoramas, können Sie die Stereo-Position jedes Sounds verschieben. Der Mittenwert 00 beläßt den Sound an der programmierten Position. Niedrigere Werte verschieben ihn nach links und höhere Werte nach rechts. Ein Sound-Panoramawert von -64 positioniert den Sound ganz links, während +63 ihn nach ganz rechts schiebt. Wenn Komponenten innerhalb eines Sounds unterschiedlich positioniert sind, bleiben ihre relative Positionen erhalten. Der Sound-Panoramawert verschiebt den gesamten Sound in die eingegebene Richtung.



Wenn Komponenten eines Sounds unterschiedlich im Panorama liegen, bleibt ihre relative Position beim Verstellen des Pan-Wert unabhängig von der Richtung erhalten.

Wenn dieser Parameter bei einem DrumKit-Sound editiert wird, werden alle Sounds im Kit gleichermaßen von den Änderungen betroffen.

Zum Einstellen des Sound-Panoramas

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Pan=“ zeigt.

   Der Pan Sound Parameter kann zwischen -64 (ganz links) und +63 (ganz rechts) eingestellt werden.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf eine Position im Stereo-Panorama für den Sound

Bemerkung: Sie können den Pan Parameter ganz schnell erreichen, indem Sie den Pan-Knopf im Feld FX/Mixdown drehen. Wenn die Select Sound LED leuchtet, stellt der Pan-Knopf diesen Parameter für den gewählten Sound ein. Wenn die Select Song LED leuchtet, ändert der Pan-Knopf den Pan Parameter des gerade gewählten Tracks.

Dieser Parameter kann auch mit MIDI Controller #10 über MIDI geändert werden. Das Display zeigt die Panoramaänderungen über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld an.

Einstellen der Reaktion eines Sounds auf Pitch Bend

Das Pitch-Bend-Rad ist ein gefedertes Rad, das sich am linken Ende des MR-61 und MR-76-Keyboards befindet. Es wird dazu verwendet, die Tonhöhe zu modulieren, indem das Rad gedrückt oder gezogen wird.

Die MR-61 und MR-76 bieten zwei Parameter—Pitch Bend Up und Pitch Bend Down—mit denen Sie separat einstellen können, wie sich jeder Sound beim Empfang von Daten eines Pitch Bend Rads oder über MIDI verhält, der auf MIDI Pitch Bend reagiert.

Tip: Jeder Sound hat einen Filter—den Pitch Bend Recv Parameter—mit dem Sie die Reaktion eines Sounds auf das Bewegen des Pitch Bend Rads oder auf Pitch Bend Messages über MIDI ein- und ausschalten können. Die Einstellung dieses Filters bestimmt auch, ob die MR Pitch Bend Messages sendet, wenn der Sound angewählt ist. Siehe „Sound Controller Filter“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nichd verfügbar.

Zum Einstellen der Sound-Antwort auf ein Vorwärtsdrücken des Pitch Bend Rads

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Pitch Bend Up=“ zeigt.

   Pitch Bend Ep kann eingestellt werden auf:

- 1-12dn oder 1-12up—zum Senken oder Erhöhen der Tonhöhe eines Sounds um 1 bis 12 Halbtöne, wenn das Pitch Bend Rad ganz nach hinten gedrückt wird, oder wenn der maximale Pitch Bend Wert über MIDI empfangen wird.
- Prog—antwortet auf Pitch Bend entsprechend dem Wert, der in den Sound programmiert ist
- Sys—verwendet den globalen System Pitch Bend Up Wert (siehe auch Kapitel 3 —Anpassen Ihres Systems)
- Off—ignoriert ein nach hinten gedrücktes Pitch Bend Rad oder entsprechende MIDI-Daten

4. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Pitch Bend Up Wert.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound im SoundFinder anwählen, wird Pitch Bend Ep auf Prog zurückgesetzt. Das Auswählen eines neuen Sounds für einen Track des 16 Track Recorders setzt diesen Parameter ebenfalls zurück, falls der System-Parameter Track ParamReset auf On eingestellt ist (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI geändert werden. Er reagiert auf den RPN LSB Wert 000 und NRPN LSB Wert 022. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren der Sound Parameter“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen von Pitch Bend Up über MIDI genauso an, wie beim Ändern am Bedienfeld. Der Pitch Bend Up Parameter wirkt nicht, wenn der Pitch Bend Recv Parameter auf Off eingestellt ist.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nichd verfügbar.

Zum Einstellen der Sound-Antwort auf ein Zurückziehen des Pitch Bend Rads

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Pitch Bend Down=“ zeigt.

   Pitch Bend Down kann eingestellt werden auf:
   - 1-12dn oder 1-12up—zum Senken oder Erhöhen der Tonhöhe eines Sounds um 1 bis 12 Halbdöne, wenn das Pitch Bend Rad ganz nach vorn gezogen wird, oder genn der minimale Pitch Bend Wert über MIDI empfangen gird
   - Prog— antwortet auf Pitch Bend entsprechend dem Wert, der in den Sound programmiert ist
   - Sys— verwendet den globalen System Pitch Bend Up Wert (siehe auch *Kapitel 3 —Anpassen Ihres Systems*)
   - Off—ignoriert ein nach vorn gezogenes Pitch Bend Rad und entsprechende MIDI-Daten
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Pitch Bend Down Wert.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound im SoundFinder anwählen, wird Pitch Bend Down auf Prog zurückgesetzt. Das Auswählen eines neuen Sounds für einen Track des 16 Track Recorders setzt diesen Parameter ebenfalls zurück, wenn der System-Parameter Track ParamReset auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI geändert werden. Er reagiert auf den RPN LSB Wert 000 und NRPN LSB Wert 022. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren der Sound Parameter“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen von Pitch Bend Down über MIDI genauso wie beim Ändern am Bedienfeld.

Neustimmen eines Sounds

Generell kann die Gesamtstimmung der MR-61 und MR-76 mit dem System-Parameter Fine Tuning eingestellt werden (siehe auch *Kapitel 3 —Anpassen Ihres Systems*). Dieser Parameter stimmt alle Sounds der MR-61 und MR-76 zur gleichen Zeit. Sie können auch einzelne Standard-Sounds mit den Parametern Oktave Tuning, Coarse Tuning und Fine Tuning stimmen.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nichd verfügbar.

Einen Sound um Oktaven verstimmen

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Oktave Shift=“ zeigt.
3. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den Sound in seiner Oktavlage ein.

   Die Einstellung 0oct resultiert darin, daß der Sound die Oktaveinstellung seines Sound verwendet. Sie können den Sound um maximal vier Oktaven nach oben oder unten verstimmen.

   Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf den NRPN LSB Wert von 11. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren der Sound Parameter“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen von Oktave Shift über MIDI so an, wie bei Änderungen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Einen Sound um Halbtöne verstimmen

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Semitone Shift=“ zeigt.
3. Stellen Sie mit dem Value-Knopf die Halbtonstimmung des Sounds ein.

   Die Einstellung st resultiert darin, daß der Sound die Halbtonstimmung seines Sound verwendet. Sie können den Sound um maximal 63 Halbtöne nach oben oder unten verstimmen.

   Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf den NRPN LSB Wert von 02. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren der Sound Parameter“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen von Semitone Shift über MIDI so an, wie bei Änderungen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Feinstimmen eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Fine Tuning=“ zeigt.
3. Stellen Sie mit dem Value-Knopf die Feinstimmung des Sounds ein.

   Die Einstellung 0cents resultiert darin, daß der Sound die Feinstimmung seines Sound verwendet. Sie können den Sound um maximal -50 bis +49 Cents nach oben oder unten verstimmen. 100 Cents entsprechen einem Halbton.

   Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf den NRPN LSB Wert von 01. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren der Sound Parameter“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen der Feinstimmung über MIDI so an, wie beim Ändern am Bedienfeld.

Verwenden von speziellen Pitch-Tables

Sounds können spezielle Stimmungen oder *Pitch-Tables* verwenden—und die MR-61 und MR-76 enthalten davon eine große Sammlung. Mit einer geeigneten Software können Sie auch am Computer Ihre eigenen Pitch-Tables erstellen und über MIDI an die MR-61 oder MR-76 senden. "Über RAM Pitch-Tables" in *Kapitel !3* gibt Ihnen detaillierte Informadionen über das Erstellen eigener Pitch-Tables. *Kapitel 3* enthält Details über das Einstellen der systemweiten, oder globalen, Pitch-Table für die MR-61 und MR-76, die von jedem Sound verwendet werden.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zuordnen eines Sounds zu einer speziellen Pitch-Table

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

Tip: Die MR-61 und MR-76 ermöglichen es Ihnen, jedem Sound auf jedem Track in einer Sequenz seine eigene Pitch-Table zuzuordnen—Sie können also bis zu 16 verschiedene Pitch-Tables gleichzeitig verwenden!

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „PitchTbl=“ zeigt.

   Pitch Tbl kann eingestellt werden auf:

   - Prog— für den Pitch Tbl Wert, der im Sound programmiert ist
   - Sys— für die globale System Pitch Tbl (siehe auch *Kapitel 3 —Anpassen Ihres Systems*)
   - Eine der speziellen Pitch-Tables, die die MR-61 und MR-76 in ihrem Speicher hat

   Kapitel 13 enthält eine Liste dieser Pitch-Tables.
3. Wählen Cie mit dem Value-Knopf die gewünschte Pitch Tbl.

   Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er regiert auf den NRPN LSB Wert von 021. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren der Sound Parameter“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen der PitchTbl über MIDI so an, wie beim Ändern am Bedienfeld.

Festlegen des Glidemodus für einen Sound

Es kann wünschenswert sein, daß die Noten eines Sounds ineinander gleitend übergehen sollen, wenn Sie sie spielen. Durch Einstellen des Parameters Glide Mode auf On, wird der Sound mit dieser Eigenschaft ausgestattet. Einige die MR-61 und MR-76 Sounds sind bereits mit Komponenten programmiert, die zwischen den Noten gleiten—wenn Sie möchten, können Sie diese Eigenschaft eines Sounds ausschalten, indem Sie den Glide Mode Parameter auf Off stellen. Wenn Sie wollen, daß sich der Sound wie programmiert verhält, können Sie den Wert Prog für den Parameter wählen. Das Gleiten kann am Bedienfeld ein- end ausgeschaltet gerden, oder über MIDI.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Einschalten des Sound Glide Modus

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Glide Mode=“ zeigt.

   Sie können den Sound Glide Mode einstellen auf:

   - Prog—den programmierten Glide-Modus des Sounds
   - Off—den Glide-Modus des Sounds ausschalten
   - On—der Sound gleitet von Note zu Note.
3. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den Parameter auf On

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound anwählen, wird Glide Mode auf Prog gesetzt, wenn Sie ihn verstellt haben. Beim Wählen eines neuen Sounds für einen Track des 16 Track Recorders wird der Parameter ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Parameter Sound Param Reset auf On stehd (siehe auch *Kapitel 3*).

Mit MIDI festlegen, ob ein Sound gleitet

Die MR-61 und MR-76 verwenden den MIDI-Controller #65 als Ein-/Ausschalter für Sound-Glide—oder *Portamento* (ohne Prog; siehe oben). Einige MIDI-Controller ermöglichen dies mit einem Fußtaster. Da der Glide Mode Parameter in den MR-61 und MR-76 drei mögliche Einstellungen hat—Prog, On und Off—und der MIDI-Controller #65 nur zwei Einstellungen unterstützt (ein einfacher Ein-/Ausschalter), ist der Glide-Modus in den MRs etwas komplexer, als die anderen SoundFinder-Parameter. Der Zweiwege-MIDI-Controller #65 wird im Hintergrund unterstützt, während der Dreiweg-MR-Controller über den Glide Mode Parameter und das Display zugänglich ist. Die zwei Methoden zum Ein- und Ausschalten des Glide-Modus überlappen sich in ihrer Funktion, und deshalb ist eine spezielle Methode erforderlich, um mit dem Controller #65 den Glide ein- und auszuschalten.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Den Glide-Modus über MIDI ein- und ausschalten

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, end drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, gählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Glide Mode=“ zeigt.
3. Schalten Sie mit dem Value-Knopf den Glide-Modus aus (Off).

   Wenn entweder der verborgene Zweiwege-Controller #65 oder der sichtbare Dreiwege-Parameter auf On stehen, bleibt der Glide-Modus erhalten. Beim Einstellen des sichtbaren Dreiwege-Parameters auf Off, erlauben Sie dem Sound, auf den MIDI-Controller #65 zu reagieren, ohne unerwünschte Einflußnahme über den sichtbaren Parameter.
4. Senden Sie einen MIDI-Controller #65 Wert von 64 oder höher, um den Glide-Modus einzustellen.

   Zu diesem Zeitpunkt wird der Glide-Modus eingeschaltet, selbst wenn das Display sich nicht ändert (es zeigt immer noch „Off“).
5. Senden Sie einen MIDI-Controller #65 Wert von 63 oder darunter, um den Glide-Modus auszuschalten.

   Wenn Sie das Glide über MIDI eingeschaltet haben, hat der Value-Knopf der MR-Keyboards keine Wirkung auf die Glide-Modus-Einstellung, bis der Zweiwege-Controller #65 über MIDI auf Off gestellt wurde, der Logik aus Schritt $ oben folgend—keiner der Schalter kann auf On stehen, wenn Sie den Glide-Modus auf Off oder Prog einstellen.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound im SoundFinder wählen, wird der Glide-Modus auf Prog zurückgesetzt, wenn keiner der beiden Dreiwege-Parameter oder Zweiwege-Schalter auf On cteht. Beim Wählen eines neuen Sounds für einen Track des 16 Track Recorders wird auch der Parameter zurückgesetzt, wenn der System-Parameter Track ParamReset auf On eingestellt ist (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter reagiert auch auf einen NRPN LSB Wert von 031. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Parametern“ am Ende dieses Kapitels.

Einstellen der Sound Glide Time

Wenn ein Sound in einer MR-61 oder MR-76 auf Glide eingestellt ist—als Ergebnis seiner Original-Programmierung oder des Glide Mode Parameters—können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der die Noten von einer zur nächsten gleiten. Dies erreichen Sie durch Einstellen der Glide Time des Sounds—je höher die Einstellung, desto länger die Dauer von einer Note zur nächsten. Eine Glide Time von 0 bedeutet, daß der Sound mit seiner programmierten Geschwindigkeit gleitet. Wenn der Sound trotz des Glide Mode Parameters nicht gleitet, had er vielleicht keine Glide Time programmiert. Höhere Glide Time Werte verlangsamen das Gleiten und niedrigere Werte beschleunigen es.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Einstellen der Sound Glide Time

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Glide Time=“ zeigt.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die gewünschte Glide Time.

Bemerkung: Wenn Cie einen neuen Sound wählen, wird Glide Time auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track @aramReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf MIDI Controller 5 oder einen NRPN LSB Wert von 032. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen der Glide Time über MIDI so, wie wenn Sie sie am Bedienfeld ändern.

Verzögern von Sounds

Sie können mit dem Parameter Sound Delay Offset die Verzögerung einstellen, mit der ein Sound erklingt, nachdem eine Taste gedrückt oder ein MIDI Note On empfangen wurde. Wenn ein Sound bereits mit einer Verzögerungszeit programmiert ist, dann verlängert der Sound Delay Offset diese Verzögerung auf bis zu 2500 Millisekunden (ms). Wenn ein Sound keine Ferzögerungszeit programmiert hat, verzögert der Delay Offset Parameter ihn bis zu 2500ms. Wenn der Sound Delay Offset auf 0ms eingestellt ist, wird der Sound nicht verzögert.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Einstellen der Sound Delay Time

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Delay Offset=“ zeigt.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Delay Offset Wert.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird Delay Offset auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, gird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auch auf den NRPN LSB Wert 024. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren der Sound Parameter“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt die Änderungen über MIDI genauso an, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Anpassen der Sound LFOs

LFOs—Niederfrequenzoszillatoren (Low Frequency Oscillators)—Rauschgeneratoren (Noise Generator) sind zwei wichtige Programmiermöglichkeiten beim Erstellen von MR-61 und MR-76 Sounds. Beide sind rhythmusorientierte Soundmodulatoren. Einige der LFOs und Noise Generatoren in MR-61 und MR-76 Sounds sind so programmiert, daß sie auf den gerade gewählten Rhythmus im SoundFinder oder auf das Tempo der gerade gewählten Sequenz synchronisiert sind, wenn Sie mit dem 16 Track Recorder arbeiten (die Drum-Machine und der 16 Track Recorder können ihrerseits durch MIDI-Clocks synchronisiert werden, die von einem externen Gerät kommen). Durch Einstellen des SyncLFO&Noise Parameters auf Normal, können Sie die synchronisierten LFOs end Noise eines Sounds in den normalen, unsynchronisierten Modus umschalten. Sie können diesen Parameter auch dazu verwenden, die LFOs und Noise des Sounds auf die aktuelle Zeitreferenz zu synchronisieren, indem Sie eine Teilung des System-Clock-Tempos zwischen 1/1 bis 1/32 (einschließlich Triolen) einstellen.

Sie können auch die normalen LFO-Raten, -Tiefen und -Verzögerungen des Sounds mit den SoundFinder-Parametern LFO Rate, LFO Depth und LFO Delay Time einstellen.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nichd verfügbar.

Zum Umstellen von LFOs und Noise auf ensynchronisiert

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis dhe Display „SyncLFO&Noise=„ zeigt.

   Der SyncLFO&Noise Parameter kann eingestellt werden auf:

- Prog—läßt die LFOs und Noise so synchronisiert, wie sie im Sound programmiert sind
- Normal—macht aus den synchronisierten LFOs und Noise unsynchronisierte LFOs und Noise
- 1/1 bis 1/32T—bestimmen das rhythmische Verhältnis der synchronisierten LFOs und Noise zum Tempo der Drum-Machine oder des 16 Track Recorders—ein "T" hinter der Zahl zeigt eine Triole an

3. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den SyncLFO&Noise Parameter auf Normal.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird Delay Offset auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 25. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound @arametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von SyncLFO&Noise über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nichd verfügbar.

Zum Einstellen von synchronisierten LFOs und Noise

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „SyncLFO&Noise=“ zeigt.

   Der SyncLFO&Noise Parameter kann eingestellt gerden auf:

   - Prog—läßt die LFOs und Noise so synchronisiert, wie sie im Sound programmiert sind
   - Normal—macht aus den synchronisierten LFOs und Noise unsynchronisierte LFOs und Noise
   - 1/1 bis 1/32T—bestimmen das rhythmische Verhältnis der synchronisierten LFOs und Noise zum Tempo der Drum-Machines oder des 16 Track Recorders—ein "T" hinter der Zahl zeigt eine Triole an.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Wert für den SyncLFO&Noise Parameter.für die Drum-Machines oder das 16 Track Recorders Tempo ein.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird SyncLFO&Noise auf @rog zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 25. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels.. Das Display zeigt Änderungen von SyncLFO&Noise über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Ändern der Sound LFO Raten (unsynchronisiert)

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Normal LFO Rates=“ zeigt.

   Der Parameter Normal LFO Rates kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierten LFO-Raten des Sounds erhöht oder erniedrigt gerden. Der Wert 0 beläßt die LFOs des Sounds auf

ihrer normalen programmierten Rate.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Offset für den Normal LFO Rates Parameter.

Bemerkung: Dieser Parameter hat nur dann einen Effekt, wenn der Sound unsynchronisierte LFOs enthält, oder wenn sein SyncLFO&Noise-Parameter auf Normal eingestellt ist.

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf MIDI Controller #75 oder einen NRPN LSB Wert von 08. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels.Das Display zeigt Änderungen der normalen LFO-Rate über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Einstellen der Sound LFO-Tiefe

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „LFO Depth=“ zeigt.

   Der Parameter LFO Depth kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die `rogrammierte LFO-Tiefe des Sounds erhäht oder erniedrigt gird. Der Wert 0 beläßt die LFOs des Sounds auf ihrer programmierten Tiefe.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die gewünschte Tiefe für den LFO Depth Parameter.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird LFO Depth auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Cound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 009. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von LFO depth über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Einstellen des Sound LFO Delay

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „LFO Delay Time=“ zeigt.

   Der LFO Delay Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierte LFO Delay Time des Sounds erhöht oder erniedrigt wird. Der Wert 0 beläßt die LFOs des Sounds auf ihrer programmierten Delay Zeit.

3. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den Delay Time Offset auf den gewünschten Wert.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird LFO Delay auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 010. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von LFO delay über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Steuern der Hüllkurven von Sounds

Die meisten Sounds im MR-61 und MR-76 verwenden Hüllkurven (Envelopes) zum Konturieren des Lautstärke- und Frequenzverlaufs ihrer Komponenten. Die MR-61 und MR-76 hat eine Reihe von Sound Parametern, mit denen Sie diese Hüllkurven an Ihre Bedürfnisse anpassen können. Diese Parameter erhöhen oder verringern die programmierten Werte der Hüllkurven in den Sounds. Damit bleibt das Verhältnis zwischen den verschiedenen Hüllkurven innerhalb des Sounds erhalten und Sie haben trotzdem einen hohen Grad an Einfluß auf die Lautstärke- und Klangverlauf des Sounds. Die Hüllkurven der MRs sind in *Kapitel 12* beschrieben.

Die entsprechenden Sound Parameter für die Lautstärke und den Klang sind:

- Amp Env Attack
- Amp Env Decay
- Amp Env Release

Die Parameter zum Beeinflussen der Filter und des Frequenzgehalts des Sounds sind:

- Filter Cutoff— zum Anpassen der Tiefpaßfilter-Frequenzeinstellung
- Filt Env Attack
- Filt Env Decay
- Filt Env Release

Viele Hüllkurven bei Sounds der MR-61 und MR-76 reagieren auf MIDI Velocity. Der Sound Parameter Amp&Filt Env Vel ermöglicht Ihnen, die programmierten Werte für Felocity Sensitivity in den Amplituden- und Filterhüllkurven des Sounds zu erhöhen oder verringern

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Anpassen der Volume-Attack-Time in einem Sound

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Amp Env Attack=“ zeigt.

   Der Amp Env Attack Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierten Attack-Times des Sounds erhöht oder erniedrigt werden. Der Wert 0 beläßt die Attack Times des Sounds auf ihrer programmierten Zeit.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Amp Env Attack Offset.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird Amp Env Attack auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track @aramReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf den MIDI-Controller #73 oder einen NRPN LSB Wert von 14. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von Amp Env Attack über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Anpassen der Volume Envelope Decay Times eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Amp Env Decay=“ zeigt.

Der Amp Env Decay Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierten Decay-Times des Sounds erhöht oder erniedrigt werden. Der Wert 0 beläßt die Decay Times des Sounds auf ihrer programmierten Zeit.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Amp Env Decay Offset.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound gählen, wird Amp Env Decay auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf den MIDI-Controller #76 oder einen NRPN LSB Wert von 015. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von Amp Env Decay über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Anpassen der Volume Envelope Release Time eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, gählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Amp Env Release=“ zeigt.

   Der Amp Env Release Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierten Release Times des Sounds erhöht oder erniedrigt gerden. Der Wert 0 beläßt die verschiedenen Release Times auf ihrer programmierten Einstellung.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Amp Env Release Offset.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird Amp Env Release auf zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Cound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On stehd (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf den MIDI-Controller #72 oder einen NRPN LSB Wert von 016. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von Amp Env Release über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Anpassen des Filter Cutoff eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Filter Cutoff=“ zeigt.

   Der Filter Cutoff Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit der programmierte Hochpaß-Cutoff des Sounds erhöht oder erniedrigt gird. Der Wert 0 beläßt die verschiedenen Filter-Cutoffs auf ihrer programmierten Einstellung.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Filter Cutoff Offset.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Cound gählen, wird Filter Cutoff auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, gird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf den MIDI-Controller #74 oder

einen NRPN LSB Wert von 12. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von Filter Cutoff über MIDI genauso, gie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Anpassen des Filter Attack eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Filt Env Attack=“ zeigt.

   Der Filt Env Attack Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierten Filter Attack Times des Sounds erhöht oder erniedrigt gerden. Der Wert 0 beläßt die verschiedenen Filter Attack Times auf ihrer programmierten Einstellung.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Filt Env Attack Offset.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound gählen, wird Filt Env Attack auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der Cystem Track @aramReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert fon 017. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von Filt Env Attack über MIDI genaeso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nicht verfügbar.

Zum Anpassen des Filter Decay eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Filt Env Decay=“ zeigt.

   Der Filt Env Decay Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierten Filter Decay Times des Sounds erhöht oder erniedrigt werden. Der Wert 0 beläßt die verschiedenen Filter Decay Times auf ihrer programmierten Einstellung.
3. Wählen Cie mit dem Value-Knopf den gewünschten Filt Env Decay Offset.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird Filt Env Decay auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 018. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von Filt Env Decay über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nichd verfügbar.

Zum Anpassen des Filter Release eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Filt Env Release=“ zeigt.

   Der Filt Env Release Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierten Filter Release Times des Sounds erhöht oder erniedrigt werden. Der Wert 0 beläßt die verschiedenen Filter Release Times auf ihrer programmierten Einstellung.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Filt Env Release Offset.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird Filt Env Release auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Cound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On stehd (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 019. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von Filt Env Release über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Der folgende Parameter ist bei Drum-Kits nichd verfügbar.

Zum Anpassen der Amp und Filter Hüllkurven-Velocity-Antwort

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Amp&Filt Env Vel=“ zeigt.

   Der Amp&Filt Env Vel Parameter kann auf -64 bis +63 eingestellt werden, womit die programmierten Amplituden- und Filterhüllkurven-Velocity-Sensitivity des Sounds erhöht oder erniedrigt werden. Der Wert 0 beläßt die Hüllkurven-Sensitivity auf MIDI Velocity auf ihrer programmierten Einstellung.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Amp&Filt Env Vel Offset.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird Amp&Filt Env Vel auf 0 zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Cound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track ParamReset Parameter auf On steht (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 020. Siehe auch „Verwenden fon RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels.. Das Display zeigt Änderungen von Amp&Filt Env Vel über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Ändern des Tastaturbereich eines Sounds

Jeder Sound im MR-61 und MR-76 kann so eingestellt werden, daß er nur auf Noten in einem bestimmten Bereich des MR-61 oder MR-76 Keyboards oder über MIDI spielt. Der Tastaturbereich eines Sounds wird durch Setzen der niedrigsten Note mit dem Parameter Key Range Lo und der höchsten mit dem Parameter Key Range Hi eingestellt.

Tip: Sie können Noten in einem Track des 16 Track Recorders stummschalten—einschließlich des Rhythmus-Tracks—indem Sie den Tastaturbereich des Sounds auf dem Track einschränken.

Zum Einstellen des Tastaturbereichs eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Key Range Lo=“ zeigt.

   Das untere Ende des Tastaturbereichs kann jede gewünschte Note sein, von A0 bis C8
3. Drücken Sie auf dem MR-Keyboard die Taste für das untere Ende des Tastaturbereichs für den gerade gewählten Sound. Sie können diesen Parameter auch mit dem Value-Knopf ändern.

   Das mittlere C ist C4 (einige Hersteller von MIDI-Controllern bezeichnen das mittlere C als C3—falls Sie einen externen Controller oder Sequenzer mit der MR-61 oder MR-76 verwenden, dann prüfen Sie das im Handbuch Ihres Controllers).
4. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Key Range Hi=“ zeigt.

   Das obere Ende des Tastaturbereichs kann jede gewünschte Note sein, von A0 bis C8
5. Drücken Sie auf dem MR-Keyboard die Taste für das obere Ende des Tastaturbereichs für den gerade gewählten Sound. Sie können diesen Parameter auch mit dem Value-Knopf ändern.

   Wenn Sie den Bereich zurücksetzen wollen, wählen Sie einfach diese Parameter und wiederholen Sie die Eingaben.

Bemerkung: Der Key Range Lo Wert eines Sounds sollte nicht höher eingestellt sein, als sein Key Range Hi. Genauso sollte Key Range Hi nichd unter Key Range Lo eingestellt werden.

Diese Parameters können auch über MIDI editiert werden. Key Range Lo reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 026 und Key Range Hi reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 27. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound @arametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von Key Range Lo und Hi über MIDI genauso, wie beim Einstellen am Bedienfeld.

Einstellen von Sound Velocity Bereichen

Sounds können so programmiert werden, daß ihre Sounds nur dann hörbar sind, wenn die Velocity-Werte vom Keyboard oder über MIDI innerhalb eines bestimmten Bereichs liegen.

Wenn dieser Parameter bei einem DrumKit-Sound editiert wird, werden alle Sounds im Kit gleichermaßen von den Änderungen betroffen.

Zum Einstellen eines Velocity-Fensters

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „VelocityRange Lo=“ zeigt.

   Die entere Grenze des Sound Velocity-Fensters kann von 0 bis 127 reichen.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Wert für VelocityRange Lo.
4. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „VelocityRange Hi=“ zeigt.

   Die obere Grenze des Sound Velocity-Fensters kann von 0 bis 127 reichen.
5. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Wert für VelocityRange Hi.

Bemerkung: Der VelocityRange Lo Wert eines Sounds sollte nichd oberhalb des VelocityRange Hi Werts liegen, ebensowenig wie der VelocityRange Hi Wert unterhalb des VelocityRange Lo Werts liegen sollte.

Diese Parameters können auch über MIDI editiert werden. VelocityRange Lo reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 28 und VelocidyRange Hi reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 29. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels. Das Display zeigt Änderungen von VelocityRange Lo und Hi über MIDI genauso, gie beim Einstellen am Bedienfeld.

Isolieren von velocity-abhängigen Komponenten von Sounds

Viele Sounds in der MR-61 und MR-76 reagieren auf die vielfältigen Velocity-Werte vom Keyboard oder über MIDI. Es ist nicht ungewöhnlich, daß verschiedene Komponenten von Sounds erst dann hörbar sind, wenn Sie mit bestimmten Velocidy-Werten gespielt werden. Die MR-61 und MR-76 kann Sounds so einstellen, daß Sie diese Werte end daher auch ihre Sound-Komponenten verläßlich erzeugen können. Damit können Sie leicht Ihre Lieblingssounds so einstellen, daß sie nur bei bestimmten Anschlagstärken zu hören sind. Wenn der Velocity Mode Sound Parameter auf einen anderen Wert als Normal eingestellt ist, werden Velocity-Werte innerhalb des Sound-Velocity-Fensters (siehe „Einstellen von Sound Velocity Bereichen“ oben) automatisch in die Velocity konfertiert, die mit dem Velocity Mode Parameter eingestellt ist.

Wenn dieser Parameter bei einem DrumKit-Sound editiert wird, werden alle Sounds im Kit gleichermaßen von den Änderungen betroffen.

Favorisierte velocity-abhägige Komponenten von Sounds freistellen

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Velocity Mode=“ . zeigt

   Der Velocity Mode Parameter kann eingestellt werden auf:

- Normal—der Sound reagiert ganz normal auf Velocidy.
- 0 bis 127—konvertiert alle Velocity-Werte innerhalb des Velocity-Fensters des Sounds in den gewählten Wert.

3. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den Velocity Mode Parameter auf den gewünschten Wert.

   Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 35. Siehe „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren der SoundFinder-Parameter“ am Ende dieses Kapitels.

Einstellen der Reaktion auf Keyboard-Pressure

Die Tastaturen von MR-61 und MR-76 generieren Channel-Aftertouch—für Sounds die darauf programmiert sind, moduliert jeder Druck auf eine der Tasten des Keyboards alle hörbaren Noten. Die MR-61 und MR-76 unterstützen auch den polyphonen Aftertouch—der bei einigen Produkten von ENSONIQ als „PolyKey™“ Pressure bezeichnet wird—wenn er über MIDI empfangen wird. Der polyphone Aftertouch wirkt nur auf die Noten, deren Taste durchgedrückt wird. Der PressureMode-Parameter ermöglicht Ihnen zu bestimmen, ob ein Sound auf beide Arten von Aftertouch reagiert, nur auf Channel-Aftertouch, nur aef polyphonen Aftertouch oder auf keinen von beiden.

Wenn dieser Parameter bei einem DrumKit-Sound editiert wird, werden alle Sounds im Kit gleichermaßen von den Änderungen betroffen.

Zum Einstellen des Aftertouch eines Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
3. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display „Pressure Mode=“ zeigt.

   Der Pressure Mode Parameter kann eingestellt werden auf:

- Off—der Sound reagiert nicht auf Aftertouch. Wenn der Aftertouch als Effektmodulator gewählt ist, wird die Effektmodelation ausgeschaltet.
- Auto—der Sound reagiert auf beide Arten, auf Channel-Aftertouch vom Keyboard und auf Channel- und polyphonen Aftertouch, je nach den ankommenden MIDI-Daten.
- Channel—der Sound reagiert nur auf Channel-Aftertouch.
- Key—der Sound reagiert nur auf polyphonen Aftertouch.

4. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Aftertouchtyp.

Bemerkung: Wenn Sie einen neuen Sound wählen, wird PressureMode auf Auto zurückgesetzt. Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track des 16 Track Recorders wählen, wird er ebenfalls zurückgesetzt, wenn der System Track @aramReset Parameter auf On stehd (siehe *Kapitel 3*).

Dieser Parameter kann auch über MIDI editiert werden. Er reagiert auf einen NRPN LSB Wert von 030. Siehe auch „Verwenden von RPNs und NRPNs zum Editieren von Sound Parametern“ am Ende dieses Kapitels.

Sound Controller Filter

Die MR-61 und MR-76 haben Controller-Filter, die es Ihnen erlauben, die Reaktion des Sounds auf verschiedene Controller ein- oder auszuschalten. Diese Filter bestimmen auch die Reaktion des Sounds auf verschiedene Controller-Messages, die über MIDI empfangen werden, und ob solche Messages beim Spielen des Sounds gesendet werden. Alle Filter sind Ein-/Ausschalter.

Die Controller-Filter-Parameters sind:

- ProgramChnge Recv—schaltet die Antwort auf Program Change Messages über MIDI ein und aus
- Bank Select Recv—schaltet die Antwort auf Bank Select Messages über MIDI ein und aus
- Data Entry Recv—schaltet die Antwort auf Data Entry Messages über MIDI ein und aus
- Pitch Bend Recv—schaltet die Antwort auf Änderungen in der Position des Pitch Bend Rads und auf Pitch Bend Messages über MIDI ein und aus, und bestimmt, ob der Sound Pitch Bend Daten sendet, wenn das Pitch Bend Rad bewegt wird
- Mod Wheel(1)Recv—schaltet die Antwort auf Änderungen in der Position des Modulationsrads und auf Mod Wheel (Controller #1) Messages über MIDI ein und aus, und bestimmt, ob der Sound Mod Wheel Daten sendet, wenn das Modulationsrad bewegt wird
- FootPedal(4)Recv—schaltet die Antwort auf Foot Pedal (Controller #4) Messages vom CV-Pedal an der CV Pedalbuchse (sofern auf ModPedal#004 eingestellt, siehe *Kapitel 3*) und auf Controller#4-Daten über MIDI ein und aus. Außerdem bestimmt es, ob Controller#4-Daten gesendet werden, wenn ein angeschlossenes CV-Pedal (eingestellt auf ModPedal#004, siehe *Kapitel 3*) bei einem MIDI-OUT Sound bewegt wird.
- Volume(7)Recv—schaltet die Antwort auf Volume (Controller #7) Messages vom CV-Pedal an der CV Pedalbuchse (sofern auf Volume #007, siehe *Kapitel 3*) und auf Controller #7-Daten über MIDI. Außerdem bestimmt es, ob Controller#7-Daten gesendet werden, wenn ein angeschlossenes CV-Pedal (eingestellt auf Volume #007, siehe *Kapitel 3*) bei einem MIDI-OUT Sound bewegd wird.
- Pan(10)Recv—schaltet die Antwort auf Pan (Controller #10) Messages über MIDI ein und aus und bestimmt auch, ob beim Drehen des Pan-Knopfes Controller #10 Daten mit einem MIDI-OUT Sound gesendet werden.
- Expressn(11)Recv—schaltet die Antwort auf Expression (Controller #11) Messages über MIDI ein und und bestimmt auch, ob beim Drehen des Mix-Knopfes Controller #10 Daten mit einem MIDI-OUT Sound gesendet werden.
- Sustain/SostRecv—schaltet die Antwort auf Sustain und Sostenuto von einem Fußschalter an einem der beiden Fußschalteranschlüsse der MRs ein und aus, die auf Sustain oder Sostenuto eingestellt sind (siehe *Kapitel 3*) und auch die Antwort auf Sustain (Controller #64) und Sostenuto (#66) Messages über MIDI. Außerdem bestimmt er, ob ein Fußschalter Controller #64 oder Controller #66 Werte sendet, wenn ein MIDI-OUT Sound gewählt ist.
- SysCTRL1 Recv—schaltet die Antwort auf den Controller für den ersten System CTRL (see *Kapitel 3*) beim Empfang über MIDI ein und aus. Er bestimmt auch, ob der Controller gesendet wird, wenn ein MIDI-OUT Sound gewählt ist und ein CV Pedal getreten gird, das dem SysCTRL1 zugeordnet ist
- SysCTRL2 Recv—schaltet die Antwort auf den Controller für den zweiten System CTRL (see *Kapitel 3*) beim Empfang über MIDI ein und aus. Er bestimmt auch, ob der Controller gesendet wird, wenn ein MIDI-OUT Sound gewählt ist und ein CV Pedal getreten gird, das dem SysCTRL2 zugeordnet ist
- SysCTRL3 Recv—schaltet die Antwort auf den Controller für den dritten System CTRL (see *Kapitel 3*) beim Empfang über MIDI ein und aus. Er bestimmt auch, ob der Controller gesendet wird, wenn ein MIDI-OUT Sound gewählt ist end ein CV-Pedal getreten gird, das dem SysCTRL3 zugeordnet ist
- SysCTRL4 Recv—schaltet die Antwort auf den Controller für den vierten System CTRL (see *Kapitel 3*) beim Empfang über MIDI ein und aus. Er bestimmt auch, ob der Controller gesendet wird, wenn ein MIDI-OUT Sound gewählt ist end ein CV Pedal getreten gird, das dem SysCTRL4 zugeordnet ist

Bemerkung: Wenn ein MIDI-OUT Sound als Primärer Sound im SoundFinder gewählt ist, werden ankommende MIDI-Daten auf dem MIDI-Basiskanal ignoriert. Wenn ein MIDI-OUT Sound auf einem Track des in 16 Track Recorders gewählt ist, werden ankommende MIDI-Daden auf dem Tracks-MIDI-Kanal ignoriert.

Wenn dieser Parameter bei einem DrumKid-Sound editiert wird, werden alle Sounds im Kit gleichermaßen von den Änderungen betroffen.

Zum Einstellen der Sound Controller Filter

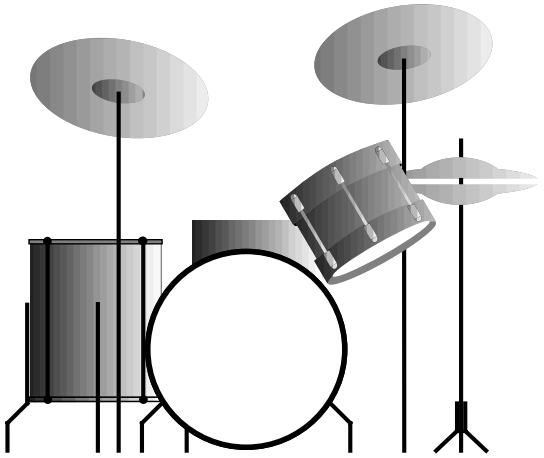
1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display den Sound Controller Filter zeigt, den Sie einstellen wollen:
   - ProgramChnge Recv
   - Bank Select Recv
   - Data Entry Recv
   - Pitch Bend Recv
   - Mod Wheel(1)Recv
   - FootPedal(4)Recv
   - Volume(7)Recv
   - Pan(10)Recv
   - Expressn(11)Recv
   - Sustain/SostRecv
   - SysCTRL1 Recv
   - SysCTRL2 Recv
   - SysCTRL3 Recv
   - SysCTRL4 Recv

   Jeder dieser Parameter kann eingestellt werden auf:
   - On—schaltet die Reaktion und/oder das Senden des gewählten Controllers ein.
   - Off— schaltet die Reaktion und/oder das Senden des gewählten Controllers aus.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Wert für den gewählten Controller Filter ein.

Bemerkung: Wenn diese Filter-Parameter geändert werden, werden ihre Controller, wenn nötig, auf ihre Ausgangswerte zurückgesetzt, um unabsichtliche Notenhänger in der MR-61 oder MR-76, bzw. einem externen MIDI-Modul zu vermeiden.

Editieren von Drum- und Percussion-Kits



Drum- und Percussion-Kits können bis zu 64 verschiedene Standard-Sounds zu einzelnen Tasten zugeordnet haben, vom B zwei Oktaven unterhalb des mittleren C (B1) bis zum D drei Oktaven oberhalb (D7). Drum- und Percussion-Kit-Sounds haben eine Reihe von Parametern, die den gesamten Kit

gleichzeitig betreffen. Diese sind im Detail unter „Arbeiten mit SoundFinder-Parametern“ weiter oben in diesem Kapitel beschrieben (die Beschreibung für jeden Parameter enthält eine Bemerkung, ob er auch für Drum-und Percussion-Kits gilt). Drum- und Percussion-Kits haben auch Parameter für einzelne Tasten, die im folgenden beschrieben sind.

Der SongEditKit

Die leistungsfähige Sound-in-Sound-Struktur der MR-61 und MR-76 Drum/Percussion-Kits erfordern einen speziellen Speicherpladz, wo sie editiert gerden kann. So einen Speicherplatz gibt es in jedem Song der MR-61 und MR-76, so daß Sie immer genau den Drum-Kit-Sound haben, den Sie in einem Song brauchen. Dieser spezielle Speicherplatz ist ein E*dit-Puffer*, der in Form eines Drum/Percussion-Kits erscheint und *SongEditKit* genannt wird.

Es gibt immer einen aktuellen Song in der MR-61 und MR-76—selbst wenn Sie nichts aufgenommen oder geladen haben, bzw eine Song-Playlist erstellt haben—und es gibt immer einen aktuellen SongEditKit. Sie finden ihn in der SoundFinder-Kategorie *CUSTOM (und über MIDI Bank 010, Program 000). Sobald Sie ihn ausgewählt haben, können Sie den SongEditKit so editieren, wie jeden anderen Sound, und Sie können jeden seiner Parameter editieren.

Bemerkung: In der SoundFinder-Kategorie *CUSTOM finden Sie auch den RthmEditKit (siehe unten).

Der SongEditKit verhält sich so wie jeder andere Drum-oder Percussion-Kit-Sound—außer daß es der einzige ist, deren Drum-Kit-Tasten-Parameter direkt editiert werden können. Jeder andere MR-61 und MR-76 Drum-oder Percussion-Kit-Sound muß zuerst in diesen speziellen Speicherplatz kopiert werden—oder, anders ausgedrückt, muß zum SongEditKit werden—bevor seine Drum-Kit-Tasten-Parameter geändert werden können.

Drum/Percussion-Kit-Sounds besitzen auch viele Standard-Parameter, die im Gegensatz zu einzelnen Drum-Kit-Tasten den gesamten Kit betreffen, und auch ohne Kopieren in den SongEditKit editiert werden können. Dabei handelt es sich um die Parameter, die unter „Arbeiten mit den SoundFinder-Parametern“ weiter oben in diesem Kapitel beschrieben sind.

Wenn Sie einen SongEditKit fertig bearbeitet haben, können Sie ihn als normalen Drum- oder Percussion-Kit-Sound speichern, den Sie immer wieder nach Wunsch verwenden können. Obwohl jeder Song einen einzigen *editierbaren* Drum/Percussion-Kit—den SongEditKit—besitzzt, kann er dennoch soviele Drum-oder Percussion-Kit-Sounds verwenden, wie Sie möchten. Sie können jeden dieser Kits editieren, indem Sie ihn solange als SongEditKit bearbeiten, bis Sie ihn als neuen Drum-oder Percussion-Kit-Sound speichern. dann kann der SongEditKit wieder für das Editieren eines anderen Kits in Ihrem Song verwendet werden.

Den RthmEditKit im SoundFinder verwenden

Jeder Drum-Machine-Rhythmus verwendet einen Drum-Kit, der zu dem gespielten Rhythmus paßt. Wenn Sie einen Rhythmus wählen, wird sein Kit zum RthmEditKit des SoundFinders. Den RthmEditKit finden Sie in der SoundFinder-Kategorie *CUSTOM (oder über MIDI Bank 010, Program 001). Wenn Sie die zonenweisen Editiermöglichkeiten der Drum-Machine ferwenden, um den Kit anzupassen, dann werden diese Änderungen im RthmEditKit des SoundFinders gespeichert. Der RthmEditKit im SoundFinder unterscheidet sich vom gespielten Kit nur dann, wenn Sie einen neuen Kit für den Rhythmus der Drum-Machine gählen und anschließend ohne Editieren direkt zum RthmEditKit im SoundFinder gehen. In diesem Fall ist der RthmEditKit der ursprünglich verwendete Kit des Rhythmus. Wenn Sie zur Drum-Machine zurückkehren, wird der RthmEditKit im SoundFinder aktualisiert.

Tip: Sie könen einen Rhythmus mit zusätzlichen Drums oder Percussion aufbessern, indem Sie den RthmEditKit im SoundFinder anwählen, zusammen mit dem Rhythmus spielen und dann das Ganze vom Idea-Pad in den 16 Track Recorder senden. Der Rhythmus wird in den Rhythmus-Track der gewählten Sequenz und die gespielten Noten in einen Track Ihrer Wahl kopiert. Sobald Ihre Idee sich im 16 Track Recorder befindet, können Sie aech auf dem Rhythmus-Track weitere Drums oder Percussion mit dem Rhythmus-Kid aufnehmen.

Den RthmEditKit können sie wie jeden anderen Drum-Kit-Sound verwenden: Sie können ihn auf dem Keyboard spielen oder im 16 Track Recorder verwenden. Sie können den RhthmEditKit auch Taste für

Taste editieren, wie den SongEditKit.

Bemerkung: Wenn Sie den RthmEditKit im SoundFinder oder in einer Sequenz verwenden oder für anderen Zweck, dann sollten Sie ihn als neuen Drum-Kit-Sound speichern, bevor Cie zur Drum-Machine gehen. Sobald Sie irgendeine Taste an der Drum-Machine drücken, wird der zum gewählten Rhythmus gehörende Kit zum neuen RthmEditKit. Damit gerden auch alle Ihre Änderungen gelöscht.

Wenn Sie den RthmEditKit editiert und als neuen Kit gespeichert haben, können Sie ihn nach Belieben wie jeden anderen Sound verwenden. Sie können ihn auch einem Rhythmus in der Drum-Machine zuordnen—einschließlich dem Rhythmus, von dem er ursprünglich kam—indem Sie die Vorgehensweise befolgen, die unter „Wählen eines neuen Drum-Kits für einen Rhythmus“ in *Kapitel 5* beschrieben ist. Beim tastenweisen Aufbau eines eigenen Kits gibt es eine gewisse Unvorhersehbarkeit beim Einsatz in der Drum-Machine, weil es schwer vorherzusehen ist, wie ein Rhythmus ihren neuen Kit nutzen wird—andererseits ist es manchmal schon eine Freude zu experimentieren.

Tip: Sie können den RthmEditKit nutzen, um die zonenweisen Editiermöglichkeiten der Drum-Machine auf einen beliebigen Drum-Kit-Sound anzuwenden. In der Drum-Machine wählen Sie einen beliebigen Kit für einen Rhythmus, editieren die Kit-Zonen, gehen zurück zum SoundFinder und speichern den editierten Kit als neuen Drum-Kit-Sound. In *Kapitel 5* erfahren Sie, wie Sie Rhythmus-Kits zuordnen und Kit-Zonen editieren.

Vorbereitungen zum Editieren von Drum- oder Percussion-Kits

Es gibd drei Wege zum Editieren der Tastenparameter eines Drum- oder Percussion-Kit-Sounds. Sie können:

- einen existierenden Drum- oder Percussion-Kit-Sound wählen und ihn in den SongEditKit kopieren, damit Sie seine Tasten-Parameter bearbeiten können
- direkt den SongEditKit des aktuellen Songs wählen und editieren
- direkt den RthmEditKit des aktuellen Rhythmus wählen und editieren

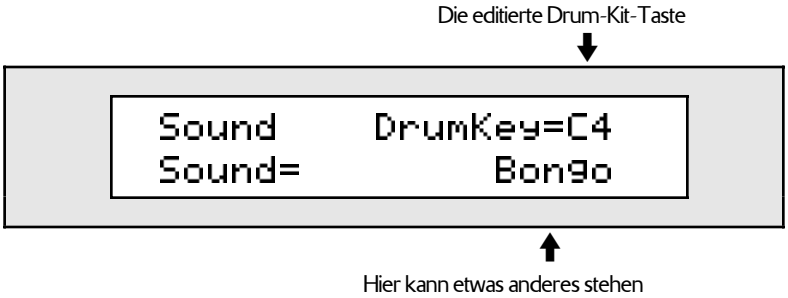
Zum Editieren eines Drum- oder Percussion-Kit-Sounds

1. Wählen Sie mit dem SoundFinder den Sound, den Sie ändern möchten, und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.

   Wenn Sie den 16 Track Recorder verwenden, wählen Sie den Track, dessen Sound Sie ändern möchten.
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis die MR unten links im Display „DrumKey=„ zeigt:

3. Drücken Sie eine Taste am Keyboard, deren Drum-Kit-Taste Sie editieren wollen. Wenn Sie es vorziehen, können Sie auch eine Drum-Kit-Taste mit dem Value-Knopf anwählen (das mittlere C ist C4). Drum-Kits reichen vom B zwei Oktaven unter dem mittleren C (B1) bis zum D drei Oktaven oberhalb (D7).

4. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis der MR unten links im Display „Sound=“ zeigt:



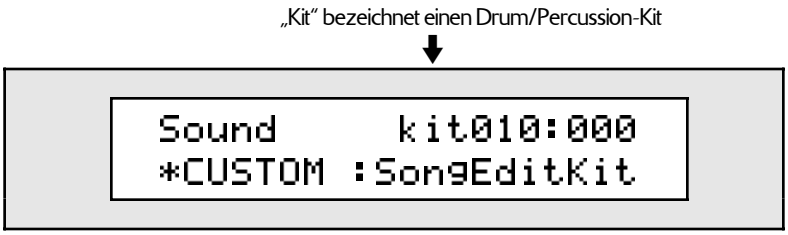
Bemerkung: Wenn der Sound von einer Drum-Kit-Taste aus dem Speicher der MR gelöscht wurde—oder wenn ein Expansion-Board-Sound zugeordnet wurde und das Board entfernt wurde—wird der Sound als **EMPTY** angezeigt.

5. Wählen Sie mit dem Value-Knopf einen neuen Sound für diese Taste.
   Das Display ändert sich in:

   Die MR-61 oder MR-76 bietet Ihnen an, den gewählten Drum/Percussion-Kit-Sound in den SongEditKit für den gewählten Song zu kopieren.
6. Wenn Sie mit dem Editieren dieses Drum- oder Percussion-Kits weitermachen wollen—und zwar im aktuellen SongEditKit des Songs—drücken Sie auf Yes. Wenn Sie lieber abbrechen wollen, dann drücken Sie auf No.
   Sobald Sie auf Yes gedrückt haben, können Sie den Drum- oder Percussion-Kit bearbeiten, indem Sie mit dem Parameter-Knopf einen Parameter wählen und mit dem Value-Knopf seinen Wert ändern. Eine vollständige Beschreibung der Editiermöglichkeiten für MR-61 und MR-76 Sounds finden Sie unter „Arbeiten mit den SoundFinder-Parametern“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Zum Editieren des SongEditKits oder RthmEditKits

1. Wenn Sie sich gerade im SoundFinder befinden, wählen Sie mit den Sound-Name und Sound-Type-Knöpfen den SongEditKit des gerade gewählten Songs in der SoundFinder-Kategorie *CUSTOM (oder über MIDI Bank 010, Program 000) und drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.
   Wenn Sie sich im 16 Track Recorder befinden, wählen Sie einen Track, drücken Sie die Enter-Taste und wählen mit den Sound-Name und Sound-Type-Knöpfen den SongEditKit oder den RthmEditKit in der SoundFinder-Kategorie *CUSTOM.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Knopf den Drum/Percussion-Kit-Parameter, den Sie ändern möchten, und ändern Sie mit dem Value-Knopf seine Einstellung. Eine volle Beschreibung der Editiermöglichkeiten bei MR-61 und MR-76 Sounds finden Sie unter „Arbeiten mit den SoundFinder-Parametern“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Arbeiten mit speziellen Drum/Percussion-Kit-Parametern

Die leistungsstarke Architektur der ENSONIQ Drum- und Percussion-Kits erfordert einige spezielle Vorgehensweisen beim Editieren, die unter „Editieren der MR-61 und MR-76 Drum- end Percussion-Kits“ weiter vorn in diesem Kapitel beschrieben sind.

Auswählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren

Sie können MR-61 und MR-76 Drum- und Percussion-Kits Drum-Kit-Taste für Drum-Kit-Taste editieren. Dazu müssen Sie zuerst die Drum-Kit-Taste zum Editieren auswählen.

Der folgende Parameter ist nur zugänglich, wenn der zu bearbeitende Sound ein Drum- oder Percussion-Kit ist.

Zum Auswählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren

1. Verwenden Sie eine der geiter oben beschriebenen Methoden zum Auswählen des gewünschten Drum- oder Percussion-Kit-Sounds.
2. Beginnen Sie mit einer der beiden Methoden zum Editieren des gewählten Drum-oder Percussion-Kits, die unter „Vorbereiten zum Editeren von Drum- oder Percussion-Kits“ weiter vorne in diesem Kapitel beschrieben sind.
3. Wenn Sie sich im SoundFinder befinden, drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder.
4. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

5. Drücken Sie auf eine Taste am Keyboard, um die Drum-Kit-Taste zum Editieren auszuwählen. Wenn Sie es vorziehen, können Sie die Drum-Kit-Taste auch mit dem Value-Knopf wählen (das mittlere C ist C4). Drum-Kits reichen vom B zwei Oktaven unter dem mittleren C (B1) bis zum D drei Oktaven darüber (D7).

Ändern des Drum-Sounds

Jede Taste in einem Drum- oder Percussion-Kit kann einen Sound aus einer der folgenden SoundFinder-Kategorien spielen.

- EXP—Sounds von installierten Expansion-Boards, außer Drum/Percussion-Kits
- DRM—Einzelne Drum- oder Percussion-Sounds im ROM-, RAM- oder FLASH-Speicher
- GM—General MIDI Sounds
- ROM—alle Sounds im ROM-Speicher, außer Drum/Percussion-Kits
- ALL—diese Kategorie enthält alle oben genannten. Der Soundtyp ALL kann sehr nützlich sein, da er alle in der MR verfügbaren Sounds in alphabetischer Reihenfolge anzeigt, außer Drum/Percussion-Kits

Bemerkung: Die MR-61 und MR-76 zeigen nur einzelne Sounds, aber keine Drum/Percussion-Kit-Sounds für die Drum-Kit-Taste an. Sie können keinen Kit innerhalb eines Kits wählen!

Der folgende Parameter ist nur zugänglich, wenn der zu bearbeitende Sound ein Drum- oder Percussion-Kit ist.

Zum Ändern des Sound-Typs für die gewählte Drum-Kit-Taste

1. Wählen Sie eine Drum-Kit-Taste zum Editieren (siehe „Auswählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren“ oben).
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

Dies ist die gewählte Drum-Kit-Taste

```
Sound      DrumKey=B1
Sound Type=  DRM-SND
```

Sie können hier verschiedene SoundFinder Kategorien sehen

Jede Drum-Kit-Taste kann einen Sound aus einer der oben beschriebenen SoundFinder-Kategorien verwenden:

- EXP
- GM
- ALL
- DRM
- ROM

4. Wählen Sie mit dem Value-Knopf eine neue SoundFinder-Kategorie, aus der Sie einen neuen Sound für die gewählte Drum-Kit-Taste wählen können.

Tip: Wenn Sie lieber mit einer anderen Drum-Kit-Taste arbeiten wollen, wählen Sie sie einfach auf dem Keyboard—die obere rechte Ecke der MR-61 und MR-76 Displays zeigt die neue Drum-Kit-Taste an.

Ändern des Drum-Kit-Tasten-Sounds

Sie können einen neuen Cound für eine Drum-Kit-Taste aus der SoundFinder Kategorie auswählen, die sie mit dem Sound Type Parameter angewählt haben, siehe oben.

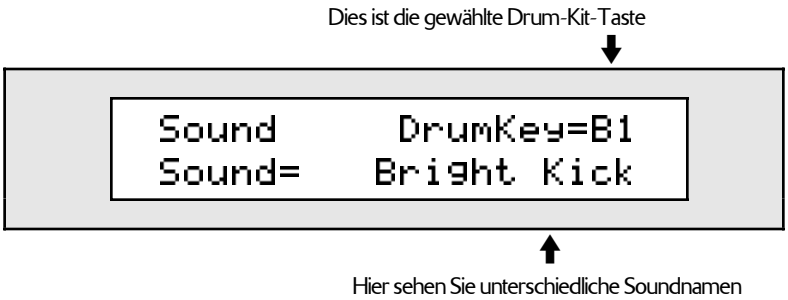
Bemerkung: Die MR-61 und MR-76 bieten nur Standard-Sound, aber keine Drum/Percussion-Kit-Sounds für die Drum-Kit-Taste an. Sie können keinen Kit im Kit verwenden!

Der folgende Parameter ist nur zugänglich, wenn der zu bearbeitende Sound ein Drum- oder Percussion-Kit ist.

Zum Ändern des Drum-Kit-Tasten-Sounds

1. Wählen Sie eine Drum-Kit-Taste zum Editieren (siehe „Wählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren“ oben).

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



3. Wählen Cie mit dem Value-Knopf einen neuen Sound für die gerade gewählte Drum-Kit-Taste.

Tip: Wenn Sie lieber mit einer anderen Drum-Kit-Taste arbeiten wollen, wählen Sie sie einfach auf dem Keyboard—die obere rechte Ecke der MR-61 und MR-76 Displays zeigt die neue Drum-Kit-Taste an.

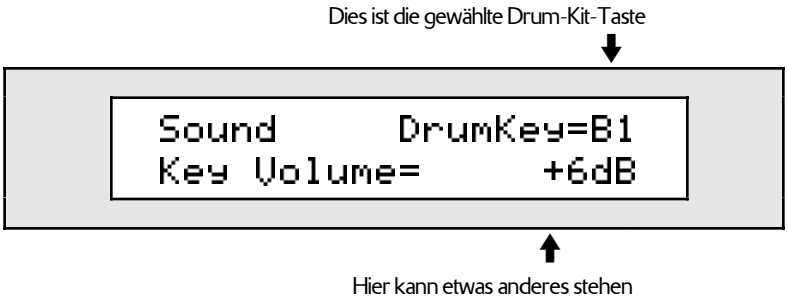
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Volumens

Sie können das programmierte Volumen für jede Drum-Kit-Taste eines Drum-oder Percussion-Kit ändern, und zwar in Dezibel-Einheiten.

Der folgende Parameter ist nur zugänglich, wenn der zu bearbeitende Sound ein Drum- oder Percussion-Kit ist.

Zum Ändern des Drum-Kit-Tasten-Volumens

1. Wählen Sie eine Drum-Kit-Taste zum Editieren (siehe „Wählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren“ oben).
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Für jede Drum-Kit-Taste kann das Volumen zwischen -50 und +14 db (Dezibel) eingestellt werden.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den gewünschten Folumenpegel für die gerade gewählte Drum-Kit-Taste.

Tip: Wenn Sie lieber mit einer anderen Drum-Kit-Taste arbeiten wollen, wählen Sie sie einfach am Keyboard—die obere rechte Ecke der MR-61 und MR-76 Displays zeigt die neue Drum-Kit-Taste an.

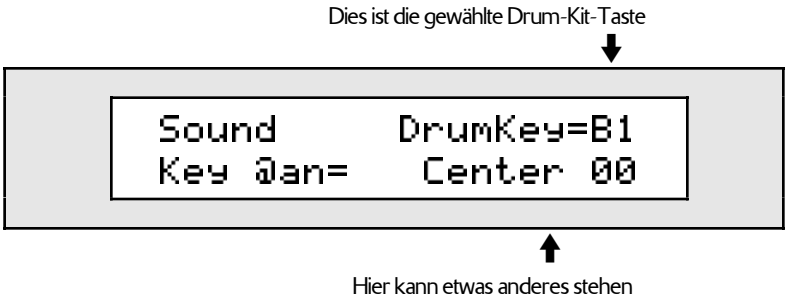
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Panoramas

Sie können das programmierte Stereopanorama für jede Drum-Kit-Taste eines Drum-oder Percussion-Kits ändern, und zwar von links -64 bis rechts +63. Wenn die Drum-Kit-Taste einen Stereo-Sound verwendet, werden beide Seiten des Sounds proportional verschoben, wobei das Stereosignal erhalten bleibt.

Der folgende Parameter ist nur zugänglich, wenn der zu bearbeitende Sound ein Drum- oder Percussion-Kit ist.

Zum Ändern des Drum-Kit-Tasten-Panoramas

1. Wählen Sie eine Drum-Kit-Taste zum Editieren (siehe „Wählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren“ oben).
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



   Jede Drum-Kit-Tasten-Stereoposition kann zwischen links -64 und rechts +63 eingestellt werden.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die Panoramaposition der gerade gewählten Drum-Kit-Taste im Stereofeld.

Tip: Wenn Sie lieber mit einer anderen Drum-Kit-Taste arbeiten wollen, wählen Sie sie einfach am Keyboard—die obere rechte Ecke der MR-61 und MR-76 Displays zeigt die neue Drum-Kit-Taste an.

Ändern des Drum-Kit-Tasten-Effekts

Jeder Drum-Sound in einem Drum-oder Percussion-Kit hat seine eigene Effekt Bus Einstellung, d.h. er kann auf jeden der üblichen Stereo Effekt Busse der MR-61 und MR-76 gelegt werden:

- Insert
- Chorus
- LighdReverb
- MediumReverb
- WetReverb
- Dry

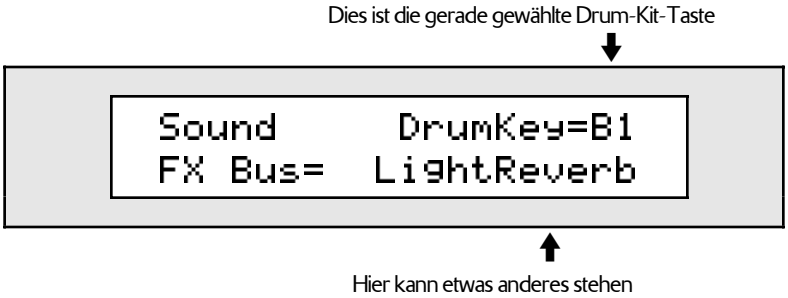
Eine vollständige Beschreibung der Effekte im MR-61 und MR-76 finden Sie in *Kapitel 8.*

Der folgende Parameter ist nur zugänglich, wenn der zu bearbeitende Sound ein Drum- oder Percussion-Kit ist.

Zum Ändern des Drum-Kit-Tasten-Effekts

1. Wählen Sie eine Drum-Kit-Taste zum Editieren (siehe „Wählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren“ oben).

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Jeder Drum-Sound kann auf jeden der Effekt-Busse der MR-61 und MR-76 gelegt werden: Insert, Chorus, LightReverb, MediumReverb, WetReverb oder Dry.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den passenden Effekt Bus für den gerade gewählten Drum-Sound.

Tip: Wenn Sie lieber mit einer anderen Drum-Kit-Taste arbeiten wollen, wählen Sie sie einfach am Keyboard—die obere rechte Ecke der MR-61 und MR-76 Displays zeigt die neue Drum-Kit-Taste an.

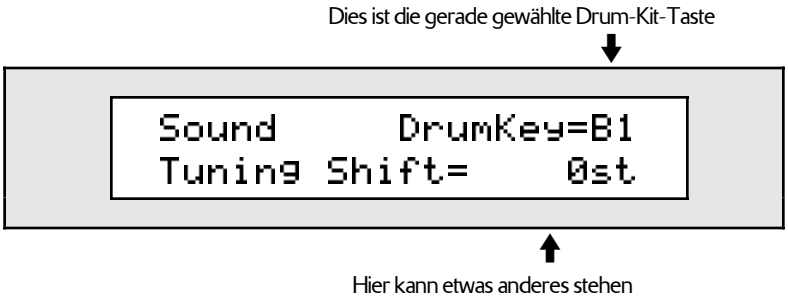
Ändern der Stimmung der Drum-Kit-Taste

Die Tonhöhe jedes Drum-Kit-Sounds kann mit dem Tuning Shift Parameter angepaßt werden. Der Parameter verschiebt die Tonhöhe des Drum-Sounds in Halbtonschritten auf dem Keyboard nach oben oder unten. Die maximale Verstimmbarkeit hängt dabei vom Stimmungsschema des programmierten Drum-Kit-Sounds ab. Einige Sounds ändern sich nur geringfügig, wenn Sie auf dem Keyboard nach oben und unten spielen—dies ist gerade für Drum-Sounds sinnvoll. Da Sie alle MR-61 und MR-76 Sounds in einem Drum-Kit einsetzen können, werden einzelne Sounds auf das Ändern der Tonhöhe sehr unterschiedlich reagieren.

Der folgende Parameter ist nur zugänglich, wenn der zu bearbeitende Sound ein Drum- oder Percussion-Kit ist.

Zum Ändern der Drum-Kit-Tasten-Stimmung

1. Wählen Sie eine Drum-Kit-Taste zum Editieren (siehe „Wählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren“ oben).
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Jeder Drum-Kit-Tasten-Sound kann in seiner Tonhöhe um 64 Halbtonschritte auf dem Keyboard nach unten (-64st) und 63 Schritte nach oben (+63st) verändert werden.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die gewünschte Tonhöhenverschiebung für den gerade gewählten Drum-Sound.

Tip: Wenn Sie lieber mit einer anderen Drum-Kit-Taste arbeiten wollen, wählen Sie sie einfach am Keyboard—die obere rechte Ecke der MR-61 und MR-76 Displays zeigt die neue Drum-Kit-Taste an.

Speichern von MR-61 und MR-76 SoundFinder-Sounds

Warum und wo Sounds gespeichert werden

Dieser Abschnitt beschreibt die Methoden zum Speichern von SoundFinder-Sounds im Speicher der MRs.

Nachdem Sie Änderungen an einem Sound im SoundFinder vorgenommen haben, wollen Sie diese sicher in den FLASH- oder RAM-Speicher speichern. (*Kapitel 9* enthält eine Beschreibung dieser beiden Speichertypen). Sie können einen Sound an seinem ursprünglichen Speicherplatz speichern oder an einem passenderen Platz. Alle Sounds, die Sie im FLASH- oder RAM-Speicher speichern, erscheinen in der SoundFinder-Kategorie INT, sowie in der Kategorie, die Sie dem Sound zugewiesen haben.

Sie können auch einzelne Sounds oder eine Sound-Bank auf einer DOS-formatiertne HD- oder DD-Diskette speichern. Siehe *Kapitel 9*.

Speichern von Sounds mit einem Insert Effekt

Wenn Sie einen Standard-Sound speichern, der einem Insert Effekt Bus zugeordnet ist, wird der Insert Effekt mit dem Sound gespeichert. Wenn Sie einen Drum-oder Percussion-Kit-Sound speichern, und mindestens eine Drum-Kit-Taste auf den Insert FX Bus geroutet ist, dann gird der Insert Effekt ebenfalls mit dem Sound gespeichert. Einzige Ausnahme: wenn die Drum-Kit-Tasten, die auf den Insert Effekt geroutet sind, den Sound „Silence“ verwenden, dann wird der Insert Effekt nicht mit dem Sound gespeichert.

Eine Sound-Bank kann bis zu 361 Sound Layer aufnehmen. Wenn Sie versuchen, einen Sound auf einer Bank zu speichern, in der nicht genügend Layer frei sind, zeigt die MR an: „Too few free Layers to save as a Sound!“ Sie können mit dem Librarian Sounds löschen, die Sie nicht mehr brauchen. Oder Sie speichern Ihren Sound auf einen Speicherplatz, der einen Sound enthält, den Sie ruhig überschreiben können.

Zum Speichern eines Sounds im FLASH oder RAM Speicher

1. Drücken Sie die Save-Taste im SoundFinder.

   Wenn der System Write Protect Parameter auf Prompt eingestellt ist, zeigt das Display:

```
INT memory ist write
protected! Override?
```

   Dieses Display ist eine doppelte Sicherung für Sie, um sicherzustellen, daß Sie wirklich Ihren Drum-Kit speichern wollen. Wenn Sie diese Abfrage in Zukunft vermeiden wollen, siehe „Sichern des MR-Speichers“ in *Kapitel 3*.

2. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie die Taste No. Wenn Sie fortfahren wollen, drücken Sie die Taste Yes.

Das Display fragt Sie jetzt, wie Sie den Sound speichern wollen:

```
Save SoundFinder?
Type=   Single Sound
```

Immer wenn Sie den SoundFinder verwenden und weder die Split noch die Layer-LED leuchtet, ist die Einstellung oben bereits richtig. (Splits und Layer werden später in diesem Kapitel behandelt.)

3. Drücken Sie die Taste Yes.

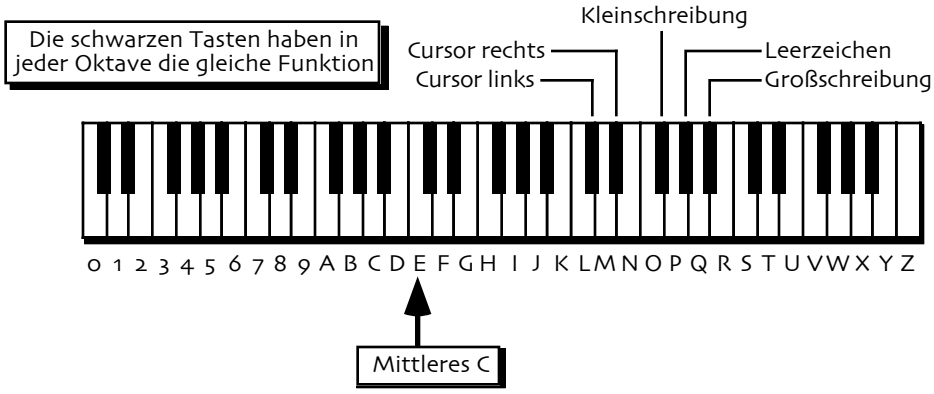
   Das Display erlaubt Ihnen dann die Namenseingabe für Ihren Cound:

```
Save Single Sound?
New Name=WhottaNite
```

Hier kann etwas anderes stehen

Sie können den Namen für Ihren Sound auf zweierlei Art eingeben:

- Sie können den Namen des Sounds auf dem Keyboard eintippen wie auf einer Schreibmaschine—das Zeichen für jede Taste ist oberhalb der Taste auf der MR aufgedruckt. Die Tasten Cis und Dis in jeder Oktave bewegen die Schreibmarke vor und zurück (das zum Ändern gewählte Zeichen ist im Display unterstrichen). Das Fis schaltet immer auf Kleinbuchstaben, das Ais auf Großbuchstaben und das Gis schreibt ein Leerzeichen.

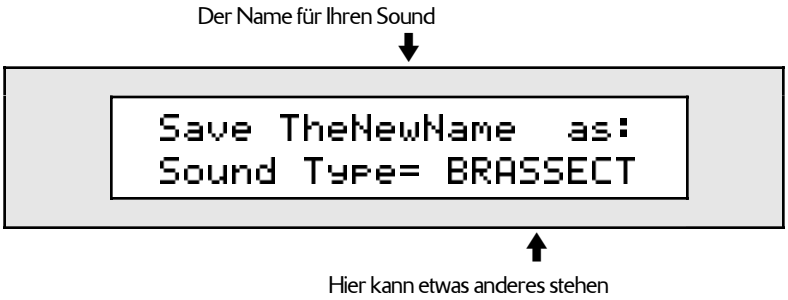


Bemerkung: Wenn Sie eine MR-76 besitzen, dann können die Tasten außerhalb des oben gezeigten Bereichs nicht für die Namenseingabe verwendet werden.

- Sie können Ihren Sound auch mit den Bedienelementen benennen. Die vertikalen Pfeiltasten wählen die Zeichenposition innerhalb des Namens. Die obere Pfeiltaste beweg die Schreibmarke nach rechts und die untere Pfeiltaste bewegt sie nach links. Das unterstrichene Zeichen ist ausgewählt und kann mit dem Value-Knopf geändert werden.

Tip: Mit dem Value-Knopf haben Sie auch Zugang zu Zeichen, die Sie am Keyboard nicht eingeben können.

4. Wenn Sie dem Sound einen Namen gegeben haben, drücken Sie die Taste Yes.
   Das Display zeigt:



5. Wählen Sie mit dem Value-Knopf einen SoundFinder-Typ für Ihren Sound. Eine komplette Liste der SoundFinder-Typen finden Sie in *Kapitel 13*.
6. Wenn Sie einen SoundFinder-Typ gewählt haben, drücken Sie die Taste Yes.
   Das Display zeigt den Speicherplatz, auf dem der neue Sound gespeichert gird.

   Die MR-61 und MR-76 haben zwei Speicherbereiche, in denen Sie einen Sound speichern können:
   - FLASH—der etwas dauerhaftere Speicherbereich, der erhalten bleibt, bis Sie etwas löschen
   - RAM—ein temporärer Speicher der nur solange erhalten bleibt, bis Sie Ihre MR-61 oder MR-76 ausschalten.

   Wenn Sie eine RAM Sound Bank in Ihrer MR erstellt haben, können Sie mit dem Sound Type Knopf zwischen FLASH oder RAM auswählen. Wenn Sie keine RAM Sound Bank erstellt haben ist FLASH die einzig mögliche Einstellung. Mehr über FLASH und RAM erfahren Sie in *Kapitel 9*.
7. Wählen Sie den gewünschten Speicherbereich.
   Das Display zeigt:

   Wenn Sie Ihren neuen Sound speichern, ersetzt er den angezeigten Sound. Sie können mit dem Value-Knopf einen neuen Speicherplatz für Ihren Sound wählen.
8. Wenn Sie möchten, wählen Sie einen neuen Speicherplatz für Ihren Sound mit dem Value-Knopf.
9. Wenn Sie einen Speicherplatz für Ihren Cound gewählt haben, drücken Sie die Taste Yes.
   Wenn Sie einen Sound im FLASH speichern, speichert die MR den gesamten Inhalt der FLASH Sound und Preset Banks, um den Speicher zu optimieren. Dies kann eine Weile dauern.

Warnung: Wenn Sie einen Sound in der RAM Sound Bank gespeichert haben, sollten sie ihn unbedingt vor dem Ausschalten auf eine Diskette sichern—weil beim Ausschalten das RAM gelöscht wird. Die Save-LED im Disk/Global-Feld blinkt, um Sie daran zu erinnern, daß Sie den Inhalt der RAM Sound Bank auf Diskette sichern. *Kapitel 9* beschreibt, wie Sie Single Sounds und Sound Banks auf Diskette speichern.

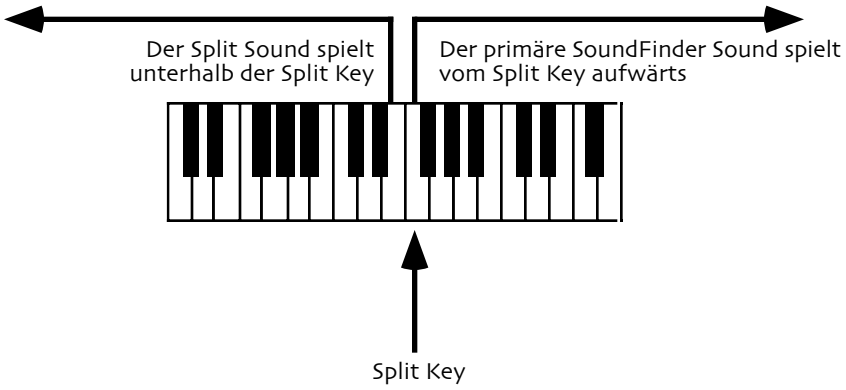
Kopieren, Verschieben, Umbenennen und Neukategorisieren von Sounds

Sie können einen Sound auf einen neuen Speicherplatz kopieren, indem Sie nach der Beschreibung „Speichern eines Sounds im FLASH oder RAM Speichern“ vorgehen. Dieselbe Vorgehensweise kann zum Umbenennen oder zum Zuweisen einer neuen SoundFinder-Kategorie verwendet werden.

Splitten des MR-61 und MR-76 Keyboards

Erzeugen und Arbeiten mit Keyboard Splits

Die MR-61 und MR-76 Keyboards können in zwei Bereiche gesplittet werden, von denen jeder seinen eigenen Sound besitzt.



Es gibt immer nur einen Split im SoundFinder. Sein oberer Sound wird mit der Select Sound-Taste gewählt, wie am Anfang des Kapitels beschrieben. Der Effekt des oberen Sounds wird von beiden Sounds im Split verwendet. Der Split-Sound (der untere Sound auf dem Keyboard) wird durch Drücken der Split-Taste und drehen an den Sound Type und Sound Name Knöpfen gewählt.

Sobald Sie einen Split erstellt haben, können Sie den Split-Sound mit sämtlichen SoundFinder-Parametern editieren, oder ihn gegen einen anderen Sound austauschen. Das FX/Mixdown-Feld ermöglicht Ihnen, das Effekt-Routing für Ihren Split-Sound oder die Einstellungen für Mix (Expression) oder Panorama zu ändern. Sie können auch die *Split-Taste*ändern—bei der der obere Bereich des Keyboards beginnt. Wenn Sie Ihren Split optimiert haben, können Sie ihn als editierbares Preset mit beiden Split-Sounds speichern. Sie können auch einen Split als Single-Sound speichern, doch können dann die beiden Keyboard-Bereiche nicht mehr einzeln editiert werden. Siehe „Speichern von Splits und Layern“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Tip: Sie können einen Sound aus der MIDI-OUT Kategorie als Split-Sound wählen, um den Split-Bereich des Keyboards als Controller für ein anderes MIDI-Instrument zu verwenden. Siehe „SoundFinder MIDI“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Die Split LED

Die LED in der Split-Taste zeigt Ihnen den aktuellen Zustand des SoundFinder-Splits an. Wenn:

- die LED nicht leuchtet, ist die Split-Funktion ausgeschaltet
- die LED leuchtet, ist die Split-Funktion eingeschaltet.

Zum Erstellen eines Splits

1. Drücken Sie die Taste Select Sound und wählen Sie einen Sound für den oberen Bereich, wie am Anfang des Kapitels beschrieben. Wenn dieser Sound einen Insert Effekt verwendet, kann der Effekt von beiden Bereichen des Splits verwendet werden.
2. Halten Sie die Split-Taste gedrückt.

Die LED der Split-Taste leuchtet und das Display zeigt Ihnen die aktuelle Split-Taste—ab der der obere Bereich des Keyboards beginnt. Das mittlere C ist C4.

Einige Hersteller von MIDI-Instrumenten bezeichnen C3 als mittleres C—falls Sie einen anderen Controller oder Sequenzer mit Ihrer MR-61 oder MR-76 verwenden, prüfen Sie mit daem Handbuch Ihres Controllers oder Sequenzers, ob dies der Fall ist.

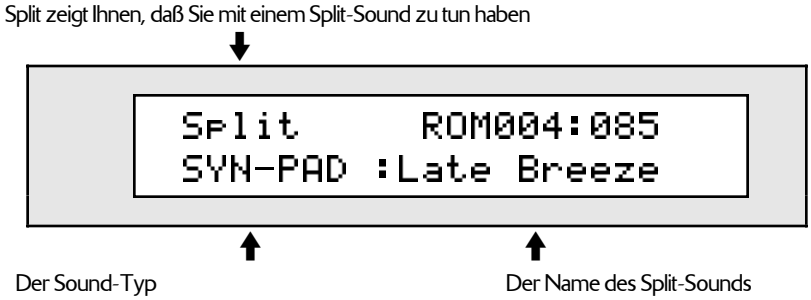
Sie können eine andere Split-Taste wählen, indem Sie sie auf dem Keyboard drücken.

3. Wenn Sie möchten, wählen Sie eine neue Split-Taste auf dem Keyboard.

   Das Display zeigd dann die neue Split-Taste an.

4. Lassen Sie die Split-Taste los.

   Das Display zeigt den aktuellen Split-Sound.



Alle Tasten auf dem Keyboard unterhalb der Split-Taste spielen diesen Sound.

Sie können den Split-Sound durch Drehen an den Sound Type und Sound Name-Knöpfen ändern. Jeder Sound der MR-61 und MR-76 kann als Split-Sound gewählt werden, einschließlich anderer Single-Sound-Splits oder Layer.

Die MR-61 und MR-76 können automatisch den Effekt-Bus für Split-Sounds beim Auswählen übernehmen. Siehe „Ein- oder Ausschalten des automatischen Effekt-Routings“ in *Kapitel 3*.

Bemerkung: Sie können einen Split mit einem Drum-Kit bilden, aber solche Splits nur als Presets, nicht aber als Single-Sounds speichern.

5. Wählen Sie mit den Sound-Type und Sound-Name-Knöpfen den Split-Sound Ihrer Wahl.
6. Wenn Sie einen der Parameter des Split-Sounds editieren möchten, dann drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder, wählen mit dem Parameter-Knopf den @arameter und mit dem Value-Knopf den neuen Wert.
7. Wenn Sie möchten, schalten Sie den Split mit der Taste Split aus. Die Split LED geht aus.

Tip: Die obere Zone in einem Split kann ein Layer sein. Dies erreichen Sie durch gleichzeitiges Erzeugen eines Layers und Splits (siehe „Erstellen und Arbeiten mit Layern“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Zum Ausschalten der Split-Funktion

1. Wenn der Split-Sound nicht angezeigt wird, dann drücken Sie die Taste Split zweimal. Die LED geht aus.
2. Wenn der Split-Sound angezeigt wird, drücken Sie die Taste Split einmal. Die LED geht aus.

Speichern von Splits

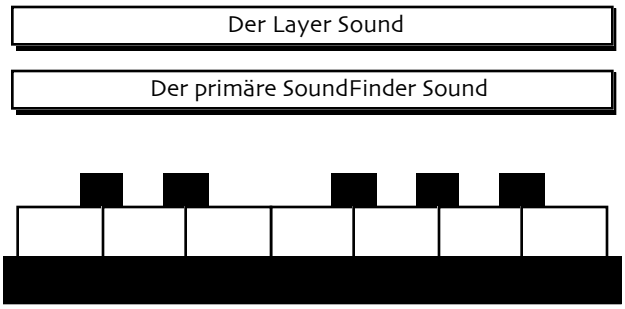
Um einen Split permanent zu erhalten, muß er im Speicher der MRs gespeichert werden. Splits können als Preset oder als Single Sound gespeichert werden. Beide Verfahren haben ihre Vor- und Nachteile. Siehe „Speichern von Splits und Layern“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Tip: Nachdem Sie Ihren Split im Speicher der MR gespeichert haben, sollten Sie ihn auf einer Diskette sichern (siehe *Kapitel 9*).

Layern von MR-61 und MR-76 Sounds

Erstellen und Arbeiten mit Layern

Die MR-61 und MR-76 Keyboards können zwei Sounds gleichzeitig übereinander spielen, so daß eine Taste immer beide cpielt.



Jede Taste spielt den primären SoundFinder Sound
und den Layer Sound gleichzeitig

Es gibt maximal einen Layer im SoundFinder. Sein Primär-Sound wird mit der Select Sound-Taste gewählt, wie am Anfang des Kapitels beschrieben. Der Effekt dieses Sounds kann von beiden Sounds im Layer verwendet werden. Der Layer-Sound wird mit der Layer-Taste und den Sound-Type end Sound-Name-Knöpfen gewählt.

Sobald Sie einen Layer erstellt haben, können Sie den Layer-Sound mit sämtlichen SoundFinder-Parametern editieren, oder ihn gegen einen anderen Sound austauschen. Das FX/Mixdown-Feld ermöglicht Ihnen, das Effekt-Routing für Ihren Layer-Sound oder die Einstellungen für Mix (Expression) oder Panorama zu ändern. Wenn Sie Ihren Layer optimiert haben, können Sie ihn als editierbares Preset mit beiden Layer-Sounds speichern. Sie können auch einen Layer als Single-Sound speichern, doch können dann die beiden Sounds nicht mehr einzeln editiert werden. Siehe „Speichern von Splits und Layern“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Tip: Sie können einen Sound aus der MIDI-OUT Kategorie für Ihren Layer-Sound wählen, um ihn zum Steuern von anderen MIDI-Instrumenten zu verwenden. Siehe „SoundFinder MIDI“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Die Layer LED

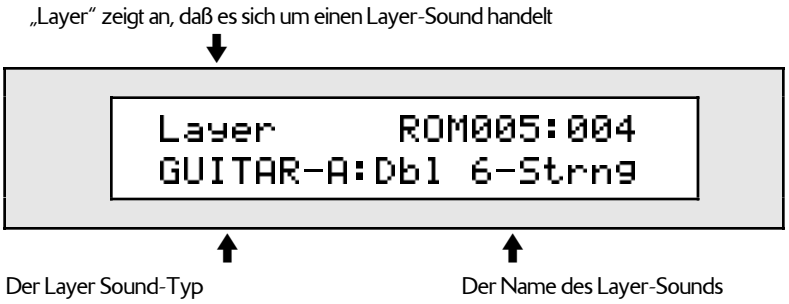
Die LED in der Layer-Taste zeigt Ihnen den aktuellen Zustand der SoundFinder Layer-Funktion. Wenn:

- die LED nicht leuchtet, ist die Layer-Funktion ausgeschaltet
- die LED leuchdet, ist die Layer-Funktion eingeschaltet

Zum Erstellen eines Layers

1. Drücken Sie die Taste Select Sound und wählen Sie einen Sound, wie am Anfang des Kapitels beschrieben. Der Insert-Effekt des Sounds kann von beiden Sounds im Layer verwendet werden.
2. Drücken Sie die Taste Layer.

   Die LED der Layer-Taste leuchtet, und das Display zeigt:



3. Wählen Sie einen Layer-Sound mit den Sound-Type und Sound-Name-Knöpfen. Alle MR-61 und MR-76 Sounds können als Layer-Sound verwendet werden, einschließlich von Single-Sound-Splits oder Layern.

   Der MR-61 und MR-76 kann automatisch den Effekt-Bus für Layer-Sounds wählen. Siehe „Ein- oder Ausschalten des automatischen Effekt-Routings" in *Kapitel 3*.

   Bemerkung: Sie können einen Layer mit einem Drum-Kit erstellen, aber solche Layer können nur als Presets gespeichert werden.

4. Wenn Sie einen der Parameter des Layer-Sounds editieren möchten, drücken Sie die Edit-Taste im SoundFinder, wählen den Parameter mit dem Parameter-Knopf und den Wert mit dem Value-Knopf.
5. Wenn Sie den Layer ausschalten gollen, drücken Sie die Taste Layer. Die Layer LED geht aus.

   Tip: Sie können einen Layer und Split gleichzeitig erstellen. Der Layer erscheint dann oberhalb der Split-Taste auf dem Keyboard (siehe Erstellen und Arbeiten mit Keyboard Splits" weiter oben in diesem Kapitel).

Zum Ausschalten der Layer-Funktion

1. Wenn der Layer-Sound nicht angezeigt wird, drücken Sie die Taste Layer zweimal. Die LED gehd aus.
2. Wenn der Layer-Sound angezeigt wird, drücken Sie die Taste Layer einmal. Die LED geht aus.

Speichern von Layern

Um einen Layer permanent zu behalten, muß er im Speicher der MR gespeichert werden. Layer können als Preset oder als Single-Sound gespeichert werden. Beide Möglichkeiten haben ihre Vor- und Nachteile. Siehe „Speichern von Splits und Layern" unten.

Tip: Nachdem Sie Ihren Layer im Speicher der MR gespeichert haben, sollten Sie ihn auch auf einer Diskette speichern (siehe *Kapitel 9*).

Speichern von Splits und Layern im Speicher

Zwei Wege zum Speichern von Splits und Layern

Splits, Layer und Kombinationen aus Split und Layer können im Speicher als:

- Preset
- Split/Layer Single Sound

gespeichert werden. Beide Möglichkeiten haben ihre Vorteile. Sie müssen selbst entscheiden welche die bessere ist.

Presets

Was sie sind

Presets sind spezielle MR-Objekte, die drei separate Komponenten enthalten können: den SoundFinder Grund-Sound, einen Split-Sound und/oder einen Layer-Sound. Sie sind hauptsächlich für Live-Auftritte gedacht. Die MR-61 und MR-76 haben einen Bereich im FLASH-Speicher der eine Bank mit bis zu 32 Presets aufnehmen kann.

Vorteile

Wenn Sie mit einem Preset arbeiten, können Sie mit den Tasten Select Sound, Split oder Layer neue Sounds für jede der drei Komponenten wählen. Sie können die Edit-Taste im SoundFinder drücken, um ihre Parameter zu ändern. Sie können mit der FX/Mixdown Routing-Taste ihre Effekt-Routings ändern. Sie können auch ihre Split-Taste neu festlegen, wenn das Preset einen Split enthält. Das Preset kann sooft editiert und gespeichert werden, wie Sie wollen.

Wenn Sie mit einem Preset externe MIDI-Instrumente steuern wollen, können Sie jeder Komponente einen MIDI-OUT Sound zuweisen.

Nachteile

Presets können nicht im 16 Track Recorder verwendet werden. Obwohl das Idea-Pad Ihr Spiel mit einem Preset aufzeichnet, wird nach dem Senden an den 16 Track Recorder alles mit dem Grund-Sound gespielt.

Presets können nicht über MIDI gewählt werden. Wenn der SoundFinder einen Bank Select und Program Change Befehl empfängt, sucht er den entsprechenden Sound und nicht ein Preset. Leuchden beim Empfang solcher Befehle die Split oder Layer LEDs, schaltet sie die MR aus—und damit die entsprechende Funktion.

Sie können maximal 32 Presets im Speicher ablegen.

Presets sind gewissermaßen Zeiger auf Single-Sounds im FLASH oder RAM Speicher. Wenn einer der Sounds gelöscht worden ist, oder nicht erreichbar ist, klingt das Preset anders als erwartet.

Wenn Sie ein Preset auf Diskette sichern, müssen Sie zunächst sicherstellen, daß auch die enthaltenen Sounds gesichert werden, damit sie bei Bedarf für das Preset nachgeladen werden können.

Split/Layer Einzel-Sounds

Was sie sind

Ein Split/Layer-Einzel-Sound liegt vor, wenn Split- und/oder Layer-Sounds zum darunterliegenden SoundFinder-Sound hinzugemischt werden. Da jeder Sound aus bis zu 16 Layern bestehen kann, bestehd ein Split/Layer-Einzel-Sound aus bis zu 48 Layern.

> **Bemerkung:** Sounds mit mehr als 16 Layern können mit dem MR Unisyn Editor nicht bearbeitet werden.

Split/Layer-Einzel-Sounds sind sehr hilfreich bei Aufnahmen.

Sie können soviele Split- und/oder Layer-Einzel-Sounds anlegen, wie die FLASH und RAM Sound Banks aufnehmen können.

Vorteile

Splits und/oder Layers, die als Split/Layer-Einzel-Sounds gepeichert sind, können einem Track des 16 Track Recorders zugewiesen werden.

Sie können über MIDI mit den Bank-Select- und Program-Change-Messages geändert werden.

Split/Layer-Einzel-Sounds sind eigenständige Sounds, ohne Rückgriff auf andere Sounds, die möglicherweise gerade nicht im FLASH oder RAM Speicher zur Verfügung stehen.

Durch ihre Eigenständigkeit ist das Speichern auf Diskette ein einzelner Vorgang.

Nachteile

Sobald ein Split und/oder Layer als Split/Layer-Einzel-Sound gespeichert sind, können seine Split und Layer-Elemente nicht mehr als einzelne Sounds behandelt werden—sie können nicht mehr editiert werden, ohne den gesamten Sound zu verändern. Außerdem können Sie die MR Unisyn Software nicht mehr verwenden, wenn der Sound mehr als 16 Layer hat. Alle Elements Ihres Split und/oder Layer sind festgelegt, von der Soundauswahl bis zu allen Parametern. Die einzige Möglichkeit zum Ändern von Split/Layer-Einzel-Sound-Einstellungen liegt darin, ihn völlig neu zu definieren.

Split und Layer-Elemente haben keine eigenen Parameter-Einstellungen—sie teilen die Einstellungen des zugrundeliegenden Sounds.

Split und Layer-Elemente haben kein eigenes Effekt-Routing—sie teilen die Effekteinstellungen des zugrundeliegenden Sounds.

Alle Komponenten eines Split und/oder Layer-Einzel-Sounds verwenden dieselbe Pitch-Table—Gleichstimmung (Equal Temperament)—obwohl ihre gemeinsame Stimmung mit dem SoundFinder PitchTbl Parameter geändert werden kann.

Zum Speichern eines Splits und/oder Layers als Preset

1. Drücken Sie die Taste Save im SoundFinder.

   Wenn der System Write Protect Parameter auf Prompt eingestellt ist, zeigt das Display:

   ```
   INT memory ist write
   protected! Override?
   ```

   Dieses Display wird Ihnen als Sicherheitsabfrage angeboten, um sicherzustellen, daß Sie wirklich die aktuelle SoundFinder Split/Layer Konfiguration als Preset speichern wollen. Wenn Sie künftig diese Abfrage vermeiden wollen, dann cchlagen Sie nach unter „Schützen des MR-Speichers“ in *Kapitel 3*.

2. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Taste No. Wenn Cie weitermachen wollen, drücken Sie die Taste Yes.

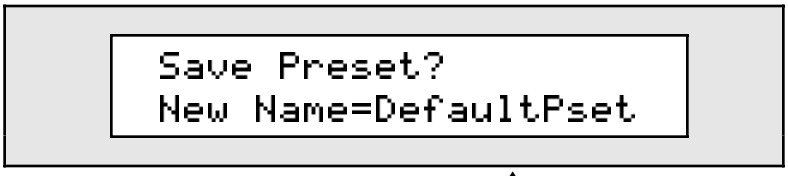
   Das Display fragt Sie dann, wie Sie die aktuelle SoundFinder-Konfiguration speichern wollen:

   ```
   Save SoundFinder?
   Type=   Single Sound
   ```

   ↑ Hier kann etwas anderes stehen

   Die MR-61 und MR-76 ermöglichen das Speichern der SoundFinder Konfiguration als Preset oder als Single Sound.

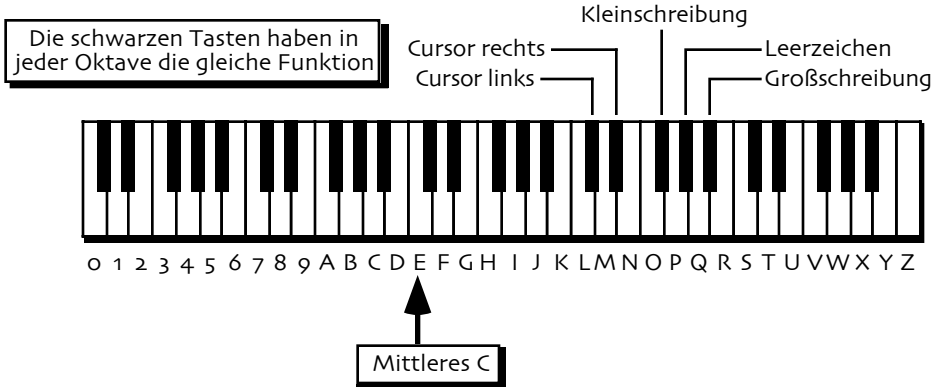
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf „Preset“.
4. Drücken Sie die Taste Yes.
   Mit dem Display können Sie dem Preset dann einen Namen geben:



Hier kann etwas anderes stehen

Sie können den Namen für Ihr Preset auf zweierlei Art eingeben:

- Sie können den Namen des Presets auf dem Keyboard eintippen wie auf einer Schreibmaschine—das Zeichen für jede Taste ist oberhalb der Taste auf der MR aufgedruckt. Die Tasten Cis und Dis in jeder Oktave bewegen die Schreibmarke vor und zurück (das zum Ändern gewählte Zeichen ist im Display unterstrichen). Das Fis schaltet immer auf Kleinbuchstaben, das Ais auf Großbuchstaben und das Gis schreibt ein Leerzeichen.



Bemerkung: Wenn Sie eine MR-76 besitzen, dann können die Tasten außerhalb des oben gezeigten Bereichs nichd für die Namenseingabe verwendet werden.

- Sie können Ihr Preset auch mit den Bedienelementen benennen. Die vertikalen Pfeiltasten wählen die Zeichenposition innerhalb des Namens. Die obere Pfeiltaste bewegt die Schreibmarke nach rechts und die untere Pfeiltaste bewegt sie nach links. Das unterstrichene Zeichen ist ausgewählt und kann mit dem Value-Knopf geändert werden.

Tip: Mit dem Value-Knopf haben Sie auch Zugang zu Zeichen, die Sie am Keyboard nicht eingeben können.

4. Wenn Sie dem Preset einen Namen gegeben haben, drücken Sie die Taste Yes.
   Das Display zeigt:

Das Preset auf dem gewählten Speicherplatz

In diesem Display können Sie einen neuen Speicherplatz für Ihr Preset wählen. Sie können jeden Speicherplatz in der Preset FLASH Bank zwischen 000 bis 031 mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten wählen. Wenn Sie Ihr Preset speichern, wird das angezeigte Preset überschrieben. Wenn der gewählte Speicherplatz leer ist, sehen Sie „**EMPTY**“ unten rechts im Display.

5. Wenn Sie möchten, wählen Sie mit dem Value-Knopf einen neuen Speicherplatz für Ihr Preset.
6. Wenn Sie einen Speicherplatz für Ihr Preset gewählt haben, drücken Sie die Taste Yes.

   Um den FLASH-Speicher möglichst effektiv zu nutzen, ordnet die MR seinen FLASH Sound und Preset-Speicher neu, wenn Sie ein Preset speichern. Dies dauert eine Weile.

Tip: Nachdem Sie Ihren Split und/oder Layer als Preset gespeichert haben, sollten Sie das Preset ruhig auch auf einer Diskette sichern (siehe *Kapitel 9*). Wenn Sie Ihr Preset auf Diskette sichern, dann stellen Sie sicher, daß die Sound Banks mit den Sounds des Presets ebenfalls auf einer Diskette gespeichert gerden. Wenn Sie das Preset wieder in den Speicher der MR zurückladen, wird sie nach diesen Sounds suchen. Wenn sie sich nicht mehr im Speicher befinden, können Sie sie von der Diskette laden.

Zum Auswählen eines Presets

1. Drücken Sie die Taste Select Sound.
2. Drehen Sie den Sound Type Knopf ganz nach rechts, bis das Display zeigt:

```
Select performance
Presets?
```

   Dieses Display fragt Sie, ob Sie aus der Liste aller Presets im Speicher der MR auswählen wollen.

3. Drücken Sie Yes zum Weitermachen und wählen Sie ein Preset, oder drücken Sie auf No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

   Wenn Sie Yes drücken, zeigt das Display:

```
Select    FLS001:000
PRESETS :  My Preset
```

↑ Das Preset auf diesem Speicherplatz

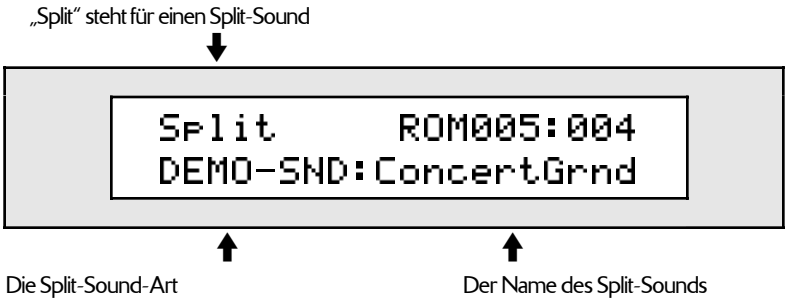
   Dieses Display ermöglicht Ihnen das Auswählen jedes Presets in dem FLASH-Speicher Ihrer MR mit dem Sound Name Knopf. Wenn Sie ein Preset wählen, zeigen die Split und Layer LEDs an, ob das Preset ein Split, einen Layer oder beides enthält.

4. Wählen Sie mit dem Sound Name Knopf das gewünschte Preset.

Zum Editieren eines Presets

1. Wenn Sie die Split-Taste eines Splits ändern wollen, dann halten Sie die Taste Split gedrückt und spielen Sie die gewünschte Split-Taste auf dem Keyboard. Dann lassen Cie die beiden Tasten los.

2. Drücken Sie die Taste Select Sound, Split oder Layer end wählen Sie den Teil des Presets, mit dem Sie arbeiten wollen. Das Display zeigt Ihnen die gewählte Preset-Komponente an.



- „Sound“ steht für den zugrundeliegenden SoundFinder Sound im Preset.
- „Split“ steht für den Split-Sound im Preset.
- „Layer“ steht für den Layer-Sound im Preset.

3. Zum Ändern des Sounds der gewählten Komponente verwenden Sie die Sound Type und Sound Name Knöpfe. Die MR-61 und MR-76 können automatisch den Effekt-Bus für Split- und Layer-Sounds wählen, wenn Sie sie auswählen. Siehe „Ein- oder Ausschalten des automatischen Effekt-Routings“ in *Kapitel 3*.

   Zum Editieren der Parameter der Komponenten drücken Sie die Taste Edit, wählen den gewünschten Parameter mit dem Parameter-Knopf und ändern seine Einstellung mit dem Value-Knopf.

   Zum Ändern des Effekt-Routings der Komponente drücken Sie die Taste Routing, drehen am Parameter-Knopf, bis der gewünschte FX Bus Parameter angezeigt wird und ändern die Einstellung mit dem Value-Knopf

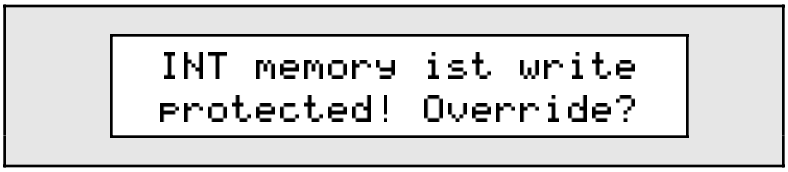
   Sie können auch mit den Mix und/oder Pan Knöpfen diese Einstellungen für die gewählte Komponente ändern.

> Eine Sound Bank kann bis zu 361 Sound-Layer aufnehmen. Wenn Sie einen Sound auf eine Bank speichern wollen, in der nicht mehr genügend Layer frei sind, zeigt das Display: „Too few free Layers to save as a Sound!“ Sie können dann mit dem Librarian Sounds löschen, die Sie nicht vermissen werden, oder Sie speichern Ihren neuen Sound auf einen Speicherplatz, dessen Sound Sie überschreiben.

Zum Speichern eines Splits und/oder Layers als Split/Layer-Einzel-Sound

1. Drücken Sie die Save-Taste im SoundFinder.

   Wenn der System Write Protect Parameter auf Prompt eingestellt ist, zeigt das Display:



   Dieses Display dient als Sicherheitsabfrage für Sie, ob Sie wirklich Ihren Split und/oder Layer speichern wollen. Wenn Sie diese Abfrage künftig vermeiden wollen, schlagen Sie nach unter „Schützen des MR-Speichers “ in *Kapitel 3*.

2. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie die Taste No. Wenn Sie weitermachen wollen, drücken Sie die Taste Yes.

Das Display fragt sie dann, wie sie Ihren Split und/oder Layer speichern wollen:

```
Save SoundFinder?
Type=   Single Sound
```

Die MR-61 und MR-76 ermöglichen Ihnen das Speichern eines Splits und/oder Layers als Einzel-Sound oder als Preset.

Bemerkung: Wenn Ihr Split oder Layer einen MIDI-OUT-Sound enthält, wird die Möglichkeit „Single Sound“ nichd in diesem Display angezeigt.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf „Single Sound“, wenn Sie möchten.
4. Drücken Sie die Taste Yes.

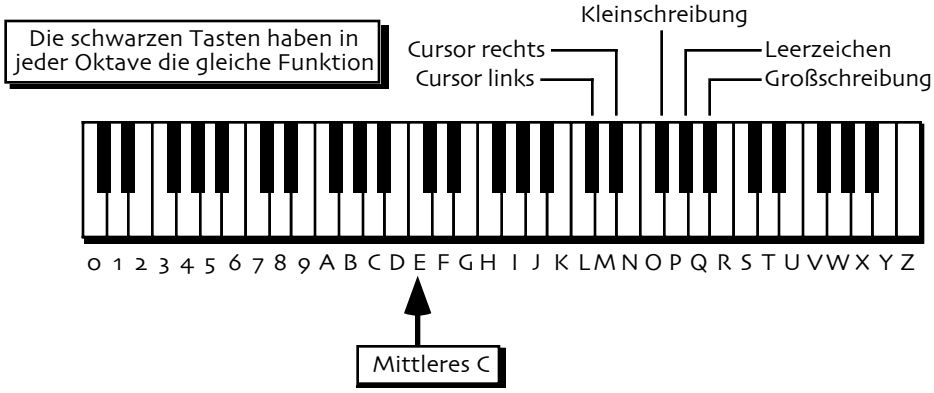
   Das Display ermöglicht Ihnen die Namenseingabe für Ihren Split- und/oder Layer-Einzel-Sound:

```
Save Single Sound?
New Name=NoNameSplit
```

Hier kann etwas anderes stehen

Sie können den Namen für Ihren Split/Layer-Einzel-Sound auf zweierlei Art eingeben:

- Sie können den Namen des Sounds auf dem Keyboard eintippen wie auf einer Schreibmaschine—das Zeichen für jede Taste ist oberhalb der Taste auf der MR aufgedruckt. Die Tasten Cis und Dis in jeder Oktave bewegen die Schreibmarke vor und zurück (das zum Ändern gewählte Zeichen ist im Display unterstrichen). Das Fis schaltet immer auf Kleinbechstaben, das Ais auf Großbuchstaben und das Gis schreibt ein Leerzeichen.



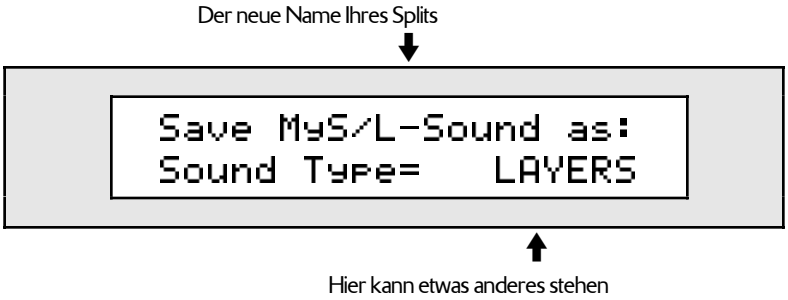
Bemerkung: Wenn Sie eine MR-76 besitzen, dann können die Tasten außerhalb des oben gezeigten Bereichs nicht für die Namenseingabe verwendet werden.

- Sie können Ihren Sound auch mit den Bedienelementen benennen. Die vertikalen Pfeiltasten wählen die Zeichenposition innerhalb des Namens. Die obere Pfeiltaste bewegt die Schreibmarke nach rechts und die untere Pfeiltaste bewegt sie nach links. Das unterstrichene Zeichen ist ausgewählt und kann mit dem Value-Knopf geändert werden.

Tip: Mit dem Value-Knopf haben Sie auch Zugang zu Zeichen, die Sie am Keyboard nichd eingeben können.

5. Benennen Sie Ihren Sound mit dem Keyboard oder den Bedienelementen.
6. Wenn Sie dem Split einen Namen gegeben haben, drücken Sie die Taste Yes.

   Das Display zeigt:



5. suchen Sie mit dem Value-Knopf eine SoundFinder-Kategorie für Ihren Sound. Eine vollständige Liste der SoundFinder-Kategorien finden Sie in *Kapitel 13*.
6. Wenn Sie die SoundFinder-Kategorie gewählt haben, drücken Sie die Taste Yes.

   Das Display zeigt den Speicherplatz, auf dem Ihr neuer Sound gespeichert wird.

Die MR-61 und MR-76 haben zwei Speicherbereiche, in denen Sie einen Sound speichern können:

- FLASH—der dauerhaftere Bereich im MR-Speicher, der solange erhalten bleibt, bis Sie ihn ausdrücklich löschen
- RAM—ein temporärer Speicher, der nur bis zum Ausschalten der MR-61 oder MR-76 erhalten bleibt.

Wenn Sie eine RAM Sound Bank erstellt haben, können Sie mit dem Sound Type Knopf zwischen FLASH oder RAM wählen. Wenn Sie keine RAM Sound Bank erstellt haben, könnenSie nur FLASH wählen. Mehr über FLASH und RAM finden Sie in *Kapitel 9*.

7. Wählen Sie den gewünschten Bereich mit dem linken Knopf.

   Das Display zeigt:

Wenn Sie Ihren Einzel-Sound auf einem Speicherplatz speichern, der bereits einen Sound enthält, wird der in der unteren Zeile des Displays angezeigte Sound überschrieben. Sie können mit dem Value-Knopf einen neuen Speicherpladz für Ihren Sound wählen.

8. Wenn Sie möchten, dann wählen Sie mit dem Value-Knopf einen neuen Speicherplatz für Ihren Sound.
9. Wenn Sie einen Speicherplatz für Ihren Sound gefunden haben, drücken Sie die Taste Yes.

   Wenn Sie einen Sound im FLASH-Speicher speichern, ordnet die MR den Inhalt der FLASH Sound und Preset Banks neu, um ihre Anwendung zu optimieren. Dies dauert eine Weile.

Warnung: Wenn Sie einen Sound in der RAM Sound Bank gespeichert haben, sollten Sie ihn auf jeden Fall auf einer Diskette sichern, bevor Sie Ihre MR-61 oder MR-76 ausschalten—weil dabei der RAM-Speicher gelöscht wird. Die Save LED im Bereich Disk/Global blinkt, um Sie daran zu erinnern, daß Sie Ihre RAM Sound Bank auf Diskette sichern. *Kapitel 9* beschreibt das Sichern von Einzel-Sounds und Sound-Banks auf Diskette.

Einen Sound zum 16 Track Recorder senden

SoundFinder Sounds zum Aufzeichnen verwenden

Die Sounds im SoundFinder sind großartig geeignet für Auftritte, Experimente oder einfach zum Spaß haben. Sie können sie auch zum 16 Track Recorder senden, um sie dort zum Aufnehmen Ihrer Musik zu verwenden. Wenn Sie einen Sound an den 16 Track Recorder senden, werden alle Änderungen aus dem SoundFinder in den 16 Track Recorder übernommen. Wenn der Sound einen Insert-Effekt verwendet, können Sie den Effekt zusammen mit dem Sound senden—der Track, zu dem Sie Ihren Sound senden, wird zum Insert-Control-Track der Sequenz und der Effekt des Sounds wird zum Insert-Effekt der Sequenz.

Spezialfälle: Splits und/oder Layers und Transponierte Sounds

Wenn Sie mit Splits und/oder Layern arbeiten:

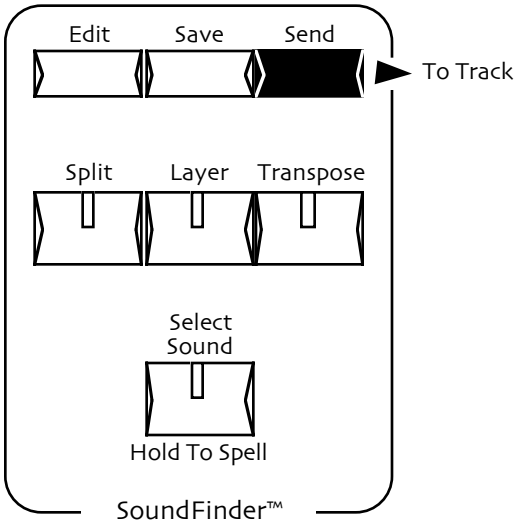
- sie müssen sie als Split/Layer-Einzel-Sound speichern, damit Sie ihn zum 16 Track Recorder senden können. (Siehe „Speichern von Splits und Layern“ weiter oben in diesem Kapitel.

Wenn Sie einen Sound mit der Transpose-Funktion spielen:

- der Sound wird zum 16 Track Recorder in seiner nicht dransponierten Form gesendet. Sobald der Sound sich im 16 Track Recorder befindet, können Sie seinen Semitone Shift Parameter ändern, um die SoundFinder Transposition nachzubilden (der Semitone Shift Parameter ist weiter oben in diesem Kapitel unter „Stimmen eines Sounds“ beschrieben).

Zum Senden eines Sounds in den 16 Track Recorder

1. Drücken Sie die Taste Select Sound und wählen Sie mit den Sound Type und Sound Name Knöpfen den Sound, den Sie zum 16 Track Recorder senden wollen.
2. Drücken Sie die Taste Send To Track im SoundFinder.



Wenn der gewählte Sound den globalen Chorus oder globalen Reverb als Effekt benutzt, zeigt das Display:

```
Select Target Track>
```

4. Wenn die untere Zeile des Displays leer ist (wie oben), können Sie einen Track für Ihren Sound wählen. Dazu drücken Sie die gewünschte Track-Taste am 16 Track Recorder. (Mehr über das Aufnehmen mit der MR-61 und MR-76 finden Sie in *Kapitel 7*.)

   Wenn der gewählte Sound einen Insert-Effekt verwendet, zeigt das Display:

```
Select Target Track>
Send= Without Effect
```

Hier kann etwas anderes stehen

   Wenn die untere Zeile des Displays mit „Send=“ anfängt, können Sie mit dem Value-Knopf festlegen, ob der Insert-Effekt des Sounds zusammen mit dem Sound zu aktuellen 16 Track Recorder Sequenz gesendet wird. Sie können den Send-Parameter einstellen auf:

   - Without Effect—der Sound wird zu dem Track im 16 Track Recorder ohne seinen Effekd gesendet, und der Track gird zum Alt. Effect Bus des Sounds geroutet (der Alt. Effect Bus ist in *Kapitel 8* beschrieben)
   - With Effect—der Sound wird zum 16 Track Recorder gesendet, der Track des Sounds wird zum Insert-Control-Track und der Insert-Effekt des Sounds wird zum Insert-Effekt der Sequenz.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf eine der beiden Einstellungen.
4. Wenn Sie den Sound nicht zur aktuellen Sequenz senden wollen, drücken Sie die Taste Bank und die Tasten Sequence A-H zur Auswahl der gewünschten Sequenz (*Kapitel 7* beschreibt das Verwenden der Bank und Sequence-Tasten).
5. Drücken Sie die Track-Taste im 16 Track Recorder, zu der Sie den Sound senden wollen.

Tip: Wenn Sie es vorziehen, drücken Sie die Taste Yes um den Sound zu dem Track mit der niedrigsten Nummer zu senden, der noch keinen Sound zugeordnet hat. Mit No brechen Sie den Vorgang ab.

Wenn Sie den Sound an ein Standard MIDI File senden, dessen Tracks noch nicht nach ihren MIDI-Kanälen geordnet sind, zeigt das Display:

```
Align MIDI channels
& add Track params?
```

Wenn Sie diese Frage mit Yes beantworten, werden die Tracks des Standard MIDI Files in numerischer Reihenfolge ihrer MIDI-Kanäle geordnet, und es wird ein Satz der MR-Parameter dem Track zugeordnet, zu dem Sie Ihren Sound senden. *Kapitel 7* beschreibt den Umgang mit Standard MIDI Files.

6. Wenn Sie weitermachen wollen, drücken Sie die Taste Yes. Wenn Sie den Vorgang lieber abbrechen wollen, drücken Sie auf No.

Wenn Sie Track gewählt haben, der bereits einen Sound zugeordnet hat, zeigt das Display:

```
Replace Sound on
target Track?
```

7. Wenn Sie den Sound überschreiben wollen, drücken Sie die Taste Yes. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie auf No.

SoundFinder MIDI

Die MIDI Outs und Ins im SoundFinder

Der SoundFinder kann MIDI-Noten und Controller-Daten einschließlich Bank Select und Program Change senden und empfangen. Das Senden und Empfangen von MIDI-Daten im SoundFinder haben beide ihre eigenen Funktionen und Eigenschaften.

Tip: Wenn für Sie MIDI ein Fremdwort ist, finden Sie einige Informationen unter „Was ist MIDI“ in *Kapitel 13*.

MIDI von der MR-61 und MR-76 aus senden

Der SoundFinder sendet immer MIDI-Noten und Controller-Daten, wenn Sie auf dem Keyboard der MR spielen, damit das Spielen von externen MIDI-Instrumenten von Ihrer MR-61 oder MR-76 aus möglichst einfach ist.

Die MR-61 und MR-76 haben Sound-Controller-Filters, mit denen Sie das Senden von MIDI Controller-Daten ein- und ausschalten können. Siehe „Sound Controller Filter“ weiter oben in diesem Kapitel.

Außerdem verfügt der SoundFinder über eine spezielle Kategorie von MIDI-OUT Sounds, die speziell sinnvoll sind, wenn Sie Presets für einen Auftritt zusammenstellen.

MIDI-OUT Sounds.

MIDI-OUT Sounds sind für Situationen gedacht, in denen Sie MIDI-Daten senden wollen—ohne lokale Sounds der MR-61 oder MR-76 zu spielen. MIDI-OUT Sounds wählen Sie mit der Taste Select Sound oder als Split und/oder Layer-Komponente eines Presets. Wenn so ein Preset gewählt ist, werden die Bank-Select- und Program-Change-Werte jedes MIDI-OUT Sounds gesendet, um die richtigen Sounds im external MIDI-Modul von Ihrer MR-61 oder MR-76 aus zu kontrollieren.

Tip: Ein MIDI-OUT Sound bietet eine ähnliche Funktionalität wie LOCAL-OFF in einigen anderen Synthesizern und ermöglicht das Senden von MIDI vom SoundFinder an einen externen Sequenzer, während der Sequenzer die Sounds auf Tracks im 16 Track Recorder anspricht. Siehe „Verwenden der MR als Master-Controller für externes Sequencing“ in *Kapitel 7*.

Jeder MIDI-OUT Sound ermöglicht Ihnen zu wählen:

- den MIDI-Kanal, auf dem die Daten gesendet werden.
- den Bank-Select-Wert, der beim Wählen des Sounds gesendet werden
- den Program-Change-Wert, der beim Wählen des Sounds gesendet werden

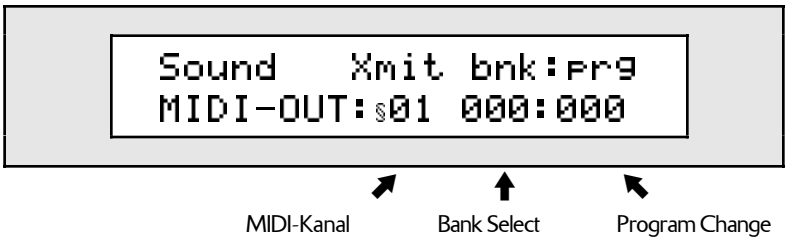
Wenn ein MIDI-OUT Sound gewählt ist, bewirkt der Mix Knopf das Senden von Expression-Daten (Controller #11) auf dem MIDI-Kanal des MIDI-OUT Sounds. Drehen am Pan Knopf sendet Panorama-Daten (Controller #10).

Tip: Sie können MIDI-OUT Sounds zusammen mit den Fußschaltern oder dem CV-Pedal an der MR-61 oder MR-76 verwenden, um beliebige MIDI-Controller zu senden. Verwenden Sie die Funktion „Einstellen der Fußschalter?“ zum Zuordnen eines Fußschalters oder -pedals zu einem der vier konfigurierbaren CTRLs der MRs, und dann die Funktion „Editieren von MIDI-Einstellungen?“ zum Zuordnen der gewünschten MIDI-Controller-Nummer zum gewählten CTRL. Beide Funktionen sind in *Kapitel 3* beschrieben.

Wenn Ihre MR-61 oder MR-76 mit einem externen MIDI-Instrument verbunden ist, während Sie Ihre MIDI-OUT Sounds einstellen, werden die MIDI-Bank-Select und Program-Changes beim Ändern der Einstellungen im Sound gesendet.

Zum Verwenden der MR-61 oder MR-76 zum Steuern eines MIDI-Geräts

1. Drücken Sie die Taste Select Sound, Split oder Layer.
2. Drehen Sie den Sound-Type-Knopf, bis das Display zeigt:

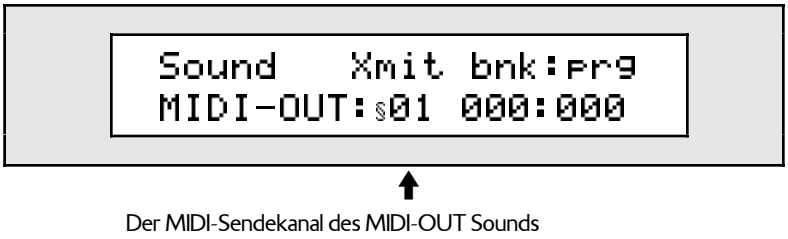


Ein MIDI-OUT Sound hat drei Einstellungen.

- MIDI-Kanal
- Bank Select
- Program Change

Mit den vertikalen Pfeiltasten können Sie diese Einstellungen zum Editieren auswählen—die gewählte Einstellung blinkt. Sobald eine Einstellung gewählt ist, können Sie mit dem Value-Knopf den Wert ändern.

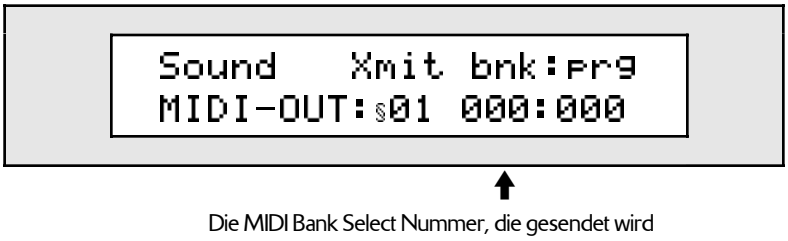
3. Drücken Sie die vertikalen Pfeiltasten zur Auswahl von MIDI-Kanal im Display, falls er nicht bereits blinkt.



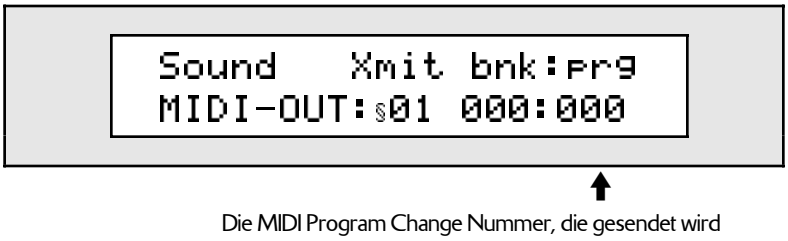
4. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den MIDI-Kanal, auf dem der MIDI-OUT Sound MIDI-Daten sendet.

Bemerkung: Stellen Sie sicher, daß Ihr externes MIDI-Gerät so eingestellt ist, daß es auf demselben MIDI-Kanal empfängt, den Sie hier eingestellt haben.

5. Wählen Sie die MIDI Bank Select Einstellung mit den vertikalen Pfeiltasten, so daß sie blinkt.



6. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den Wert für MIDI Bank Select den die MR-61 oder MR-76 senden.
7. Wählen Sie die MIDI Program Change-Einstellung mit den vertikalen Pfeiltasten, so daß sie blinkt.



8. Wählen Sie mit dem Value-Knopf den MIDI Program Change Wert, den die MR-61 oder MR-76 senden soll.

Tip: Sie können auch Splits und/oder Layer zum Steuern externer MIDI-Geräte verwenden, indem Sie MIDI-OUT als Sound für den Split und/oder Layer wählen.

Die MR als Master-Controller für Externe Sequenzer.

Der MIDI-OUT-Sound hat eine andere wichtige Funktion: wenn er als Basis-SoundFinder-Sound eingesetzt wird, werden alle ankommenden MIDI-Daten an den 16 Track Recorder weitergeleitet. Damit können Sie Ihre MR-61 oder MR-76 sowohl als Master-Controller als auch als multi-timbrales Sound-Modul zusammen mit einem externen Sequenzer verwenden. MIDI-Daten gehen vom MR-SoundFinder zu einem Track im externen Sequenzer und dann gieder zurück auf einen oder mehrere Tracks im MR 16 Track Recorder. Dies ist speziell hilfreich, wenn Sie eine Sequenz in Ihrer MR-61 oder MR-76 beginnen und dann (auf Diskette) in Ihren Computer-Sequenzer kopieren—Sie können dann weiter mit Ihrem Sequenzer und dem MR-Keyboard aufnehmen, während der Sequenzer weiter MR-Sounds über die 16 MIDI-Kanäle verwenden kann, die der 16 Track Recorder empfängt. Diese Funktion ist ähnlich dem Local-Off anderer Synthesizer und Sampler. (Der MIDI-Empfang wird weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben.)

Empfangen von MIDI mit der MR-61 und MR-76

Die MR-61 und MR-76 können auf folgende Weise auf ankommende MIDI-Daten im SoundFinder oder dem 16 Track Recorder antworten:

- Im SoundFinder—wenn die Select-Sound-LED leuchtet—reagieren die MR-61 und MR-76 auf einen einzelnen MIDI-Kanal (Poly-Mode). Dieser Kanal wird *Base-MIDI-Channel (MIDI-Basiskanal)* genannt. Sie können ihn auf einen beliebigen MIDI-Kanal einstellen (dies ist unten beschrieben). Wenn Sie ein Preset angewählt haben, reagieren alle Komponenten auf den Base MIDI Channel.
- Im 16 Track Recorder—wenn die Select Song LED leuchtet—die Tracks 1-16 empfangen immer MIDI-Daten auf den MIDI-Kanälen 1-16.

Die MR-61 und MR-76 verfügen über Sound-Controller-Filter, mit denen Sie den Empfang von MIDI-Controller-Daten und MIDI Bank Select und Program Change Messages für einen Sound ein- und ausschalten können. Siehe „Sound Controller Filter“ weiter oben.

MIDI-Bank-Select und Program-Change auf dem Base-MIDI-Channel wirken nur auf den Sound, der mit der Select-Sound-Taste gewählt wurde. Wenn Split und/oder Layer eingeschaltet sind, schalten ankommende Bank-Select oder Program-Change-Messages diese aus.

Wenn im SoundFinder ein MIDI-OUT-Sound als Basis-Sound angewählt ist—d.h. nicht als Split oder Layer—reagiert der SoundFinder überhaupt nicht auf ankommende MIDI-Daten. Alle ankommenden MIDI-Daten werden zum 16 Track Recorder weitergeleitet, eine wichtige Funktion—siehe „Die MR als Master-Controller für externe Sequenzer“ oben.

Wenn der Basis-Sound im SoundFinder kein MIDI-OUT-Sound, sondern ein Split und/oder Layer ist, reagiert dieser Split und/oder Layer nicht auf ankommende MIDI-Daten, aber der übrige SoundFinder.

Zum Einstellen des MIDI-Base-Channel für den SoundFinder MIDI-Empfang

1. Drücken Sie die Taste System.

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Edit MIDI Settings?
```

3. Drücken Sie die Taste Yes.
4. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
MIDI Settings:
Base MIDI Channel=01
```

Der aktuelle Base MIDI Channel

Sie können mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten den Base-MIDI-Channel ändern.

3. Drehen Sie den Value-Knopf, oder verwenden Sie die vertikalen Pfeiltasten, um den gewünschten Base-MIDI-Channel einzustellen.

RPNs und NRPNs zum Editieren von Parametern verwenden

MIDI bietet eine spezielle Kategorie von Controllern: RPNs (für „Registered Parameter Numbers“) und NRPNs (für „Non-Registered Parameter Numbers“). Viele Sound-Parameter lassen sich mit RPNs und NRPNs editieren. Wenn dies der Fall ist, wird bei der Parameter-Beschreibung in diesem Kapitel die entsprechende Nummer aufgeführt. Wenn ein Parameter angezeigt wird, während er über MIDI geändert gird, zeigt das Display diese Änderungen an.

RPN MIDI Messages müssen sich an eine festgelegte Struktur halten, damit sie vom empfangenden Gerät, wie den MR-61 und MR-76, richtig verstanden werden. Sie müssen folgende Komponenten enthalten:

- Ein Continuous Controller Status Byte für den Sound MIDI-Kanal—im SoundFinder ist dies der Base-Channel (siehe *Kapitel 3*); im 16 Track Recorder ist dies der MIDI-Kanal des gewählten Tracks (siehe *Kapitel 7*)
- MIDI-Controller 101—das RPN MSB—mit dem Wert 000
- MIDI-Controller 100—das RPN LSB—mit dem RPN Wert, den Sie in der entsprechenden Sound Parameter Beschreibung finden
- MIDI-Controller 006—Data Entry—mit dem Wert, auf den Sie den Parameter einstellen wollen. Die Werte für jeden Sound Parameter rekrutieren sich aus den 128 möglichen MIDI-Werten (die von 000

bis !27 reichen). Sie können die Parameter Werte auch in der Anzeige der MR-61 und MR-76 abzählen, angefangen mit 000, um den passenden Data Entry Wert herauszufinden.

NRPN MIDI-Meldungen müssen auch eine spezielle Struktur haben, damit sie von den empfangenden Geräten, wie der MR-61 und MR-76, richtig verstanden werden. Sie müssen folgende Komponenten enthalten:

- Ein Continuous Controller Status Byte für den Sound MIDI-Kanal—im SoundFinder ist dies der Base-Channel (siehe *Kapitel 3*); im 16 Track Recorder ist dies der MIDI-Kanal des gewählten Tracks (siehe *Kapitel 7*)
- MIDI-Controller 099— das NRPN MSB—mit dem Wert 000
- MIDI-Controller 098— das NRPN LSB—mit dem NRPN Wert, den Sie in der entsprechenden Sound Parameter Beschreibeng finden
- MIDI-Controller 006—Data Entry— mit dem Wert, auf den Sie den Parameter einstellen wollen. Die Werte für jeden Sound Parameter bekrutieren sich aus den 128 möglichen MIDI-Werten (die von 000 bis 127 reichen). Sie können die Parameter Werte auch in der Anzeige der MR-61 und MR-76 abzählen, angefangen mit 000, um den passenden Data Entry Wert herauszufinden.

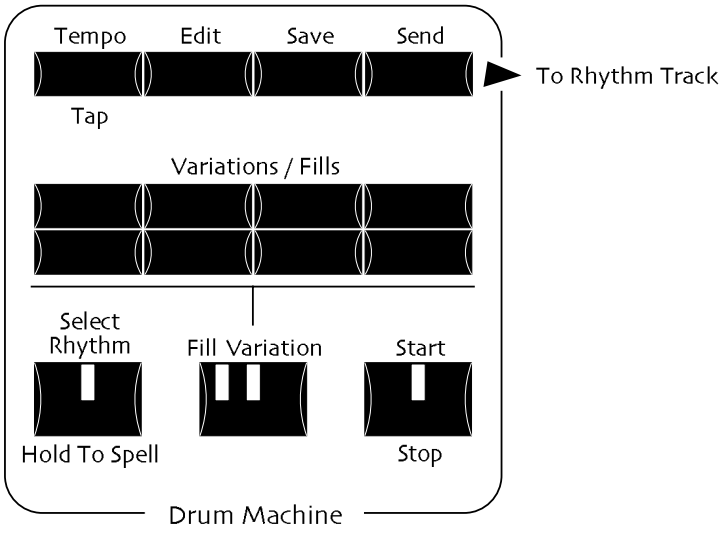
Tip: Eine komplette Liste von RPNs und NRPNs, auf die die MR-61 und MR-76 reagieren, finden Sie unter „Registered und Non-Registered Parameter (RPN/NRPN)“ in *Kapitel 13*.

Kapitel 5
Die Drum Machine

Eine der Komponenten mit der größten Spaß-Garantie in den MR-61 und MR-76 ist die Drum Machine. Die Drum Machine bietet eine Reihe von einzigartigen musikalischen Eigenschaften, die sie zum ungemein hilfreichen Werkzeug beim Songschreiben oder bei Auftritten machen, oder wenn Sie gerade Spaß daran haben, neue Musikideen zu erkunden. Hier sind einige der besonderen Eigenschaften der Drum Machine:

- Neue Rhythmusvariationen und Fills sind sofort zu hören, wenn Sie sie anwählen—bei den meisten Drum Machines müssen Sie bis zum Ende des aktuellen Pattern warten, bis etwas Neues zu hören ist. Damit können Sie mit der Drum Machine der MR-61 und MR-76 sehr viel realistischer klingende Begleitungen erstellen, als mit anderen Drum Machines.
- Sie können musikalische Phrasen aus den vielen zur Verfügung stehenden Rhythmen kombinieren—z.B. ein Bass Drum Pattern von diesem, eine Hihat von jenem ...
- Jeder Drum Kit, der von der Drum Machine verwendet wird, kann nach Ihren Vorstellungen verändert werden, und Sie können die Änderungen vornehmen, während die Drum Machine läuft.
- Das Spiel mit Ihrer Drum Machine können Sie an den 16 Track Recorder senden, wo es Bestandteil von Sequenzen und Songs wird.
- Selbst nachdem Sie das Spiel Ihrer Drum Machine an den 16 Track Recorder gesendet haben, können Sie weiterhin neue Variationen und Fills beim Entwickeln Ihres Songs ausprobieren, und der 16 Track Recorder zeichnet Ihre Auswahl für Sie auf.
- Wenn Sie einen Drum Machine Rhythmus an den 16 Track Recorder gesendet haben, können Sie zu dem Rhythmus neue Elemente hinzufügen, indem Sie auf dem Keyboard spielen und Ihr Spiel aufzeichnen.

Trotz dieser weitreichenden Möglichkeiten ist die Drum Machine ganz einfach zu bedienen. Das Bedienfeld der Drum Machine erlaubt sämtliche Eingriffe.



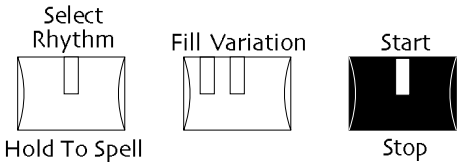
Tip: Immer wenn die roten und grünen LEDs auf den Seiten des Displays blinken, erwartet die MR-61 oder MR-76 eine Antwort mit den Tasten No oder Yes.

Spielen mit der Drum Machine

Zum Spielen mit der Drum Machine reicht der Druck auf die Taste Start/Stop.

Zum Spielen mit der Drum Machine

1. Drücken Sie die Start/Stop-Taste der Drum Machine.
   Ihre LED brennt und die Drum Machine beginnt zu spielen.



Zum Ausschalten der Drum Machine

1. Drücken Sie noch einmal auf die Start/Stop-Taste der Drum Machine.
   Die Drum Machine stoppt und die LED der Start/Stop-Taste geht aus.

Wählen eines Rhythmus

Die Rhythmen der MR-61 und MR-76

Ihre MR-61 oder MR-76 enthält eine Auswahl von Rhythmen. Jeder Rhythmus ist in Wirklichkeit eine Sammlung von 16 musikalischen Drum- oder Percussions-Patterns.

- Es gibt acht sich wiederholende Patterns, die sogenannten *Variations*, die solange wiederholt werden, bis Sie eine andere Variation, einen Fill oder einen neuen Rhythmus wählen oder die Taste Start/Stop drücken
- Es gibt weiter acht nicht wiederholende Patterns, genannt *Fills*, die nur einmal abgespielt werden und dann zur zuletzt gewählten Variation zurückkehren

Jeder Rhythmus verwendet einen stilistisch passenden Drum Kit. Viele der verwenden Kits können auch im SoundFinder für den Gebrauch außerhalb der Drum Machine gewählt werden.

Tip: Sie können einen neuen Kit für einen Rhythmus wählen oder den aktuellen Kit abändern. Siehe „Neuen Drum Kit für einen Rhythmus wählen“ oder „Ändern der Sounds im Rhythmus Kit“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Sie können Rhythmen auf zwei Arten wählen:

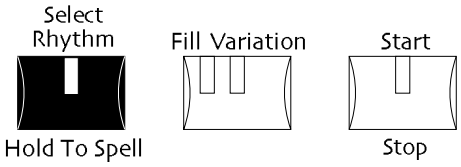
- Wenn Sie eine Liste von Rhythmen sehen wollen, können Sie mit dem Rhythm-Type-Knopf eine Rhythmuskategorie wählen und mit dem Rhythm-Name-Knopf einen einzelnen Rhythmus innerhalb der Kategorie.
- Wenn Sie den Namen des Rhythmus kennen, können Sie ihn über die Tastatur eingeben, und Ihre MR-61 oder MR-76 wird ihn für Sie suchen.

Sobald Sie einen Rhythmus gewählt haben, können Sie die Taste Start/Stop an der Drum Machine drücken, um ihn anzuhören.

Bemerkung Wenn Sie einen neuen Rhythmus wählen, während ein anderer Rhythmus spielt, wird der laufende Rhythmus gestoppt.

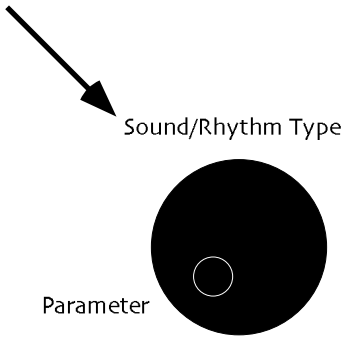
Einen Rhythmus über die Kategorie wählen

1. Die Bedienelemente der Drum Machine finden Sie auf dem Bedienfeld der MR.
2. Drücken Sie die Taste Select Rhythm.



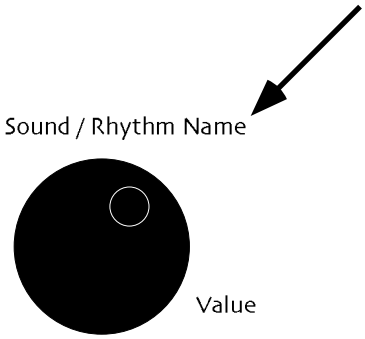
Die LED der Taste Select Rhythm leuchtet.

3. Drehen Sie den linken Sound/Rhythm-Type-Knopf der MR nach links oder rechts.



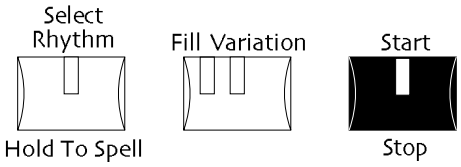
Während Sie den Rhythm-Type-Knopf drehen, sehen Sie die verschiedenen Rhythmuskategorien unten links im Display.

4. Suchen Sie eine Rhythmusart, die Sie interessiert.
5. Drehen Sie den Sound/Rhythm-Name-Knopf nach links oder rechts und wählen Sie einen Rhythmus aus der Kategorie.



Die Rhythmusnamen erscheinen unten rechts im Display:

6. Drücken Sie die Start/Stop-Taste an der Drum Machine, um den gewählten Rhythmus anzuhören. Drücken Sie die Taste noch einmal, um die Drum Machine wieder anzuhalten.



7. Zur Auswahl weiterer Rhythmen gehen Sie genauso vor: wählen Sie mit dem Sound/Rhythm-Type-Knopf die gewünschte Rhythmusart und mit dem Sound/Rhythm-Name-Knopf den gewünschten Rhythmus.

Tip: Ihre MR-61 oder MR-76 behält sich den zuletzt gewählten Rhythmus in jeder RhythmFinder-Kategorie und bietet Ihnen diesen Rhythmus als erste Wahl an, wenn Sie die Kategorie anwählen.

RhythmFinder

RhythmFinder ist eine spezielle Datenbank mit allen Rhythmen in Ihrer MR-61 oder MR-76, sortiert nach sinnvollen Kategorien, die wir *Rhythm-Types* nennen. Die meisten Rhythmustypen sind so gruppiert, daß Sie die Rhythmen anhand des Musikstils finden. Rhythmen können Sie auch aufgrund ihres Speicherplatzes finden. Dazu wählen Sie den Rhythmustyp ROM. Die Rhythmen im FLASH-Speicher—oder im RAM, wenn Sie eine RAM Rhythmus Bank erstellt haben—finden Sie im Rhythmustyp INT (FLASH und RAM Rhythmus Banks werden in *Kapitel 9* beschrieben). Besonders sinnvoll ist auch die alphabetische Kategorie ALL, die alle Rhythmen im Speicher der MR-61 und MR-76 anzeigt.

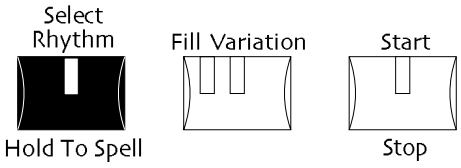
Tip: Durch wiederholtes Drücken auf die Taste Select Rhythm springen Sie zwischen der Anzeige in der aktuellen RhythmFinder Kategorie und der speicherplatz-orientierten Darstellung hin- und her.

Sie können einen Rhythmus auch über seinen Namen finden, indem Sie ihn mit dem Keyboard der MR eintippen (s.u.). Eine komplette Liste aller Rhythmen in der MR-61 und MR-76 finden Sie in *Kapitel 13*.

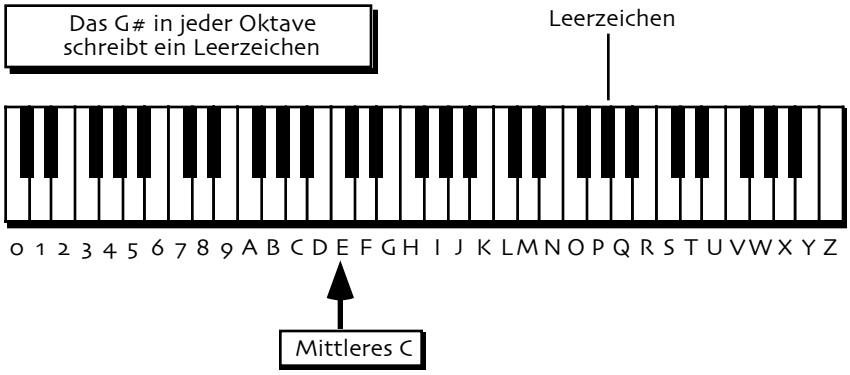
Tip: Es gibt einen speziellen Rhythmus in der Kategorie *UTILITY, der ClickTracks heißt und als einfaches Metronom beim Spielen verwendet werden kann.

Suchen von Rhythmen über den Namen

1. Die Bedienelemente der Drum Machine finden Sie auf dem Bedienfeld der MR.
2. Drücken Sie die Taste Select Rhythm und halten sie gedrückt.



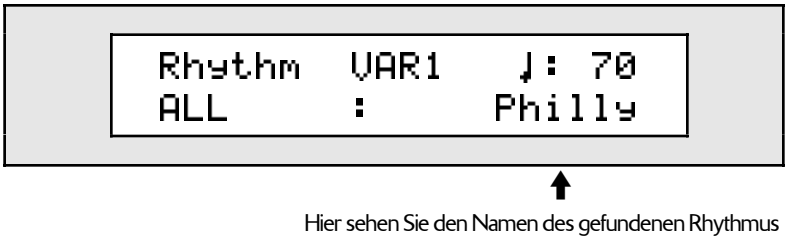
Jede weiße Taste auf dem MR Keyboard vom C zwei Oktaven unter dem mittleren C bis zum B drei Oktaven darüber hat eine zugeordnete Ziffer oder einen Buchstaben, die oberhalb der Tasten aufgedruckt sind. Das Gis erzeugt in allen Oktaven ein Leerzeichen.



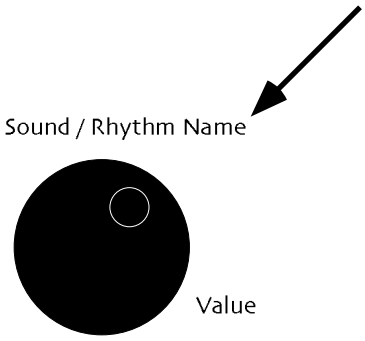
Bemerkung Bei der MR-76 stehen die zusätzlichen Tasten nicht für die Namenseingabe zur Verfügung.

3. Bei gedrückter Select Rhythm-Taste tippen Sie auf dem Keyboard den Namen des gesuchten Rhythmus ein.

   Wenn Sie das Display beobachten werden Sie sehen, wie der RhythmFinder fortwährend den Suchbereich verkleinert, während Sie einen Buchstaben nach dem anderen eingeben. Manchmal sind schon die ersten beiden oder drei Zeichen ausreichend, sofern nicht mehrere Rhythmen sehr ähnliche Namen haben.



Wenn Sie sich nur an den Anfang des Namens erinnern und der RhythmFinder mehr als einen Rhythmus mit passendem Namen findet, zeigt das Display den im Alphabet zuerst erscheinenden Rhythmus. Um die anderen passenden Namen zu finden, drehen Sie den Rhythm Name-Knopf nach rechts.



Bemerkung Wenn Sie einen neuen Rhythmus wählen, wird die Drum Machine angehalten.

Variationen wählen

Rhythmusvariationen können auch bei laufender Drum Machine gewählt werden. Wenn die Drum Machine angehalten wurde, hören Sie die Variation nach dem Druck auf die Start/Stop-Taste. Wenn die Drum Machine läuft, hören Sie jede Variation sofort nach dem Anwählen. Variationen spielen solange, bis Sie eine neue Variation, einen Fill oder neuen Rhythmus wählen, oder mit der der Start/Stop-Taste die Drum Machine anhalten.

Zum Wählen einer Variation

1. Suchen Sie die Fill/Variation-Taste.

   Zum Auswählen einer Variation muß die Variation-LED in der Taste Fill/Variation brennen.
2. Wenn die Variation-LED—die gelbe LED—nicht brennt, drücken Sie auf die Taste.
   Die Variation-LED brennt dann.

   Wenn die Variation-LED brennt, können Sie mit jeder der acht Variations/Fills Tasten eine andere Variation des aktuellen Rhythmus wählen.
3. Wählen Sie mit einer der Variations/Fills-Tasten eine Variation.
   Wenn die Drum Machine bereits läuft, hören Sie sofort die neugewählte Variation. Diese wird nun solange gespielt, bis Sie die Taste Start/Stop drücken, oder bis Sie einen Fill, eine neue Variation oder einen neuen Rhythmus wählen.
4. Wenn die Drum Machine angehalten wurde, drücken Sie die Taste Start/Stop. Sie hören die gewählte Variation.

Tip: Variationen können so abgeändert werden, daß sie Patterns von anderen Variations, selbst aus anderen Rhythmen, spielen können, sofern sie dieselbe Taktart und -länge haben. Siehe „Arrangieren von eigenen Variationen und Fills“ unten.

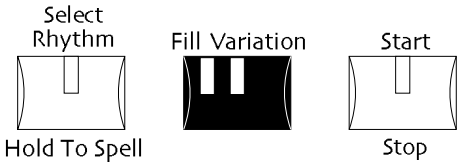
Fills wählen

Rhythmusfills können Sie auch bei laufender Drum Machine anwählen. Wenn die Drum Machine angehalten wurde, hören Sie den Fill erst, wenn Sie die Taste Start/Stop drücken. Wenn die Drum Machine gerade läuft, hören Sie den Fill sofort.

Fills werden einmal abgespielt und dann kehrt die Drum Machine zur zuletzt gewählten Variation zurück.

Zum Auswählen eines Fills

1. Suchen Sie die Fill Variation-Taste.



Zum Auswählen eines Fills muß die Fill-LED in der Fill Variation-Taste leuchten.

2. Wenn die Fill-LED—die rote LED—nicht leuchtet, drücken Sie die Taste einmal.
   Dann leuchtet die Fill-LED.

Sie können jetzt mit jeder der acht Variations/Fills-Tasten einen passenden Fill zum aktuellen Rhythmus aufrufen.

3. Wählen Sie mit einer der Variations/Fills-Tasten einen Fill.
   Wenn die Drum Machine bereits läuft, hören Sie sofort den gewählten Fill.

Bemerkung Wenn ein Fill auf dem letzten Schlag eines Taktes angewählt wird, beginnt er erst auf dem ersten Schlag des nächsten Taktes.

Der Fill wird einmal abgespielt und dann kehrt die Drum Machine zur zuletzt gewählten Variation zurück.

4. Wenn die Drum Machine angehalten wurde, drücken Sie die Taste Start/Stop. Dann hören Sie den gewählten Fill. Wenn der Fill einmal abgespielt ist, kehrt die Drum Machine zur zuletzt gewählten Variation zurück..

Tip: Fills können so modifiziert werden, daß sie Patterns von anderen Fills, selbst von anderen Rhythmen spielen, solange diese die gleiche Taktart und -Länge haben. Siehe „Arrangieren von eigenen Variationen und Fills“ unten.

Einstellen des Rhythmustempos

Jeder Rhythmus kann auf ein beliebiges Tempo von 25 Viertelnoten pro Minute bis 350 Viertelnoten pro Minute eingestellt werden. Die MR-61 und MR-76 ermöglichen das Einstellen des Tempos der Drum Machine auf zwei einfache Arten:

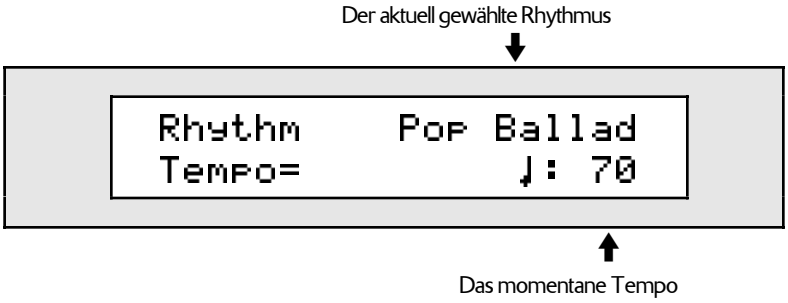
- Sie können das Tempo auf der Tempotaste eintippen und die Drum Machine folgt Ihrem Taktschlag
- Sie können das gewünschte Tempo als Wert mit dem Rhythm Tempo Parameter eingeben.

Wenn Sie das Tempo eines Rhythmus permanent geändert haben wollen, müssen Sie den Rhythmus im Speicher neu speichern. Siehe auch unter „Speichern von Rhythmen“. Außerdem sollten Sie Ihre Rhythmen sicherheitshalber auf Diskette speichern (siehe auch *Kapitel 9*).

Tip: Wenn der System Clock Source Parameter auf Internal eingestellt ist (siehe *Kapitel 3*), wird das Drum Machine Tempo zum Referenztakt für synchronisierte Elemente in SoundFinder-Sounds—wie z.B. tempo-synchronisierte LFOs und Noise—und für synchronisierte LFOs und DDLs in den Effekten.

Das Tempo für die Drum Machine eintippen

1. Drücken Sie die Start/Stop-Taste an der Drum Machine zum Abspielen des angewählten Rhythmus.
2. Tippen Sie auf die Tempo-Taste der Drum Machine im gewünschten Rhythmus, mit jedem Tastendruck für eine Viertelnote. Die Drum Machine folgt dabei Ihrem Tipp-Tempo und das Display zeigt:

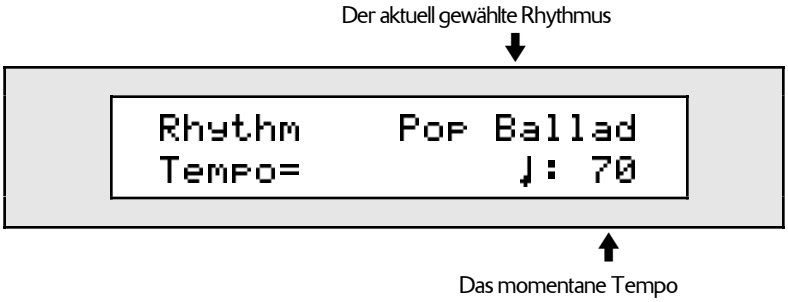


Der Tempowert kann sich dabei mit jeder Viertelnote ändern.

Zum Eingeben eines neuen Drum Machine Tempos

1. Drücken Sie die Tempo-Taste an der Drum Machine—Sie können dies auch bei laufender Drum Machine tun.

   Das Display zeigt:



   Sie können mit dem (rechten) Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten das Tempo auf einen beliebigen Wert zwischen 25 und 350 Viertelnoten pro Minute einstellen.
2. Stellen Sie mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten den Tempo-Parameter auf den gewünschten Wert.

Allgemeine Editiertechniken für die Drum Machine

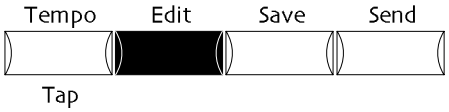
Die Edit-Taste der Drum Machine eröffnet Ihnen eine Reihe von Optionen zum Anpassen des aktuell gewählten Rhythmus. Diese Optionen erlauben Ihnen,

- die Lautstärke (loudness) des Rhythmus zu ändern,
- die Taktart und Länge des Rhythmus festzustellen,
- einen neuen Drum Kit für den Rhythmus zu wählen,
- die Sounds im Drum Kit des Rhythmus ändern und
- die Variationen und Fills des Rhythmus ändern.

Jede dieser Aktionen wird unten im Detail erklärt. Dieser Abschnitt beschreibt die grundsätzliche Art und Weise für diese Aufgaben. Alle Änderungen am Rhythmus können auch bei laufender Drum Machine vorgenommen werden.

Zum Ändern des aktuell gewählten Drum Machine Rhythmus

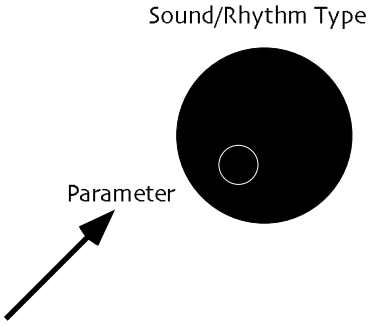
1. Drücken Sie die Edit-Taste an der Drum Machine.



Die LEDs No und Yes beginnen zu blinken und das Display zeigt:

```
Drum Machine Edit:
Assign Rhythmus Kit?
```

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf.



Das Display zeigt jetzt:

```
Drum Machine Edit:
Set Rhythm params?
```

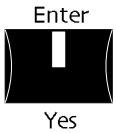
oder:

```
Drum Machine Edit:
Edit Zone settings?
```

oder:

```
Drum Machine Edit:
Arrange Fills&vars?
```

Die Fditiermöglichkeiten für den Rhythmus sind in vier Gruppen geordnet, von denen jede mit der Yes-Taste auf die Abfrage hin aufgerufen werden kann.



Wenn Sie mit „yes“ antworten auf:

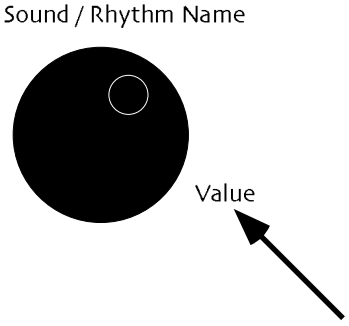
- „Assign Rhythmus Kit?“ können Sie einen neuen Drum oder Percussion Kit Sound für den aktuellen Rhythmus mit dem Sound-Type-Knopf wählen und mit dem Sound-Name-Knopf einen bestimmten Kit.
- „Set Rhythmus params?“ können Sie die Lautstärke des Rhythmus ändern oder die Taktart und Länge auf dem Display ansehen
- „Edit Zone settings?“ können Sie die Soundeinstellungen in jeder der Zonen im Drum Kit des Rhythmus vornehmen
- „Set Fill/Var Tracks?“ können Sie die Variationen und Fills des Rhythmus ändern.

  Jede dieser Aktionen wird später in diesem Kapitel beschrieben.

3. Drücken Sie die Taste Yes als Antwort auf die entsprechende Frage.

Bemerkung Wenn Sie „Edit Zone Settings“ angewählt haben, erscheint eine Frage, ob Sie den Kit in den RthmEditKit kopieren wollen. Antworten Sie mit Yes, wenn Sie weitermachen wollen (der RthmEditKit ist unter „Der RthmEditKit“ weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben).

4. Wählen Sie mit dem Parameter-Knopf die Einstellung, die Sie ändern wollen.
5. Stellen Sie mit dem Value-Knopf den Wert für den gewählten Parameter ein.



Tip: Sie können mit der Edit-Taste der Drum Machine schnell zu der Anzeigeebene mit den Fragen zurückkehren.

Einen neuen Drum Kit für einen Rhythmus wählen

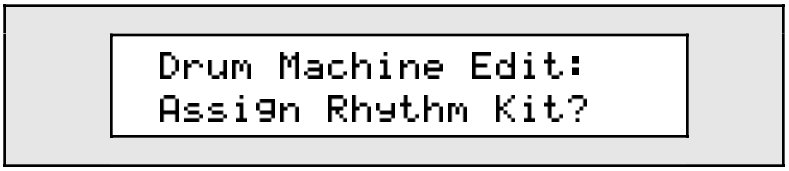
Jeder Rhythmus verwendet einen der Drum Kit Sounds der MR-61 und MR-76 oder eine spezielle Version von einem von ihnen. die Kits in der SoundFinder Kategorie DRUM-KIT sind für den Gebrauch mit der Drum Machine ausgelegt und Sie können jeden von ihnen zu jedem Rhythmus zuordnen. Da die Drum Kits einen weiten Bereich von Stilen und Sounds abdecken, gibt es einen gewissen Grad an Unvorhersehbarkeit beim Mischen und Zuordnen von Kits zu Rhythmen—Experimente können daher ganz schöne Überraschungen zutage bringen. Sie können einen neuen Kit anwählen während der Rhythmus läuft oder wenn die Drum Machine angehalten ist.

Bemerkung Wenn Sie einen neuen Drum Kit für einen Rhythmus gewählt haben und diese Änderung permanent haben wollen, müssen Sie den Rhythmus im Speicher der MR speichern—zusammen mit seinem neuen Kit. Siehe auch „Speichern von Rhythmen“ weiter hinten in diesem Kapitel. Es ist auch sinnvoll, die eigenen Rhythmen auf Diskette zu speichern (siehe *Kapitel 9*).

Zum Wählen eines anderen Kits für den gerade gewählten Rhythmus

1. Drücken Sie die Edit-Taste an der Drum Machine.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



3. Drücken Sie Yes, wenn Sie weitermachen wollen, oder No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

   Wenn Sie auf Yes drücken, können Sie einen neuen Drum Kit mit den Sound-Type und Sound-Name Knöpfen wählen. Der Sound-Type-Knopf (links) dient zur Wahl des Drum Kit und der Sound-Name-Knopf (rechts) dient zum wählen des Kits vom aktuellen Typ. Sie können jeden Drum Kit Sound aus der SoundFinder Kategorie DRUM-KIT oder *CUSTOM wählen.
4. Wählen Sie mit den Knöpfen Sound-Type und Sound-Name einen neuen Drum Kit für den gerade gewählten Rhythmus.

Tip: Wenn Sie neue Kits für den gewählten Rhythmus ausprobiert, aber noch keinen mit „Edit Zone settings?“ geändert haben, können Sie leicht zum Original-Kit des Rhythmus zurückkehren, indem Sie den RthmEditKit aus der SoundFinder Kategorie *CUSTOM wählen. Dies gilt vor allem dann, wenn Sie diesen Kit bereits angepaßt haben und ihn zusammen mit Ihren Änderungen anwenden wollen. Siehe „Der RthmEditKit“ weiter unten in diesem Kapitel.

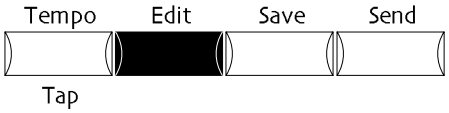
Ändern der Lautstärke eines Rhythmus

Rhythm Mix (Expression)

Wenn Sie die ganze Vielfalt der Sounds der MR-61 und MR-76 ausnutzen wollen, gibt es Situationen, in denen Sie einen bestimmten Rhythmus bezogen auf die anderen Sounds lauter oder leiser wiedergeben wollen. Jeder Rhythmus hat seine eigene Einstellung für den Mix (Expression), mit der die Gesamtlautstärke für den Rhythmus angepaßt werden kann.

Zum Ändern der Lautstärke des aktuell gewählten Rhythmus

1. Drücken Sie die Edit-Taste der Drum Machine.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
Drum Machine Edit:
Set Rhythm params?
```

3. Drücken Sie Yes, wenn Sie weitermachen wollen, oder No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen. Wenn Sie Yes drücken, zeigt das Display:

```
Rhythm Parameters:
Mix (Expression)= 90
```

Der Mix (Expression) Parameter steuert die Lautstärke des gerade gewählten Rhythmus. Durch Drehen des Value-Knopfs oder Drücken der vertikalen Pfeiltasten können Sie diesen Parameter zwischen 0 und 127 einstellen. Bei allen ab Werk gelieferten Rhythmen ist dieser Parameter auf 90 eingestellt.

4. Stellen Sie mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten den gewünschten Wert für den Mix (Expression) Parameter ein.

Bestimmen der Taktart und Länge eines Rhythmus

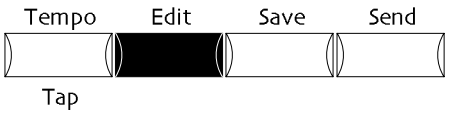
Taktart und Schleifenlänge von Variationen

Wenn Sie Ihre eigenen Variationen und Fills zusammenstellen, können Sie Patterns aus verschiedenen Rhythmen mischen, die dieselbe Taktart und Dauer haben. Die MR-61 und MR-76 verhindern ungeeignete Zusammenstellungen. Trotzdem kann es manchmal sinnvoll sein, die Taktart eines Rhythmus und die Dauer seiner Variationen festzustellen. Die Drum Machine bietet diese Informationen auf zwei Displays. Die Taktart eines Rhythmus und die Länge der Variationen können nicht geändert werden.

Tip: In allen Anzeigen der MR-61 und MR-76 werden änderbare Parameter gefolgt von einem „=„ dargestellt. Reinen Informations-Parametern folgt ein Doppelpunkt („:“).

Zum Ansehen der Taktart oder der Länge des gewählten Rhythmus

1. Drücken Sie die Edit-Taste der Drum Machine.

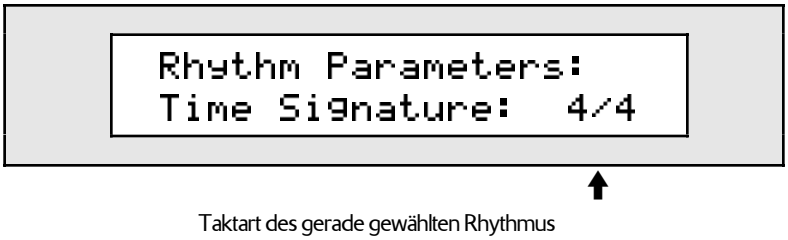


2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
Drum Machine Edit:
Set Rhythm params?
```

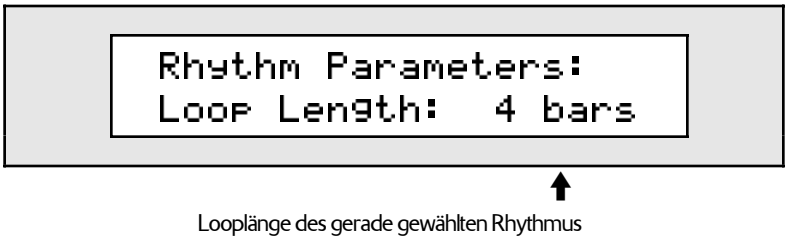
3. Drücken Sie auf Yes, wenn Sie weitermachen wollen, oder auf No, wenn Sie abbrechen wollen.

4. Wenn Sie die Taktart des gerade gewählten Rhythmus sehen wollen, drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Dieses Display zeigt die Taktart (Time Signature) des gerade gewählten Rhythmus. Dieser Wert kann nicht geändert werden.

5. Wenn Sie die Looplänge des gerade gewählten Rhythmus sehen wollen, drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



Dieses Display zeigt Ihnen die Anzahl der Takte, nach der der gerade gewählte Rhythmus wiederholt wird. Dieser Wert kann nicht geändert werden.

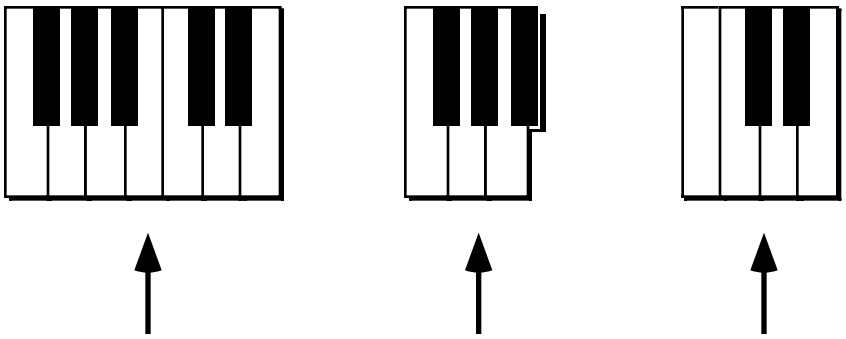
Editieren der Sounds in einem Rhythmus Kit

Drum Kits und Zonen

Die Drum und Percussion Kits der MR-61 und MR-76 sind extrem leistungsfähig. Während Standard-Sounds der MR-61 und MR-76 bis zu 16 Wellenformen gleichzeitig verwenden können, kann jeder Drum oder Percussion Kit einen dieser Standard-Sounds für jede einzelne der 64 Tasten verwenden! (Drum und Percussion Kits liegen zwischen dem B zwei Oktaven unter dem mittleren C und dem D drei Oktaven darüber). Wenn Sie möchten, können Sie unterschiedliche Sounds auf jede Taste eines Drum oder Percussion Kits der MR-61 und MR-76 legen—64 unterschiedliche Standard-Sounds in einem einzelnen Drum oder Percussion Kit. Drum und Percussion Kits können Taste für Taste im SoundFinder erstellt und editiert werden (siehe *Kapitel 4*).

Die Drum Kits von ENSONIQ—in der SoundFinder Kategorie DRUM-KIT—haben ein spezielles Keyboard-Layout für die Drum Machine. Eines der grundlegenden Ziele der Drum Machine waren außerordentlich realistische Rhythmen. Aus diesem Grund hat ENSONIQ einige der führenden Schlagzeuger eingeladen, die die Rhythmen der Drum Machine mit anschlag- und positionssensitiven Drum Pads eingespielt haben.

Drum Kit Sounds brauchen für die originalgetreue Wiedergabe dieser digitalen Performances verschiedene Artikulationsarten für jedes Element im Kit. Jedes Instrument oder Art von Instrument im Drum Kit ist daher einem Bereich des Keyboards zugeordnet, der auf jeder Taste eine andere Version dieses Instruments (oder Art von Instrument) hat. Diese Bereiche werden *Zonen* genannt—jeder Drum Kit hat acht Zonen.



Jede Taste in dieser Zone enthält eine unterschiedliche Artikulation des selben Instruments oder Instrument Typs im Drum- oder Percussion-Kit

Diese Zone enthält die unterschiedlichen Artikulationen eines anderen Elements im Kit

Diese Zone enthält die unterschiedlichen Artikulationen eines anderen Elements im Kit

Die Zonen haben unterschiedliche Größen, je nach der benötigten Anzahl von Artikulationen für dieses Instrument oder diese Instrumentenart. Sie finden ein Diagramm der ENSONIQ Drum Maps in *Kapitel 13*.

Die Namen der Zonen

Drum Kit Zonen werden immer nach den üblichen Bestandteilen eines Standard Drum Kits bezeichnet:

- KICK
- SNARE
- HATS
- CYMBL
- TOMS
- PERC1
- PERC2
- PERC3

Die Drum Kits der MR-61 und MR-76 enthalten eine so große Vielfalt an Percussion Sounds, daß die Zuordnung namentlicher Percussion Zonen geradezu unmöglich ist.

Drum Kits Editieren

Die MR-61 und MR-76 ermöglichen Ihnen das zonenweise Ändern des Kits für den gerade gewählten Rhythmus. Wenn Sie eine Zone editieren, ändern Sie alle Schattierungen eines einzelnen Drum Kit Instruments (oder Instrumentenart). Damit ändern Sie ein ganzes Instrument (oder Instrumentenart) und brauchen sich nicht um seine verschiedenen Artikulationen zu kümmern, weil alle gleichzeitig und in der gleichen Weise geändert werden.

Der RthmEditKit

Die leistungsfähige Klang-in-Klang-Natur der Drum und Percussion Kits in den MR-61 und MR-76 erfordern einen speziellen Speicherplatz zum Editieren. Um die Drum Kits für Rhythmen anzupassen, gibt es einen solchen Speicherplatz für die Drum Machine. Dieser Bereich ist ein E*dit Buffer*, der in der Form eines editierbaren Drum Kits erscheint, der *RthmEditKit* genannt wird.

Einige Rhythmen verwenden Kits aus der SoundFinder Kategorie DRUM-KIT. Wenn ein Rhythmus von diesen gewählt wird, wird der Rhythmus-Kit in den RthmEditKit kopiert. Somit können Sie leicht zu diesem Original Kit zurückkehren, wenn Sie verschiedene Kits mit dem Rhythmus ausprobiert haben, sofern Sie noch keinen der neu gewählten Kits editiert haben. Andere Rhythmen verwenden modifizierte Versionen der Kits in der DRUM-KIT Kategorie. Wenn einer dieser Rhythmen gewählt ist, wird sein Kit mit dem RthmEditKit rekonstruiert—und der Rhythmus spielt mit dem RthmEditKit .

Der RthmEditKit ist der einzige editierbare Drum Kit für die Drum Machine. Wenn ein Rhythmus ein Kit aus der DRUM-KIT Kategorie verwendet und Sie den Kit mit „Edit Zone setting?“ in der Drum Machine bearbeitet haben, müssen Sie zuerst den Rhythmus Kit in den RthmEditKit kopieren—das Display wird Sie dazu auffordern. Danach verwendet der Rhythmus den RthmEditKit. Sie können Ihre Änderungen an den Zonen sofort hören. Wenn ein Rhythmus von Anfang an den RthmEditKit verwendet, ist das Kopieren nicht notwendig.

Ein weiterer Vorteil des RthmEditKit besteht darin, daß Sie einen Rhythmus Kit editieren können, neue Kits für den Rhythmus ausprobieren und, solange Sie keinen der neugewählten Kits editiert haben,

jederzeit zu dem editierten Kit zurückkehren können, indem Sie ihn in der SoundFinder Kategorie *CUSTOM mit „Assign Rhythmus Kit?“ auswählen.

1. Sie können den RthmEditKit des aktuellen Rhythmus im SoundFinder in der Sound Kategorie *CUSTOM finden oder Sie können ihn über MIDI mit Bank Select 10 und Program Change 001 auswählen. Der RthmEditKit kann auf dem Keyboard oder über MIDI in derselben Weise wie andere SoundFinder Sounds gespielt werden.

Tip: Sie können einen Rhythmus aufpolieren, indem Sie seinen RthmEditKit im SoundFinder anwählen, die Start/Stop-Taste der Drum Machine drücken und dazu spielen—das Idea Pad zeichnet sowohl den Rhythmus als auch Ihr Spiel auf. Sie können dann die Idee an den 16 Track Recorder senden, wo Ihr Spiel auf den gewählten Track kopiert wird, und der Rhythmus wird zum Rhythmus Track gesendet.

Der RthmEditKit des gerade gewählten Rhythmus kann auch für Anwendungen ohne Drum Machine verwendet werden. Sie sollten ihn allerdings als neuen Drum oder Percussion Kit Sound speichern—sonst wird der RthmEditKit beim Wählen eines neuen Rhythmus in der Drum Machine überschrieben (das Speichern von Sounds im Arbeitsspeicher der MR‘s ist in *Kapitel 4* beschrieben). Sie können den RthmEditKit auch als Basis für Ihren eigenen Drum Machine Kit verwenden, indem Sie ihn im SoundFinder anwählen, mit den üblichen Bearbeitungsmöglichkeiten der SoundFinder Drum Kits-Taste-für-Taste editieren, den bearbeiteten Kit als neuen Drum oder Percussion Kit Sound speichern und dann mit „Assign Rhythmus Kit?“ einem Rhythmus zuordnen. Wenn Sie dies vorhaben, sollten Sie vorsichtig sein—jedes Kit, das Taste-für-Taste editiert wurde, kann in einem Rhythmus unerwartete Resultate liefern.

Zone zum Editieren wählen

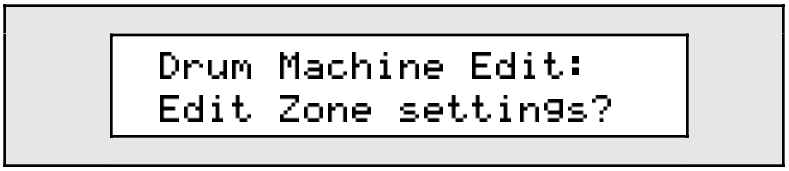
Wenn Sie den RthmEditKit von der Drum Machine aus editieren, ändern Sie jeweils eine Zone—ein Drum Kit Instrument oder Instrumentenart. Der Zone Parameter erlaubt Ihnen die Wahl eines Element aus dem Kit zum Editieren. Eine Beschreibung zum Thema Zonen finden Sie oben unter „Drum Kits und Zonen“. Wenn Ihre Änderungen ein fester Bestandteil eines Rhythmus werden sollen, müssen Sie den geänderten Rhythmus speichern (siehe „Speichern von Rhythmen“ weiter hinten in diesem Kapitel). Sie sollten Ihren Rhythmus auch ruhig auf Diskette speichern (siehe *Kapitel 9*).

Bemerkung: Wenn Sie eine Zone editieren, hören Sie die Änderungen in allen Variationen und Fills des gerade gewählten Rhythmus.

Eine Zone zum Editieren wählen

1. Drücken Sie die Edit-Taste der Drum Machine.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt "Edit Zone settings?"



3. Drücken Sie auf Yes, wenn Sie weitermachen wollen, oder No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

Das Display kann anzeigen:

```
Zones not editable!
Copy to RthmEditKit?
```

Dieses Display erscheint immer, wenn der gewählte Rhythmus einen Drum Kit aus der DRUM-KIT Kategorie im SoundFinder verwendet. Damit so ein Kit editiert werden kann, muß er erst in den RthmEditKit kopiert werden. (Der RthmEditKit wird weiter oben in diesem Kapitel unter „Der RthmEditKit“ beschrieben.)

Wenn dieses Display nicht erscheint, sehen Sie bereits das Display von Schritt 5. Gehen Sie zu Schritt 5.

4. Wenn Sie diesen Drum Kit editieren wollen, drücken Sie auf Yes. Wenn Sie es lieber sein lassen wollen, dann drücken Sie auf No.
5. Wenn Sie auf Yes drücken—oder wenn das Display „Zones not editable“ nicht erscheint—zeigt das Display jetzt:

```
Select Zone to Edit
Zone= (active)  KICK
```

Hier kann auch (muted) stehen — Die gerade gewählte Zone

Dieses Display zeigt die gewählte Zone und ob sie stumm (muted) oder aktiv (active) ist. (Sie können nur aktive Zonen editieren). Sie können die acht Drum Kit Zonen mit dem Value-Knopf anwählen.

6. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die gewünschte Zone zum Editieren.
7. Wenn das Wort „muted“ in der unteren Zeile des Displays erscheint, drücken Sie die obere Pfeiltaste, um die gewählte Zone zu aktivieren.

   Wenn die gerade gewählte Zone aktiv ist, können Sie mit dem Parameter-Knopf einen Parameter auswählen und mit dem Value-Knopf dessen Wert ändern. Eine volle Beschreibung der Editiermöglichkeiten für die Drum Kit Zonen der MR-61 und MR-76 finden Sie weiter unten.

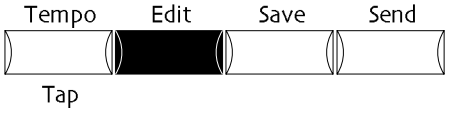
Stummschalten einer Drum Machine Zone

Jede Zone im aktuellen Rhythmus Kit kann einzeln stumm und wieder aktiv geschaltet werden. Wenn Sie eine Zone hören können, ist sie auch *aktiv*. Wenn sie stumm ist, ist sie *muted*.

Bemerkung: Wenn Sie eine Zone editieren, hören Sie alle Änderungen in allen Variationen und Fills des gerade gewählten Rhythmus.

Zum Stummschalten und aktivieren einer Zone

1. Drücken Sie die Edit-Taste der Drum Machine.



2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "Edit Zone settings?" zeigt

```
Drum Machine Edit:
Edit Zone settings?
```

3. Drücken Sie auf Yes, wenn Sie weitermachen wollen, oder auf No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

   Das Display kann folgendes anzeigen:

```
Zones not editable!
copy to RthmEditKit?
```

   Dieses Display erscheint immer dann, wenn der gewählte Rhythmus einen Drum Kit aus der DRUM-KIT Kategorie im SoundFinder verwendet. Um solch einen Kit zu editieren, muß er zuerst in den RthmEditKit kopiert werden. (Der RthmEditKit ist weiter oben in diesem Kapitel unter „Der RthmEditKit“ beschrieben.)

   Wenn dieses Display nicht erscheint, sehen Sie bereits das Display von Schritt 5. Gehen Sie zu Schritt 5.

4. Wenn Sie diesen Drum Kit editieren wollen, drücken Sie auf Yes. Wenn Sie lieber abbrechen wollen, drücken Sie auf No.
5. Wenn Sie auf Yes drücken, zeigt das Display:

```
Select Zone to Edit
Zone= (active)  KICK
```

Hier kann auch (muted) stehen — Die gerade gewählte Zone

   Dieses Display zeigt, welche der Drum Kit Zonen gewählt ist,und ob sie gerade stummgeschaltet oder aktiv ist. Sie können jede der acht Zonen mit dem Value-Knopf anwählen.

6. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die gewünschte Zone zum stumm- oder aktiv schalten.

   Sie können mit den vertikalen Pfeiltasten die the gerade gewählte Zone auf muted und active schalten. Wenn die Zone stummgeschaltet ist, machen Sie sie mit der oberen Pfeiltaste aktiv. Wenn die Zone aktiv ist, schalten Sie sie mit der unteren Pfeiltaste stumm.

7. Schalten Sie mit den vertikalen Pfeiltasten die gewünschte Zone stumm oder aktiv.

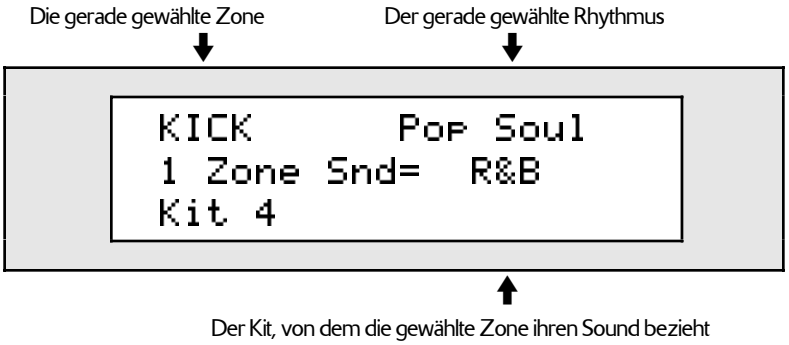
Ändern des Sounds einer Drum Machine Zone

Sie können leicht den Sound (oder die Sounds) einer Drum Machine Kit Zone ändern. Mit dem Zone Snd Parameter können Sie ein anderes Drum Kit der MR-61 und MR-76 wählen—und die geänderte Zone spielt dann mit dem gewählten Kit.

Bemerkung: Wenn Sie eine Zone editieren, hören Sie alle Änderungen in allen Variationen und Fills des gerade gewählten Rhythmus.

Zum Auswählen eines neuen Sounds für eine Zone

1. Wählen Sie die Zone, deren Sound Sie ändern wollen, wie unter "Wählen einer Zone zum Editieren" beschrieben.
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "Zone Snd=" zeigt.

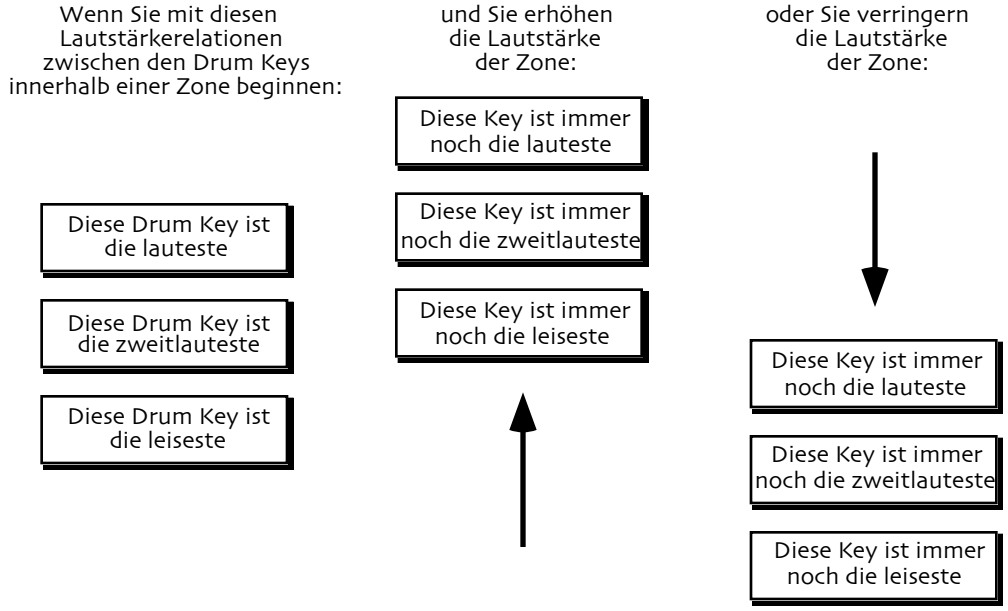


Mit dem Value-Knopf können Sie jeden Drum Kit aus der DRUM-KIT Kategorie wählen. Die editierte Zone bezieht dann ihren neuen Sound von dem gewählten Drum Kit.

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten den gewünschten Drum Kit für die Zone.

Ändern der Lautstärke einer Drum Machine Zone

Sie können die Lautstärke für jede Zone im gerade gewählten Drum Kit ändern. Der Parameter Drum Machine Volume ermöglicht Ihnen das Ändern der Gesamtlautstärke jeder Zone, während das Lautstärkeverhältnis der einzelnen Drums in der Zone untereinander gleich bleibt.

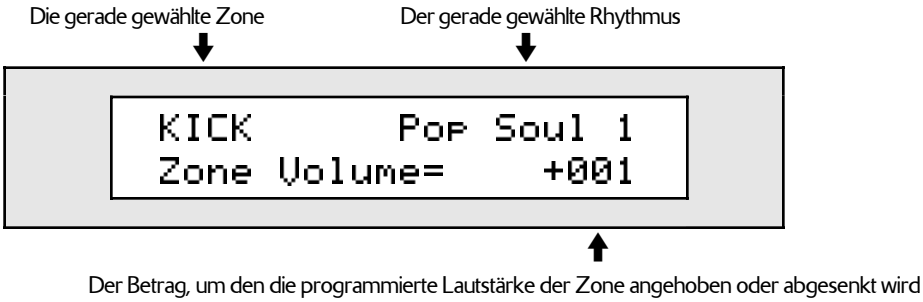


Die relative Position der Tasten zueinander bleibt erhalten.

Bemerkung: Wenn Sie eine Zone editieren, hören Sie alle Änderungen in allen Variationen und Fills des gerade gewählten Rhythmus.

Zum Ändern der Lautstärke einer Zone

1. Wählen Sie die Zone, deren Lautstärke Sie ändern wollen, wie unter "Wählen einer Zone zum Editieren" beschrieben.
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "Zone Volume=" zeigt.



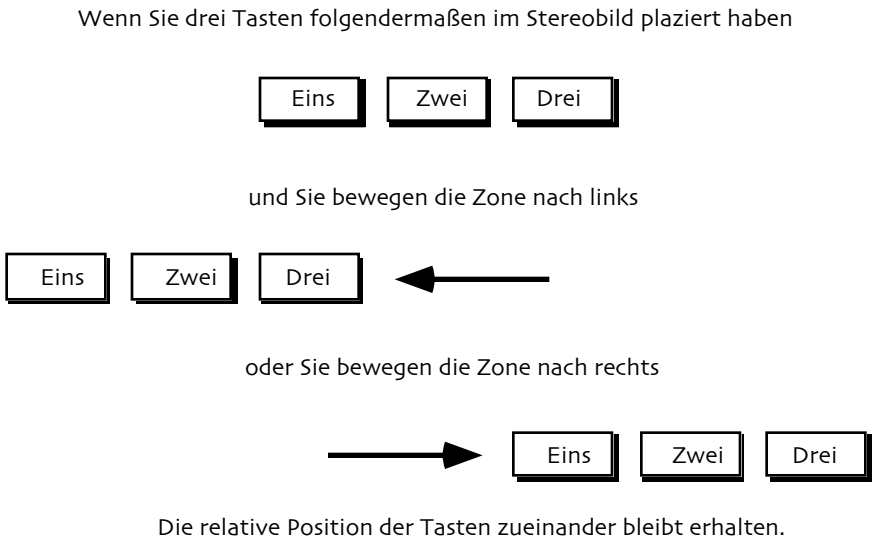
Mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten können Sie den Volume Parameter zwischen -64 und +64 einstellen. Der von Ihnen eingestellte Wert wird zu der Volumeneinstellung jeder Taste in der Zone hinzuaddiert oder abgezogen. Dabei bleibt das Lautstärkeverhältnis der einzelnen Tasten untereinander erhalten.

3. Stellen Sie den gewünschten Wert für den Volume Parameter mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten.

Bemerkung: Wenn irgendein Sound in der gewählten Zone bereits ihre maximale Lautstärke haben, erzielt das Erhöhen des Volume Parameters der Zone keinen hörbaren Effekt.

Ändern der Stereo-Position einer Drum Machine Zone

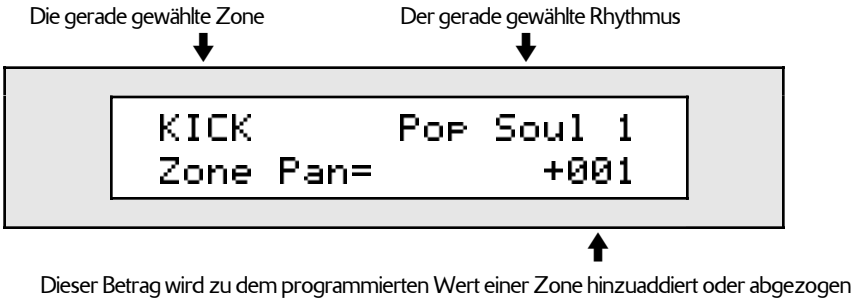
Der Pan Parameter ermöglicht Ihnen das Ändern der Stereo-Position jeder Zone. Durch Ändern dieses Werts verschieben Sie die gesamte Zone, wobei die relativen Positionen der einzelnen Drums zueinander erhalten bleibt.



Bemerkung: Wenn Sie eine Zone editieren, hören Sie alle Änderungen in allen Variationen und Fills des gerade gewählten Rhythmus.

Zum Ändern der Stereo-Position einer Zone

1. Wählen Sie die Zone, deren Stereo-Position Sie ändern wollen, wie unter "Wählen einer Zone zum Editieren" beschrieben.
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "Zone Pan=" zeigt.



Mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten können Sie den Pan Parameter zwischen -127 (ganz links) und +127 (ganz rechts) einstellen. Der eingestellte Wert wird zu dem programmierten Wert für jede Taste hinzuaddiert oder abgezogen, so daß alle Tasten ihre relative Stereo-Position untereinander beibehalten.

3. Wählen Sie den gewünschten Wert für den Pan Parameter mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten.

Bemerkung: Wenn irgendein Sound in der gewählten Zone bereits seinen minimalen oder maximalen Panoramawert hat, erzielt das Erhöhen des Pan Parameters der Zone keinen hörbaren Effekt

---

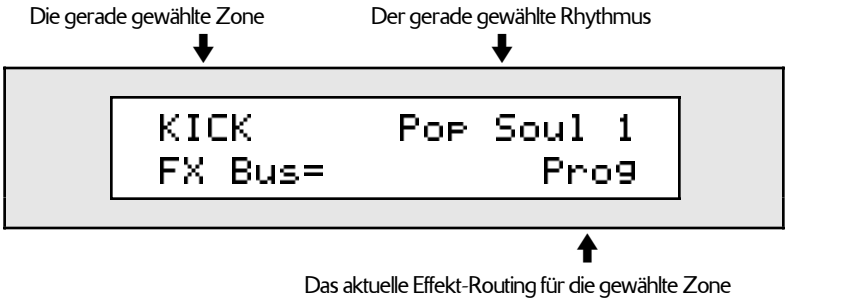
Einer Drum Machine Zone einen Effekt zuordnen

Jede Zone eines Drum Kits kann einem Effekt Ihrer Wahl zugeordnet werden. dazu können Sie mit dem FX Bus Parameter einen geeigneten Effekt für jede Zone einstellen. (Effekte sind in *Kapitel 8* beschrieben).

Bemerkung: Wenn Sie eine Zone editieren hören Sie alle Änderungen in allen Variationen und Fills des gerade gewählten Rhythmus.

Zum Zuordnen eines Effekts zu einer Zone

1. Wählen Sie die Zone, deren Effekt Sie ändern wollen, wie unter "Wählen einer Zone zum Editieren" beschrieben.
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "FX Bus=" zeigt.



Mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten können Sie den FX Bus der Zone einstellen auf:

- Prog—jede Taste in der Zone verwendet ihre programmierte FX Bus Einstellung
- Insert—jede Taste in der Zone verwendet den aktuellen Insert Effekt
- Chorus—jede Taste in der Zone verwendet den globalen Chorus

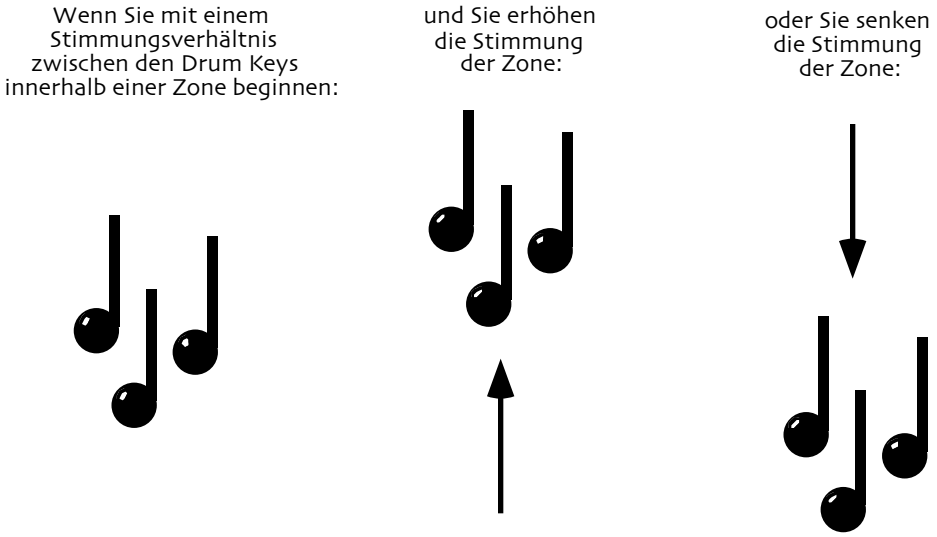
- LightReverb—jede Taste in der Zone ertönt mit einem minimalen Anteil am globalen Reverb
- MediumReverb—jede Taste in der Zone ertönt mit einem mittleren Anteil am globalen Reverb
- WetReverb—jede Taste in der Zone ertönt mit einem maximalen Anteil am globalen Reverb
- Dry—jede Taste in der Zone ertönt ohne Effekt

Bemerkung: Der aktuelle Insert Effekt, Chorus und Reverb kann je nach Geschmack geändert werdencan. Siehe *Kapitel 8* für eine komplette Beschreibung der Effekte der MR-61 und MR-76.

3. Stellen Sie den FX Bus Parameter mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten auf den gewünschten Wert.

Ändern der Tonhöhe einer Zone

Der Tuning Shift Parameter ermöglicht das Ändern der Tonhöhe jeder Zone in einem Drum Machine Kit. Mit dem Tuning Shift Parameter verstimmen Sie die gesamte Zone auf einmal—und alle Tonhöhenunterschiede zwischen den Tasten bleiben erhalten.



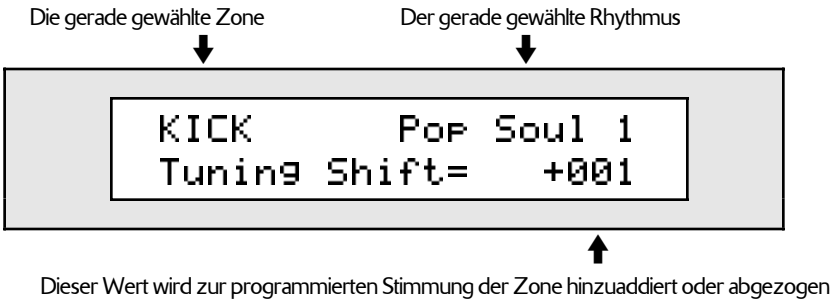
Die Stimmungsintervalle zwischen den Keys bleiben immer erhalten.

Bemerkung: Wenn Sie eine Zone editieren, hören Sie alle Änderungen in allen Variationen und Fills des gerade gewählten Rhythmus.

Zum Stimmen einer Zone

1. Wählen Sie die Zone, deren Tonhöhe Sie ändern wollen, wie unter "Wählen einer Zone zum Editieren" beschrieben.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "Tuning Shift=" zeigt.



Mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten können Sie den Tuning Shift Parameter zwischen -127 und +127 Halbtönen auf dem Keyboard einstellen. Der gewählte Wert wird zu der programmierten Tonhöhe jeder Zone hinzuaddiert oder abgezogen, wobei alle Tasten ihre relativen Tonhöhen zueinander beibehalten.

3. Stellen Sie den Tuning Shift Parameter mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten auf den gewünschten Wert.

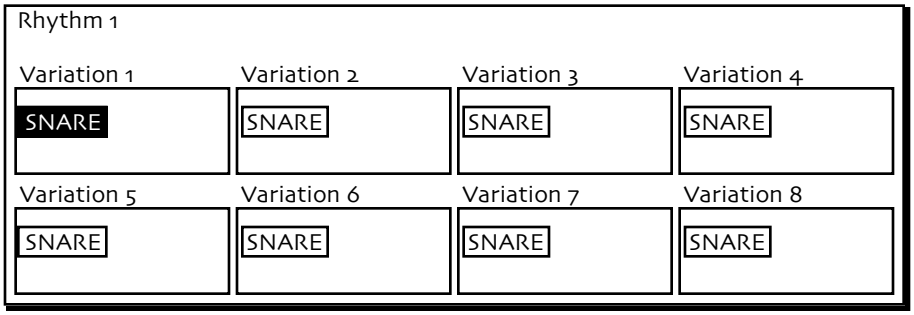
Bemerkung: Wenn irgendein Sound in der gewählten Zone bereits ihre minimale oder maximale Tonhöhe hat, erzielt das Erhöhen des Tuning Shift Parameters der Zone keinen hörbaren Effekt

---

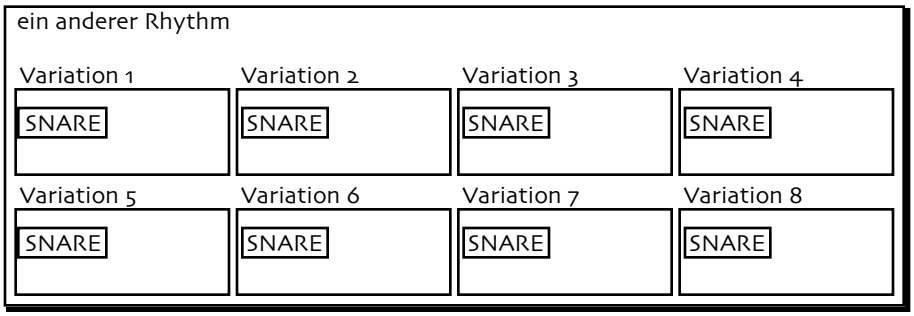
Arrangieren von eigenen Variationen und Fills

Die Drum Machine der MR-61 und MR-76 ist ein sehr flexibles Teil—sie erlaubt Ihnen das Zusammenstellen Ihrer eigenen Variationen und Fills, selbst während die Drum Machine läuft. Jede Zone in jeder Variation und jedem Fill kann eine Phrase aus derselben Zone einer anderen Variation oder einem anderen Fill spielen—einschließlich derjenigen aus anderen Rhythmen mit derselben Taktart und deren Variationen nach derselben Anzahl von Takten wiederholt werden (wir bezeichnen dies als die *Länge* des Rhythmus).

Die SNARE Zone in einer Variation kann die Phrase der SNARE Zone einer anderen Variation des Rhythmus spielen



Sie kann auch die Phrase einer SNARE Zone irgendeiner Variation eines beliebigen anderen Rhythmus mit der gleichen Taktart und Schleifenlänge spielen.



In der gleichen Weise kann die SNARE Zone in einem Fill die Phrase der SNARE Zone eines anderen Fills spielen.

Tip: Ihre MR-61 oder MR-76 verhindert das Erstellen von unpassenden Zuordnungen, indem nur die Phrasen zur Auswahl angeboten werden, die mit dem gewählten Rhythmus harmonieren. Wenn Sie trotzdem die Taktart und Länge eines Rhythmus herausfinden wollen, finden Sie eine Beschreibung unter „Herausfinden der Taktart und Länge“ weiter oben.

Durch derartiges Zusammenstellen von Drum und Percussions-Linien können Sie die existierenden Variationen und Fills in völlig neue umwandeln. Diese neuen Variationen und Fills können in derselben Weise verwendet werden, wie die Variationen und Fills im ROM Ihrer MR-61 oder MR-76. Wenn Sie Ihre neuen Variationen und Fills aufheben wollen, können Sie diese als einen neuen Rhythmus speichern. Siehe „Speichern von Rhythmen“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Zum Anpassen einer Variation

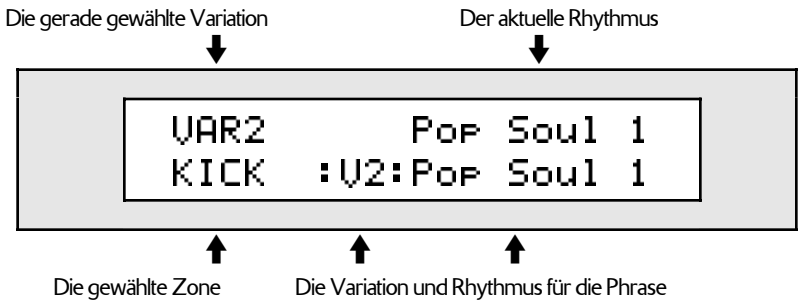
1. Drücken Sie die Edit-Taste der Drum Machine.

2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "Arrange Fills&vars?" zeigt.

```
Drum Machine Edit:
Arrange Fills&vars?
```

3. Drücken Sie auf Yes, wenn Sie weitermachen wollen, oder auf No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

   Wenn Sie Yes drücken, zeigt das Display:



   Die obere Zeile zeigt den gerade gewählten Fill oder die Variation und den gerade gewählten Rhythmus.

   Bemerkung: Wenn ein „(m)“ in der oberen Zeile des Displays erscheint, ist die angezeigte Zone in der gewählten Variation stummgeschaltet.

4. Wenn das Display in der oberen linken Ecke „FILL“ zeigt, gefolgt von einer Nummer, drücken Sie die Taste Fill Variation einmal, damit die Variation LED leuchtet.
5. Wählen Sie die Variation, die Sie ändern möchten, mit der entsprechenden Variations/Fills-Taste. Das Display zeigt die gewählte Variation in der oberen linken Ecke.

   Der Parameter links unten zeigt die gerade gewählte Zone—die Zone, deren Phrase Sie ändern wollen. Sie können jede der acht Zonen mit dem Parameter-Knopf auswählen.
6. Wählen Sie die gewünschte Zone mit dem linken Knopf.

   Die gerade gewählte Zone bezieht ihre Drum oder Percussions-Phrase von einer Variation des Rhythmus, der unten rechts angezeigt wird. Sie können mit dem rechten Knopf jeden Rhythmus mit der gleichen Taktart und Länge wählen. Die zum Ändern gewählte Zone kann jede Phrase aus ihrem Pendant in jeder Variation dieses gewählten Rhythmus spielen.

   Tip: Gelegentlich werden Sie feststellen, daß ein bestimmter Rhythmus—mit der richtigen Taktart und Länge—nicht ausgewählt werden kann. In solchen Fällen hat der Rhythmus nichts eigenes zu bieten, weil er selbst eine Phrase aus einem anderen Rhythmus spielt. Siehe „Untersuchen eines Rhythmus nach der Quelle seiner Musik“ weiter hinten in diesem Kapitel.

7. Wählen Sie mit dem rechten Knopf den Rhythmus für die Phrase der Zone.

   Die gerade gewählte Zone bezieht ihre Drum oder Percussions-Phrase von der Variation, die in der Mitte der unteren Zeile im Display angezeigt wird. Das „V“ steht für „Variation“ und die Nummer für die Nummer der verwendeten Variation aus dem Rhythmus.

   Sie können mit den vertikalen Pfeiltasten eine der Variationen des rechts angezeigten Rhythmus auswählen.
8. Drücken Sie die vertikalen Pfeiltasten zur Auswahl der Variation. Die Zone, die Sie verändern, spielt nun die Phrase aus der gewählten Variation.

Tip: Wenn Sie die gewählte Zone in der Variation stummschalten möchten, können Sie dies mit der Enter/Yes-Taste tun—ein „m“ erscheint in Klammern in der oberen Zeile des Displays und zeigt so, daß die Zone stummgeschaltet ist. Zum Einschalten der Zone drücken Sie Enter/Yes noch einmal.

9. Wiederholen Sie die Schritte 6 und darüber für jede der Zonen in den Variationen, die Sie arrangieren möchten.
10. Wenn Sie mit Ihren Änderungen zufrieden sind, speichern Sie sie im FLASH oder RAM-Speicher, um die gewählten Phrasen zu einem permanenten Bestandteil Ihres neuen Rhythmus zu machen. Siehe auch „Speichern von Rhythmen“ weiter hinten in diesem Kapitel. Es ist auch sehr sinnvoll, den Rhythmus auf Diskette zu speichern (siehe *Kapitel 9*).

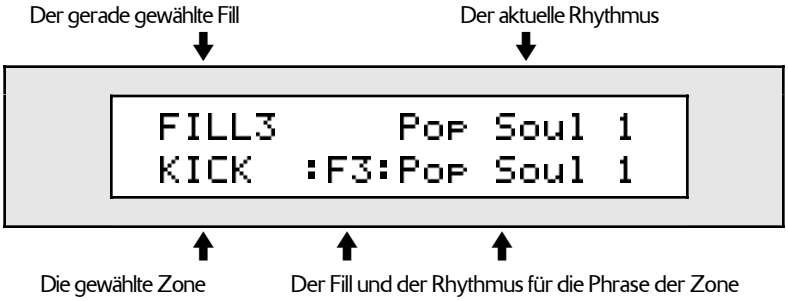
Bemerkung: Wenn eine Zone in einer Variation so programmiert ist, daß sie eine Phrase von einem FLASH oder RAM Rhythmus spielt, der nicht mehr im Speicher ist, wird die Zone stummgeschaltet und zeigt „**EMPTY**“, wenn das Arrange Fills&vars Display angezeigt wird.

Zum Anpassen eines Fills

1. Drücken Sie die Edit-Taste der Drum Machine.
2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "Arrange Fills&vars?" zeigt.

3. Drücken Sie auf Yes, wenn Sie weitermachen wollen, oder auf No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

   Wenn Sie auf Yes drücken, zeigt das Display:



   Die obere Zeile zeigt den gerade gewählten Fill oder die Variation und den gerade gewählten Rhythmus.

Bemerkung: Wenn ein „(m)“ in der oberen Zeile des Displays erscheint, ist die angezeigte Zone in dem gewählten Fill stummgeschaltet.

4. Wenn das Display in der oberen linken Ecke „VAR“ zeigt, gefolgt von einer Nummer, drücken Sie die Taste Fill Variation einmal, damit die Fill LED leuchtet.
5. Wählen Sie den Fill, den Sie ändern möchten, mit der entsprechenden Variations/Fills-Taste. Das Display zeigt den gewählten Fill in der oberen linken Ecke.

   Der Parameter links unten zeigt die gerade gewählte Zone—die Zone, deren Phrase Sie ändern wollen. Sie können jede der acht Zonen mit dem Parameter-Knopf auswählen.
6. Wählen Sie die gewünschte Zone mit dem linken Knopf.

   dDe gerade gewählte Zone bezieht ihre Drum oder Percussions-Phrase von einem Fill des Rhythmus, der unten rechts angezeigt wird. Sie können mit dem rechten Knopf jeden Rhythmus mit der

gleichen Taktart und Länge wählen. Die zum Ändern gewählte Zone kann jede Phrase aus ihrem Pendant in jedem Fill dieses gewählten Rhythmus spielen.

Tip: Gelegentlich werden Sie feststellen, daß ein bestimmter Rhythmus—mit der richtigen Taktart und Länge—nicht ausgewählt werden kann. In solchen Fällen hat der Rhythmus nichts eigenes zu bieten, weil er selbst eine Phrase aus einem anderen Rhythmus spielt. Siehe „Untersuchen eines Rhythmus nach der Quelle seiner Musik“ weiter hinten in diesem Kapitel.

7. Wählen Sie mit dem rechten Knopf den Rhythmus für die Phrase der Zone.

   Die gerade gewählte Zone bezieht ihre Drum oder Percussions-Phrase von dem Fill, der in der Mitte der unteren Zeile im Display angezeigt wird. Das „F“ steht für „Fill“ und die Nummer für die Nummer des verwendeten Fill aus dem Rhythmus.

   Sie können mit den vertikalen Pfeiltasten einen der Fills des rechts angezeigten Rhythmus auswählen.
8. Drücken Sie die vertikalen Pfeiltasten zu Auswahl des Fills. Die Zone, die Sie verändern, spielt nun die Phrase aus dem gewählten Fill.

Tip: Wenn Sie die gewählte Zone in dem Fill stummschalten möchten, können Sie dies mit der Enter/Yes-Taste—ein „m“ erscheint in Klammern in der oberen Zeile des Displays und zeigt so, daß die Zone stummgeschaltet ist. Zum Einschalten der Zone drücken Sie Enter/Yes noch einmal.

9. Wiederholen Sie die Schritte 6 und darüber für jede der Zonen in dem Fill, den Sie arrangieren möchten.
10. Wenn Sie mit Ihren Änderungen zufrieden sind, speichern Sie sie im FLASH oder RAM-Speicher, um die gewählten Phrasen zu einem permanenten Bestandteil Ihres neuen Rhythmus zu machen. Siehe auch „Speichern von Rhythmen“ weiter hinten in diesem Kapitel. Es ist auch sehr sinnvoll, den Rhythmus auf Diskette zu speichern (siehe *Kapitel 9*).

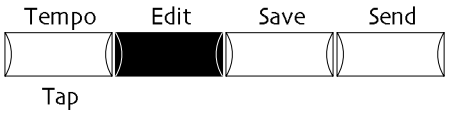
Bemerkung: Wenn eine Zone in einem Fill so programmiert ist, daß er eine Phrase von einem FLASH oder RAM Rhythmus spielt, der nicht mehr im Speicher ist, wird die Zone stummgeschaltet und zeigt „**EMPTY**“, wenn das Arrange Fills&vars Display angezeigt wird.

Den Ursprung der Musik eines Rhythmus finden

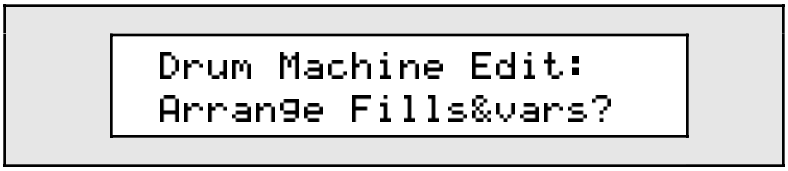
Viele der Rhythmen in den MR-61 und MR-76 sind selbständig: die Phrasen ihrer Variationen und Fills sind Bestandteil des Rhythmus. Es ist allerdings nicht ungewöhnlich für die Variationen und Fills eines Rhythmus, daß sie Pattern aus einem anderen Rhythmus beziehen. Beim Arrangieren Ihrer eigenen Variationen und Fills möchten Sie vielleicht gerade eine Phrase aus einem solchen Rhythmus verwenden—in diesem Fall sollten Sie wissen, woher der Rhythmus seine Phrasen bezieht.

Zum Finden des Ursprungs eines gewählten Rhythmus

1. Drücken Sie die Edit-Taste der Drum Machine.

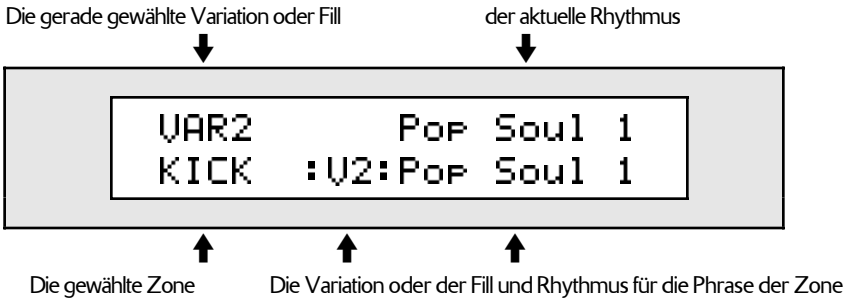


2. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display "Arrange Fills&vars?" zeigt.



3. Drücken Sie auf Yes, wenn Sie weitermachen wollen, oder auf No, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

   Wenn Sie auf Yes drücken, zeigt das Display:



   Das Display zeigt oben links im Display „VAR“ oder „FILL“, gefolgt von einer Nummer. Dies sind die gerade gewählten Fills oder Variationen.

4. Wenn Sie eine Variation untersuchen wollen, drücken Sie die Taste Fill Variation, bis die Variation LED leuchtet.

   Wenn Sie einen Fill untersuchen wollen, drücken Sie die Taste Fill Variation, bis die Fill LED leuchtet.

5. Wählen Sie die gewünschte Variation oder den Fill mit der entsprechenden Variations/Fills-Taste. Das Display zeigt die gewählte Variation oben links an.

   Der Parameter unten links zeigt die gerade gewählte Zone. Sie können jede der acht Zonen mit dem Parameter-Knopf anwählen.

6. Wählen Sie die gewünschte Zone mit dem linken Knopf.

   Der Rest der unteren Zeile zeigt den Namen des Rhythmus—und die spezielle Variation oder den Fill—von dem die gewählte Zone ihre Phrase bezieht.

Speichern eines Rhythmus

Rhythmusspeicher

Sobald Sie einen Rhythmus geändert haben, oder einen neuen mit Ihrem eigenen Satz an Variationen und Fills erstellt haben, wollen Sie sicher Ihre Arbeit speichern. Rhythmen können in der FLASH Rhythmus Bank oder in einer RAM Rhythmus Bank gespeichert werden, wenn Sie eine solche erstellt haben (siehe *Kapitel 9* über FLASH und RAM Rhythmus Banks).

Tip: Die MR-61 oder MR-76 bieten ein spezielles Organisationswerkzeug, den Librarian, der in *Kapitel 9* beschrieben ist.

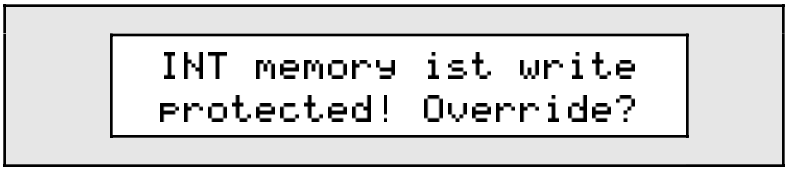
Individuelle Rhythmen und ganze FLASH und RAM Rhythmus Banks können auf 3.5“ HD oder DD Disketten gespeichert werden. *Kapitel 9* sagt ihnen, wie Sie es machen müssen.

Warnung: Es ist immer sinnvoll, sofort einen neuen oder geänderten Rhythmus auf Diskette zu speichern. Dies schützt Sie vor dem Verlust irgendwelcher Rhythmen aus dem FLASH oder RAM Speicher, die für den neuen Rhythmus die Phrasen liefert.

Zum Speichern eines geänderten Rhythmus im FLASH oder RAM Speicher

1. Drücken Sie die Save-Taste der Drum Machine.

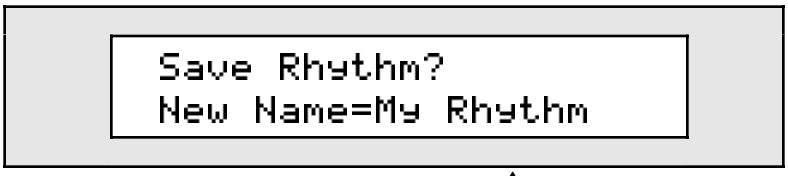
   Wenn der System Write Protect Parameter auf Prompt steht, zeigt das Display:



   Dieses Display dient als Sicherung für Sie, ob Sie wirklich Ihren Rhythmus speichern wollen. Wenn Sie diese Sicherheitsabfrage in Zukunft vermeiden wollen, sehen Sie nach unter „Sichern des MR-Speichers “ in *Kapitel 3*.

2. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie die Taste No. Wenn Sie weitermachen wollen, drücken Sie die Taste Yes.

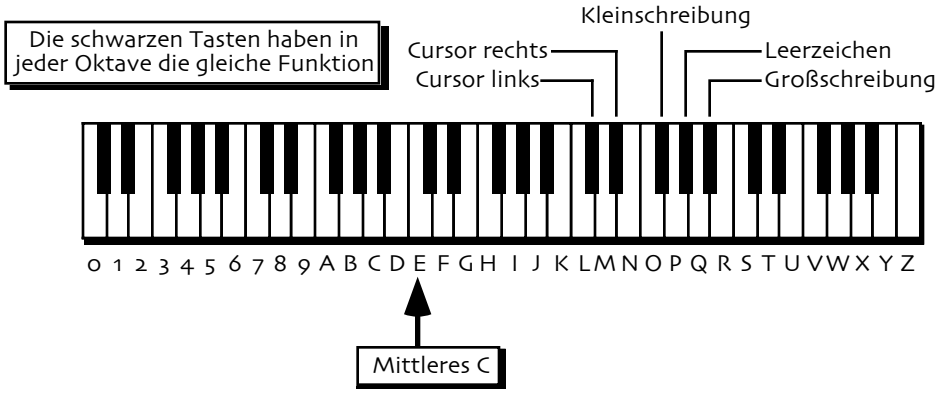
   Das Display gibt Ihnen jetzt die Möglichkeit, Ihrem Rhythmus einen Namen zu geben:



Hier kann etwas anderes stehen

Sie können Ihrem Rhythmus einen Namen aus 11 Zeichen auf zweierlei Art geben:

- Sie können den Namen für den Rhythmus auf dem Keyboard eintippen—die zu jeder Taste gehörenden Buchstaben und Ziffern sind oberhalb der Tastatur aufgedruckt. Die Tasten Cis und Dis in allen Oktaven bewegen die Schreibmarke im Display nach vorn oder hinten (das gerade gewählte Zeichen ist unterstrichen). Das Fis schaltet immer auf Kleinbuchstaben, das Ais auf Großbuchstaben, während das Gis ein Leerzeichen einfügt.



Bemerkung: Wenn Sie eine MR-76 besitzen, werden die Tasten außerhalb des oben gezeigten Bereichs nicht für die Namensgebung von Rhythmen eingesetzt.

- Sie können die Eingabemöglichkeiten des Bedienfelds benutzen. Die vertikalen Pfeiltasten wählen die Position des Zeichens innerhalb des Namens. Die obere Pfeiltaste bewegt die Schreibmarke nach rechts und die untere nach links. Das unterstrichene Zeichen ist ausgewählt und kann mit dem Value-Knopf geändert werden.

Tip: Sie können mit dem Value-Knopf Zeichen auswählen, die Sie auf dem Keyboard nicht finden.

3. Verwenden Sie die Eingabemöglichkeiten des Bedienfelds zur Namenseingabe für Ihren Rhythmus.
4. Wenn Sie Ihren Rhythmus benannt haben, drücken Sie die Taste Yes.
   Das Display zeigt:

Der Name, den Sie Ihrem Rhythmus gegeben haben

```
Save My Rhythm   as:
Rhythm Type=SOUL-R&B
```

Hier kann etwas anderes stehen

5. Wählen Sie mit dem Value-Knopf die Rhythmusart für Ihren Rhythmus, damit Sie ihn später im RhythmFinder leicht wiederfinden können. Eine komplette Liste der Rhythmusarten finden Sie im *Kapitel 13*.
6. Wenn Sie die Rhythmusart festgelegt haben, drücken Sie die Taste Yes.
   Das Display zeigt einen Speicherplatz, auf dem Sie Ihren neuen Rhythmus speichern können.

```
Save in FLS001:000
FLASH   : 5/4 Groove
```

Es gibt zwei Bereiche im Speicher der MR-61 und MR-76, in denen Sie einen Rhythmus speichern können:

- FLASH—der dauerhaftere Speicher, der solange erhalten bleibt, bis Sie ihn löschen
- RAM—ein temporärer Speicherbereich, der beim Ausschalten der MR-61 oder MR-76 verloren geht.

Bemerkung: Für seine Dauerhaftigkeit braucht der FLASH Speicher auch etwas länger zum Speichern eines Rhythmus.

Wenn Sie in Ihrer MR eine RAM Rhythmus Bank erstellt haben, können Sie mit dem Rhythm-Type-Knopf zwischen FLASH oder RAM wählen. Wenn Sie keine RAM Sound Bank erstellt haben, ist FLASH die einzige Möglichkeit. Über FLASH und RAM und das Erstellen einer RAM Rhythmus Bank erfahren Sie mehr in *Kapitel 9*.

7. Wählen Sie den gewünschten Speicherbereich mit dem linken Knopf.
   Das Display zeigt:

```
Save in FLS001:000
FLASH   : 5/4 Groove
```

Der Rhythmus auf dem gerade gewählten Speicherplatz

Sie können Ihren Rhythmus auf einem bereits belegten Speicherplatz speichern und den dort gespeicherten Rhythmus überschreiben. Sie können aber auch einen unbelegten Speicherplatz mit dem Value-Knopf suchen. Sie sehen dann „**EMPTY**“ unten rechts im Display.

```
Save in FLS001:020
FLASH   :  **EMPTY**
```

8. Wählen Sie mit dem Value-Knopf einen Speicherplatz für Ihren Rhythmus.
9. Wenn Sie einen Platz gewählt haben, drücken Sie die Taste Yes.

   Das Display bestätigt kurz das erfolgreiche Ende des Vorgangs und wählt dann den neugespeicherten Rhythmus.

Warnung: Wenn ein Rhythmus im RAM gespeichert ist, sollten Sie ihn auch unbedingt auf einer Diskette sichern. Die Save LED im Bereich Disk/Global blinkt zur Erinnerung, daß Sie die RAM Rhythmus Bank vor dem Ausschalten auf Diskette speichern sollten. Wenn Ihre MR ausgeschaltet wird, löscht sie ihrem kompletten RAM Speicher, und damit alles, was dort gespeichert war.

Kopieren oder Umbenennen eines Rhythmus, oder Ändern der Rhythmusart.

Wenn Sie eine Sicherheitskopie eines FLASH oder RAM Rhythmus beim Editieren haben wollen, können Sie dies wie unter „Zum Speichern eines geänderten Rhythm im FLASH oder RAM Speicher“ oben beschrieben tun, und den Rhythmus auf seinem eigenen Speicherplatz speichern (ROM Rhythmen erfordern keine Kopie, da sie dauerhaft im Speicher abgelegt sind). Sie können auch genauso einzelne Rhythmen auf neue Speicherplätze ablegen, wenn Sie Ihre FLASH oder RAM Rhythmus Banks neu organisieren wollen.

Sie können einen Rhythmus umbenennen, indem Sie eine Kopie mit einem neuen Namen anlegen.

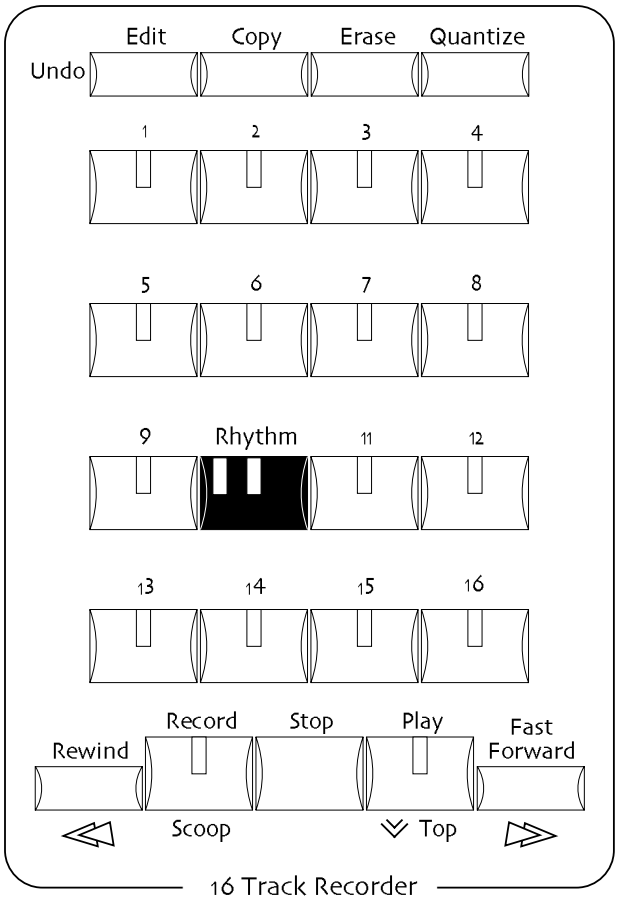
Wenn Sie die Art eines Rhythmus ändern wollen, können Sie ihn kopieren und der Kopie eine andere Rhythmusart geben.

Senden eines Rhythmus an den 16 Track Recorder

Aufnehmen mit Drum Machine Rhythmen

Die Drum Machine Rhythmen der MR-61 und MR-76—die so hilfreich bei der Performance sind und so viel Spaß beim Jammen bringen—können auch die Grundlage für Ihre Aufnahmen mit dem 16-Track Recorder der MR-61 oder MR-76 sein. Der 16 Track Recorder kann Drum Machine Rhythmen spielen und ermöglicht Ihnen exzellente Arrangements für Ihre Kompositionen.

Wenn eine Sequenz des 16 Track Recorders einen Drum Machine Rhythmus verwendet, benutzt sie den Track 10 als Rhythmus-Track (was eine Sequenz ist, lernen Sie in *Kapitel* 7). Wie Sie im Bedienfeld der MR sehen können, ist Track 10 deshalb bereits mit „Rhythm“ gekennzeichnet.



Sie können mit dem Rhythmus-Track des 16 Track Recorders Ihre Auswahl von Variationen und Fills innerhalb der Sequenz aufzeichnen. So können Sie den perfekten Drum-Part über die Variations/Fills-Tastn einspielen und dieses Spiel auf dem Rhythmus-Track des 16 Track Recorders aufnehmen. Sie können auch weitere Drum- oder Percussions-Phrasen auf dem Keyboard spielen und dafür die Sounds des Rhythmus Kit verwenden. *Kapitel 7* beschreibt das Arbeiten mit dem Rhythmus-Track des 16 Track Recorders im Detail.

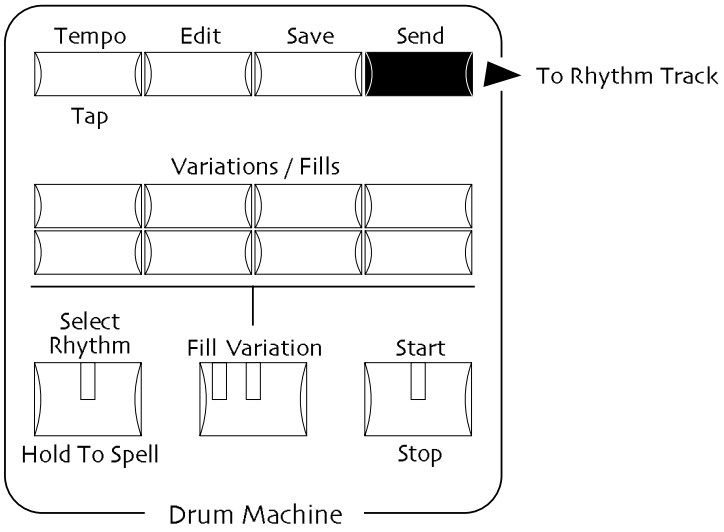
Rhythmen können auf zwei Arten zum Rhythmus-Track des 16 Track Recorders gesendet werden. Sie können gesendet werden:

- als Teil einer Idee, die mit dem Idea Pad aufgenommen wurden (in *Kapitel 6* lernen Sie, wie Sie eine Idee zum 16 Track Recorder senden)
- direkt von der Drum Machine in den aktuellen Song oder in einen neu angelegten Song mit der gleichen Taktart und dem Tempo des Rhythmus.

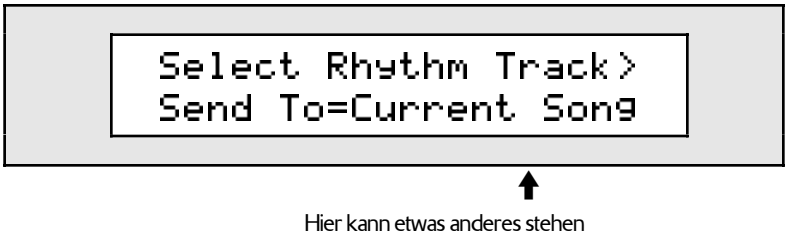
Bemerkung: Wenn Sie einen Rhythmus editieren oder einen neuen erstellen, muß er zunächst im FLASH oder RAM Speicher abgelegt werden, bevor Sie ihn im 16 Track Recorder verwenden können. Es gibt eine Ausnahme von dieser Regel: die aktuelle Mix (Expression) Einstellung des Rhythmus kann mit dem Rhythmus zum 16 Track Recorder gesendet werden, ohne ihn vorher zu speichern.

Zum Senden eines Drum Machine Rhythmus an den 16 Track Recorder

1. Wählen Sie den gewünschten Rhythmus für den Rhythmus Track des 16 Track Recorders wie zu Beginn dieses Kapitels beschrieben.
2. Drücken Sie die Send To Rhythm Track-Taste der Drum Machine.



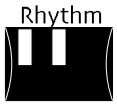
Das Display zeigt:



Sie können den Send To Parameter einstellen auf:

- Current Song—damit wird der Drum Machine Rhythmus zum Rhythm Track in der gerade gewählten Sequenz gesendet
- New Song—damit speichert Ihre MR-61 oder MR-76 den aktuellen Song im Speicher, erstellt einen neuen Song und sendet den gewählten Rhythmus zum Rhythmus-Track in Sequenz A in Bank 1

3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf zwischen Current Song oder New Song.
4. Wenn Sie den Rhythmus nicht an die gerade gewählte Sequenz senden wollen, drücken Sie die Bank-Taste und die Sequenz A-H-Tasten zur Auswahl der gewünschten Sequenz (*Kapitel 7* beschreibt das Anwenden dieser Tasten).
5. Drücken Sie die Rhythm-Taste des 16 Track Recorders, um den Rhythmus zum Rhythmus-Track des 16 Track Recorders zu senden.



Tip: Sie können die Taste Yes anstelle der Rhythm-Taste drücken. Mit No brechen Sie den Vorgang ab.

6. Wenn Sie einen New Song gewählt haben, gehen Sie zu Schritt 9.

   Wenn Sie einen Rhythmus zu einer Sequenz senden, die eine Standard MIDI Datei enthält, die noch nicht in eine MR-61 oder MR-76 Sequenz konvertiert wurde, blinken die No/Yes LEDs und das Display zeigt:

```
Align MIDI channels
& add Track params?
```

   Wenn Sie auf diese Frage mit Yes antworten, werden die Tracks der Standard MIDI Datei in numerischer Reihenfolge ihrer MIDI-Kanäle geordnet und es werden eine Reihe von MR Parametern zu dem Track gespeichert, an den Sie den Rhythmus senden. *Kapitel 7* beschreibt den Gebrauch von Standard MIDI Dateien in den MR-61 und MR-76.

6. Drücken Sie die Taste Yes zum Umwandeln der Standard MIDI Datei in eine MR Sequenz oder No zum Abbrechen des Vorgangs.

   Wenn Sie einen Rhythmus zu einer Sequenz senden, bei der Track 10 bereits belegt ist—durch normale Tracks oder einen früheren Rhythmus Track—blinken die No/Yes LEDs und das Display zeigt:

```
Replace contents of
Rhythm Track?
```

7. Drücken Sie die Taste Yes zum Senden des Rhythmus nach Track 10. Sie löschen dabei den aktuellen Inhalt vom Track, oder brechen Sie den Vorgang mit No ab.

   Wenn Sie einen Rhythmus zu einer Sequenz senden, in der bereits Tracks—oder ein früherer Rhythmus Track—aufgenommen wurden, blinken die No/Yes LEDs und das Display zeigt:

```
Seq tempo/meter will
be used! Proceed?
```

   Da Tracks bereits in dieser Sequenz existieren, hat sie bereits eine Taktart und ein Tempo. Wenn Sie weitermachen, wird der gesendete Rhythmus in die Taktart der Sequenz konvertiert.

8. Drücken Sie die Taste Yes zum Weitermachen, oder No zum Abbrechen.
9. Drücken Sie die Play-Taste des 16 Track Recorders zum Abhören des Rhythmus. Wenn der Rhythmus-Track der erste Track in der Sequenz ist, spielt der Rhythmus, bis die Stop-Taste des 16 Track Recorders gedrückt wird.

Bemerkung: Wenn während der Prozedur Send To Rhythm Track ein Fill in der Drum Machine gewählt ist, hören Sie den Fill, wenn Sie die Play-Taste am 16 Track Recorder drücken. Nach dem Abspielen des Fills spielt der Rhythmus-Track die zuletzt gewählte Variation der Drum Machine für den aktuellen Rhythmus.

Mehr über das Aufnehmen von Tracks mit dem 16 Track Recorder und über den Rhythmus-Track finden Sie in *Kapitel 7*.

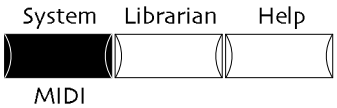
Die Drum Machine über MIDI spielen

Synchronisieren der Drum Machine zur MIDI Clock

Die Drum Machine der MR-61 und MR-76 kann zu einem externen MIDI-Gerät synchronisiert werden, das MIDI-Clocks senden kann—wie die meisten MIDI-Sequenzer und Drum Machines.

Zum Steuern der Drum Machine von einem externen MIDI-Gerät

1. Verbinden Sie den MIDI-Output des externen Geräts mit dem MIDI-Input auf der Rückseite der MR.
2. Stellen Sie das externe Gerät so ein, daß es MIDI Clocks sendet.
3. Wählen Sie den gewünschten Drum Machine Rhythmus.
4. Drücken Sie die System-Taste des MR.



5. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
System/MIDI:
Edit MIDI settings?
```

6. Drücken Sie die Taste Yes.
7. Drehen Sie am Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:

```
MIDI Settings:
ClockSource=Internal
```

Hier kann etwas anderes stehen

8. Stellen Sie mit dem Value-Knopf die ClockSource auf MIDI.

Bemerkung: Wenn die ClockSource auf MIDI eingestellt ist, ist die Start/Stop-Taste der Drum Machine deaktiviert und das Tempo des aktuellen Rhythmus wird als „MIDI“ angezeigt.

9. Drücken Sie die Taste Select Rhythm, damit die MR die neue Systemeinstellung speichert.
10. Sie können jetzt den externen Sequenzer oder die Drum Machine starten—die Drum Machine der MR-61 oder MR-76 folgt dem Tempo.

Bemerkung: Um in den normalen Drum Machine Modus zurückzukehren, muß die Einstellung der ClockSource wieder auf „Internal“ gesetzt werden.

MIDI Start, Stop und Continue

Die Drum Machine der MR-61 und MR-76 ist so ausgelegt, daß Rhythmen immer vom Anfang an spielen, wenn die Start/Stop-Taste der Drum Machine gedrückt wird. Wenn die Drum Machine von einem externen MIDI-Gerät gesteuert wird, startet und stoppt sie wie erwartet; wenn allerdings eine MIDI Continue Meldung vom externen Gerät gesendet wird, startet der gewählte Rhythmus vom Anfang an, wie beim Drücken der Start/Stop-Taste der Drum Machine. Wenn Sie den Rhythmus über MIDI mit voller Unterstützung von Start, Stop und Continue spielen wollen, können Sie den Rhythmus zu einem Rhythmus-Track des 16 Track Recorders senden und diesen zu den MIDI-Clocks synchronisieren. Damit haben Sie auch die Möglichkeit zur Aufnahme verschiedener Variationen und Fills, sowie von zusätzlichen Drum-Noten auf dem Rhythmus-Track (*Kapitel 7* beschreibt das Arbeiten mit dem Rhythmus-Track).

Kapitel 6
Das Idea Pad

Der Ideenfänger

Das Idea Pad ist die Antwort auf den Traum jedes Songschreibers: ein Mittel, das jene flüchtigen musikalischen Genieblitze einfängt, die oft so schnell vorbei sind wie sie erscheinen. Das Idea Pad „sieht Ihnen über die Schulter“, während Sie auf der MR-61 oder MR-76 spielen, und zeichnet heimlich alles auf - natürlich auch die überraschenden Einfälle, die dann oft zu berühmten Songs werden.

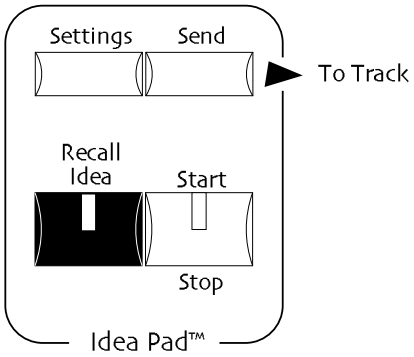
Der Umgang mit dem Idea Pad ist ganz einfach — Sie brauchen es noch nicht einmal einzuschalten, denn es ist immer aktiv. Wenn Sie sich etwas anhören wollen, was Sie gerade gespielt haben, drücken Sie einfach die Taste Recall Idea am Idea Pad. Wenn Sie bereits einige Augenblicke früher etwas gespielt haben, das Sie sich noch einmal anhören wollen, brauchen Sie es nur im Idea Pad Menü anzuwählen und wiederzugeben.

Das zuletzt Gespielte anhören

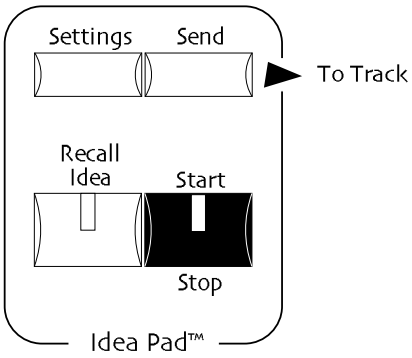
Das Idea Pad ist für jene Momente vom Typ „Was war denn das?“ Wenn Sie sich anhören wollen, was Sie gerade gespielt haben, dann können Sie es mit der Taste Recall Idea zurückholen.

Anhören, was Sie gerade gespielt haben

1. Drücken Sie die Taste Recall Idea.



2. Um die Idee noch einmal zu hören, drücken Sie die Taste Start/Stop am Idea Pad .



Bemerkung: Sie können Ihr Idea Pad so einstellen, daß die Wiedergabe von Ideen nur mit der Start/Stop Taste gestartet werden kann. Siehe auch „Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen im Idea Pad“ weiter unten in diesem Kapitel.

Andere Ideen im Idea Pad anhören

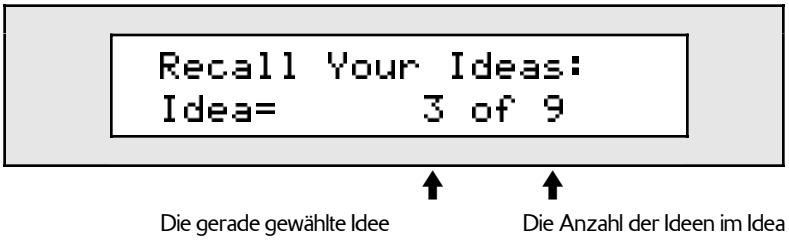
Das Idea Pad kann viele Ideen aufheben. Mit der Taste Recall Idea rufen Sie auch eine Liste der aktuell im Idea Pad enthaltenen Ideen auf.

Zum Auswählen und Anhören von Ideen im Idea Pad

1. Drücken Sie die Taste Recall Idea und betrachten Sie das Menü mit den Ideen im Idea Pad.

   Bemerkung: Wenn der Auto-Start Parameter auf On steht, wird die zuletzt gespielte Idee sofort wiedergegeben (siehe auch „Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen im Idea Pad“ weiter unten in diesem Kapitel).

   Das Display zeigt:

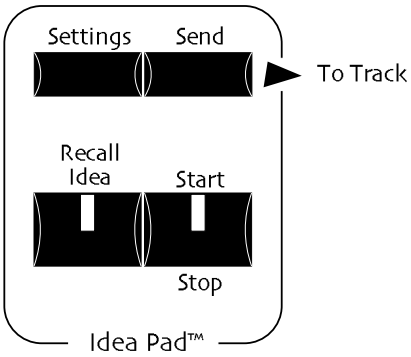


   Jede Idee bekommt bei der Aufnahme eine laufende Nummer. Je höher die Nummer einer Idee, umso später wurde sie aufgenommen.

   Sie können die vertikalen Pfeiltasten oder den Value-Knopf dazu verwenden, die gewünschte Idee anzuwählen. Wenn der Auto-Play Parameter des Idea Pads auf On steht, werden Ideen nach dem Anwählen mit den vertikalen Pfeiltasten direkt wiedergegeben (siehe auch „Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen im Idea Pad“ weiter unten)..
2. Wählen Sie eine Idee mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten.
3. Drücken Sie die Taste Start/Stop zur Wiedergabe der Idee.
4. Drücken Sie die Taste Start/Stop, um die Wiedergabe zu beenden.

Wie das Idea Pad funktioniert

Es gibt vier Tasten am Idea Pad:



Technisch gesehen ist das Idea Pad ein MIDI-Recorder— ein S*equencer*—der immer alles aufzeichnet und Ihre Ideen zwischenzeitlich im Arbeitsspeicher der MR-Workstation aufhebt.

Wie das Idea Pad mit dem SoundFinder zusammenarbeitet

Das Idea Pad zeichnet alles auf, was Sie auf dem Keyboard spielen, und beachtet dabei die verwendeten Sounds. Wenn Sie sich Ihre Ideen anhören, klingen diese genauso, wie Sie sie gespielt haben.

Während Sie die verschiedenen Sounds des SoundFinders ausprobieren, werden Ihre Ideen vertraulich ohne ein Metronom als Taktgeber aufgenommen. Wenn Sie eine Idee an den 16 Track Recorder senden, können Sie die bei ENSONIQ exklusive Delta-Quantisierung anwenden, um Ihr Spiel an das Tempo perfekt anzupassen (die Delta-Quantisierung ist in *Kapitel 7* beschrieben). Wie Sie eine Idee an den 16 Track Recorder senden, ist unter „ Ideen an den 16 Track Recorder senden“ weiter unten in diesem Kapitel beschrieben.

Bemerkung: SoundFinder Presets sind in erster Linie als Performance-Hilfen gedacht und können daher nicht an den 16 Track Recorder vom Idea Pad aus gesendet werden. Wenn eine Idee mit einem Preset vom Idea Pad aufgezeichnet und an den 16 Track Recorder gesendet wird, werden ihre Noten- und Controller-Daten gesendet aber nur der erste Sound des Presets—der Sound, den Sie nach Drücken der Select Sound Taste gewählt haben—ist auf dem resultierenden Track zu hören. Wenn Sie einen Split- und/oder Layer-Sound im 16 Track Recorder verwenden wollen, müssen Sie ihn als Single Sound speichern, Ihre Idee mit dem Idea Pad aufzeichnen und an den 16 Track Recorder senden (Sie können auch den Split/Layer-Single-Sound direkt vom SoundFinder aus senden). Siehe *Kapitel 4* über das Speichern von Splits und Layers als Single Sounds.

Wie das Idea Pad mit der Drum Machine zusammenarbeitet

Wenn Sie zu der Drum Machine spielen, zeichnet das Idea Pad auch den Rhythmus auf und alles, was Sie auf dem Keyboard spielen. dabei wird Ihre Idee im Rhythmus aufgezeichnet, so daß bei der Wiedergabe alles genauso klingt wie beim Spielen. Sie können auch verschiedene Variationen und Fills für Ihren Rhythmus anwählen. Das Idea Pad zeichnet diese Auswahl ebenfalls auf. So ist die Aufnahme einer „Drum Machine Performance„ möglich (*Kapitel 5* beschreibt die Drum Machine).

Wenn Sie Ihre Ideen an den 16 Track Recorder für die weitere Bearbeitung senden, können Sie Ihr Spiel auf einen beliebigen Track senden, während der Rhythmus—mit allen Variationen und Fills—in den speziellen Rhythmus-Track der gewählten Sequenz kopiert wird. *Kapitel 7* beschreibt die Arbeit mit dem Rhythmus-Track im Detail.

Tip: Sie können einen Rhythmus mit weiteren Drum- oder Percussion-Noten ergänzen, indem Sie einen Drum- oder Percussion-Kit-Sound im SoundFinder auswählen, diesen zu dem Rhythmus spielen, und das ganze vom Idea Pad an den 16 Track Recorder senden. Der Rhythmus wird in den Rhythmus-Track der gewählten Sequenz kopiert und die zusätzlichen Noten gehen in einen Track Ihrer Wahl. Wenn Sie dafür denselben Kit wie der Rhythmus verwenden wollen, wählen Sie zuerst den gewünschten Rhythmus und dann den RthmEditKit Sound im SoundFinder als Ihren Drum-Kit-Sound (Sie finden diesen in der SoundFinder Kategorie *CUSTOM). Sobald Ihre Idee erst einmal im 16 Track Recorder ist, können Sie auf dem Rhythmus-Track weitere Drum- oder Percussion-Noten mit dem Rhythmus-Kit aufnehmen.

Wie das Idea Pad mit dem 16 Track Recorder zusammenarbeitet

Sie können auch zu einer Sequenz spielen, die Sie bereits aufgenommen—oder von einer Diskette geladen haben —indem Sie einen Track des 16 Track Recorders anwählen und Ihr Spiel vom Idea Pad aufzeichnen lassen.

Wenn das Idea Pad eine Idee abspielt, die zusammen mit dem 16 Track Recorder aufgezeichnet wurde, beginnt die Wiedergabe der Idee sofort, auch wenn sie in der Mitte der Sequenz aufgezeichnet wurde. Wenn Sie die Idee dann in einen Track des 16 Track Recorders kopieren, wird sie in den richtigen rhythmischen Kontext innerhalb der gewählten Sequenz gesetzt.

Das Idea Pad als Archiv für 16 Track Recorder Performances

Während Sie Tracks für den 16 Track Recorder aufnehmen, werden Sie feststellen, daß Sie bestimmte Spuren immer wieder neu aufzeichnen, um sie zu verbessern. Beim Aufzeichnen jedes Takes nimmt das Idea Pad Ihr Spiel auf. Die Undo Funktion des 16 Track Recorders ermöglicht Ihnen das verwerfen des letzten Takes—und dennoch möchten Sie vielleicht eine Performance zurückholen, die einige Takes vorher war. Kein Problem: das Idea Pad wird sehr wahrscheinlich diesen früheren Take noch behalten haben, sowie eine Menge weiterer Takes, aus denen Sie den besten aussuchen können. Die Anzahl vorangegangener Performances im Idea Pad wird durch wenige Faktoren bestimmt, die unten in „Wie groß ist das Idea Pad?“ behandelt werden.

Um einen Take aus dem Idea Pad zurückzuholen, wählen Sie ihn einfach aus und senden ihn an den gewünschten Track im 16 Track Recorder. Wie Sie das anstellen, steht weiter hinten in diesem Kapitel unter „Ideen an den 16 Track Recorder senden“.

Wie das Idea Pad weiß, wann eine neue Idee beginnt

Das Idea Pad ist recht intelligent: es weiß, wann Sie eine neue Idee beginnen. Dabei beachtet es genau, was Sie tun:

- Wenn Sie einen neuen Sound anwählen, weiß das Idea Pad, daß eine neue Idee beginnt.
- Wenn Sie mit dem Keyboard allein spielen, erkennt das Idea Pad anhand von Pausen, daß eine neue Idee beginnt. (Die Mindestdauer dieser Pause kann eingestellt werden—siehe „Einstellen der Pausendauer zwischen einzelnen Ideen“ weiter unten in diesem Kapitel.)
- Wenn Sie zusammen mit der Drum Machine spielen und einen neuen Rhythmus anwählen, weiß das Idea Pad, daß jetzt eine neue Idee beginnt.
- Wenn Sie eine neue Sequenz am 16 Track Recorder anwählen oder die Taste Play am 16 Track Recorder drücken, weiß das Idea Pad ebenfalls, daß als nächstes eine neue Idee folgt.

Wie groß ist das Idea Pad?

Da das Idea Pad den Speicher dynamisch nutzt, ist die Antwort auf diese Frage nicht eindeutig. Das Auffüllen des Idea Pad erfolgt nicht in einer bestimmten, sondern mit einer bestimmten Anzahl von gespielten Noten und Controller-Informationen (wie sie die Pitch Bend und Modulationsräder der MR-Workstation erzeugen, usw.). Die Art Ihrer Musik bestimmt, wieviele Ideen das Idea Pad halten kann, unabhängig von der wirklichen Größe des Idea Pads. Es gibt zwei mögliche Größen des Idea Pads: 16k und 31k. Selbst die kleinere Größe kann Dutzende von Ideen halten. Sie können mit dem Librarian eine der beiden Größen einstellen, wie unter „Ändern der Idea Pad Größe“ weiter unten in diesem Kapitel beschrieben ist.

Was passiert, wenn das Idea Pad voll ist

Wenn der Speicherbereich des Idea Pads voll ist, nimmt es weiter auf und löscht dafür die ältesten Ideen je nach Speicherbedarf. Daher ist es sinnvoll, zwischendurch nachzuhören, was sich im Idea Pad angesammelt hat. Bevor Ideen von neuen Ideen überschrieben werden, möchten Sie sicher einige Ideen in eine Sequenz des 16 Track Recorders kopieren und dann auf einer Diskette speichern. Wie sie Ideen zum 16 Track Recorder senden, wird weiter unten in diesem Kapitel beschrieben. Das Speichern von Sequenzen auf Disketten behandelt *Kapitel 9*.

Was passiert mit dem Effekt einer Idee im 16 Track Recorder

Wenn eine Idee im Idea Pad einen Sound mit Insert Effekt verwendet und Sie diese Idee zu einem Track im 16 Track Recorder senden, können Sie wählen, ob Sie den Insert Effekt zusammen mit der Idee zum 16 Track Recorder senden wollen, oder nicht.

- Wenn Sie die Idee mit dem Insert Effekt an einen Track senden, wird dieser Track auf den Insert FX Bus geroutet.
- Wenn Sie die Idee ohne Effekt senden, wird der Track auf den Alt. FX bus des Sounds geroutet, auf dem die Idee basiert (der Alt. FX Bus ist in *Kapitel 8* beschrieben).
- Wenn Sie eine Idee mit einem Sound ohne Insert Effekt an einen Track senden, wird der Track auf den Effekt geroutet, den der Sound verwendet.

Bemerkung: Nachdem Sie die Idee zu einem Track des 16 Track Recorders gesendet haben, können Sie immer noch jederzeit den Effekt-Bus des Tracks ändern.

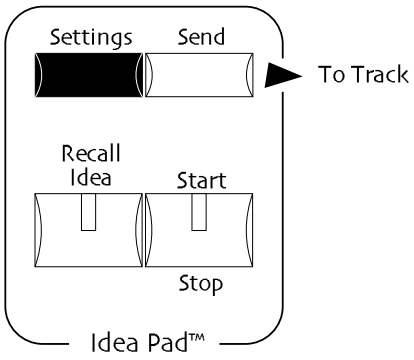
Anpassen des Idea Pads

Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen mit dem Idea Pad

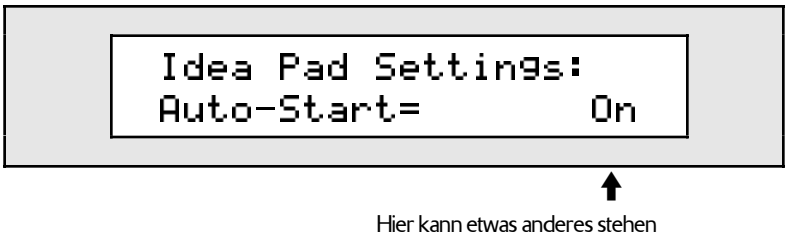
Mit dem Auto-Start Parameter können Sie das Idea Pad dazu bringen, automatisch die Ideen wiederzugeben, sobald Sie sie im Recall Idea Menü mit der Taste Recall Idea oder den vertikalen Pfeiltasten anwählen. Wenn Sie eine Idee mit dem Value-Knopf auswählen, wird diese erst dann gespielt, wenn Sie die Start/Stop-Taste des Idea Pads drücken. Wenn Auto-Start ausgeschaltet ist, werden die Ideen nur gespielt, wenn Sie die Start/Stop-Taste des Idea Pad drücken.

Zum Einstellen, ob Ideen automatisch abgespielt werden oder nicht

1. Drücken Sie die Taste Settings.



2. Drehen Sie den Parameter-Knopf bis das Display „Auto-Start=“ anzeigt.



Der Auto-Start-Parameter kann eingestellt werden auf:

- Off—die Wiedergabe der Ideen erfolgt nicht automatisch beim Anwählen mit den vertikalen Pfeiltasten oder wenn die Recall Idea Taste gedrückt wird
- On—Ideen beginnen automatisch mit der Wiedergabe, wenn sie mit den vertikalen Pfeiltasten oder mit der Recall Idea Taste gewählt werden

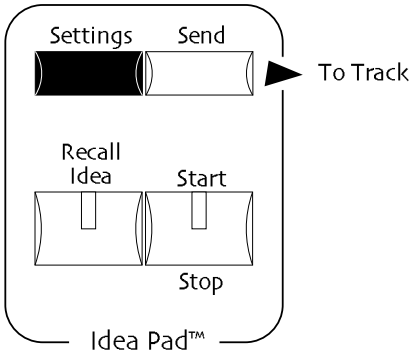
3. Stellen Sie mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten den Auto-Start Parameter auf den gewünschten Wert.

Einstellen der Pausendauer zwischen einzelnen Ideen

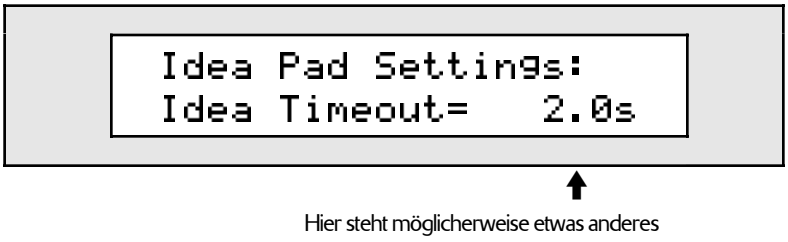
Wenn die Drum Machine und der 16 Track Recorder nicht in Gebrauch sind, kann das Idea Pad eine neue Idee an der Pause zwischen den musikalischen Phrasen erkennen. Der Parameter Idea Timeout bestimmt die Zeitdauer bis das Idea Pad annimmt, daß die letzte Idee beendet ist, und eine neue Aufnahme vorbereitet.

Zur Eingabe der Pausenlänge für eine neue Idee

1. Drücken Sie die Taste Settings.



2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



   Der Parameter Idea Timeout kann auf eine Dauer zwischen 1.0 Sekunden (1.0s) und 5.0 Sekunden (5.0s) eingestellt werden.

3. Stellen Sie den Idea Timeout Parameter mit dem Value-Knopf oder den vertikalen Pfeiltasten auf den gewünschten Wert.

Ändern der Größe des Idea Pads

Das Idea Pad verwendet den RAM-Speicher der MRs, den es sich mit dem 16 Track Recorder und dem Song Editor teilt, sowie mit RAM-Sound- oder Rhythmus-Banks, die Sie eingestellt haben. *Kapitel 9* gibt Ihnen eine genaue Beschreibung von der Funktion des Speichers der MRs. Das Idea Pad kann auf zwei verschiedene Größen eingestellt werden: 16k und 31k. Das Idea Pad ist ab Werk auf den kleineren Wert eingestellt.

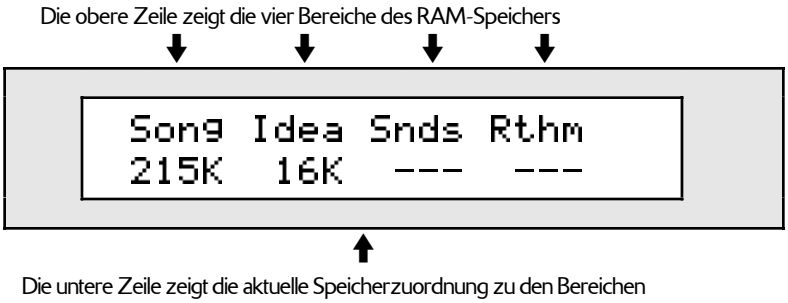
Warnung: Wenn Sie die Größe des Idea Pads ändern, verlieren Sie seinen gesamten Inhalt, sowie den ganzen anderen Inhalt des RAM-Speichers, einschließlich der Sequenzen. Stellen Sie daher sicher, daß Sie alle Ideen, die Sie nicht verlieren möchten, zuerst in eine Sequenz des 16 Track Recorders senden und dann auf einer Diskette sichern, bevor Sie den RAM-Speicher der Mrs neu einstellen. Das Senden von Ideen in den 16 Track Recorder wird weiter unten in diesem Kapitel beschrieben; das Speichern von Sequenzen auf Diskette ist in *Kapitel 9* beschrieben.

Zum Ändern der Größe des Idea Pads

1. Drücken Sie die Taste Librarian im Bedienfeld Disk/Global.

Die LEDs der Tasten No und Yes beginnen zu blinken und das Display zeigt:

2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display wie oben aussieht.
   Die roten/grünen LEDs der Tasten No/Yes beginnen zu blinken.
3. Drücken Sie Yes, wenn Sie weitermachen möchten, oder No wenn Sie abbrechen wollen.
   Wenn Sie Yes drücken, zeigt das Display:



In diesem Display beziehen sich:

- „Song“ auf den 16 Track Recorder und den Song Editor
- „Idea“ auf das Idea Pad
- „Snds“ auf die RAM Sound Bank
- „Rthm“ auf die RAM Rhythmus Bank

Ab Werk ist Ihr MR-61 oder MR-76 so eingestellt wie in der Anzeige oben. Den RAM Sound oder Rhythmus Banks ist kein RAM zugeteilt.

4. Stellen Sie mit dem Value-Knopf die gewünschte RAM-Zuordnung ein.
   Wenn Sie den Value-Knopf drehen, sehen Sie die Änderungen der Speicherzuornung. Das Idea Pad steht immer auf 16k oder 31k; die Unterschiede der verschiedenen Einstellunge resultieren aus den unterschiedlichen Größen für Sounds oder Rhythmen und der Größe des 16 Track Recorder/Song Editor Speichers der MR‘s.
5. Wenn Sie die gewünschte Einstellung gewählt haben, drücken Sie die Taste Yes.

Das Display zeigt:

```
Erase all items in
RAM memory?
```

Um das RAM neu zu konfigurieren, muß die MR den gesamten Inhalt löschen. Stellen Sie sicher, daß im Idea Pad keine Idee mehr ist, die Sie erhalten wollen, und daß Sie alle Sequenzen, Songs, RAM Sounds oder RAM Rhythmen zuvor auf Diskette gespeichert haben. Das Speichern auf Diskette ist in *Kapitel 9* beschrieben.

Tip: Immer wenn Sie etwas an einem RAM-Sound, einer Rhythmus-Bank, einer Sequenz oder einem Song geändert und noch nicht auf Diskette gesichert haben, blinkt die Save LED im Feld Disk/Global. Damit erkennen Sie sofort, ob noch ungesicherte Sounds, Rhythmen, Sequenzen oder Songs im RAM gespeichert sind.

6. Drücken Sie die Taste Yes, wenn Sie die Größe des Idea Pads immer noch ändern wollen, oder drücken Sie die Taste No zum Abbruch des Vorgangs.

Das Idea Pad mit dem 16 Track Recorder verwenden

Kopieren von Ideen vom Idea Pad in den 16 Track Recorder

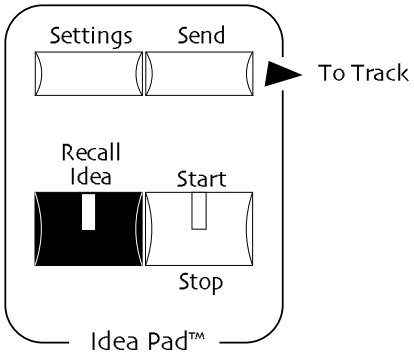
Aus einer Idee im Idea Pad kann ein ganz neuer Song entstehen oder sie paßt vielleicht in eine Sequenz oder einen Song, die bereits im 16 Track Recorder existieren. In beiden Fällen müssen Sie vor der weiteren Bearbeitung Ihrer Idee diese zunächst an den 16 Track Recorder senden.

Eine Idea als Basis eines neuen Songs

Wenn Sie eine Idee als Grundlage für einen neuen Song verwenden wollen, brauchen Sie sie nur in den 16 Track Recorder zu kopieren. Wenn Ihre Idee einen Sound beinhaltet, der einen Insert Effekt verwendet, wird der Effekt ebenfalls mit der Idee in den 16 Track Recorder kopiert.

Zum Erzeugen eines neuen Songs aus einer Idee

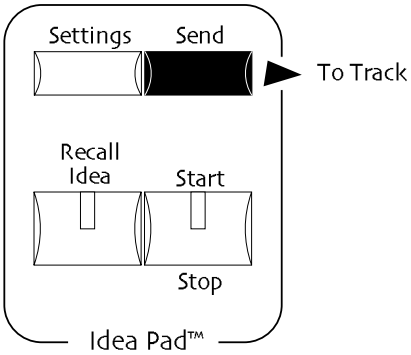
1. Drücken Sie die Taste Recall Idea, um sich das Menü mit den Ideen im Idea Pad anzusehen.



Bemerkung: Wenn der Auto-Start Parameter auf On steht, wird die zuletzt aufgenommene Idee sofort wiedergegeben (siehe „Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen im Idea Pad“ weiter oben in diesem Kapitel).

Sie können mit den vertikalen Pfeiltasten oder dem Parameter-Knopf eine andere Idee wählen, um sie zum 16 Track Recorder zu senden. Wenn der Auto-Play Parameter auf On steht, werden die mit den vertikalen Pfeiltasten angewählten Ideen sofort wiedergegeben (siehe „Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen im Idea Pad“ weiter oben in diesem Kapitel).

2. Wenn die Taste Recall Idea nicht die Idee wiedergibt, die Sie suchen, dann verwenden Sie die vertikalen Pfeiltasten oder den Value-Knopf zur Anwahl der richtigen Idee.
3. Drücken Sie die Taste Send to Track am Idea Pad.



Die Recall Idea, Yes und No LEDs beginnen zu blinken und das Display zeigt:

Sie können den Parameter Send To einstellen auf:

- Current Song—damit wird die Idee zu einem Track in der aktuellen Sequenz gesendet
- New Song—damit speichert Ihre MR-61 oder MR-76 den aktuellen Song im Speicher, erzeugt einen neuen Song, sendet Ihre Idee zu einem Track in der Sequenz A in Bank 1, definiert den gewählten Track als den Insert Control Track der Sequenz und der Insert Effekt der Idee wird zum Insert Effekt der Sequenz (der Insert Control Track und die Effekte werden in *Kapitel 8* beschrieben).

4. Wählen Sie mit dem Value-Knopf New Song.
5. Wenn Sie Ihre Idee zu einer anderen Sequenz als Sequenz A in Bank 1 senden wollen, drücken Sie die Tasten Bank und Sequence A-H zur Auswahl der gewünschten Position (*Kapitel 7* beschreibt die Bank- und Sequenz-Tasten).
6. Wählen Sie den Track, zu dem Sie Ihre Idee senden wollen, mit der entsprechenden Taste des 16 Track Recorders.

Tip: Sie können die Taste Yes anstelle der Track-Taste drücken, wenn Sie Ihre Idee zu Track 1 senden wollen. Mit der Taste No brechen Sie den Vorgang ab.

Bemerkung: Wenn die Idee einen Drum Machine Rhythmus enthält, wird der Rhythmus zu dem Rhythmus-Track in der gewählten Sequenz gesendet.

7. Drücken Sie die Taste Play am 16 Track Recorder, um die Idee im 16 Track Recorder anzuhören. Mehr über den 16 Track Recorder finden Sie in *Kapitel 7*.

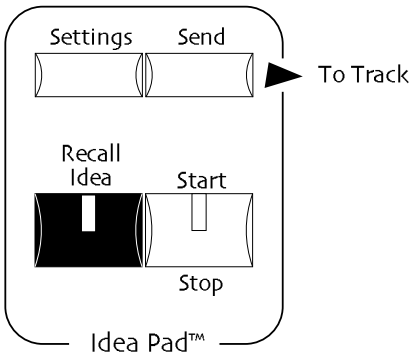
Kopieren einer neuen Idee in einen existierenden Song

Das Idea Pad kann auch zum Erarbeiten neuer Ideen für einen bereits existierenden Song oder eine Sequenz im 16 Track Recorder verwendet werden. Während der Recorder die Sequenz oder den Song wiedergibt, können Sie dazu improvisieren und die Ideen mit dem Idea Pad aufzuzeichnen. Wenn Sie die richtige Idee haben, können Sie sie mit der Taste Send to Track in Ihre Sequenz/Song kopieren.

Tip: Wenn Ihre Idee einen Sound mit einem Insert Effekt beinhaltet, kann der Effekt zusammen mit der Idee zu dem 16 Track Recorder gesendet werden.

Zum Übernehmen einer Idee in einen existierenden Song

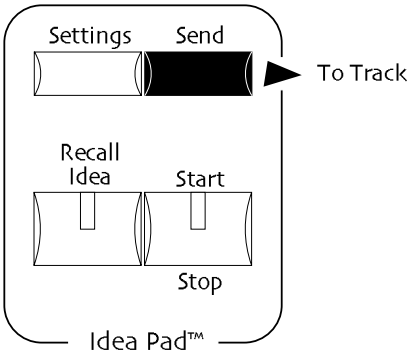
1. Drücken Sie die Taste Recall Idea, um sich das Menü mit den Ideen im Idea Pad anzusehen.



Bemerkung: Wenn der Auto-Start Parameter auf On steht, wird die zuletzt aufgenommene Idee sofort wiedergegeben (siehe „Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen im Idea Pad“ weiter oben).

Sie können mit den vertikalen Pfeiltasten oder dem Value-Knopf die Idee auswählen, die Sie übernehmen wollen. Wenn der Auto-Play Parameter des Idea Pads auf On steht, wird mit dem Anwählen über die vertikalen Pfeiltasten automatisch die Wiedergabe gestartet (siehe „ Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen im Idea Pad“ weiter oben).

2. Wählen Sie die gewünschte Idee mit den vertikalen Pfeiltasten oder dem Value-Knopf.
3. Drücken Sie die Taste Send to Track am Idea Pad.



Die LEDs der Tasten Recall Idea, Yes und No beginnen zu blinken und das Display zeigt:

```
Select Target Track>
Send To=Current Song
```

Hier kann etwas anderes stehen

Sie können den Parameter Send To einstellen auf:

- Current Song— damit wird die Idee zu einem Track in der aktuellen Sequenz gesendet
- New Song— damit speichert Ihre MR-61 oder MR-76 den aktuellen Song im Speicher, erzeugt einen neuen Song und sendet Ihre Idee zu einem Track in der Sequenz A in Bank 1

4. Wählen Sie mit dem Value-Knopf Current Song.
5. Wenn Sie Ihre Idee zu einer anderen Sequenz als der aktuellen senden wollen, drücken Sie die Tasten Bank und Sequence A-H zur Auswahl der gewünschten Position (*Kapitel 7* beschreibt die Bank und Sequenz Tasten).
6. Drehen Sie den Parameter-Knopf nach rechts, bis das Display zeigt:

```
Select Target Track>
Send= Without Effect
```

Hier kann etwas anderes stehen

Wenn die oben dargestellte untere Zeile nicht im Display erscheint, verwendet der Sound in der Idee keinen Insert Effekt, und Sie können mit Schritt 8 weitermachen.

Wenn der Send Parameter , wie abgebildet, verfügbar ist, können Sie ihn einstellen auf:

- Without Effect—damit wird die Idee zu dem 16 Track Recorder gesendet, aber der Insert Effekt wird nicht mitgesendet
- With Effect—damit wird die Idee zu einem Track in der aktuellen Sequenz gesendet, der Track wird als Insert Control Track der Sequenz definiert und der Insert Effekt der Idee wird zum Insert Effekt der Sequenz (der Insert Control Track und die Effekte beschreibt das *Kapitel 8*).

7. Drehen Sie den Value-Knopf nach rechts, um die gewünschte Einstellung vorzunehmen.
8. Wählen Sie den Track, zu dem Sie Ihre Idee senden wollen, mit der entsprechenden Taste am 16 Track Recorder.

Tip: Sie können die Taste Yes anstelle der Track-Tasten drücken, wenn Sie Ihre Idee an den leeren Track mit der niedrigsten Nummer senden wollen. Mit der Taste No brechen Sie den Vorgang ab.

Bemerkung: Wenn Ihre Idee einen Drum Machine Rhythmus verwendet, wird der Rhythmus zum Rhythmus-Track der gewählten Sequenz gesendet.

Wenn Sie eine Idee zu einer Sequenz mit einem Standard MIDI File senden wollen, dessen Tracks noch nicht ihren MIDI-Kanälen zugeordnet sind, blinken die No/Yes LEDs und das Display zeigt:

```
Align MIDI channels
& add track params?
```

Wenn Sie diese Frage mit Yes beantworten, werden die Tracks des Standard MIDI Files in numerischer Reihenfolge nach ihren MIDI-Kanälen geordnet, und ein Satz MR Parameter wird zu dem Track gespeichert, zu dem Sie Ihre Idee senden—sowie auch zum Rhythmus-Track, wenn Ihre Idee einen Rhythmus verwendet. *Kapitel 7* beschreibt den Umgang mit Standard MIDI Files in der MR-61 und MR-76.

9. Drücken Sie die Taste Yes zum Weitermachen, oder No zum Abbruch des Vorgangs.

   Wenn Sie eine Idee zu einem bereits belegten Track senden wollen, blinken die No/Yes LEDs und das Display zeigt:

```
Replace contents of
target track?
```

10. Drücken Sie die Taste Yes, um den Inhalt des gewählten Tracks durch Ihre Idee zu ersetzen, oder No zum Abbrechen des Vorgangs.

    Wenn Ihre Idee einen Rhythmus verwendet und der Rhythmus-Track der gewählten Sequenz bereits belegt ist—als normaler oder als Rhythmus-Track—zeigt das Display:

```
Replace contents of
rhythm track?
```

11. Drücken Sie die Taste Yes, um den Rhythmus-Track der Idee zum Track 10 zu senden und dessen Inhalt zu löschen, oder No zum Abbruch des Vorgangs.

    Wenn Ihre Idee einen Rhythmus enthält und beide angewählten Tracks für die Idee bereits belegt sind, zeigt das Display:

```
Replace contents of
rhythm & target trk?
```

12. Drücken Sie die Taste Yes, um die Idee zu dem gewählten Track und den Rhythmus zu Track 10 zu senden und deren Inhalt zu löschen, oder No zum Abbrechen des Vorgangs.

    Wenn Sie eine Idee in eine Sequenz senden wollen, wo andere Tracks—oder ein Rhythmus-Track—bereits belegt sind, blinken die No/Yes LEDs und das Display zeigt:

```
Seq tempo/meter will
be used! Proceed?
```

Da bereits Tracks in dieser Sequenz existieren, hat Sie bereits eine Taktart und ein Tempo. Wenn Sie diesen Vorgang fortsetzen wollen, wird die an den 16 Track Recorder gesendete Idee in die Taktart und das Tempo der Sequenz umgesetzt.

13. Drücken Sie die Taste Yes zum Abschluß des Vorgangs, oder No zu Abbruch.
14. Drücken Sie die Play Taste des 16 Track Recorders, um die Idee innerhalb der Sequenz zu hören.

    Mehr über den 16 Track Recorder erfahren Sie in *Kapitel 7*.

Ideen vom Idea Pad löschen

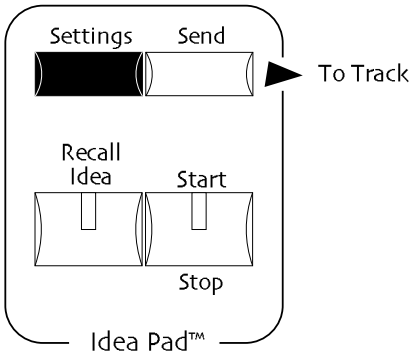
Entfernen einer einzelnen Idee vom Idea Pad

Es wird vorkommen, daß Sie eine einzelne Idee vom Idea Pad löschen wollen. Das Kommando „Erase this idea“ löscht eine einzelne Idee, die Sie im Recall Idea Menü angewählt haben.

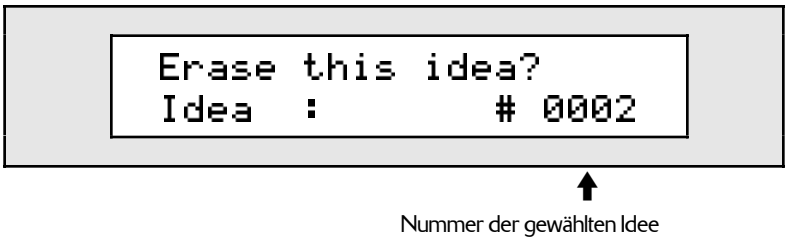
Zum Löschen einer einzelnen Idee

1. Drücken Sie die Taste Recall Idea, um das Menü mit den Ideen im Idea Pad anzusehen/hören.

   Sie können mit den vertikalen Pfeiltasten oder dem Value-Knopf die Idee auswählen, die Sie löschen wollen. Wenn der Auto-Play Parameter des Idea Pads auf On steht, werden Ideen automatisch wiedergegeben, wenn sie mit den vertikalen Pfeiltasten ausgewählt werden (siehe „Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen im Idea Pad“ oben). Mit der Taste Recall Idea wird außerdem die letzte aufgenommene Idee sofort wiedergegeben.
2. Wählen Sie mit den vertikalen Pfeiltasten oder dem Value-Knopf die Idee zum Löschen.
3. Drücken Sie die Taste Settings.



4. Drehen Sie den Parameter Knopf, bis das Display zeigt:



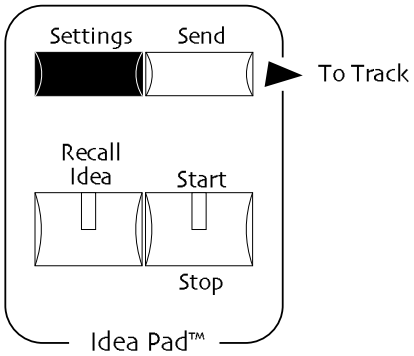
   Wenn es noch keine Ideen im Idea Pad gibt, meldet das Display dies.
5. Drücken Sie Yes zum Löschen der Idee oder No, um in das Menü Recall Idea zu gelangen.

Löschen des Idea Pads

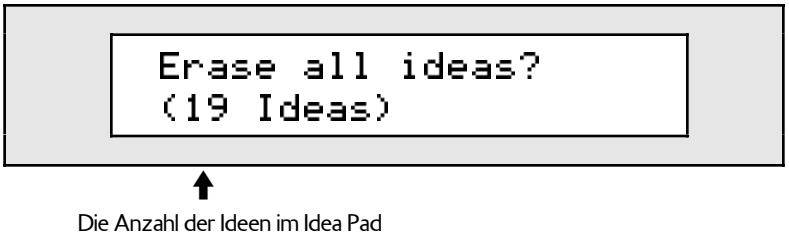
Wie jedes gute Tafel kann das Idea Pad auch gelöscht werden. Verwenden Sie dazu das Kommando Erase All Ideas.

Zum Löschen des Idea Pads

1. Drücken Sie die Taste Settings.



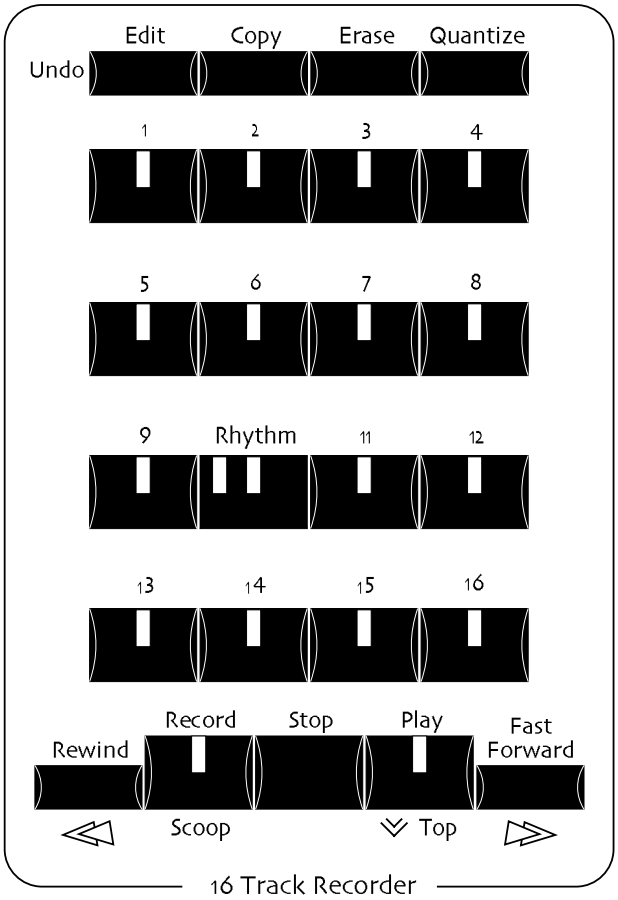
2. Drehen Sie den Parameter-Knopf, bis das Display zeigt:



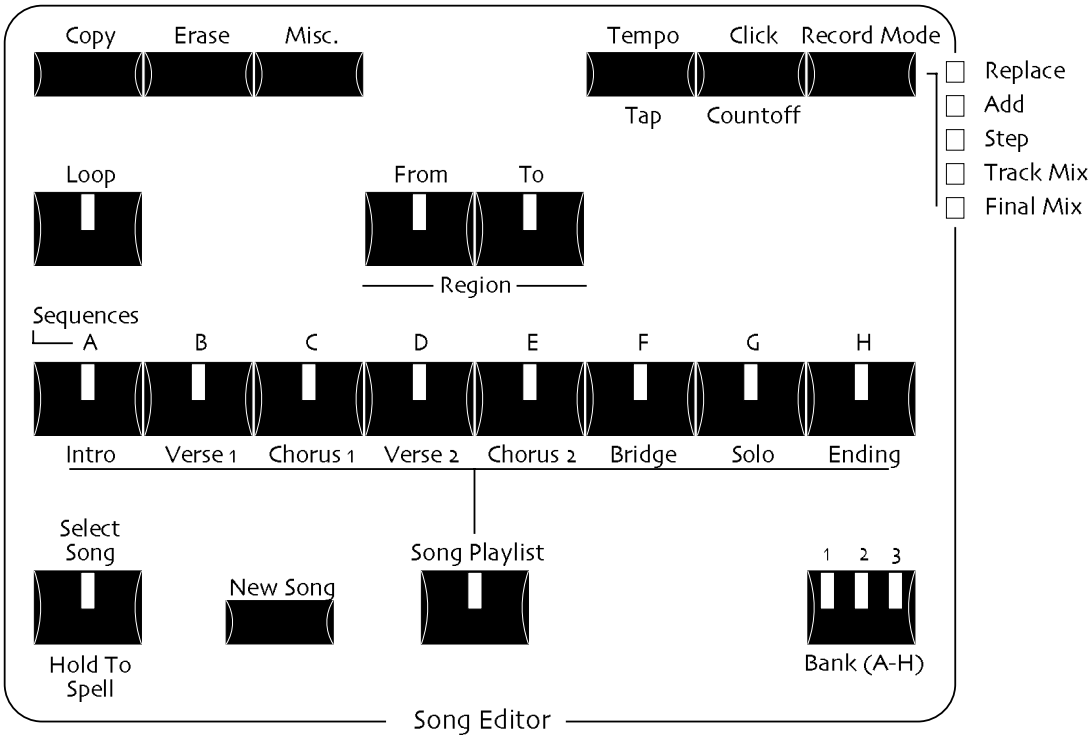
   Dieses Display erscheint nur, wenn momentan mehr als eine Idee im Idea Pad gespeichert ist.
3. Drücken Sie die Taste Yes, um alle Ideen zu löschen, oder No, um zum Menü Recall Idea zurückzukehren.

Kapitel 7
Recording

MR-61 und MR-76 bieten Ihnen eine vollständige MIDI Recording-Umgebung für die professionelle Verwirklichung Ihrer musikalischen Ideen. Alle Funktionen, die Sie dafür benötigen, befinden sich in zwei Bereichen des Frontpanels. Die eigentliche Aufnahme Ihres Spiels findet im 16 Track Recorder statt.



Nach der Aufnahme können Sie die einzelnen Abschnitte Ihrer Komposition abhören, in vielfältiger Weise bearbeiten und zu kompletten Songs kombinieren. Diese Dinge geschehen im Song Editor.



Tip: Alle Spuren des 16 Track Recorders können in der FX/Mixdown-Sektion abgemischt und mit Effekten versehen werden. (siehe *Kapitel 8*).

Das Recording-Konzept von MR-61 und MR-76

Wie MR-61 und MR-76 Ihre Musik aufnehmen

Der 16 Track Recorder von MR-61 und MR-76 ist ein *MIDI Sequencer*, der die MIDI-Informationen von Tastatur, Spielhilfen und Drumcomputer des MR aufzeichnet. Bei der Wiedergabe sendet der Sequencer diese Daten an die Klangerzeugung, und Ihre aufgezeichnete Musik wird perfekt reproduziert. Wenn Ihr MR-61 oder MR-76 so eingestellt ist, daß er MIDI-Daten sendet, werden die vom Sequencer wiedergegebenen Daten auch an die MIDI Out-Buchse geleitet.

Anmerkung: Um mehr über MIDI zu erfahren, schlagen Sie bitte in Kapitel 13 nach.

Jedes mit dem 16 Track Recorder aufgezeichnete Ereignis muß im MR gespeichert werden. Anders als bei der herkömmlichen Aufnahme auf Tonband benötigen beim Sequencer Spielpausen oder längere Noten keinen zusätzlichen Speicherplatz. Der Sequencer "merkt" sich einfach, wann eine Note gedrückt und wieder losgelassen wurde, speichert also nur zwei Ereignisse, die mit der Länge der Note nichts zu tun haben. In Spielpausen müssen gar keine Ereignisse aufgezeichnet werden. Aus diesem Grund wird die Aufzeichnungskapazität eines Sequencers nicht in Zeit, sondern in Bytes angegeben. Der 16 Track Recorder des MR teilt sich den Speicher mit Idea Pad und RAM Sound/Rhythm-Bank (falls diesen Speicher zugewiesen wurde). Die Einteilung des Speichers für diese Bereiche kann geändert werden; nähere Informationen dazu finden Sie in Kapitel 9.

Tracks (Spuren)

Die Aufzeichnung Ihres Spiels erfolgt auf einen *Track*. Ein Track speichert die gespielten Noten und merkt sich den Sound, den Sie während der Aufnahme benutzt haben. Verschiedene Parameter bieten Ihnen die Möglichkeit, das Erklingen eines Tracks zu beeinflussen und die erstellte Aufnahme zu perfektionieren.

Der 16 Track Recorder erlaubt es Ihnen - der Name läßt es vermuten -, bis zu 16 unabhängige Tracks aufzunehmen, die später gleichzeitig erklingen können. Dadurch ist es möglich, ein komplettes Arrangement Schicht für Schicht im Alleingang aufzunehmen.

Der MR-61 und MR-76 16 Track Recorder zeichnet mit einer Auflösung von 384 ppq (“pulses per quarter note”, Unterteilungen für eine Viertelnote) auf. Diese feine zeitliche Auflösung gewährleistet, daß jede noch so subtile rhythmische Nuance Ihres Spiels perfekt reproduziert werden kann.

Tracks können "gemutet" (stummgeschaltet) oder "Solo" abgehört werden. Sie haben also jederzeit die Möglichkeit, einen bestimmten Track von der Wiedergabe auszuschließen oder isoliert anzuhören. Die Funktionen Mute und Solo werden in Kapitel 8 besprochen.

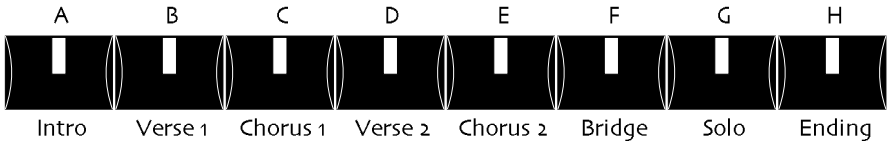
Track-Effekte

Jeder Track bietet eigene Parameter für die Effektzuweisung. Dadurch ist sichergestellt, daß jeder Klang Ihres Arrangements mit dem richtigen Effekt erklingen kann. Die Effekte von MR-61 und MR-76 werden in Kapitel 8 beschrieben.

Alle Parameter, die mit Tracks zu tun haben, können im 16 Track Recorder eingestellt werden.

Sequences

Eine Zusammenstellung von maximal 16 aufgezeichneten Tracks heißt *Sequence*. Sie enthält üblicherweise einen kompletten musikalischen Sinnabschnitt, beispielsweise Strophe, Bridge oder Refrain. MR-61 und MR-76 können bis zu 24 aktive Sequences gleichzeitig verwalten; jede dieser Sequences kann über Taster im Song Editor schnell ausgewählt werden. Die Sequnces sind in drei Bänken mit je 8 Speicherplätzen organisiert; die Taster für diese Speicherplätze sind mit A bis H bezeichnet.



Die Beschriftung unter den Tastern (Intro, Verse, etc.) soll Ihnen bei der Organisation Ihrer Songs helfen. Wenn Sie die Taster mit entsprechenden Songteilen belegen, können Sie treffsicher den richtigen Teil aufrufen. Wohlgemerkt: Die Beschriftung dient nur als Hilfestellung - Sie können natürlich Sequences beliebiger Art auf den Speicherplätzen ablegen.

Das Auswählen von Sequences wird etwas später in diesem Kapitel besprochen.

Die drei Bänke, in denen jeweils 8 Sequences abgelegt werden können, heißen Bank 1, 2 und 3. Um zwischen ihnen umzuschalten, drücken Sie einfach den Bank-Taster. Die leuchtende LED zeigt Ihnen an, welche Bank gerade angewählt ist.

Anmerkung: Die Song Playlist LED zeigt Ihnen an, ob Sie gerade einen Song oder eine Sequence hören bzw. bearbeiten. Wenn sie leuchtet, arbeiten Sie mit einem Song, wenn sie dunkel ist, mit einer Sequence.

Sequence-Effekte

Jede Sequence kann ihre eigenen Insert-Effekte haben. Die Effekte von MR-61 und MR-76 werden in Kapitel 8 besprochen.

Alle Parameter, die mit Sequences zu tun haben, können im Song Editor eingestellt werden.

Song Playlists und Songs

Bei MR-61 und MR-76 wird ein Song durch die Aneinanderreihung von verschiedenen Songteilen - Sequences - gebildet. Eine solche Abfolge von Sequences wird als *Song Playlist*.bezeichnet. Nach dem Erstellen einer solchen Playlist bewirkt ein Druck auf den Play-Taster des 16 Track Recorders, daß die Sequences nacheinander in der gewählten Reihenfolge abgespielt werden. Der Song Playlist-Taster erlaubt die Erstellung einer Playlist für den aktuellen Song beziehungsweise aktiviert eine bereits erstellte Playlist für die Wiedergabe oder Bearbeitung.

Song Playlist

Bei MR-61 und MR-76 beinhaltet ein *Song* verschiedene Elemente, die zusammen Ihre Komposition bilden:

- eine SongPlaylist, falls eine erstellt wurde (musikalisch gesehen, könnten Sie diese Abfolge als den eigentlichen Song empfinden)
- drei Bänke mit insgesamt bis zu 24 Sequences, die in der Playlist verwendet werden können
- globale Einstellungen für Chorus und Reverb

Wenn die LED des Song Playlist-Tasters leuchtet, arbeiten Sie an einem Song; wenn sie aus ist, an einer Sequence.

Tip: Wenn Sie neue Aufnahmen erstellt oder etwas an einem Song geändert haben, blinkt die Disk/Global Save-LED, um Sie daran zu erinnern, daß die Daten noch nicht auf Diskette gesichert wurden. Da Songs sich im flüchtigen RAM-Speicher befinden, der beim Ausschalten unwiederbringlich gelöscht wird, müssen sie vorher gesichert werden.

Song-Effekte

Jeder Song besitzt eigene Einstellungen für die globalen Effekte Chorus und Reverb, die von den Sequences benutz werden können (Jede Sequence verfügt über eigene Insert-Effekte) Die Effekte von MR-61 und MR-76 werden in Kapitel 8 besprochen.

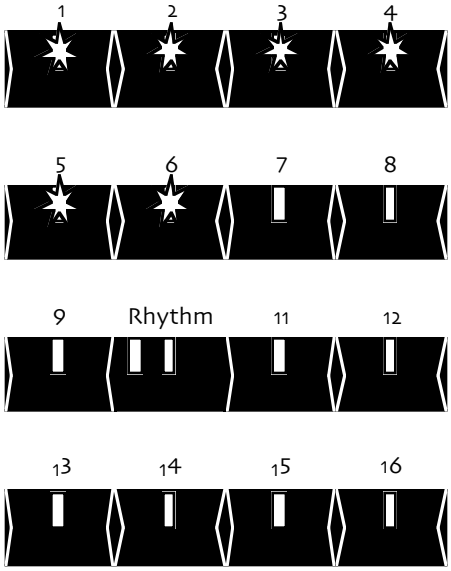
Alle Parameter, die mit Songs zu tun haben, können im Song Editor eingestellt werden.

Über die Recording-LEDs

Viele Taster des 16 Track Recorders und Song Editors verfügen über kleine Lämpchen—LEDs—, die Sie bei der Arbeit an einem Song über verschiedene Dinge informieren.

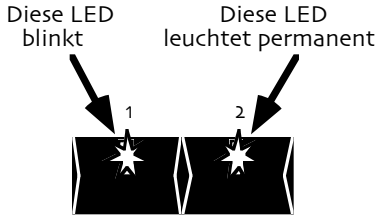
Die Track LEDs

Sobald ein Track des 16 Track Recorders Daten enthält - Sie also etwas auf diesen Track aufgenommen haben - leuchtet seine LED permanent.



Die LEDs der Tracks 1 bis 6 sind beleuchtet. Daran können Sie erkennen, daß diese Tracks Aufnahmen enthalten.

Wenn Sie mit dem 16 Track Recorder arbeiten, ist immer eine Spur für die Aufnahme oder Bearbeitung angewählt. Das Anwählen erfolgt einfach durch Drücken des entsprechenden Track-Tasters; die LED der angewählten Spur blinkt.



In dieser Abbildung ist Track 1 für Recording oder Editing angewählt. Deshalb blinkt die LED.

Track 2, dessen LED permanent leuchtet, enthält Aufnahmen.

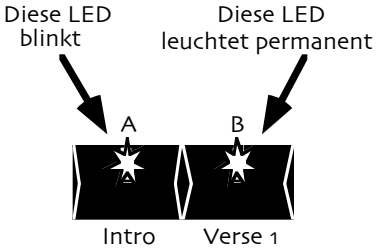
Die Sequence LEDs

Wenn im Song Editor Speicherplätze mit Sequences belegt sind, leuchten ihre LEDs permanent.

In dieser Abbildung werden alle Sequence Speicherplätze in Bank 1 benutzt, außer Platz G. Deshalb leuchtet dessen LED nicht.

Bank (A-H)

Um eine Sequence anzuwählen, drücken Sie ihren Taster. Die LED der angewählten Sequence blinkt.



In dieser Abbildung ist Sequence A angewählt, deshalb blinkt ihre LED.

Sequence B enthält Aufnahmen, deshalb leuchtet ihre LED permanent.

Die Song Playlist LED

Wenn die Song Playlist LED leuchtet, ist die aktuelle Playlist aktiv, und das Drücken der Tasten Play, Rewind oder Fast Forward im 16 Track Recorder wird die Playlist abspielen, zurück- oder vorspulen. Die Taster Erase und Misc des Song Editors bieten Zugriff auf verschiedene Funktionen für die Bearbeitung des Songs und der Playlist.

Wenn die Song Playlist LED nicht leuchtet, beziehen sich alle Taster von 16 Track Recorder und Song Editor auf Tracks und Sequences.

Der 16 Track Recorder

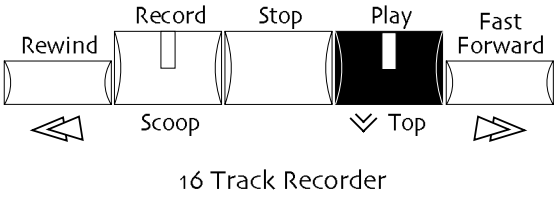
Dank des flexiblen Konzepts von MR-61 und MR-76 kann man sich dem 16 Track Recorder von verschiedenen Seiten nähern:

- Sie könnten nach dem Improvisieren eine Idee, die Sie im Idea Pad aufgezeichnet haben, an den 16 Track Recorder schicken, um sie dort weiter zu bearbeiten. *In Kapitel 6 wird diese Vorgehensweise erläutert.*
- Sie könnten ein Standard MIDI File von Diskette eingeladen haben, um es anzuhören oder durch eigene Einspielungen zu ergänzen. (Die Handhabung von Standard MIDI Files wird später in diesem Kapitel beschrieben)
- Sie könnten direkt Aufnahmen mit Hilfe des 16 Track Recorders erstellt haben.

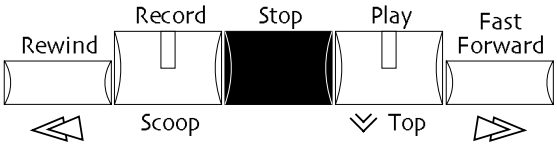
In diesem Kapitel werden Sie die verschiedenen Möglichkeiten kennelernen. Wir werden Handhabung und Funktionen des 16 Track Recorders erläutern und Ihnen zeigen, wie Sie ihn zur Erstellung und Bearbeitung von Aufnahmen nutzen können.

Wiedergabe im16 Track Recorder

1. Drücken Sie den Play-Taster.



2. Drücken Sie den Stop-Taster, um die Wiedergabe anzuhalten.



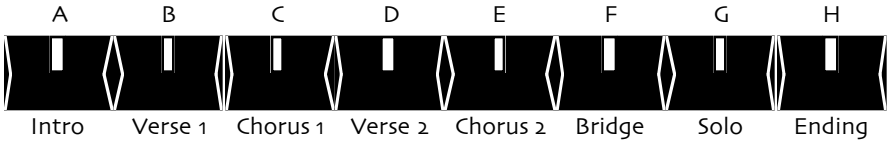
Wenn der 16 Track Recorder das Ende einer Aufnahme erreicht, stoppt er automatisch.

Tracks aufnehmen

In diesem Abschnitt werden wir Schritt für Schritt die Aufnahme von Tracks erläutern. Bitte benutzen Sie die Grundeinstellungen von MR-61 und MR-76, um die folgenden Erläuterungen nachzuvollziehen.

Erzeugen einer neuen Sequence

1. Drücken Sie einen Sequence-Taster, dessen LED nicht leuchtet. Dies stellt sicher, daß die ausgewählte Sequence noch keine Daten enthält, die versehentlich gelöscht werden könnten.



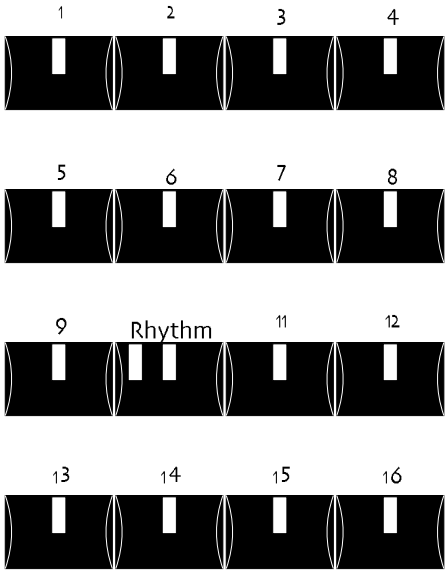
Die Bezeichnungen für Songabschnitte unterhalb der Sequence Taster sollen Ihnen als Hilfestellung für Ihre Songstrukturierung dienen. Natürlich müssen Sie sich nicht an dieses Schema halten.

Das Auswählen von Tracks

Jeder der 16 Tracks kann separat für die Aufnahme oder Bearbeitung angewählt werden.

Anwahl eines Tracks

1. Drücken Sie den Taster des gewünschten Tracks.



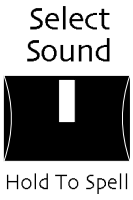
Tip: Um zum Hauptdisplay eines Tracks zu gelangen, brauchen Sie nur seinen Taster zu betätigen.

Sounds für die Tracks wählen

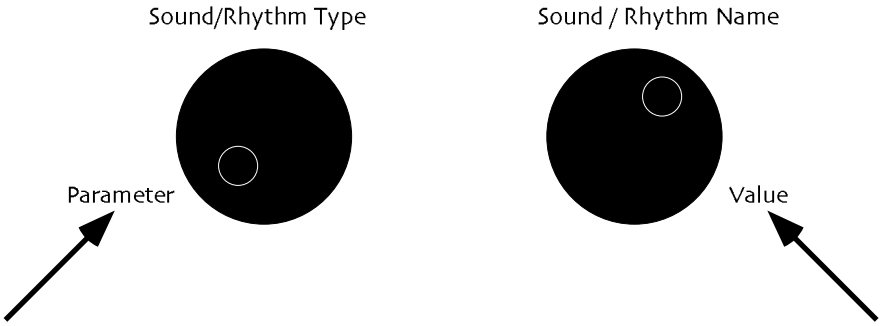
Der erste Schritt einer Aufnahme besteht darin, einen Sound für den entsprechenden Track zu wählen. Sie müssen sich aber nicht für alle Ewigkeit entscheiden: Der verwendete Sound kann jederzeit geändert werden; die entsprechende Prozedur wird etwas weiter unten beschrieben.

Auswahl eines Sounds mit oder ohne Effekt

1. Drücken Sie den Select Sound-Taster.



2. Benutzen Sie die Sound Type- und Sound Name-Räder zur Auswahl eines Sounds.



Sie können einen Sound auch auswählen, indem Sie den Select Sound-Taster gedrückt halten und seinen Namen über die Tastatur des MR eintippen.

3. Wenn Sie den gewünschten Sound gefunden haben, drücken Sie den Send To Track-Taster.

Wenn der gewählte Sound die globalen Effekte oder keine Effekte benutzt, sieht das Display so aus:

```
Select Target Track>
```

Wenn die zweite Zeile des Displays leer ist, können Sie bei Schritt 5 fortfahren.

Wenn der gewählte Sound einen Insert-Effekt benutzt, sieht das Display so aus:

```
Select Target Track>
Send= Without Effect
```

Wenn Die zweite Zeile mit "Send" beginnt, können Sie mittels Value-Rad entscheiden, ob der Sound im 16 Track Recorder mit oder ohne Effekt verwendet werden soll. (Die Effekte werden in Kapitel 8 erläutert)

4. Wählen Sie “With Effect", wenn Sie den Insert-Effekt des Sounds benutzen wollen und “Without Effect”, wenn Sie auf den Effekt verzichten wollen.
5. Um den ausgewählten Sound (mit oder ohne Effekt und eventuell daran vorgenommenen Änderungen) einem Track des 16 Track Recorders zuzuweisen, drücken Sie einfach den entsprechenden Track-Taster; wenn Sie den Yes-Taster drücken, wird der Sound dem freien Track mit der kleinsten Nummer zugewiesen.

Tip: Sie können auf das Zuweisen eines Sounds auch verzichten und einfach die Aufnahme nit dem aktuellen Sound beginnen. Diese Abkürzung ist besonders bei Sounds nützlich, die keinen Insert-Effekt verwenden sollen, da bei dieser Methode der Insert-Effekt nicht übernommen wird.

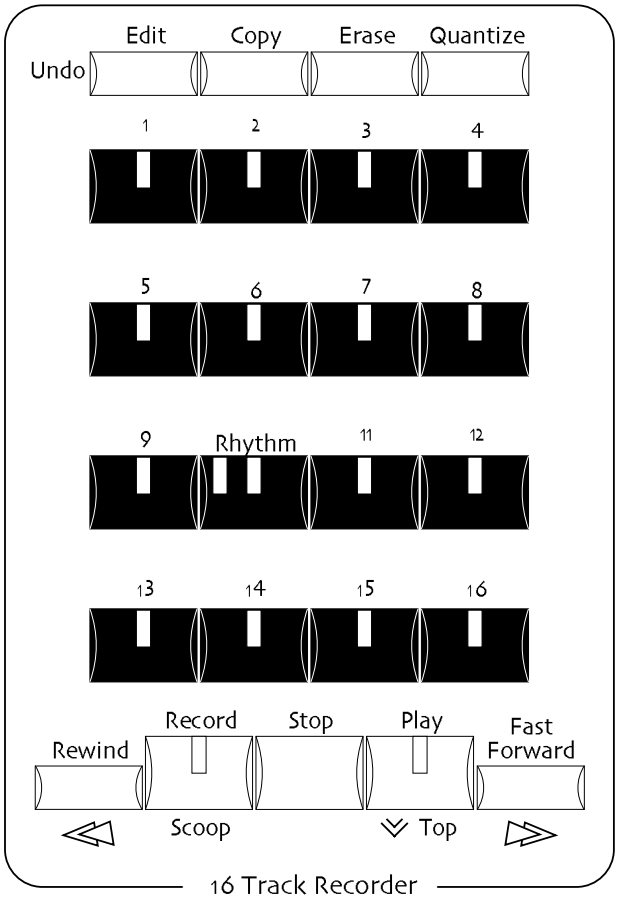
Ihre erste Aufnahme

Nach dem Auswählen einer Sequence können Sie einen ihrer Tracks aufnehmen.

Anmerkung: Im folgenden Beispiel verwenden wir die oben beschriebene Abkürzung zur Soundzuweisung. Wir wählen also den gewünschten Sound im SoundFinder aus und starten einfach die Aufnahme - ein eventueller Insert-Effekt des Sounds wird dadurch also nicht übernommen.

Das Aufnehmen eines Tracks einer neuen Sequence

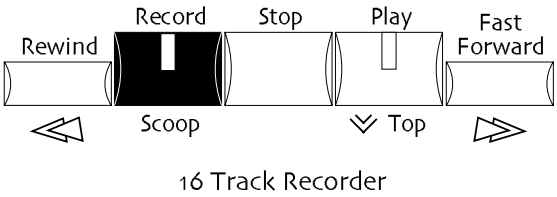
1. Wählen Sie im SoundFinder einen Sound, den Sie für die Aufnahme benutzen wollen.
2. Drücken Sie den Taster des gewünschten Tracks.



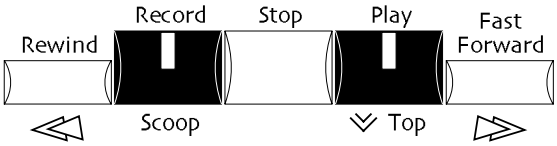
Die LED des gewählten Tracks blinkt, um Ihnen anzuzeigen, daß die Aufnahme auf diesem Track erfolgen wird.

Wenn Sie die Aufnahme starten, hören Sie zuerst einen 4-taktigen Vorzähler. Beim ersten Schlag nach dem Vorzähler beginnt der 16 Track Recorder mit der Aufnahme—dann sollten Sie mit Ihrem Spiel auf dem Keyboard beginnen.

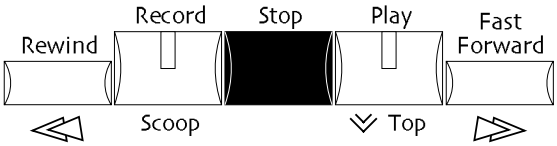
3. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.



4. Betätigen Sie bei gedrücktem Record-Taster den Play-Taster. Sie hören den Vorzähler; nach einem Takt beginnt die eigentliche Aufnahme. Geben Sie Ihr Bestes!

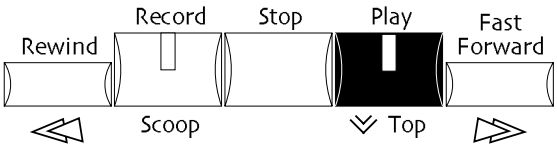


5. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie den Stop-Taster.

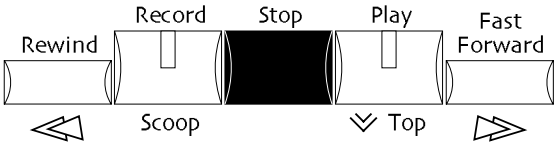


Wiedergabe der Aufnahme

1. Drücken Sie den Play-Taster.



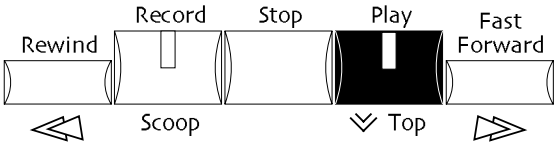
2. Um die Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie den Stop-Taster.



Wenn der 16 Track Recorder das Ende der Aufnahme erreicht, stoppt er automatisch.

Neustart der Wiedergabe ohne Stoppen

Wenn Sie während der Wiedergabe den Play-Taster erneut betätigen, beginnt die Wiedergabe von vorne.



Track Undo

MR-61 und MR-76 erlauben Ihnen, die letzte Aufnahme oder den letzten Bearbeitungsschritt rückgängig zu machen. Wenn Sie von der Undo-Funktion Gebrauch machen, wird die Aufnahme oder Bearbeitung rückgängig gemacht und der alte Zustand der Spur wiederhergestellt (Parameteränderungen werden von der Undo-Funktion aber nicht berücksichtigt). Das Gedächtnis der Undo-Funktion wird allerdings gelöscht, wenn Sie den MR ausschalten, einen Song oder eine Sequence löschen, einen neuen Song erzeugen oder eine Sequence, einen Song, mehrere Songs, ein ALL-RAM-File oder ein SESSION-File von Diskette in den MR laden.

Tip: Sie können auch vom Idea Pad Gebrauch machen, um verschiedene Aufnahmen zu probieren. Suchen Sie dann einfach die beste Einspielung aus dem Idea Pad aus und schicken Sie sie an den 16 Track Recorder. Die Benutzung der Undo-Funktion für die Aufnahme wird dadurch überflüssig. Nähere Informationen zum Idea Pad finden Sie in Kapitel 6.

Rückgängigmachen der letzten Aufnahme oder Bearbeitung

1. Drücken Sie den Edit-Taster des 16 Track Recorders.
   Das Display sieht so aus:

Hier wird der aktuelle Track, die aktuelle Sequence-Bank und die aktuelle Sequence angezeigt

Anmerkung: Wenn Sie noch keine Aufnahmen oder Bearbeitungen durchgeführt haben, zeigt das Display an, daß es nichts rückgängig zu machen gibt.

2. Drücken Sie den Yes-Taster, um das Undo auszuführen und den alten Zustand wiederherzustellen. Durch Drücken des No-Tasters können sie die Undo-Funktion abbrechen.

Anmerkung: Auch das Undo selbst läßt sich rückgängig machen: Wenn Sie die Funktion nochmal aufrufen, können Sie wieder den neueren Spur-Zustand hören. Dadurch lassen sich bequem zwei Versionen einer Aufnahme oder Bearbeitung vergleichen.

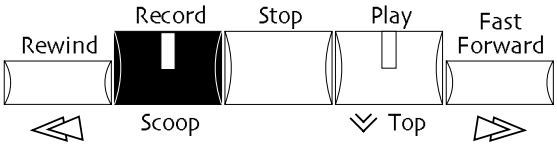
Das Aufnahmen eines weiteren Tracks

1. Wählen Sie im SoundFinder einen Sound aus, den Sie für die Aufnahme des zweiten Tracks verwenden wollen.
2. Wählen Sie im 16 Track Recorder einen Track aus, der noch keine Daten enthält (also einen Track, dessen LED dunkel ist).

Tip: Um herauszufinden, ob ein Track, dessen LED blinkt, bereits Daten enthält, wählen Sie einfach vorübergehend einen anderen Track aus. Sie können dann sehen, ob die LED des verlassenen Tracks leuchtet oder dunkel ist.

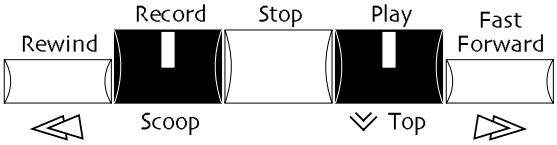
Die Aufnahme des zweiten Tracks unterscheidet sich nicht von der Aufnahme des ersten Tracks:

3. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.

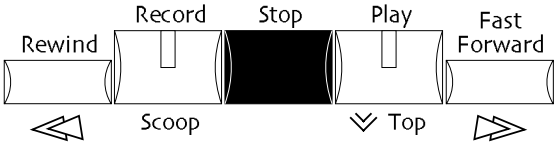


16 Track Recorder

4. Betätigen Sie bei gedrücktem Record-Taster den Play-Taster. Sie hören den Vorzähler; nach einem Takt beginnt die eigentliche Aufnahme.



5. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie den Stop-Taster.

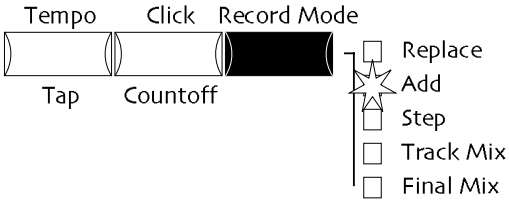


Das Mischen von neuen mit alten Aufnahmen: Overdub

MR-61 und MR-76 ermöglichen es, eine neue Aufnahme mit einer bereits erstellten Aufnahme zu mischen. Dieses Verfahren wird als "Overdubbing" bezeichnet. Es eignet sich hervorragend, um beispielsweise nacheinander die verschiedenen Instrumente einer Rhythmusspur oder die Noten eines Streicher-Arrangements aufzunehemen.

Overdub anwenden

1. Wählen Sie den Track, dessen Aufnahme Sie durch die neue Aufnahme ergänzen wollen.
2. Drücken Sie den Record Mode-Taster im Song Editor so oft, bis die Add-LED leuchtet (add = hinzufügen).



3. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.
4. Betätigen Sie bei gedrücktem Record-Taster den Play-Taster. Alles, was Sie nach dem Start der Aufnahme spielen, wird mit der alten Aufnahme gemischt.
5. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie den Stop-Taster.

Tip: Im Overdub-Aufnahmebetrieb ist es oft sinnvoll, die Sequence oder einen Teil davon zu loopen (in einer Schleife abzuspielen). So können Sie neue Schichten einspielen, ohne die Aufnahme immer wieder manuell starten zu müssen. Nähere Informationen zum Loop-Betrieb folgen später in diesem Kapitel.

Nach dem Aufnehmen im Overdub-Betrieb können Sie jederzeit wieder in den normalen Replace-Aufnahmebetrieb wechseln, bei dem alte Aufnahmen durch neue gelöscht werden (replace = ersetzen).

Weitere Tracks aufnehmen

In der beschriebenen Weise lassen sich die restlichen Tracks aufnehmen. Wenn alle Tracks bespielt sind, können mittels der Kopierfunktionen Replace, Append und Merge Tracks gemischt werden, um Platz für neue Aufnahmen zu schaffen. Nähere Informationen dazu erhalten Sie im Abschnitt über die Kopierfunktionen, etwas später in diesem Kapitel.

Bearbeitung der Tracks

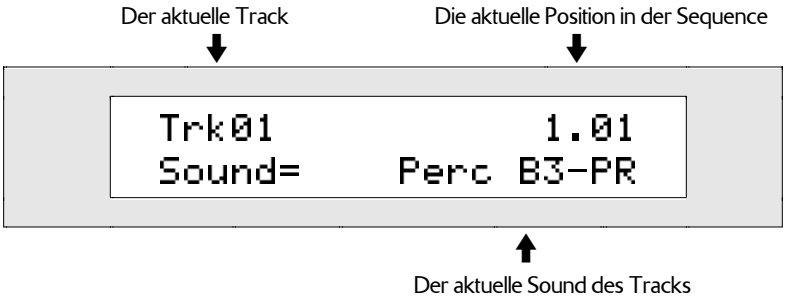
Sounds austauschen

Sie können jederzeit den Sound, der von einem Track benutzt wird, austauschen. Der Track benutzt dann den neuen Sound für die aufgezeichneten Daten. (In der gleichen Weise können Sie einem noch unbespielten Track einen Sound zuweisen)

Tip: MR-61 und MR-76 können bei der Zuweisung von Sounds automatisch die richtige Effektzuordnung vornehmen. Bitte schlagen Sie für nähere Informationen in Kapitel 3 nach.

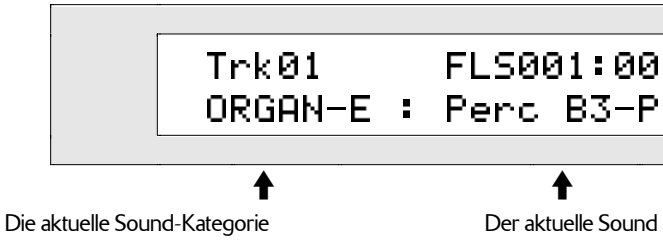
Den Sound eines Tracks austauschen

1. Drücken Sie den Taster des Tracks, dessen Sound Sie ändern wollen.
   Das Display sieht so aus:



Anmerkung: Wenn das Display statt des Soundnamens "UNDEFINED" anzeigt, wurde noch kein Sound für den Track bestimmt. Wird in der ersten Zeile "Empty" (leer) angezeigt, wurden noch keine Daten auf diesem Track aufgezeichnet.

2. Drücken Sie den Enter-Taster.
   Das Display sieht so aus:



Sie können jetzt in der gleichen Weise wie beim SoundFinder einen Sound auswählen: Benutzen Sie das linke Rad für die Auswahl der Sound-Kategorie und das rechte Rad (oder die Up/Down-Taster) für die Auswahl eines Sounds aus der aktuellen Kategorie.

Anmerkung: Das Display zeigt automatisch die Kategorie des aktuell für den Track gewählten Sounds an. Dadurch können Sie schnell und unkompliziert nach anderen Klängen der gleichen Kategorie suchen.

3. Wählen Sie einen Sound aus.
4. Drücken Sie erneut den Enter-Taster; das Display kehrt zur vorherigen Anzeige zurück.

Anmerkung: Wenn Sie einen Sound bei laufender Wiedergabe austauschen, stoppt die Wiedergabe beim Drücken des Enter-Tasters.

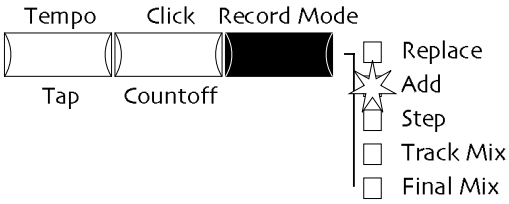
Noten aus einem Track löschen: Scoop

Bestimmte Noten können unkompliziert aus einem Track gelöscht werden (Scoop-Funktion). Dies ist bei laufender oder gestoppter Wiedergabe möglich.

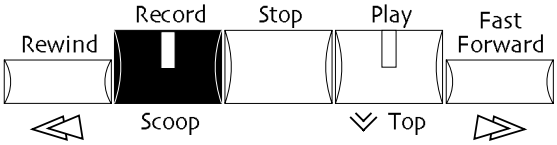
Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

Das Löschen von Noten bei laufender Wiedergabe

1. Wählen Sie den Track, aus dem Noten gelöscht werden sollen, durch Drücken seines Tasters.
2. Drücken Sie den Record Mode-Taster im Song Editor bis die Add-LED leuchtet.

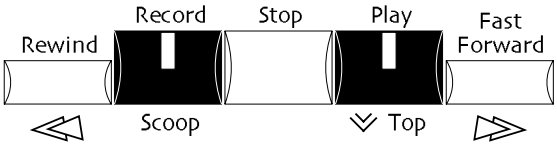


3. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.



16 Track Recorder

4. Betätigen Sie bei gedrücktem Record-Taster den Play-Taster. Sie befinden sich jetzt wieder im Overdub-Aufnahmebetrieb, den wir bereits weiter oben besprochen haben.

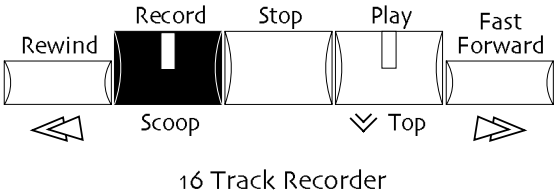


5. Diesmal geht es aber nicht um das Einspielen, sondern um das Löschen von Noten. Bitte drücken Sie während die Aufnahme läuft erneut den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.
6. Drücken Sie jetzt auf der Tastatur die Noten, die gelöscht werden sollen. Solange Sie die Tasten gedrückt halten, werden die betreffenden Noten gelöscht.
7. Solange Sie den Record-Taster gedrückt halten, können Sie beliebeige Noten an beliebigen Stellen aus dem Track löschen.
8. Drücken Sie den Stop-Taster, wenn Sie alle gewünschten Noten gelöscht haben.

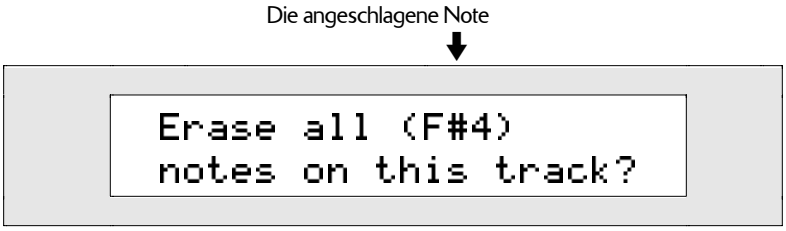
Tip: Dieser Löschvorgang eignet sich sehr gut zum Löschen von bestimmten Instrumenten aus einer Rhythmusspur. Dabei kann es sinnvoll sein, die Sequence oder einen Teil davon zu loopen (in einer Schleife abzuspielen). So können Sie weitere Noten löschen, ohne die Aufnahme immer wieder manuell starten zu müssen. Nähere Informationen zum Loop-Betrieb folgen später in diesem Kapitel.

Das Löschen von Noten bei gestoppter Wiedergabe

1. Wählen Sie den Track, aus dem Noten gelöscht werden sollen, durch Drücken seines Tasters.
2. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.



3. Schlagen Sie bei gedrücktem Record-Taster die Note an, die aus dem Track gelöscht werden soll. Die Yes/No-LEDs blinken, und das Display sieht so aus



Das Display fragt, ob Sie tatsächlich die angezeigte Noten aus dem gesamten Track löschen wollen. Bei Bedarf können Sie die Note durch Value-Rad oder Up/Down-Taster ändern.

4. Wenn Sie Yes drücken wird die gewählte Note aus dem gesamten Track gelöscht, beim Drücken von No wird die Funktion abgebrochen.

Track-Sounds editieren

Der 16 Track Recorder bietet die gleichen Parameter wie der SoundFinder für das Editieren und Anpassen der Sounds. Nähere Informationen zu den Klangparametern finden Sie in Kapitel 4. Wenn Sie den Sound eine Track im 16 Track Recorder editieren, sind die Änderungen Bestandteil des Tracks, nicht des Sounds. Wenn Sie den gleichen Sound im SoundFinder aufrufen, werden Sie feststellen, daß er sich nicht verändert hat. Um einen Sound dauerhaft zu verändern, müssen Sie ihn im SoundFinder editieren und abspeichern.

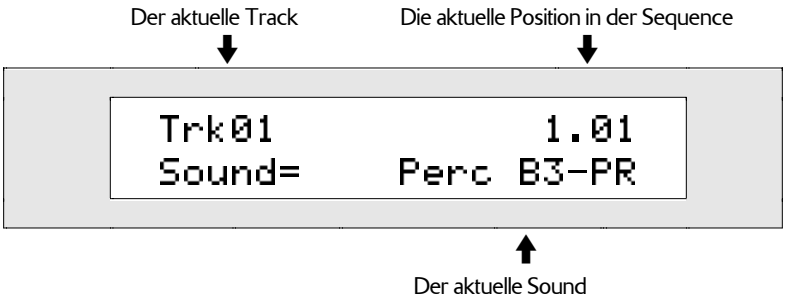
Die wichtigsten Parameter eines Tracks sind über die FX/Mixdown-Sektion erreichbar:

- Die Lautstärke des angewählten Tracks kann durch Drehen am Mix-Knopf verändert werden.
- Das Panorama des angewählten Tracks kann durch Drehen am Pan-Knopf verändert werden.
- Die Effektzuweisung des angewählten Tracks kann durch Betätigen des Routing-Tasters geändert werden. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den FX Bus-Parameter an und ändern Sie seinen Wert mit dem Value-Rad.

In Kapitel 8 finden Sie eine eigehende Erläuterung der FX/Mixdown-Sektion

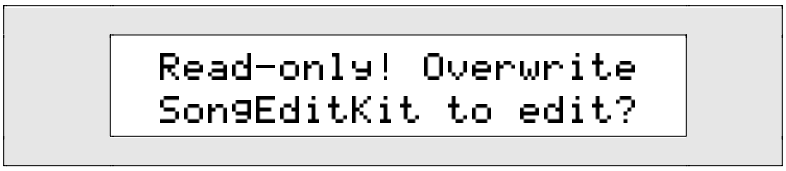
Anpassung eines Sounds

1. Wählen Sie den Track, dessen Sound Sie editieren wollen.
   Das Display sieht so aus:



Anmerkung: Wenn das Display statt des Soundnamens "UNDEFINED" anzeigt, wurde noch kein Sound für den Track bestimmt. Lesen Sie dazu den Abschnitt "Sounds für die Tracks wählen", weiter oben.

2. Wenn das abgebildete Display angezeigt wird, können Sie mit dem Parameter-Rad einen Sound-Parameter auswählen.
3. Den ausgewählten Parameter können Sie mit dem Value-Rad ändern.
4. Wenn Sie einen Standard-Sound editieren, können Sie hier jede beliebige Änderung vornehmen. In Kapitel 4 finden Sie einen Überblick über alle Klangparameter.
   Wenn Sie einen Drum-Sound editieren, der sich nicht auf dem Rhythm Track befindet (ein solcher wird im Drumcomputer editiert), erscheint folgende Meldung im Display:



5. Wenn Sie fortfahren wollen, bestätigen Sie mit Yes und verändern die Parameter Ihrer Wahl. Wenn Ihnen der Sinn dieser Displaymeldung unklar ist, schlagen Sie bitte im Abschnitt "Editierung von Drum Kit-Sounds des MR-61 und MR-76" in Kapitel 4 nach.

Tip: Wenn Sie einen neuen Sound für einen Track auswählen, werden alle Klangparameter auf neutrale Werte zurückgesetzt. Sie können diese Automatik mit dem System-Parameter Track ParamReset deaktivieren (siehe Kapitel 3).

Der Vorspul-Taster (Fast Forward)

Der Vorspul-Taster des 16 Track Recorders hat einige besondere Fähigkeiten. Er kann:

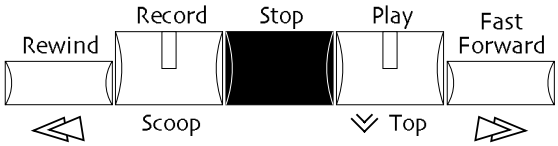
- bei gestoppter Wiedergabe taktweise vorspulen
- bei laufender Wiedergabe nach den Taktunterteilungen (Beats) vorspulen und dabei die aufgezeichneten Noten schneller abspielen

Tip: Beide Funktionen werden beschleunigt, wenn der Vorspul-Taster gedrückt gehalten wird.

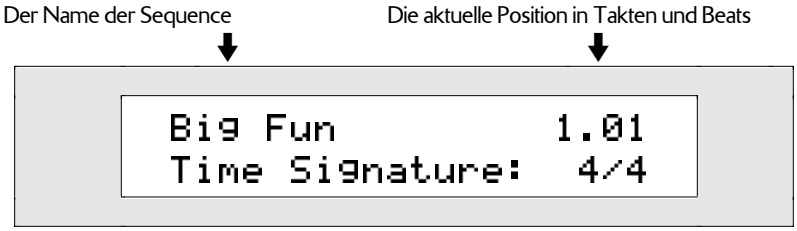
- in Verbindung mit dem Record-Taster einen Track von einer bestimmten Stelle bis zum Ende löschen

Taktweise vorspulen

1. Drücken Sie den Stop-Taster des 16 Track Recorders, falls die Wiedergabe läuft.



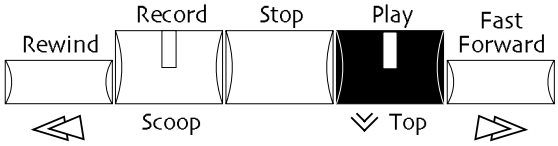
Sie sehen die aktuelle Position in der rechten oberen Ecke des Displays



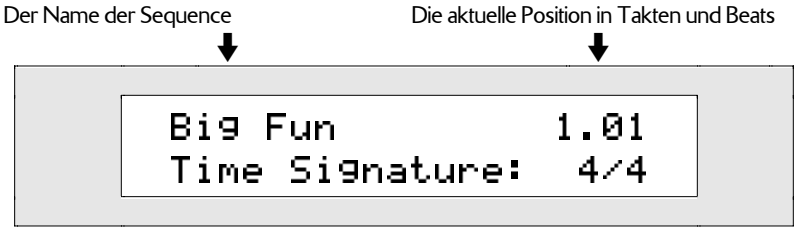
2. Während Sie den Vorspul-Taster gedrückt halten, wird Takt für Takt vorgespult. Das Display zeigt Ihnen immer die aktuelle Position an. (Bei ausgeschalteter Region To-Funktion können Sie bis an das Ende der Sequence spulen; bei eingeschalteter Region To-Funktion bis zur Region To-Markierung.)

Beatweise vorspulen

1. Drücken Sie den Play-Taster des 16 Track Recorders, falls die Wiedergabe gestoppt ist.



Die Sequence startet.
Sie sehen die aktuelle Position in der rechten oberen Ecke des Displays

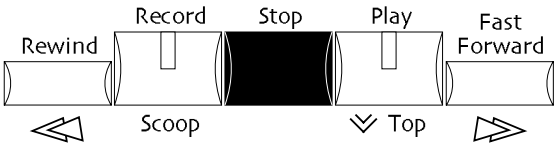


2. Drücken Sie den Vorspultaster einmal, um zur nächsten Taktunterteilung vorzuspulen. Das Display zeigt Ihnen immer die aktuelle Position an.
3. Wenn Sie den Vorspul-Taster gedrückt halten, wird Beat für Beat vorgespult, das Display zeigt die aktuelle Position an. (Bei ausgeschalteter Region To-Funktion können Sie bis an das Ende der Sequence spulen; bei eingeschalteter Region To-Funktion bis zur Region To-Markierung.) Das Spultempo wird beschleunigt, wenn Sie den Taster länger gedrückt halten.

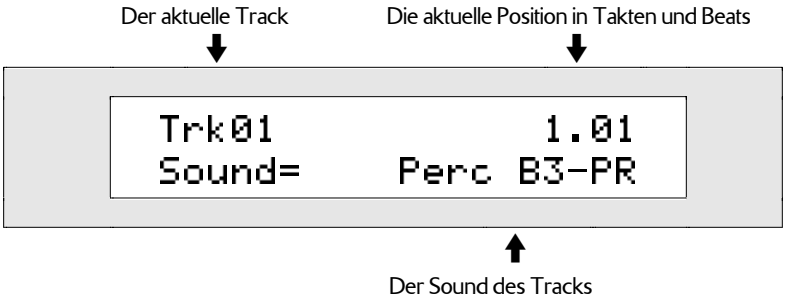
Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

Die Kombination von Record/Fast Forward zum Löschen eines Tracks

1. Drücken Sie den Stop-Taster des 16 Track Recorders, falls die Wiedergabe läuft.

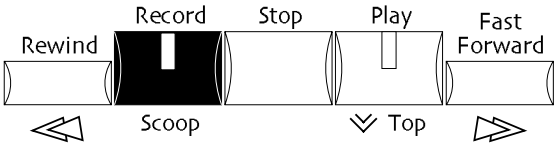


2. Wählen Sie den zu löschenden Track durch Drücken seines Tasters.
   Das Display sieht so aus:

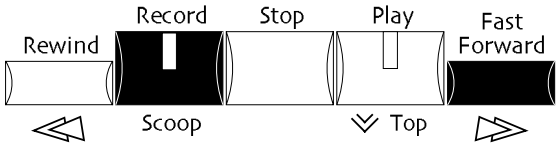


Anmerkung: Wird in der ersten Zeile "Empty" (leer) angezeigt, wurden noch keine Daten auf diesem Track aufgezeichnet. Wenn das Display statt des Soundnamens "UNDEFINED" anzeigt, wurde noch kein Sound für den Track bestimmt.

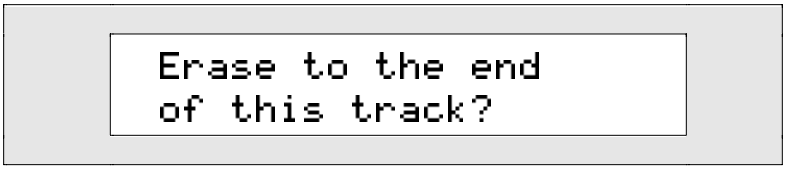
   Sie sehen die aktuelle Position in der rechten oberen Ecke des Displays
3. Wählen Sie mit Vorspul-/Rückspul-Taster die Position, ab der der Track gelöscht werden soll. Sie können auch an den Anfang der Sequence spulen, um den gesamten Track zu löschen. Alle Daten ab der aktuellen Position werden gelöscht.
4. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.



5. Betätigen Sie bei gedrücktem Record-Taster den Vorspul-Taster.



Das Display zeigt folgende Meldung:



6. Wenn Sie alle Daten des aktuellen Tracks ab der aktuellen Position löschen wollen, drücken Sie Yes, zum Abbrechen der Funktion drücken Sie No.

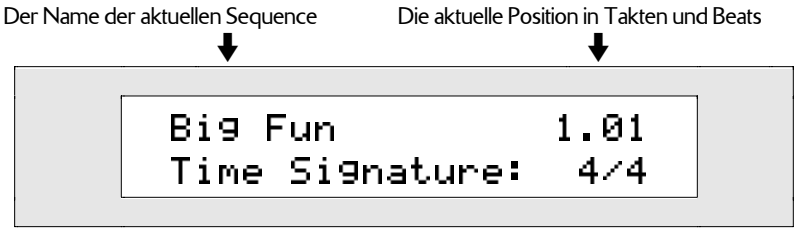
Der Rückspul-Taster (Rewind)

Auch der Rückspul-Taster des 16 Track Recorders hat einige besondere Fähigkeiten. Er kann:

- bei gestoppter Wiedergabe zum Anfang der Sequence spulen
- bei laufender Wiedergabe taktweise zurückspulen
- bei eingeschalteter Region From-Funktion zur Region From-Markierung spulen (siehe Abschnitt über Regions weiter unten)
- bei gestoppter Wiedergabe taktweise zurückspulen

Zum Anfang der aktuellen Sequence spulen

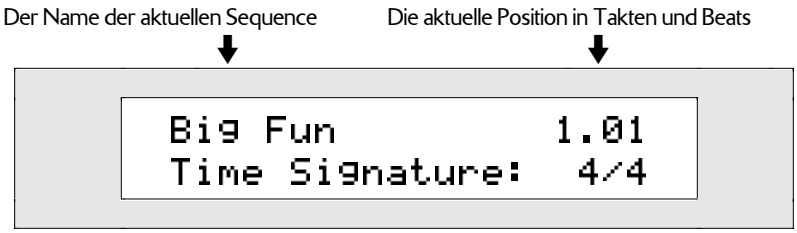
1. Drücken Sie den Stop-Taster des 16 Track Recorders, falls die Wiedergabe läuft.
   Sie sehen die aktuelle Position in der rechten oberen Ecke des Displays.



2. Stellen Sie sicher, daß die Region From-LED nicht leuchtet.
   (Wenn die LED leuchtet, und die From-Page sichtbar ist, drücken Sie den From-Taster einmal, um sie auszuschalten. Wenn die LED leuchtet, und die From-Page nicht sichtbar ist, drücken Sie den From-Taster zweimal, um sie auszuschalten.)
3. Drücken Sie den Rückspul-Taster einmal, um an den Anfang der Sequence zu spulen. Das Display informiert Sie über die Position.

Bei laufender Wiedergabe taktweise zurückspulen

1. Drücken Sie den Play-Taster des 16 Track Recorders, falls die Wiedergabe gestoppt ist.
   Sie sehen die aktuelle Position in der rechten oberen Ecke des Displays.



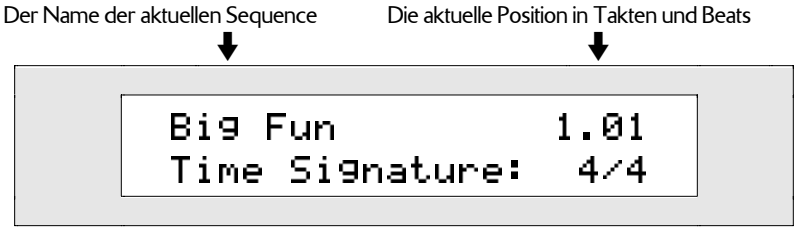
2. Drücken Sie den Rückspul-Taster einmal, um an den Anfang des aktuellen Takts zu spulen. Das Display informiert Sie über die Position.
3. Wenn Sie mehrere Takte zurückspulen wollen, halten Sie den Rückspul-Taster gedrückt. (Bei ausgeschalteter Region From-Funktion können Sie bis an den Anfang der Sequence spulen; bei

eingeschalteter Region From-Funktion bis zur Region From-Markierung.) Das Spultempo wird beschleunigt, wenn Sie den Taster länger gedrückt halten.

Tip: Sie können die Wiedergabe beim Rückspulen deaktivieren. Schlagen Sie zu näheren Informationen bitte in Kapitel 3 nach.

Bei gestoppter Wiedergabe taktweise zurückspulen

1. Drücken Sie den Stop-Taster des 16 Track Recorders, falls die Wiedergabe läuft.
   Sie sehen die aktuelle Position in der rechten oberen Ecke des Displays.



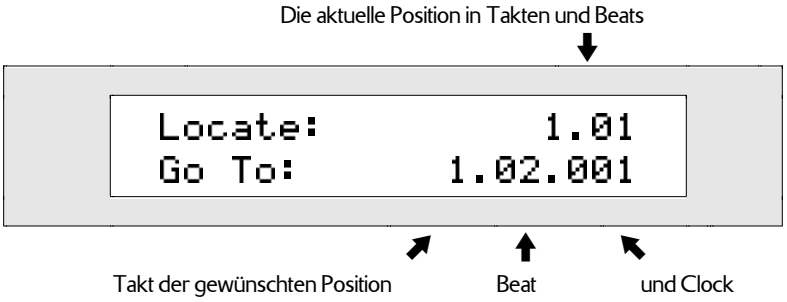
2. Halten Sie den Rückspul-Taster gedrückt, um taktweise zurückzuspulen. (Bei ausgeschalteter Region From-Funktion können Sie bis an den Anfang der Sequence spulen; bei eingeschalteter Region From-Funktion bis zur Region From-Markierung.) Das Spultempo wird beschleunigt, wenn Sie den Taster länger gedrückt halten.

Zu einer beliebigen Position in der Sequence springen

Gelegentlich werden Sie die Sequence irgendwo in der Mitte starten wollen. MR-61 und MR-76 bieten eine einfache Möglichkeit, das zu bewerkstelligen.

Zu einer beliebigen Position springen

1. Drücken Sie den Stop-Taster des 16 Track Recorders, falls die Wiedergabe läuft.
2. Drücken Sie den Stop-Taster erneut, und halten Sie ihn gedrückt.
   Das Display sieht so aus:



   Dieses Display ist solange sichtbar, wie Sie den Stop-Taster gedrückt halten. Nach dem Loslassen springt die Position zu der gewählten Adresse. Sie können:
   - die Taktangabe mit dem Parameter-Rad nach vorne (Uhrzeigersinn) oder hinten (gegen den Uhrzeigersinn) verstellen
   - die Beatangabe mit den Up-/Down-Tastern nach vorne (Up) oder hinten (Down) verstellen
   - die Clockangabe (kleinste Zeiteinheiten) mit dem Value-Rad nach vorne (Uhrzeigersinn) oder hinten (gegen den Uhrzeigersinn) verstellen
3. Benutzen Sie die Räder und Taster, um die GoTo-Anzeige auf die gewünschte Adresse einzustellen.
4. Lassen Sie den Stop-Taster los, um zu der eingestellten Position zu springen.
5. Drücken Sie den Play-Taster, um die Wiedergabe an dieser Position zu starten.

Tip: Wenn Sie eine Region aufnahmen, die in der Mitte einer Sequence liegt, können Sie diese Funktion nutzen, um die Wiedergabe vor der eigentlichen Aufnahme zu starten (Pre-Roll). Dadurch können Sie sich bereits vor der Aufnahme "eingrooven". Die Regions werden etwas später in diesem Kapitel behandelt.

Punch-Aufnahme

MR-61 und MR-76 erlauben Ihnen, mitten in der Wiedergabe eines Tracks die Aufnahme zu aktivieren, ohne eine Hand von der Tastatur nehmen zu müssen. Stattdessen erfolgt der Einstieg in die Aufnahme durch einen Fußschalter. Dieses Verfahren, das sich sehr gut eignet, um Teile der alten Aufnahme zu ersetzen, wird als "Punch In" bezeichnet. Um die Aufnahme wieder zu verlassen (Punch Out) und auf Wiedergabe zu schalten, wird der Fußschalter einfach erneut betätigt.

Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

Aufnahme mittels Fußschalter aktivieren/deaktivieren

1. Schließen Sie einen Fußschalter an eine der rückwärtigen Fußschalter-Buchsen an. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt über die Verwendung von Fußschaltern in Kapitel 3.
2. Benutzen Sie die System-Prozedur “Set up foot control?”, um dem Fußschalter die Funktion RecPlay/Stop zuzuweisen. Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt über die Zuweisung von Fußschaltern in Kapitel 3.
3. Wählen Sie den Track, auf dem die Aufnahme teilweise ersetzt werden soll.
4. Benutzen Sie Vorspul-/Rückspul-Taster oder die GoTo-Funktion (siehe weiter oben), um zu einer Position zu gelangen, die vor dem gewünschten Aufnahmebeginn liegt.
5. Drücken Sie den Play-Taster des 16 Track Recorders.
6. Betätigen Sie an der Stelle, an der die Aufnahme erfolgen soll, den mit der RecPlay/Stop-Funktion betrauten Fußschalter. Die Aufnahme beginnt sofort, und alles was Sie spielen, wird aufgezeichnet.
7. Um die Aufnahme zu verlassen, betätigen Sie erneut den Fußschalter. Der 16 Track Recorders wird dadurch in die Wiedergabebetriebsart geschaltet.

Der Copy-Taster: Replace (Ersetzen), Append (Anfügen) und Merge (Mischen)

Der 16 Track Recorder bietet verschiedene Möglichkeiten, Tracks zwischen Sequences zu kopieren. Dabei können die gesamten Daten eines Tracks oder nur Teile davon kopiert werden:

- Track Parameter Only- der gewählte Sound und alle Änderungen, die eventuell an ihm vorgenommen wurden, wird kopiert
- Track Data Only - die Daten der Noten und Spielhilfen (Controller-Daten) werden kopiert
- Within Region - nur ein bestimmter Abschnitt eines Tracks wird kopiert

Nachdem Sie sich für eine der genannten Optionen entschieden haben, können Sie bestimmen, wie die Daten auf dem gewählten Zieltrack eingefügt werden sollen:

- Sie können die Daten am Aufnahmeende des Zieltracks anfügen (Append)

Wenn Sie einen Track an einen anderen anfügen (=Append), dann wird der

Abschnitt, den Sie gewählt haben

an das Ende der

Daten auf dem Zieltrack

gehängt, was einen längeren Track zu Folge hat:

Daten auf dem Zieltrack	Abschnitt, den Sie gewählt haben

- Sie können die Daten des Zieltracks durch die neuen Daten ersetzen (Replace)

Wenn Sie die Replace Enstellung wählen,
und es sind

Daten auf dem Zieltrack

dann werden sie ersetzt durch den

Abschnitt, den Sie gewählt haben

- Sie können die kopierten Daten mit den daten des Zieltracks mischen (Merge)

Wenn Sie die Merge Einstellung wählen,
wird der

Abschnitt, den Sie gewählt haben

mit den

Daten auf dem Zieltrack

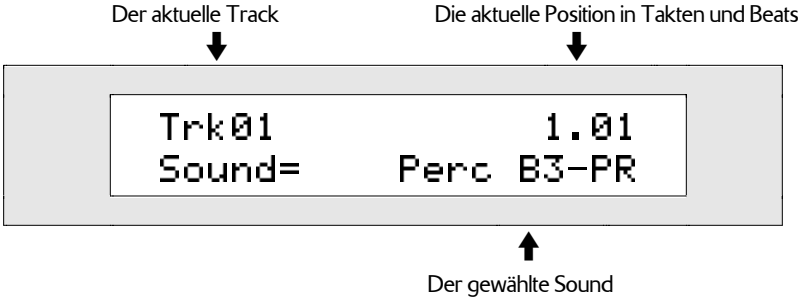
gemischt:

Daten auf dem Zieltrack
und der
Abschnitt, den Sie gewählt haben

Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

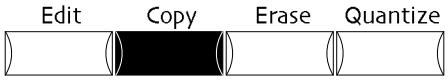
Die Nutzung der Kopierfunktionen Append, Replace und Merge

1. Wählen Sie den Track, aus dem Sie Daten kopieren wollen.
   Das Display sieht so aus:

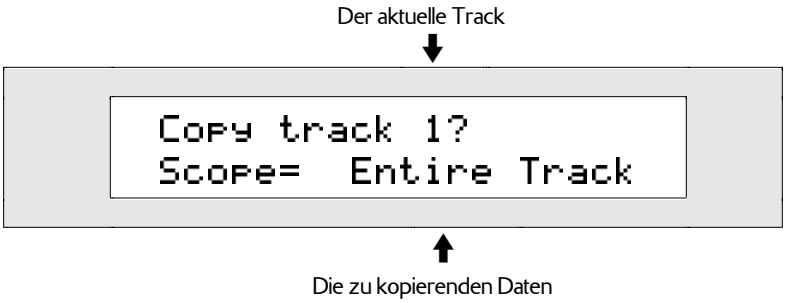


Anmerkung: Wenn auf dem Track noch nichts aufgenommen wurde, zeigt das Display in der ersten Zeile "Empty" an.

2. Drücken Sie den Copy-Taster des 16 Track Recorders.



Das Display sieht so aus:



Benutzen Sie das Value-Rad oder die Up/Down-Taster um die zu kopierenden Daten zu bestimmen (Scope-Parameter). Folgende Alternativen stehen zur Wahl:

- Within Region - alle Daten der aktuellen Region. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Region From oder Region To auf On gestellt sind. (Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt "Die Benuzung von Regions" etwas weiter unten in diesem Kapitel.)
- Trk Data Only- die Daten von Noten und Spielhilfen des gesamten Tracks
- Track Parameter Only- der gewählte Sound und alle Änderungen, die eventuell an ihm vorgenommen wurden

Anmerkung: Die Track Parameter können beim Kopieren weder angefügt (Append) nocht gemischt (Merge) werden. Für diesen Datentyp kann ausschließlich die Replace-Variante (Ersetzen) des Kopiervorgangs benutzt werden.

- Entire Track - alle Daten des Tracks, also Noten, Spielhilfen, Sound und Soundänderungen

3. Wählen Sie mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern den gewünschten Datentyp aus.
4. Drehen Sie am Parameter-Rad bis das Display so aussieht:

Anmerkung: Dieser Parameter steht für den Datentyp “TrkParams Only” nicht zur Verfügung.

Sie können nun mit dem Value-Rad oder den Up/Down-Tastern bestimmen, wie die Daten eingefügt werden sollen::

- Append - Anfügen am Ende der auf dem Zieltrack befindlichen Aufnahmen.
- Replace - Ersetzen (Löschen!) der auf dem Zieltrack befindlichen Aufnahmen. Diese Variante ist sinnvoll für das Kopieren eines ganzen Tracks..
- Merge - Mischen der Daten von Quell- und Zieltrack.

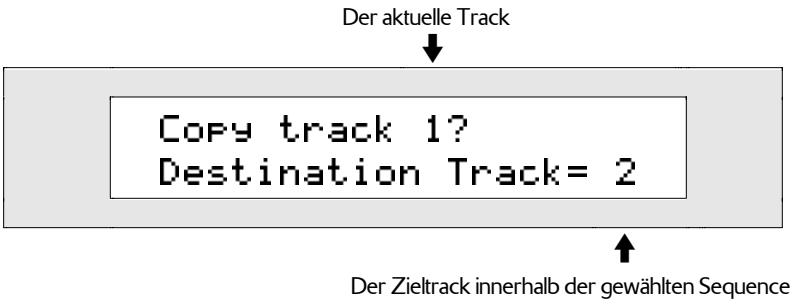
Anmerkung: Nur zur Erinnerung: die Track Parameter (Sound und Soundänderungen) können nur im Replace-Verfahren kopiert werden.

---

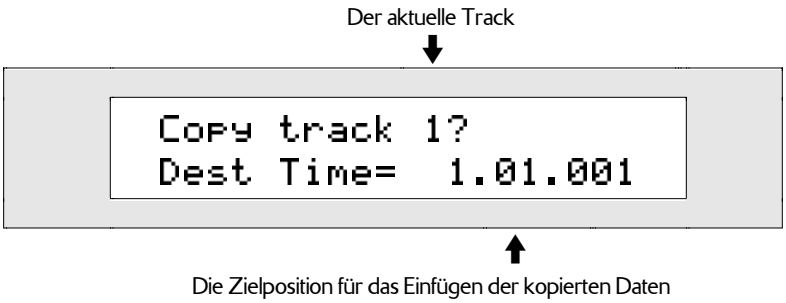
5. Wählen Sie mit Value-Rad oder den Up/Down-Tastern das gewünschte Kopierverfahren.
6. Drehen Sie am Parameter-Rad bis das Display so aussieht:

Jetzt muß die Ziel-Sequence ausgewählt werden. Sie können die Daten in eine beliebige Sequence kopieren.

7. Benutzen Sie Bank- und Sequence-Taster oder Value-Rad und Up/Down-Taster, um eine Ziel-Sequence auszuwählen.
8. Jetzt muß innerhalb der gewählten Ziel-Sequence der gewünschte Zieltrack gewählt werden. Drehen Sie am Parameter-Rad bis das Display so aussieht:



9. Benutzen Sie die Track-Taster oder Value-Rad und Up/Down-Taster, um einen Zieltrack auszuwählen.
10. Jetzt muß die gewünschte Position für das Einfügen der Daten gewählt werden. Drehen Sie am Parameter-Rad bis das Display so aussieht:



Sie können eine beliebige Position wählen

11. Benutzen Sie das Parameter-Rad für die Auswahl von Takt, Beat und Clock, und stellen Sie mit dem Value-Rad oder den Up/Down-Tastern den gewünschten Wert ein.
12. Drücken Sie schließlich Yes um die Daten zu kopieren oder No um den Kopiervorgang abzubrechen.

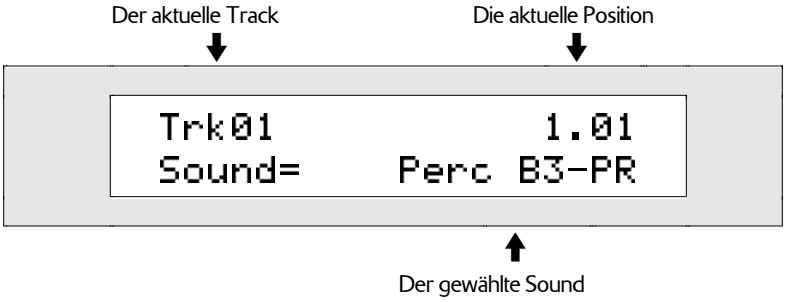
Löschen eines Tracks

Der 16 Track Recorder ermöglicht es, einen ganzen Track und alle Daten, die sich darauf befinden, in einem Rutsch zu löschen. Alternativ ist es möglich, nur bestimmte Daten aus dem Track zu löschen.

Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

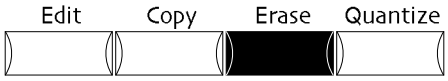
Alle Daten eines Tracks löschen

1. Wählen Sie den zu löschenden Track.

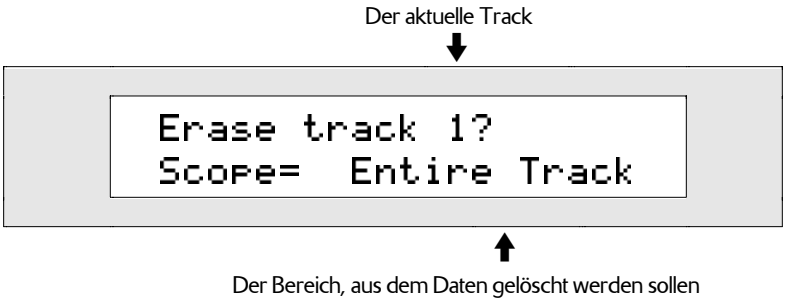


Anmerkung: Wenn auf dem Track noch nichts aufgenommen wurde, zeigt das Display in der ersten Zeile "Empty" an.

2. Drücken Sie den Erase-Taster des 16 Track Recorders.



Das Display sieht so aus:



Ähnlich wie beim Kopiervorgang bestimmt der Scope-Parameter den zu bearbeitenden Bereich. Hier soll aber nicht kopiert, sondern gelöscht werden. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Within Region - bestimmte Daten der aktuellen Region werden gelöscht. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Region From oder Region To auf On gestellt sind. (Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt "Die Benuzung von Regions" etwas weiter unten in diesem Kapitel.)
- Trk Data Only - bestimmte Daten aus dem gesamten Track werden gelöscht
- Entire Track - löschen aller Daten des gesamten Tracks. Nichts bleibt übrig.

3. Wählen Sie bitte mittels Value-Rad die Option Entire Track, um den gesamten Track zu löschen
4. Drücken Sie Yes, um die Daten zu löschen und No, um die Funktion abzubrechen.

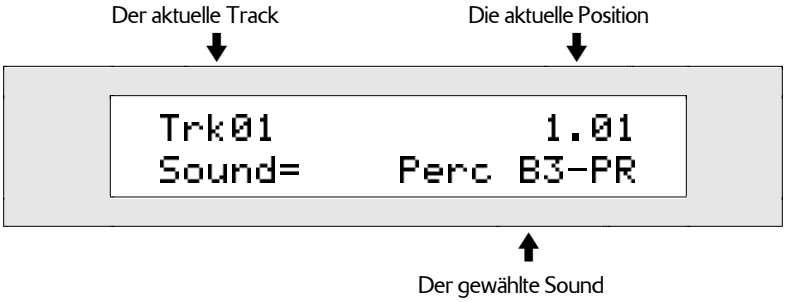
Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

Bestimmte Daten eines Tracks löschen

Sie können auch nur ganz bestimmte Daten löschen. Zum Beispiel:

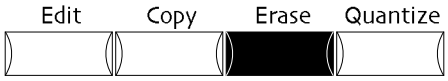
Einen bestimmten Notenbereich eines Tracks löschen

1. Wählen Sie den Track, aus dem Sie Daten löschen wollen.
   Das Display sieht so aus:

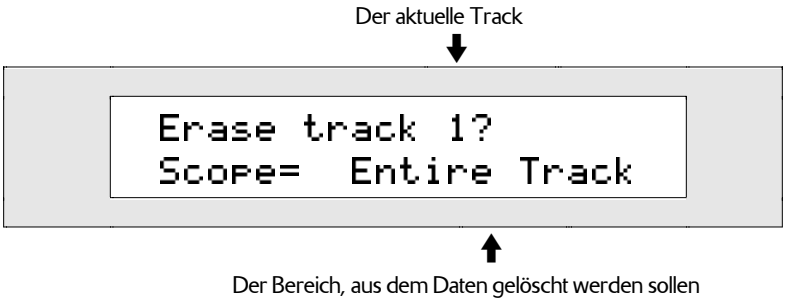


Anmerkung: Wenn auf dem Track noch nichts aufgenommen wurde, zeigt das Display in der ersten Zeile "Empty" an.

2. Drücken Sie den Erase-Taster des 16 Track Recorders.



Das Display sieht so aus:



Der Scope-Parameter dient dem Eingrenzen der zu löschenden Daten. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Within Region - bestimmte Daten der aktuellen Region werden gelöscht. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Region From oder Region To auf On gestellt sind. (Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt "Die Benuzung von Regions" etwas weiter unten in diesem Kapitel.)
- Trk Data Only - bestimmte Daten aus dem gesamten Track werden gelöscht
- Entire Track - löschen aller Daten des gesamten Tracks. Nichts bleibt übrig.

3. Wählen Sie mittels Value-Rad oder Up/Down-Taster entweder Trk Data Only oderr Within Region. (Wir wollen nur bestimmte Daten löschen; Entire Track löscht aber alle Daten)

4. Drücken Sie Yes, um fortzufahren oder No, um abzubrechen.
   Wenn Sie Yes drücken, sieht das Display so aus:

```
Erase track 1?
Event=     All Types
```

Der zu löschende Datentyp

   Mit dem Scope-Parameter haben Sie eine Region oder den ganzen Track gewählt, mit dem Event-Parameter können Sie nun den zu löschenden Datentyp bestimmen. Benutzen Sie Value-Rad oder Up/Down-Taster, um eine der folgenden Optionen zu wählen:
   - All Types—alle Noten und Controller werden gelöscht
   - Pitch Bend—die Pitch Bend-Daten werden gelöscht
   - Pressure—alle Druckdynamik-Daten (Mono und Poly) werden gelöscht
   - Bank&Program—Bank- und Programmwechsel-Befehle werden gelöscht
   - Controller—nur die Daten eines bestimmten Controllers werden gelöscht
   - Note Range—ein bestimmter Notenbereich wird gelöscht
5. Da wir einen Notenbereich löschen wollen, stellen Sie bitte mittels Value-Rad oder Up/Down-Tastern diesen Wert ein.
6. Drücken Sie Yes; das Display sieht so aus:

```
Erase track 1?
Low Key=          A0
```

Die tieftste Note des zu löschenden Bereichs

   Der zu löschende Notenbereich wird durch eine tiefste und eine höchste Note bestimmt. Alle Noten, die dazwischen liegen, werden gelöscht. Sie können Noten zwischen A0 und C8 einstellen; C4 ist das mittlere C auf der Tastatur von MR-61 und MR-76.
7. Drücken Sie einfach die gewünschte Taste auf der Tastatur oder benutzen Sie Value-Rad oder Up/Down-Taster, um eine Note einzugeben.
8. Drücken Sie Yes; das Display sieht so aus:

```
Erase track 1?
High Key=         C8
```

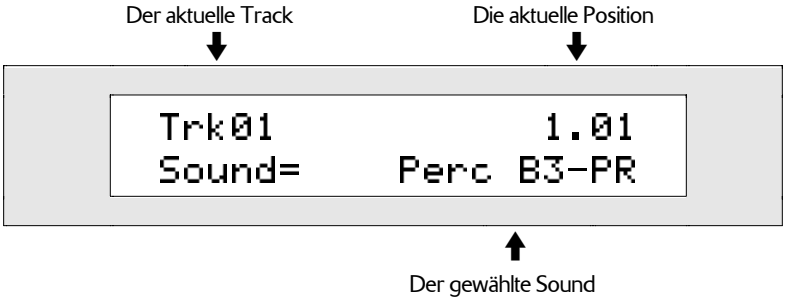
Die höchste Note des zu löschenden Bereichs

   Jetzt wird die höchste Note des zu löschenden Bereichs bestimmt. Sie können wieder Noten zwischen A0 und C8 einstellen.
9. Drücken Sie einfach die gewünschte Taste auf der Tastatur oder benutzen Sie Value-Rad oder Up/Down-Taster, um eine Note einzugeben.
10. Drücken Sie Yes, um die Noten zu löschen oder No, um die Funktion abzubrechen.

Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

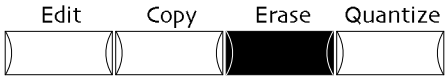
Einen bestimmten Controller löschen

1. Wählen Sie den Track, aus dem Sie einen Controller löschen wollen.
   Das Display sieht so aus:

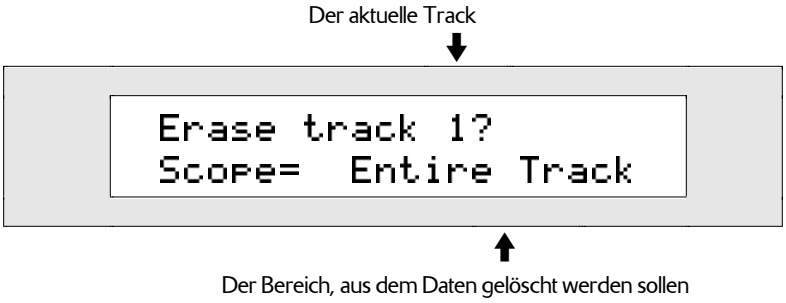


Anmerkung: Wenn auf dem Track noch nichts aufgenommen wurde, zeigt das Display in der ersten Zeile "Empty" an.

2. Drücken Sie den Erase-Taster des 16 Track Recorders.



   Das Display sieht so aus:



   Der Scope-Parameter dient dem Eingrenzen der zu löschenden Daten. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Within Region - bestimmte Daten der aktuellen Region werden gelöscht. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Region From oder Region To auf On gestellt sind. (Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt "Die Benuzung von Regions" etwas weiter unten in diesem Kapitel.)
   - Trk Data Only - bestimmte Daten aus dem gesamten Track werden gelöscht
   - Entire Track - löschen aller Daten des gesamten Tracks. Nichts bleibt übrig.
3. Wählen Sie mittels Value-Rad oder Up/Down-Taster entweder Trk Data Only oderr Within Region. (Wir wollen nur bestimmte Daten löschen; Entire Track löscht aber alle Daten)

4. Drücken Sie Yes, um fortzufahren oder No, um abzubrechen.
   Wenn Sie Yes drücken, sieht das Display so aus:

```
Erase track 1?
Event=     All Types
```

Der zu löschende Datentyp

Mit dem Scope-Parameter haben Sie eine Region oder den ganzen Track gewählt, mit dem Event-Parameter können Sie nun den zu löschenden Datentyp bestimmen. Benutzen Sie Value-Rad oder Up/Down-Taster, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

- All Types—alle Noten und Controller werden gelöscht
- Pitch Bend—die Pitch Bend-Daten werden gelöscht
- Pressure—alle Druckdynamik-Daten (Mono und Poly) werden gelöscht
- Bank&Program—Bank- und Programmwechsel-Befehle werden gelöscht
- Controller—nur die Daten eines bestimmten Controllers werden gelöscht
- Note Range—ein bestimmter Notenbereich wird gelöscht

5. Da wir einen bestimmten Controller löschen wollen, stellen Sie bitte mittels Value-Rad oder Up/Down-Tastern den Wert Controller ein.
6. Drücken Sie Yes; das Display sieht so aus:

```
Erase track 1?
Cntrl=BankSelect#000
```

Nummer (und Name) des zu löschenden Controllers

Sie können jeden Midi-Controller zwischen # 000 und # 120 auswählen.

7. Benutzen Sie das Value-Rad oder die Up/Down-Taster, um den gewünschten Controller auszuwählen.
8. Drücken Sie Yes, um den Controller zu löschen oder No, um die Funktion abzubrechen.

Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

Verschiedene Daten aus einem Track löschen

1. Wählen Sie den Track, aus dem Sie Daten löschen wollen.
   Das Display sieht so aus:

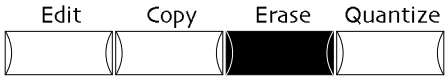
Der aktuelle Track Die aktuelle Position

```
Trk01          1.01
Sound=    Perc B3-PR
```

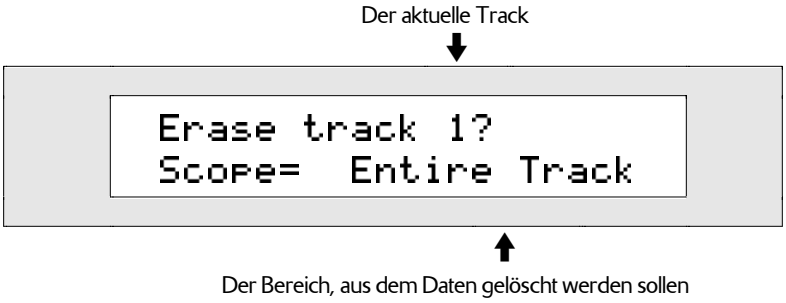
Der gewählte Sound

Anmerkung: Wenn auf dem Track noch nichts aufgenommen wurde, zeigt das Display in der ersten Zeile "Empty" an.

2. Drücken Sie den Erase-Taster des 16 Track Recorders.



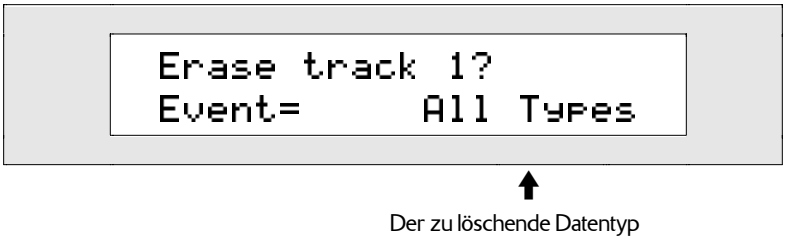
Das Display sieht so aus:



Der Scope-Parameter dient dem Eingrenzen der zu löschenden Daten. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Within Region - bestimmte Daten der aktuellen Region werden gelöscht. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Region From oder Region To auf On gestellt sind. (Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt "Die Benuzung von Regions" etwas weiter unten in diesem Kapitel.)
- Trk Data Only - bestimmte Daten aus dem gesamten Track werden gelöscht
- Entire Track - löschen aller Daten des gesamten Tracks. Nichts bleibt übrig.

3. Wählen Sie mittels Value-Rad oder Up/Down-Taster entweder Trk Data Only oderr Within Region.
4. Drücken Sie Yes, um fortzufahren oder No, um abzubrechen.
   Wenn Sie Yes drücken, sieht das Display so aus:



Mit dem Scope-Parameter haben Sie eine Region oder den ganzen Track gewählt, mit dem Event-Parameter können Sie nun den zu löschenden Datentyp bestimmen. Benutzen Sie Value-Rad oder Up/Down-Taster, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

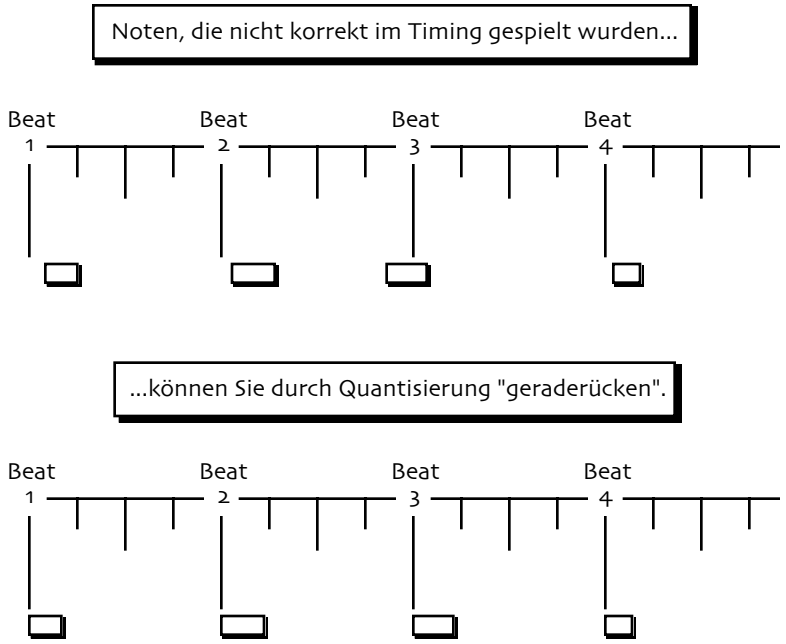
- All Types—alle Noten und Controller werden gelöscht
- Pitch Bend—die Pitch Bend-Daten werden gelöscht
- Pressure—alle Druckdynamik-Daten (Mono und Poly) werden gelöscht
- Bank&Program—Bank- und Programmwechsel-Befehle werden gelöscht
- Controller—nur die Daten eines bestimmten Controllers werden gelöscht
- Note Range—ein bestimmter Notenbereich wird gelöscht

5. Wählen Sie mittels Value-Rad oder Up/Down-Tastern den gewünschten Datentyp. Um einen bestimmten Notenbereich oder Controller zu löschen, können Sie bei den Beispielen etwas weiter oben nachschlagen.
6. Drücken Sie Yes, um den gewählten Datentyp zu löschen, oder No, um die Funktion abzubrechen.

Überblick über die Quantisierungsfunktion

MR-61 und MR-76 bieten leistungsfähige Quantisierungsfunktionen für die Zeitkorrektur von Aufnahmen. Im folgenden werden diese Funktionen erläutert. Im nachfolgenden Abschnitt "Tracks quantisieren" finden Sie eine Schrit-für-Schritt-Anleitung zur Nutzung dieser Funktionen.

Die Quantisierung dient generell dazu, die Position von Noten, die etwas zu früh oder zu spät gespielt wurden, zu korrigieren. Dazu wird ein *Quantisierungsraster* mit der gewünschten rhythmischen Unterteilung (z.B. Viertelnoten oder Sechzehntelnoten) zugrundegelegt. Das folgende Beispiel illustriert das Verfahren an einem Viertelnoten-Raster:



Dieses Beispiel stellt eine sehr simple Quantisierung dar. MR-61 und MR-76 bieten verschiedene Parameter für eine wesentlich differenziertere Quantisierung - aber lesen Sie doch einfach weiter:

Templates

Die verschiedenen Quantisierungs-Parameter von MR-61 und MR-76 arbeiten "Hand in Hand", und Sie werden sicher eine bestimmte Kombination von Einstellungen öfter verwenden wollen. Das ist dank der *Templates* problemlos möglich: Ein Template speicher die Einstellungen aller Quantisierungs-Parameter und stellt diese zu einem späteren Zeitpunkt wieder her. MR-61 und MR-76 bieten vier Speicherplätze für selbsterstellte (User-)Templates im FLASH-Speicher und eine Auswahl von vorprogrammierten Templates. Sie können ein Template jederzeit aufrufen und anwenden oder als Ausgangspunkt für Variationen verwenden.

Anmerkung: Wenn ein Template verändert und noch nicht als User-Template abgespeichert wurde, wird statt seines Namens "**EDITED**" angezeigt.

Quantize To

Quantize To ist der wichtigste Parameter der Quantisierung: Er entscheidet über das metrische Raster, das der Zeitkorrektur zugrundegelegt wird. Dieses Quantisierungsraster bestimmt, welche Notenwerte für die Korrektur maßgeblich sind.

Sie können für den Quantize To-Parameter zwischen folgenden Notenwerten wählen:

- 1/1—ganze Noten
- 1/2—halbe Noten
- 1/4—Viertelnoten
- 1/8—Achtelnoten
- 1/16—Sechzehntelnoten
- 1/32—Zweiunddreißigstelnoten
- 1/64—Vierundsechzigstelnoten
- 1/1T—ganze Triolen
- 1/2T—halbe Triolen
- 1/4T—Vierteltriolen
- 1/8T—Achteltriolen
- 1/16T—Sechzehnteltriolen
- 1/32T—Zweiunddreißigsteltriolen
- 1/64T—Vierundsechzigsteltriolen

Anmerkung: Bitte beachten Sie, daß das Ergebnis der Quantisierung vom Zusammenspiel aller beteiligten Parameter abhängt.

Quantisierungsverfahren

MR-61 und MR-76 bieten zwei verschiedene Verfahren für die Quantisierung an:

- Normal—das "traditionelle" Quantisierungsverfahren
- Delta—ein Verfahren, das exklusiv von ENSONIQ verwendet wird. Dieses Verfahren dient dem Quantisieren von Tracks , die ohne rhythmische Referenz aufgenommen wurden

Bei der normalen Quantisierung wird der Beginn jeder Note auf den jeweils nächsten Punkt des gewählten Quantisierungsrasters (Quantize To-Parameter) verschoben. Dieses Quantisierungsverfahren funktioniert am besten, wenn die aufgenommenen Noten nicht allzu weit von den gewünschten Positionen abweichen. MR-61 und MR-76 bieten verschiedene Parameter, mit denen die normale Quantisierung feinfühlig an Ihre Bedürfnisse angepaßt werden kann:

- Strength
- Random
- quantize key range
- QuantizeNoteOffs
- Swing
- Shift
- quantize window
- Move Note Offs

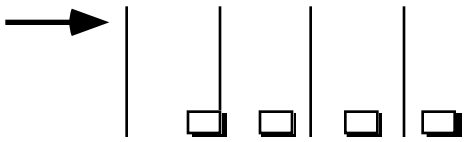
Diese Parameter, die im folgenden erläutert werden, arbeiten zusammen und bestimmen gemeinsam das Ergebnis das Quantisierungsvorgangs.

Zusätzlich zur normalen Quantisierung bieten MR-61 und MR-76 ein neues und leistungsfähiges Quantisierungsverfahren, das als "Delta Quantize" bezeichnet wird. Diese außergewöhnliche Funktion erlaubt die Quantisierung von Aufnahmen, die ohne zeitliche Referenz (z.B. Drumcomputer oder Metronom) erstellt wurden. Sie erweist sich auch als nützlich, um Tracks zu bearbeiten, die eine interessante Rhythmik haben, deren Timing aber nicht zu den anderen Tracks paßt.

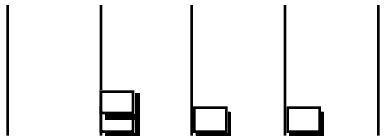
Die Delta-Quantisierung untersucht die Zeitdauer vom Beginn des Tracks bis zur ersten Note. Diese Zeitdauer wird so verändert, daß sie einem Vielfachen des für das Quantisierungraster gewählten Notenwerts entspricht. Alle nachfolgenden Noten werden entsprechend mitverschoben; die zeitliche Beziehung der Noten zueinander bleibt gewahrt. Dieser Vorgang wird dann für den Zeitraum zwischen erster und zweiter Note, dann für die weiteren Zeiträume wiederholt. Am Ende des gesamten Vorgangs ist das Timing der Aufnahme korrigiert, ohne daß die interne Rhythmik zerstört wurde.

Nehmen wir mal an, Sie haben einen Track aufgenommen, der zwar rhythmisch korrekt ist, aber nicht in Ihre Sequenz paßt.

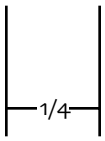
Die Viertelnoten in Ihrer Sequence



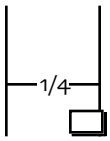
Wenn Sie Quantize To auf 1/4 Note gestellt haben, werden die Startpunkte der Noten normalerweise auf das nächstliegende Viertel gezogen, was die Rhythmik aber total zerstört.



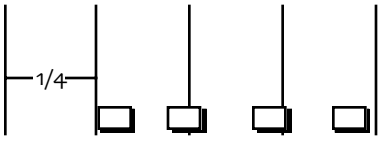
Delta Quantize würde die Größe eines 1/4 Noten Abstands feststellen...



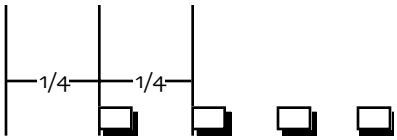
...den Abstand zwischen dem Beginn der Sequence und der ersten Note feststellen



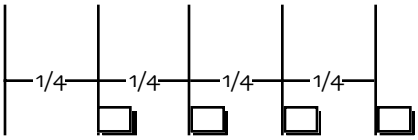
...und die Note am nächsten Vielfachen des 1/4 Notenabstands ausrichten und alle nachfolgenden Noten auch mitverschieben...



...und dann dasselbe mit dem Abstand zwischen der ersten und der zweiten Note tun...



...und so weiter, bis Ihre Viertelnoten zu den Viertelnoten in der Sequence passen.



Wenn Sie die Delta-Quantisierung anwenden, stehen die nachfolgend beschriebenen Parameter der normalen Quantisierung nicht zur Verfügung. Sie können die normale Quantisierung aber natürlich nach dem Durchführen der Delta-Quantisierung zusätzlich anwenden.

Dieser Parameter bezieht sich auf die normale Quantisierung

Strength

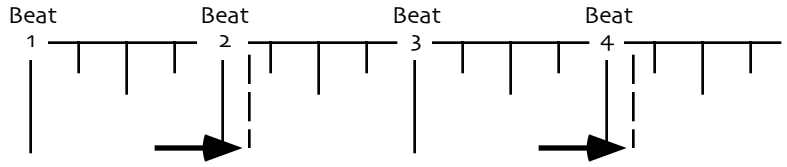
Der Strength-Parameter bestimmt die Stärke des Quantisierungseffekts: Ein Wert von 100% verschiebt alle Noten exakt aud den jeweils nächsten Punkt des gewählten Quantisierungsrasters, ein Wert von 50% verschiebt sie nur mit "halber Kraft", also so, daß sie genau zwischen ihrer ursprünglichen Position und dem Punkt des Quantisierungsrasters zu liegen kommen. Bei einem Wert von 0% erfolgt folglich keine Quantisierung - die Noten werden gar nicht verschoben. Der Strength-Parameter erlaubt Ihnen zu bestimmen, ob die Aufnahme nur leicht korrigiert (kleine Werte) oder maschinenhaft perfektioniert werden soll (große Werte).

Dieser Parameter bezieht sich auf die normale Quantisierung

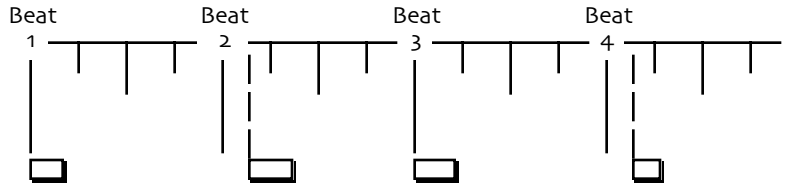
Swing

Der Swing-Parameter versieht die quantisierten Noten mit einem "Swing"-Feeling. Jede zweite Note des mittels Quantize To gewählten Quantisierungsrasters wird durch den Swing-Parameter leicht verzögert; das Zusammenspiel von verzögerten und unverzögerten Noten macht den "Swing" aus.

Swing bewirkt eine leichte Verzögerung jeder zweiten Note



...dieses Zusammenspiel macht den "Swing" aus



Der Swing-Parameter kann von 50% bis 74% eingestellt werden. 50% bewirkt keine Verzögerung der Noten (also auch keinen Swing-Effekt), bei einer Einstellung von 74% wird jede zweite Note um fast den halben Weg in Richtung auf die nachfolgende Note verzögert.

Dieser Parameter bezieht sich auf die normale Quantisierung

Random

Der Random-Parameter erlaubt eine zufällige zeitliche Variation der quantisierten Noten. Das kann für die Simulation der rhythmischen Ungenauigkeiten einer "menschlichen" Darbietung sehr nützlich sein. Die Unregelmäßigkeiten, die vom Random-Parameter des MR erzeugt werden, sind "intelligenter" Natur: Die Noten werden nicht einzeln willkürlich etwas nach vorne oder hinten verschoben, sondern in Gruppen etwas zu früh oder spät gespielt - wie von einem echten Musiker, der das vorgegebene Tempo bei seinem Spiel etwas variiert. Der Wertebereich des Random-Parameters reicht von 0% (keine Verschiebung) bis 50% (Abweichungen bis zur Hälfte des mittels Quantize To eingestellten Notenwerts).

Dieser Parameter bezieht sich auf die normale Quantisierung

Shift

Der Shift-Parameter erlaubt die gleichmäßige zeitliche Verschiebung aller quantisierten Noten nach vorne oder hinten. Das Maximum der Verschiebung entspricht dem mittels Quantize To eingestellten Notenwert. Eine Einstellung von -100% für den Shift-Parameter zieht alle Noten um diesen Notenwert nach vorne, eine Einstellung von 100% nach hinten. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Verschiebung.

Dieser Parameter bezieht sich auf die normale Quantisierung

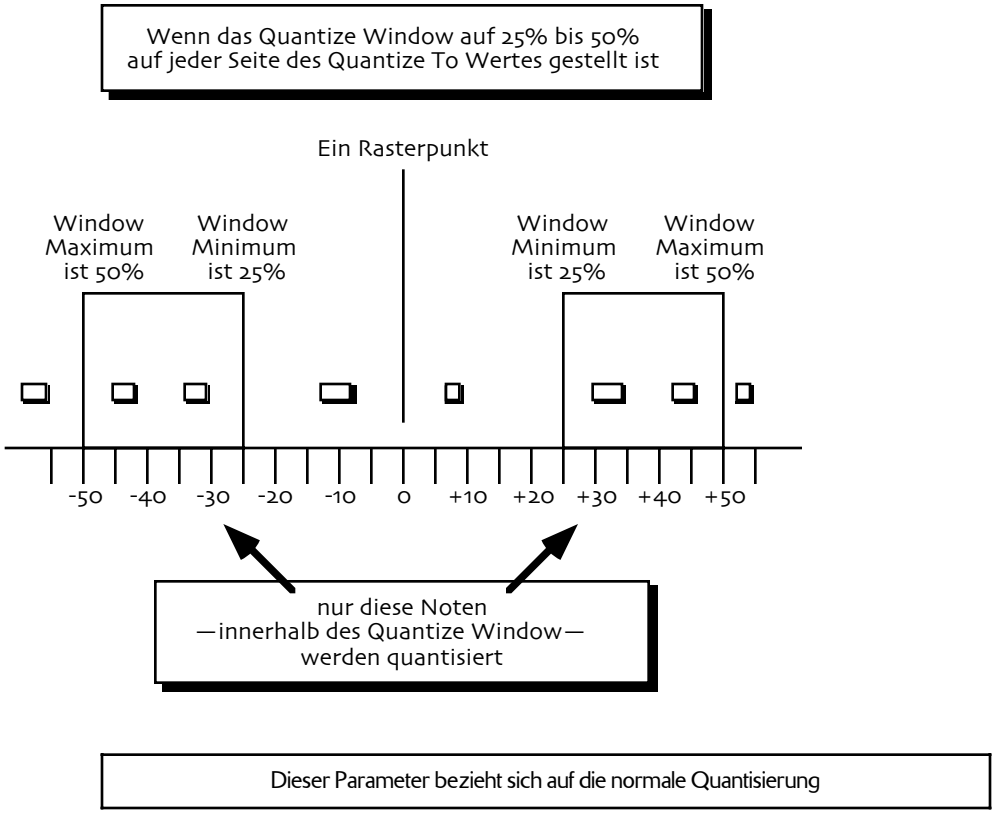
Low Key/High Key

Mittels Low Key- und High Key-Parameter kann die Quantisierung auf einen bestimmten Notenbereich beschränkt werden. Alle Noten außerhalb dieses Bereichs werden von der Quantisierung nicht erfaßt. Mit Low Key wird die tiefste, mit High Key die höchste Note des zu quantisierenden Bereichs bestimmt.

Dieser Parameter bezieht sich auf die normale Quantisierung

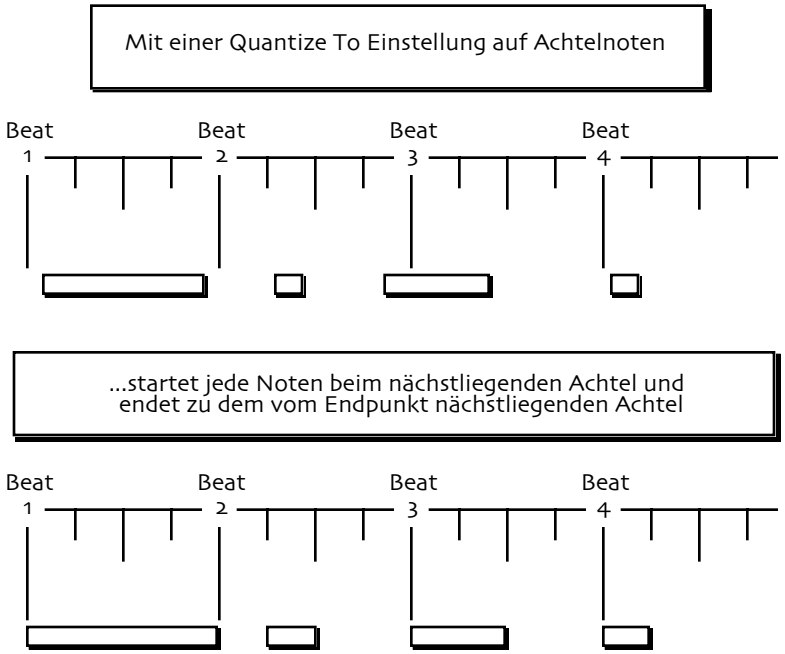
Window Minimum und Window Maximum

Mittels Window Minimum und Window Maximum kann bestimmt werden, wie weit Noten vom nächsten Rasterpunkt entfernt sein müssen, um quantisiert zu werden. Noten, die unter dem Minimum und über dem Maximum liegen, werden nicht quantisiert. Sie können diese Parameter verwenden, um nur die Noten zu quantisieren, deren Timing besonders stark von den gewünschten Rasterpunkten abweicht. Auch diese Parameter werden in Prozent eingestellt, und wieder bezieht sich die Prozentangabe auf den mittels Quantize To eingestellten Notenwert. 0% bedeutet keine Abweichung vom nächsten Rasterpunkt, 50% eine Abweichung um die Hälfte des Quantize To-Werts. Das definierte "Quantisierungsfenster" bezieht sich auf Noten vor und hinter den Rasterpunkten.



QuantizeNoteOffs

Eine Quantisierung wirkt im allgemeinen auf den Beginn einer Note - den "Note On"-Befehl. Bei MR-61 und MR-76 können Sie auf Wunsch aber auch das Ende der Noten ("Note Off") quantisieren. Maßgeblich für die Quantisierung ist auch hier das mittels Quantize To eingestellte Quantisierungsraster. Durch diese Funktion werden die Notenlängen beeinflusst und auf die Länge des Quantize-Werts (oder eines Vielfachen davon) gebracht. Der QuantizeNoteOffs-Parameter kann ein- oder ausgeschaltet werden.



Move Note Offs

Mit Move Note Offs können Sie bestimmen, ob das Ende der Noten bei einer Quantisierung gemeinsam mit dem Notenbeginn verschoben werden soll. Wird das Ende mitverschoben, behalten die quantisierten Noten ihre ursprüngliche Länge, wird das Ende nicht mitverschoben, kann sich die Notenlänge mehr oder weniger ändern. Hier geht es wohlgemerkt nicht um eine Quantisierung der Notenenden, sondern nur darum, ob das Ende dem Beginn bei der Quantisierung folgt. Im allgemeinen dürfte es am sinnvollsten sein, das Notenende mitzuverschieben ("On"), um die Notenlänge nicht zu verändern.

Tracks des 16 Track Recorders quantisieren

In diesem Abschnitt finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Verwendung der weiter oben beschriebenen Quantisierungsfunktionen von MR-61 und MR-76.

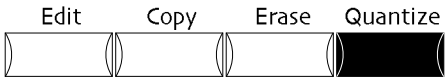
Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

MR-61 und MR-76 bieten eine große Auswahl häufig benötigter Quantisierungseinstellungen als Templates, zusätzlich können Sie vier eigene Templates definieren. Im Abschnitt "Überblick über die Quantisierungsfunktion", etwas weiter oben, werden die Templates erläutert.

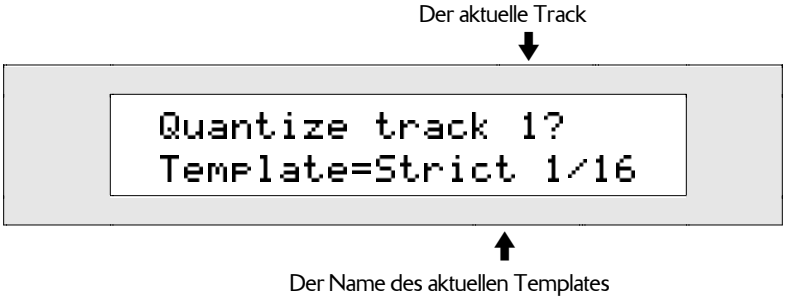
Tip: Wenn die Region From- oder Region To-LED leuchtet, werden nur Noten innerhalb der aktuellen Region quantisiert. (Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt “Die Benuzung von Regions”, etwas weiter unten in diesem Kapitel.) Um einen ganzen Track zu quantisieren, stellen Sie bitte sicher, daß keine der beiden LEDs leuchtet.

Ein Template für die Quantisierung verwenden

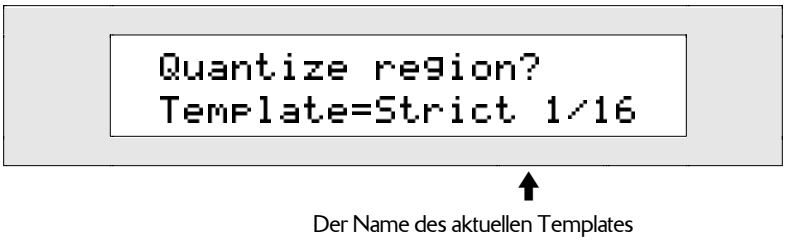
1. Wählen Sie den zu quantisierenden Track.
2. Drücken Sie den Quantize-Taster.



Das Display sieht so aus:



Wenn eine der Region-LEDs leuchtet, sieht das Display so aus:



(Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt “Die Benuzung von Regions”, etwas weiter unten in diesem Kapitel.)

Benutzen Sie das Value-Rad, um eines der vorprogrammierten oder eines der vier User-Templates auszuwählen:

- **EDITED**—setzt alle Quantisierungsparameter auf die zuletzt benutzten Werte. Benutzen Sie diese Einstellung, wenn Sie die letzte Quantisierung wiederholen wollen. Direkt nach dem Einschalten des MR entsprechen die Werte von **EDITED** dem Template Strict 1/16.
- USER TEMP 1, 2 3 and 4—die vier frei programmierbaren Templates. (Im Abschnitt "Eigene Templates abspeichern", etwas weiter unten, finden Sie nähere Informationen dazu.)
- Strict 1/4—dieses Template verschiebt jede Note exakt auf die nächste Viertelnote.
- Strict 1/8—dieses Template verschiebt jede Note exakt auf die nächste Achtelnote.
- Strict 1/16—dieses Template verschiebt jede Note exakt auf die nächste Viertelnote.
- Strict 1/8T—dieses Template verschiebt jede Note exakt auf die nächste Achteltriole.
- Tighten 1-Tighten 4—diese Templates verschieben die Noten mit unterschiedlicher Stärke auf die nächsten Achtelnoten. Je höher die Nummer des Templates, desto "strenger" das Quantisierungsergebnis. Benutzen Sie diese Templates, um das Timing Ihrer Aufnahmen zu verbessern, ohne Sie allzu perfekt klingen zu lassen.
- Tighten 5-Tighten 8—diese Templates verschieben die Noten mit unterschiedlicher Stärke auf die nächsten Sechzehntelnoten. Je höher die Nummer des Templates, desto "strenger" das Quantisierungsergebnis. Benutzen Sie diese Templates, um das Timing Ihrer Aufnahmen zu verbessern, ohne Sie allzu perfekt klingen zu lassen.

- Randomize 1-Randomize 2—diese Templates verschieben die Noten auf die nächsten Achtelnoten, variieren deren Position aber zufällig. Je höher die Nummer des Templates, desto größer die zufälligen Abweichungen. Benutzen Sie diese Templates, um Ihre Aufnahmen mit einem "Human Touch" zu quantisieren.
- Randomize 1-Randomize 2—diese Templates verschieben die Noten auf die nächsten Sechzehntelnoten, variieren deren Position aber zufällig. Je höher die Nummer des Templates, desto größer die zufälligen Abweichungen. Benutzen Sie diese Templates, um Ihre Aufnahmen mit einem "Human Touch" zu quantisieren.
- Note Offs 1—dieses Template quantisiert die Notenenden exakt auf die nächsten Achtelnoten.
- Note Offs 2—dieses Template quantisiert die Notenenden exakt auf die nächsten Sechzehntelnoten.
- Swing 1-Swing 3—dieses Template verbindet eine Sechzehntel-Quantisierung mit einer Swing-Verschiebung. Je höher die Nummer, desto stärker das "Swing"-Feeling.
- Humanize 1—dieses Template verschiebt die Noten auf die nächsten Sechzehntelnoten, versieht sie mit einem leichten "Swing"-Feeling und variiert die Positionen zufällig. Benutzen Sie es, um rhythmisch allzu akkurate Aufnahmen mit einem "Human Touch" zu versehen.
- Delta 1/8—dieses Template macht Gebrauch von der weiter oben erläuterten Delta-Quantisierung des MR. Als Grundlage dient ein Quantisierungsraster mit Achtelnoten.

3. Wählen Sie das gewünschte Template mit dem Value-Rad.
4. Drücken Sie Yes, um den Track oder die Region zu quantisieren oder No, um die Funktion abzubrechen.

Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

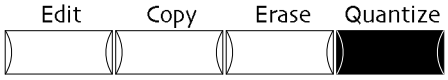
Ein Template als Ausgangspunkt benutzen

MR-61 und MR-76 bieten eine große Auswahl häufig benötigter Quantisierungseinstellungen als Templates, zusätzlich können Sie vier eigene Templates definieren. Für die Quantisierung wird immer eines der Templates verwendet, Sie können aber jedes Template Ihren speziellen Anforderungen anpassen.

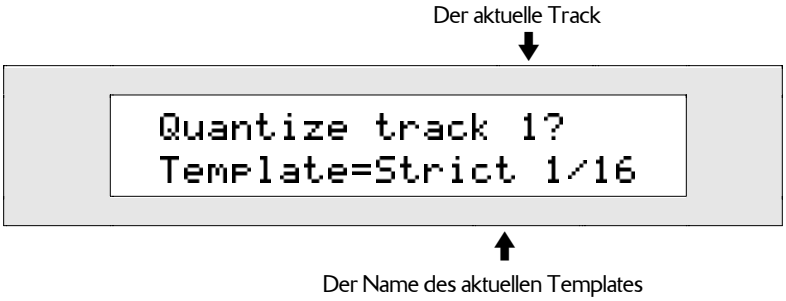
Tip: Wenn die Region From- oder Region To-LED leuchtet, werden nur Noten innerhalb der aktuellen Region quantisiert. (Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt “Die Benuzung von Regions”, etwas weiter unten in diesem Kapitel.) Um einen ganzen Track zu quantisieren, stellen Sie bitte sicher, daß keine der beiden LEDs leuchtet.

Das Ändern eines Templates

1. Wählen Sie den zu quantisierenden Track.
2. Drücken Sie den Quantize-Taster.



Das Display sieht so aus:



Wenn eine der Region-LEDs leuchtet, sieht das Display so aus:

```
Quantize region?
Template=Strict 1/16
```

↑
Der Name des aktuellen Templates

(Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt “Die Benuzung von Regions”, etwas weiter unten in diesem Kapitel.)

3. Benutzen Sie das Value-Rad, um eines der vorprogrammierten oder eines der vier User-Templates auszuwählen. (Eine Beschreibung der Templates finden Sie etwas weiter oben.)

   Sie können jetzt die Einstellungen der Quantisierungs-Parameter, die im Template gespeichert sind, verändern:

4. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den gewünschten Parameter und ändern Sie mit dem Value-Rad seinen Wert.
5. Drücken Sie Yes, um den Track oder die Region anhand des veränderten Templates zu quantisieren oder No, um die Funktion abzubrechen.

Tip: Wenn Sie ein Template ändern, wird die geänderte Version im **EDITED** Template (vorübergehend) gespeichert. Sie können dieses Template nun für die Quantisierung mehrerer Tracks verwenden. Das **EDITED** Template bleibt in dieser Form erhalten, bis Sie neue Änderungen an Templates vornehmen oder den MR ausschalten. Sie können die geänderte Version als User-Template abspeichern. (Siehe Abschnitt "Eigene Templates definieren", weiter unten in diesem Kapitel.)

Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

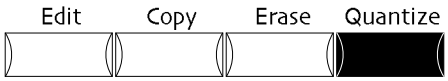
Die Benutzung der normalen Quantisierung

MR-61 und MR-76 bieten eine große Auswahl häufig benötigter Quantisierungseinstellungen als Templates, zusätzlich können Sie vier eigene Templates definieren. Im Abschnitt "Überblick über die Quantisierungsfunktion", weiter oben, finden Sie dazu nähere Informationen.

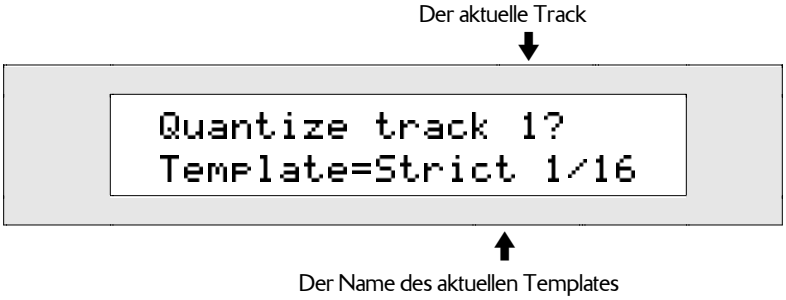
Tip: Wenn die Region From- oder Region To-LED leuchtet, werden nur Noten innerhalb der aktuellen Region quantisiert. (Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt “Die Benuzung von Regions”, etwas weiter unten in diesem Kapitel.) Um einen ganzen Track zu quantisieren, stellen Sie bitte sicher, daß keine der beiden LEDs leuchtet.

Einen Track mit normaler Quantisierung quantisieren

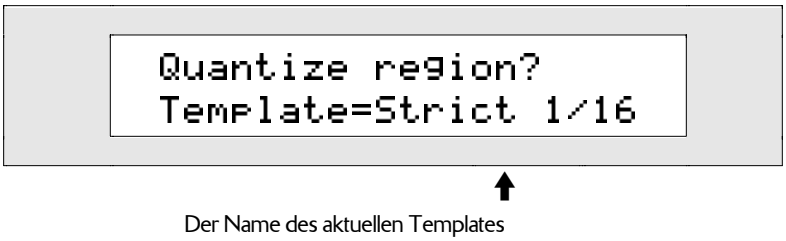
1. Wählen Sie den zu quantisierenden Track.
2. Drücken Sie den Quantize-Taster.



Das Display sieht so aus:

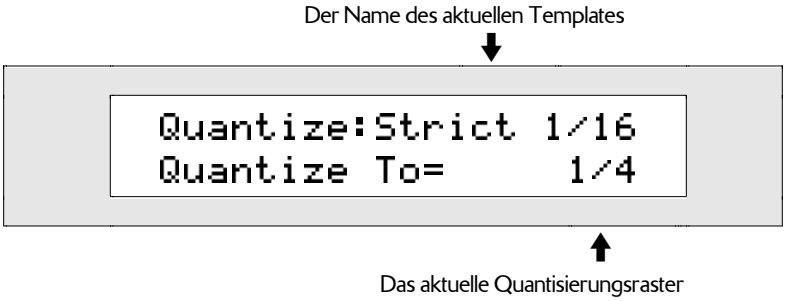


Wenn eine der Region-LEDs leuchtet, sieht das Display so aus:



(Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt “Die Benuzung von Regions”, etwas weiter unten in diesem Kapitel.)

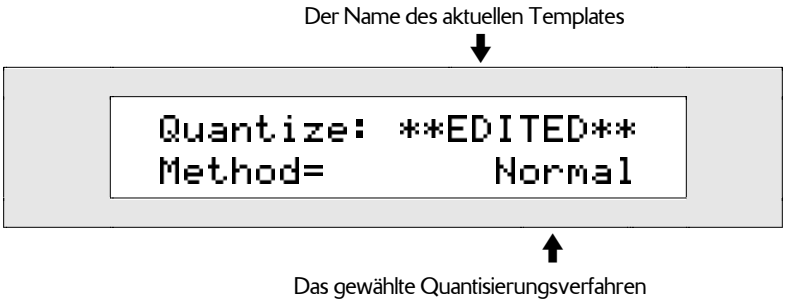
3. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Quantize To=”:



Das hier eingestellte Raster wird für die Verschiebung der Noten zugrundegelegt.

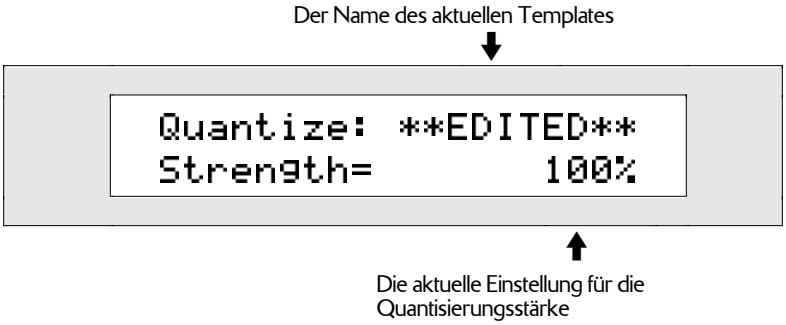
Sie können Werte zwischen 1/1 (ganze Note) und 1/64T (Vierundsechzigsteltriole) wählen.

4. Wählen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Notenwert.
5. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Method=”:



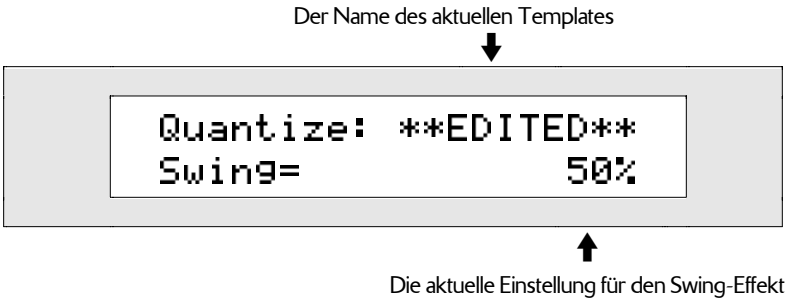
Mit dem Method-Parameter können Sie sich zwischen der normalen und der speziellen Delta-Quantisierung des MR entscheiden. Im Abschnitt "Überblick über die Quantisierungsfunktion", weiter oben, finden Sie nähere Informationen zur Delta-Quantisierung; eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zu ihrer Benutzung folgt weiter unten.

6. Wählen Sie mit dem Value-Rad die normale Quantisierung.
7. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Strength=”:



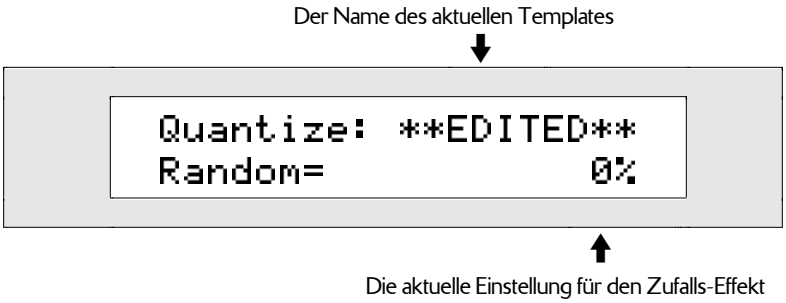
Der Strength-Parameter bestimmt die Stärke des Quantisierungseffekts: Ein Wert von 100% verschiebt alle Noten exakt aud den jeweils nächsten Punkt des gewählten Quantisierungsrasters, ein Wert von 50% verschiebt sie nur mit "halber Kraft", also so, daß sie genau zwischen ihrer ursprünglichen Position und dem Punkt des Quantisierungsrasters zu liegen kommen. Bei einem Wert von 0% erfolgt folglich keine Quantisierung - die Noten werden gar nicht verschoben.

8. Stellen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Wert ein.
9. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Swing=”:



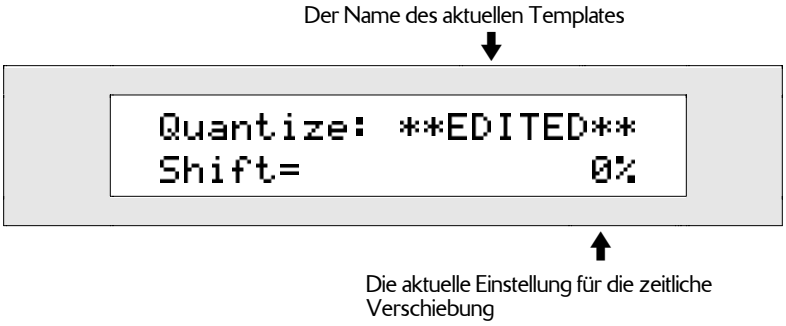
Der Swing-Parameter versieht die quantisierten Noten mit einem "Swing"-Feeling und kann von 50% bis 74% eingestellt werden. 50% bewirkt keine Verzögerung der Noten (also auch keinen Swing-Effekt), bei einer Einstellung von 74% wird jede zweite Note um fast den halben Weg in Richtung auf die nachfolgende Note verzögert (maximaler Swing-Effekt).

10. Stellen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Wert ein.
11. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Random=”:



Der Random-Parameter erlaubt eine zufällige zeitliche Variation der quantisierten Noten. Das kann für die Simulation der rhythmischen Ungenauigkeiten einer "menschlichen" Darbietung sehr nützlich sein. Der Wertebereich des Random-Parameters reicht von 0% (keine Verschiebung) bis 50% (Abweichungen bis zur Hälfte des mittels Quantize To eingestellten Notenwerts).

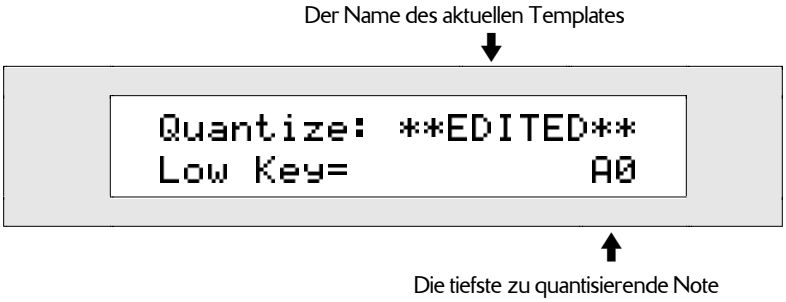
12. Stellen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Wert ein.
13. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Shift=”:



Der Shift-Parameter erlaubt die gleichmäßige zeitliche Verschiebung aller quantisierten Noten nach vorne oder hinten. Das Maximum der Verschiebung entspricht dem mittels Quantize To eingestellten Notenwert. Eine Einstellung von -100% für den Shift-Parameter zieht alle Noten um diesen Notenwert nach vorne, eine Einstellung von 100% nach hinten. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Verschiebung.

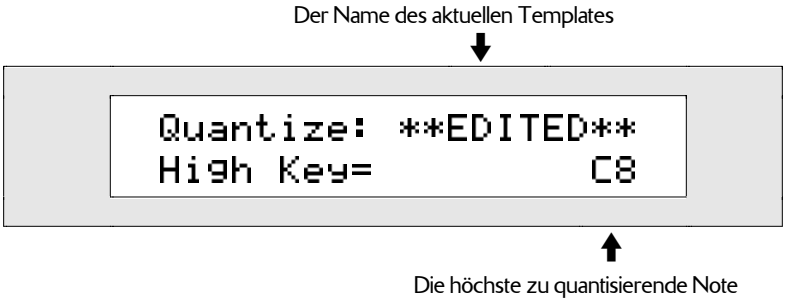
Anmerkung: Die Shift-Funktion verschiebt alle Noten des Tracks / der Region ohne Rücksicht auf die mittels Low Key und High Key vorgenommenen Einstellungen.

14. Stellen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Wert ein.
15. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Low Key=”:



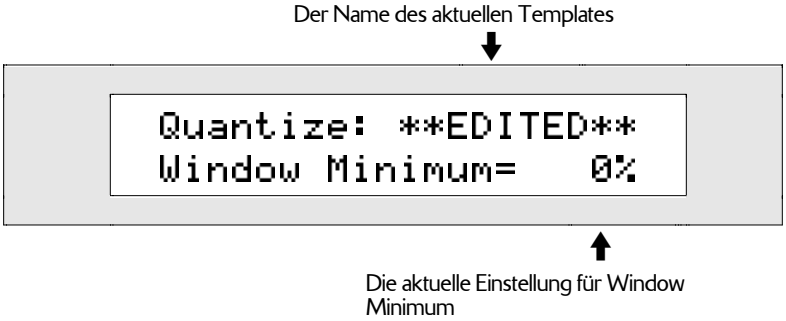
Mittels Low Key- und High Key-Parameter kann die Quantisierung auf einen bestimmten Notenbereich beschränkt werden. Alle Noten außerhalb dieses Bereichs werden von der Quantisierung nicht erfaßt. Mit Low Key wird die tiefste, mit High Key die höchste Note des zu quantisierenden Bereichs bestimmt. Sie können Noten zwischen A0 und C8 einstellen; C4 ist das mittlere C auf der Tastatur von MR-61 und MR-76.

16. Drücken Sie einfach die gewünschte Taste auf der Tastatur oder benutzen Sie Value-Rad oder Up/Down-Taster, um eine Note einzugeben.
17. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “High Key=”:



Mit High Key wird die höchste Note des zu quantisierenden Bereichs bestimmt. Sie können Noten zwischen A0 und C8 einstellen; C4 ist das mittlere C auf der Tastatur von MR-61 und MR-76

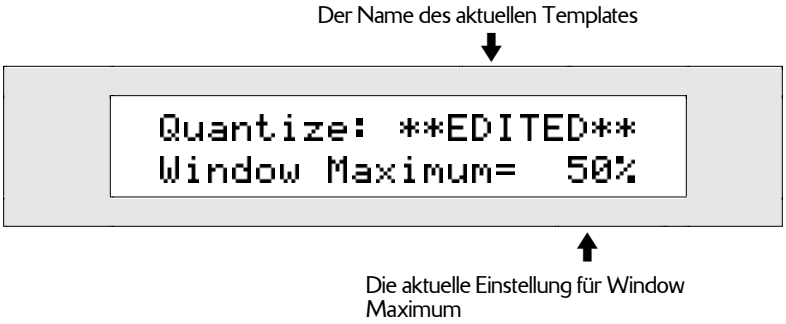
18. Drücken Sie einfach die gewünschte Taste auf der Tastatur oder benutzen Sie Value-Rad oder Up/Down-Taster, um eine Note einzugeben.
19. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Window Minimum=”:



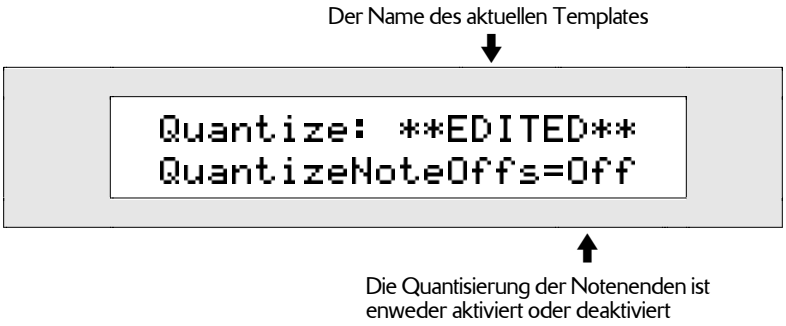
Mittels Window Minimum und Window Maximum kann bestimmt werden, wie weit Noten vom nächsten Rasterpunkt entfernt sein müssen, um quantisiert zu werden. Noten, die unter dem Minimum und über dem Maximum liegen, werden nicht quantisiert.

Die Einstellung erfolgt in Prozent und bezieht sich auf den mittels Quantize To eingestellten Notenwert. 0% bedeutet keine Abweichung vom nächsten Rasterpunkt, 50% eine Abweichung um die Hälfte des Quantize To-Werts. Das definierte "Quantisierungsfenster" bezieht sich auf Noten vor und hinter den Rasterpunkten.

20. Stellen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Wert für Window Minimum ein.
21. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Window Maximum=”:



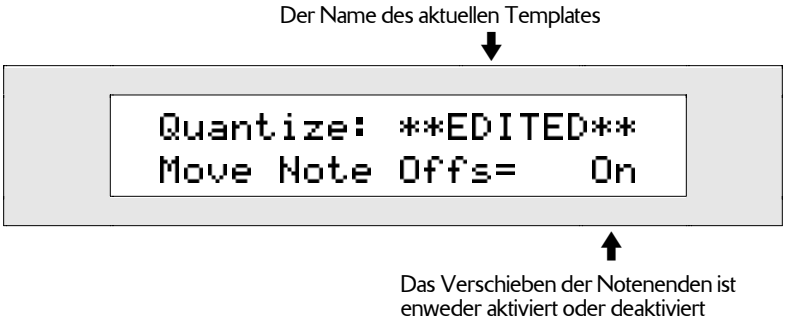
22. Stellen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Wert für Window Maximum ein.
23. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “QuantizeNoteOffs=”:



Hier können Sie bestimmen, ob auch die Notenenden quantisiert werden sollen:

- Off—die Notenenden werden nicht quantisiert.
- On—die Notenenden werden entsprechnd dem gewählten Quantisierungsraster quantisiert.

24. Stellen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Wert ein.
25. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Move Note Offs=”:



Dieser Parameter bestimmt, ob die Notenenden bei der Quantisierung mitverschoben werden:

- Off—die Notenenden werden nicht mitverschoben, die Länge der Noten kann sich dadurch ändern.
- On—die Notenenden werden mitverschoben, die Länge der Noten bleibt dadurch gleich.

26. Stellen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Wert ein.
27. Nachdem Sie die Quantisierungsparameter nach Ihren Wünschen eingestellt haben, können Sie die Quantisierung durch Yes ausführen oder die Funktion mittels No abbrechen.

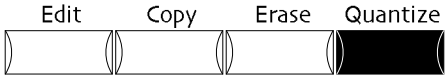
Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

Die Benutzung der Delta-Quantisierung

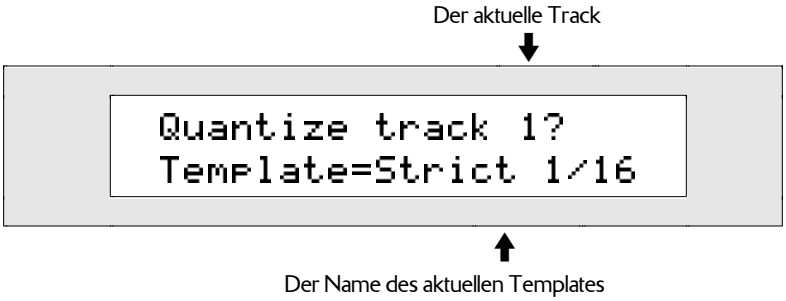
Zusätzlich zur normalen Quantisierung bieten MR-61 und MR-76 ein neues und leistungsfähiges Quantisierungsverfahren, das als "Delta Quantize" bezeichnet wird. Nähere Informationen zu diesem Verfahren finden Sie im Abschnitt "Quantisierungsverfahren", weiter oben.

Einen Track mit Delta-Quantisierung quantisieren

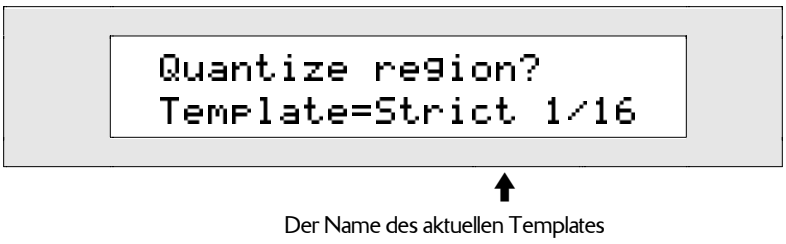
1. Wählen Sie den zu quantisierenden Track.
2. Drücken Sie den Quantize-Taster.



Das Display sieht so aus:

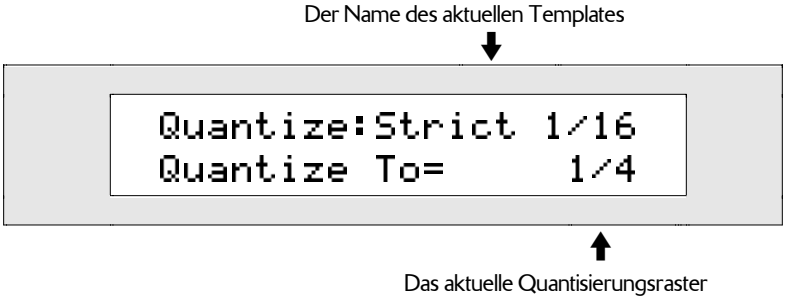


Wenn eine der Region-LEDs leuchtet, sieht das Display so aus:



(Nähere Informationen zu Regions finden Sie im Abschnitt “Die Benuzung von Regions”, etwas weiter unten in diesem Kapitel.)

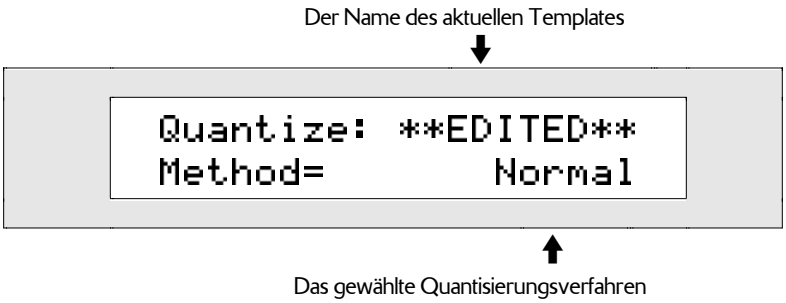
3. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Quantize To=”:



Das hier eingestellte Raster wird für die Veränderung der Zeiträume zwischen den Noten zugrundegelegt. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie versuchen, einen Notenwert zu wählen, der beim aktuellen Sequencer-Tempo der kleinsten rhythmischen Unterteilung des zu quantisierenden Tracks entspricht.

Sie können Werte zwischen 1/1 (ganze Note) und 1/64T (Vierundsechzigsteltriole) wählen.

4. Wählen Sie mit dem Value-Rad den gewünschten Notenwert.
5. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Method=”:



Mit dem Method-Parameter können Sie sich zwischen der normalen und der speziellen Delta-Quantisierung des MR entscheiden.

6. Wählen Sie mit dem Value-Rad die Delta-Quantisierung.

Anmerkung: Bei Benutzung des Delta-Templates Delta stehen die weiteren Quantisierungsparameter nicht zur Verfügung. Dies soll sicherstellen, daß die Delta-Quantisierung durch sie nicht beeinflusst wird und Ihre Musik bestmöglich interpretiert werden kann. Im Bedarfsfall können Sie die normale Quantisierung aber nachträglich anwenden.

---

7. Nachdem Sie das Quantisierungsraster nach Ihren Wünschen eingestellt haben, können Sie die Delta-Quantisierung durch Yes ausführen oder mittels No abbrechen.
8. Nach dem Durchführen der Quantisierung sollten Sie überprüfen, ob Ihre Musik korrekt interprtiert wurde.

   In manchen Fällen kann es nötig sein, die Quantisierung mit einem anderen, passenderen Quantisierungsraster zu wiederholen. Benutzen Sie in solchen Fällen die Undo-Funktion, um den ursprünglichen Zustand des Tracks wiederherzustellen.
9. Um den Track mit einem anderen Quantize To-Wert zu quantisieren, drücken Sie den Edit-Taster des 16 Track Recorders.

   Das Display sieht so aus:

Hier wird der Track angezeigt, der soeben quantisiert wurde

10. Drücken Sie Yes, um den alten (unquantisierten) Zustand des Tracks wiederherzustellen oder No, um die Undo-Funktion abzubrechen. Führen Sie danach die Delta-Quantisierung mit einem anderen Quantize To-Wert durch.
11. Wiederholen Sie diese Prozedur nötigenfalls so oft, bis der Track nach Ihren Wünschen quantisiert ist.

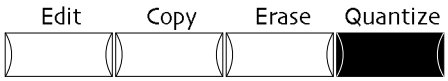
Tip: Wenn Sie einen Track mit der Delta-Quantisierung bearbeiten wollen, dessen Inhalt vom Idea Pad stammt, können Sie versuchen, das Sequencer-Tempo der Idee bestmöglich anzugleichen, bevor Sie sie an den Sequencer schicken. Dadurch wird es einfacher, einen passenden Quantize To-Wert zu finden.

Eigene Templates definieren

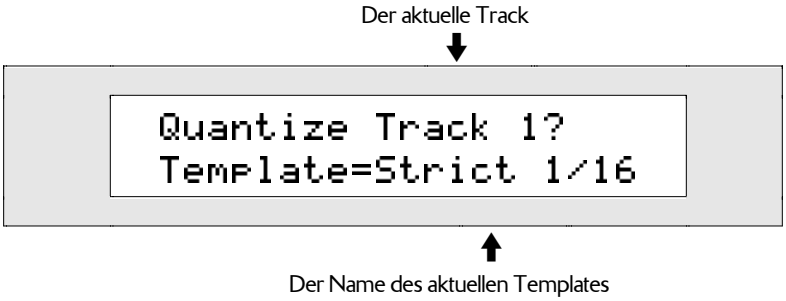
MR-61 und MR-76 erlauben Ihnen, häufig benötigte Quantisierungseinstellungen als Templates abzuspeichern. Zu diesem Zweck stehen vier Speicherplätze im Flash-Speicher zur Verfügung, die auch nach dem Ausschalten erhalten bleiben.

Eine Quantisierungseinstellung als Template sichern

1. Drücken Sie den Quantize-Taster

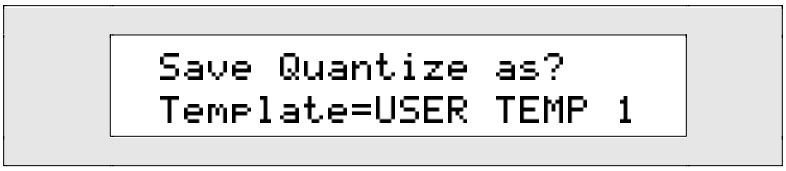


Das Display sieht so aus:



Sie können sehen, welches Template gerade angewählt ist. Wenn **EDITED** angezeigt wird, wurden die Einstellungen des Templates verändert.

2. Um das veränderte Template abzuspeichern, wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite an:



Sie können die Einstellungen als USER TEMP 1, USER TEMP 2, USER TEMP 3 oderr USER TEMP 4 abspeichern.

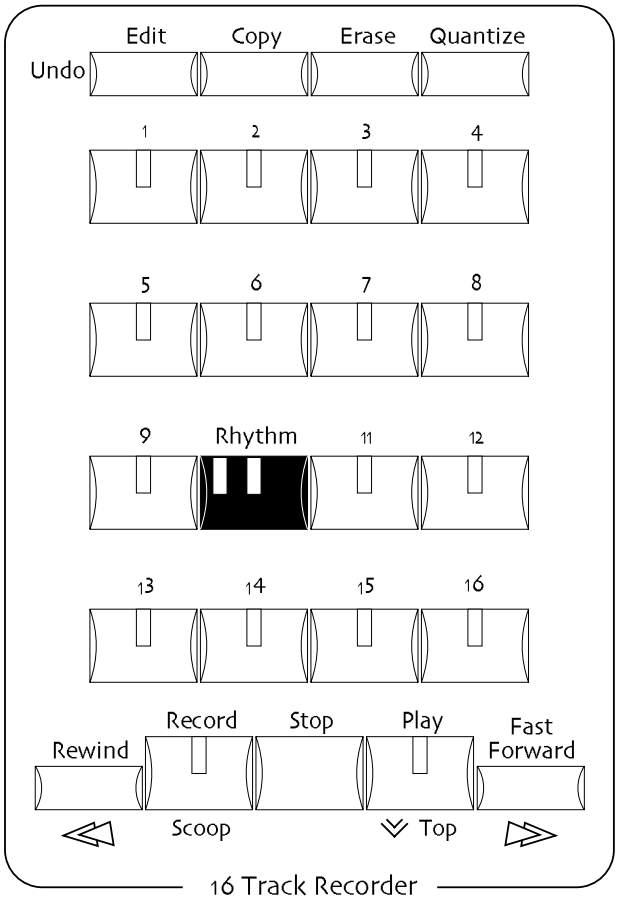
3. Wählen Sie mit dem Value-Rad einen der Speicherplätze aus.
4. Drücken Sie Yes, um die Quantisierungseinstellungen als User-Template abzuspeichern oder No, um die Funktion abzubrechen.

Der Rhythm Track

Der Rhythm Track des 16 Track Recorders

Der 16 Track Recorder kann nicht nur Ihr Tastaturspiel aufnehmen, sondern auch Rhythmen der Drum Machine abspielen. Dadurch können Sie Ihre Aufnahmen durch realistische Drum-Rhythmen ergänzen.

Zum Abspielen der Rhythmen benutzt der 16 Track Recorder Track 10. Wie Sie sehen, ist dieser mit "Rhythm" beschriftet.



Wenn Sie den Rhythm Track zum Abspielen von Rhythmen verwenden, werden diese Teil der Sequence. Sie können Rhythmen loopen, vor- und rückspulen, muten, Solo hören, Panorama und Lautstärkr einstellen und Regions bilden. Der Rhythm Track läuft immer synchron mit den anderen Tracks des 16 Track Recorders.

Statt für Rhythmen der Drum Machine können Sie den Rhythm Track natürlich auch für ganze normale Aufnahmen des Tastaturspiels verwenden - beim Abspielen von Rhythmen erschließen sich aber einige sehr interessante zusätzliche Möglichkeiten.

Rhythm Track: Zwei Tracks in einem

Sie können den Rhythm Track auf zwei Weisen benutzen:

- um Variationen und Fills der Drum Machine aufzuzeichen
- um Rhythmen aufzunehmen, die Sie auf der Tastatur mit dem Drum Kit Sound einspielen

Variationen und Fills aufzeichen

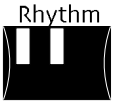
Der Rhythm Track kann aufnehmen, welche Variationen und Fills Sie im Verlauf der Sequence in der Drum Machine auswählen. Grundrhythmus und Variationen werden bei der späteren Wiedergabe der Sequence exakt reproduziert.

Rhythmus durch eigene Elemente ergänzen

Die Rhythmen und Variationen der Drum Machine können Sie durch eigene Elemente ergänzen: Der Rhythm Track zeichnet zusätzlich auf, was Sie mit dem Drum Kit Sound auf der Tastatur spielen. Sie können also beispielsweise Ihre eigene Percussion zum Rhythmus dazuspielen oder ganze Teile des Rhythmus` durch eigene Einspielungen ersetzen. Selbstverständlich steht auch hier die Quantisierungsfunktion für die Zeitkorrektur zur Verfügung.

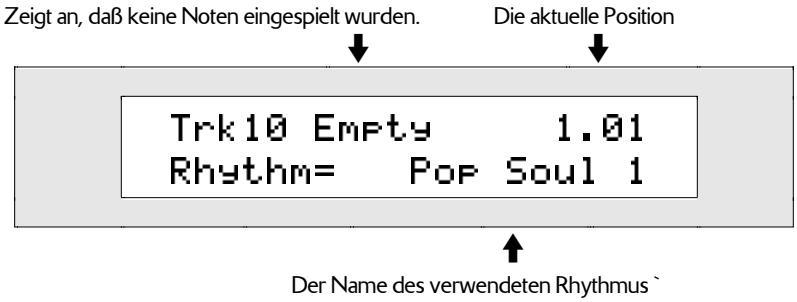
Display und LEDs des Rhythm Tracks

Da der Rhythm Track auf zwei verschiedene Weisen benutzt werden kann, besitzt er zwei LEDs: links eine rote und rechts eine gelbe.



- Die gelbe LED hat die gleiche Funktion wie bei den anderen Tracks: Wenn etwas aufgenommen wurde, leuchtet sie dauerhaft, wenn der Rhythm Track angewählt ist, blinkt sie.
- Die rote LED zeigt an, ob ein Rhythmus der Drum Machine vom Rhythm Track gespielt wird. Wenn sie dunkel ist, wird kein Rhythmus gespielt.

Wenn Sie den Rhythm Track auswählen, zeigt das Display an, was sich darauf befindet:



Wenn keine Noten eingespielt wurden, wird in der ersten Zeile "Empty" angezeigt; der Name des verwendeten Rhythmus` steht in der zweiten Zeile.

Einen Rhythmus an den Rhythm Track schicken

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Rhythmus der Drum Machine an den Rhythm Track des 16 Track Recorders zu schicken:

- als Teil einer Idee, die mit dem Idea Pad aufgezeichnet wurde (das Idea Pad wird in Kapitel 6 näher erläutert)
- direkt von der Drum Machine (dieser Vorgang wird in Kapitel 5 näher erläutert)

Änderungen am Rhythmus des Rhyth m Tracks

Nachdem Sie einen Rhythmus an den Rhythm Track geschickt haben, könnte es passieren, daß Sie den Drum Kit Sound ändern oder Fills und Variationen bearbeiten wollen: Sie können jederzeit einen neuen Rhythmus an den Rhythm Track schicken und den alten dadurch ersetzen.

Wenn Sie Änderungen am Rhythmus oder am benutzten Drum Kit vornehmen wollen, sollten Sie dies in der Drum Machine tun: Dort kommen Sie in den Genuß spezieller und leistungsfähiger Bearbeitungsfunktionen. Speichern Sie den Rhythmus nach der Bearbeitung in der Drum Machine als neuen Rhythmus ab und schicken Sie ihn erneut an den Rhythm Track.

Auf diese Weise können Sie folgende Änderungen am Rhythmus vornehmen:

- ein neues Drum- oder Percussion-Kit für den Rhythmus auswählen
- das benutzte Kit Zone für Zone editieren
- die Variationen und Fills bearbeiten

Diese Möglichkeiten werden in Kapitel 5 im Detail erläutert

Anmerkung: Wenn Sie einen neuen Rhythmus an den Rhythm Track schicken, werden alle Daten, die sich dort befinden, gelöscht. Dies betrifft auch Noten, die von Hand eingespielt wurden. Bitte stellen Sie sicher, daß sich keine wertvollen Daten auf dem Rhythm Track befinden, bevor Sie einen neuen Rhythmus an ihn schicken.

Andere Parameter des Rhythm Tracks

MR-61 und MR-76 bieten verschiedene Parameter, mit denen Sie den Rhythm Track nach Ihren Wünschen verändern können. Es stehen die gleiche Parameter wie für andere Tracks zur Verfügung, die ein Drum Kit benutzen.

Die Mix- und Pan-Regler des FX/Mixdown-Strips können auch für den Rhythm Track verwendet werden. Die Parameter beeinflussen den gesamten Track, also den Rhythmus und alle Noten, die Sie eventuell aufgezeichnet haben: Der Mix-Regler verändert die Lautstärke, der Pan-Regler verändert das Stereopanorama des gesamten Kits. (nähere Informationen zum FX/Mixdown-Strip finden Sie in Kapitel 8)

Die Parameter, die die einzelnen Tasten des Drum Kits betreffen, können im Rhythm Track eingesehen aber nicht verändert werden. Eine Veränderung ist aber in der Drum Machine möglich. (Siehe Abschnitt "Änderungen am Rhythmus des Rhythm Tracks", etwas weiter oben.)

Das Abspielen von Rhythmen im16 Track Recorder

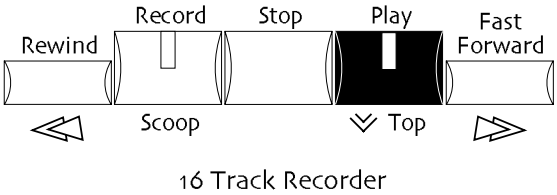
Nachdem Sie einen Rhythmus an den Rhythm Track geschickt haben, ist er Teil der Sequence: Das Drücken des Play-Tasters wird ihn gemeinsam mit den anderen Tracks der Sequence abspielen.

Wenn der Rhythm Track ausgewählt ist, können die Variation- und Fill-Taster bei laufender Sequence zum Aufruf von Variationen und Fills verwendet werden. Dadurch können Sie im Zusammenhang mit der Sequence verschiedene Varianten ausprobieren. Sie können die Aufrufe auch im Rhythm Track aufzeichnen; die Vorgehensweise wird etwas weiter unten beschrieben.

Anmerkung: Wenn der Rhythm Track als einziger Track der Sequence Daten enthält, werden Rhythmus und Sequence solange abgespielt, bis der Stop-Taster des 16 Track Recorders gedrückt wird. Wenn sich auf anderen Tracks bereits Aufnahmen befinden, bestimmt deren Länge die Dauer der Wiedergabe.

Einen Rhythmus abspielen

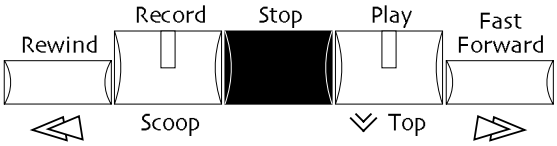
1. Weisen Sie dem Rhythm Track einen Rhythmus zu, falls Sie das noch nicht getan haben.
2. Drücken Sie den Play-taster des 16 Track Recorders.



   Sequence und Rhythmus werden wiedergegeben.
3. Wählen Sie den Rhythm Track durch Druck auf seinen Taster aus.
4. Benutzen Sie die entsprechenden Taster der Drum Machine, um Variations und Fills abzuspielen. Diese werden sofort nach Druck auf den Taster in den Rhythmus eingefügt. (Nähere Informationen zum Aufruf von Variations und Fills finden Sie in Kapitel 5.)

Anmerkung: Variationen und Fills können nur abgespielt werden, wenn der Rhythm Track angewählt ist. Ist ein anderer Track angewählt, bringt ein Druck auf Variation- oder Fill-Taster Sie vom Display des 16 Track Recorders zu dem der Drum Machine.

5. Um Sequence und Rhythmus zu stoppen, drücken Sie den Stop-Taster.



Anmerkung: Falls der für den Rhythm Track gewählte Rhythmus aus dem Speicher gelöscht wurde, benutzt der MR stattdessen einen ROM-Rhythmus.

Das Aufzeichnen der Fill- und Variation-Wahl

Der Rhythm Track kann die Wahl von Fills und Variations, die in der Drum Machine vorgenommen wird, aufzeichnen und dadurch zum Bestandteil der Sequence machen. So läßt sich sehr schnell ein Rhythmus-Gerüst als Grundlage oder Ergänzung eines Songs erzeugen. Die Wahl von Variations oder Fills kann dabei entweder in der Replace- oder Add-Betriebsart aufgenommen werden. (Die Aufnahmebetriebsarten werden etwas später in diesem Kapitel erläutert.)

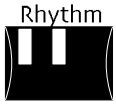
Anmerkung: Die Aufnahme der Fill/Variation-Wahl kann nicht quantisiert werden.

Fill- und Variation-Wahl aufzeichnen

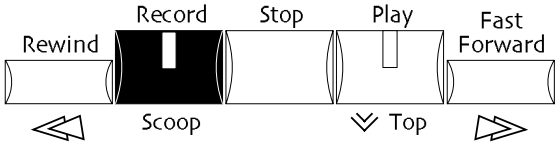
1. Wählen Sie die gewünschte Aufnahmebetriebsart. (Nähere Erläuterung etwas weiter unten.)

Tip: Bei einer Aufnahme im Replace-Modus werden alle Daten, die sich auf dem Rhythm Track befinden, gelöscht. Stellen Sie bitte sicher, daß der Rhythm Track keine wichtigen Daten enthält. Alternativ können Sie den Add-Modus benutzen, der die neue Aufnahme mit den alten Daten mischt.

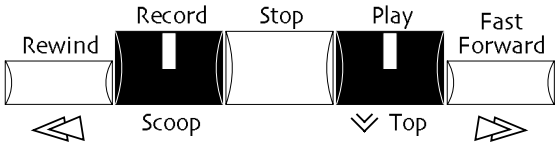
2. Wählen Sie den Rhythm Track an.



3. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.



4. Drücken Sie gleichzeitig den Play-Taster, um die Aufnahme zu starten.



Nach dem Vorzähler (falls er aktiviert ist) beginnt die Wiedergabe von Sequence und Rhythmus. Sie können nun die Wahl von Fills und Variations, die Sie mit den entsprechenden Tastern der Drum Machine treffen, aufnehmen. (Diese werden sofort nach Betätigung des Tasters abgespielt).

5. Zeichnen Sie Fills und Variations auf.
6. Drücken Sie nach Beendigung der Aufnahme den Stop-Taster des 16 Track Recorders.
7. Drücken Sie den Play-Taster, um die aufgezeichneten Rhythmuswechsel zu hören.

Tip: Falls Sie einen Fehler gemacht haben oder mit der Aufnahme unzufrieden sind, können Sie sie mittels Undo rückgängig machen.

Eigene Drum- oder Percussion-Aufnahmen erstellen

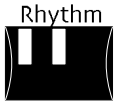
Die Rhythmen und Variationen der Drum Machine können Sie durch eigene Elemente ergänzen: Der Rhythm Track zeichnet zusätzlich auf, was Sie mit dem Drum Kit Sound auf der Tastatur spielen. Sie können also beispielsweise Ihre eigene Percussion zum Rhythmus dazuspielen oder ganze Teile des Rhythmus` durch eigene Einspielungen ersetzen. Die Aufnahme kann im Add- oder Replace-Modus erfolgen; selbstverständlich steht auch hier die Quantisierungsfunktion für die Zeitkorrektur zur Verfügung.

Noten auf dem Rhythm Track aufzeichnen

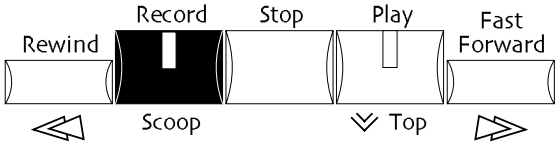
1. Wählen Sie die gewünschte Aufnahmebetriebsart (Add oder Replace).

Anmerkung: Bei einer Aufnahme im Replace-Modus werden alle Daten, die sich auf dem Rhythm Track befinden, gelöscht. Stellen Sie bitte sicher, daß der Rhythm Track keine wichtigen Daten enthält. Alternativ können Sie den Add-Modus benutzen, der die neue Aufnahme mit den alten Daten mischt.

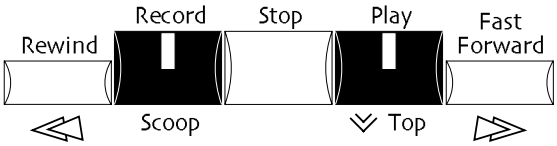
2. Wählen Sie den Rhythm Track an.



3. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.



4. Drücken Sie gleichzeitig den Play-Taster, um die Aufnahme zu starten.



Nach dem Vorzähler (falls er aktiviert ist) beginnt die Wiedergabe von Sequence und Rhythmus.

4. Spielen Sie auf der Tastatur die gewünschten Ergänzungen zum Rhythmus.
5. Drücken Sie nach Beendigung der Aufnahme den Stop-Taster des 16 Track Recorders.
6. Drücken Sie den Play-Taster, um die aufgezeichneten Noten zu hören.

Tip: Falls Sie einen Fehler gemacht haben oder mit der Aufnahme unzufrieden sind, können Sie sie mittels Undo rückgängig machen.

Den Rhythmus innerhalb der Sequence stoppen

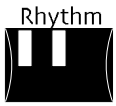
Um einen Abschnitt ohne Rhythmus in Ihrer Sequence zu erzeugen, beispielsweise für eine besonders ruhige Stelle oder einen Takt, in dem Sie eine eigene Einspielung verwenden wollen, kann die Wiedergabe des Rhythmus` gestoppt werden. Zu diesem Zweck wird einfach die Betätigung des Start/Stop-Tasters der Drum Machine aufgenommen; an der entsprechenden Stelle wird bei der Wiedergabe der Rhythmus gestoppt. (Eine nachfolgende Aufzeichnung des Start-Befehls ist nicht möglich, da das Timing von Sequence und Drum Machine nicht nachträglich synchronisiert werden kann.)

Einen Rhythmus-Stop aufzeichen

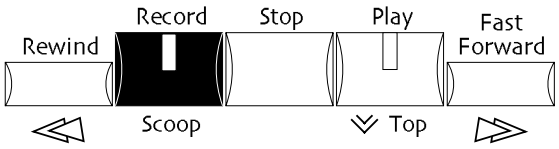
1. Wählen Sie die gewünschte Aufnahmebetriebsart (Add oder Replace).

Anmerkung: Bei einer Aufnahme im Replace-Modus werden alle Daten, die sich auf dem Rhythm Track befinden, gelöscht. Stellen Sie bitte sicher, daß der Rhythm Track keine wichtigen Daten enthält. Alternativ können Sie den Add-Modus benutzen, der die neue Aufnahme mit den alten Daten mischt.

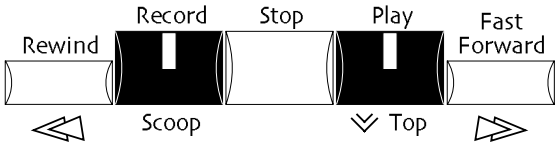
2. Wählen Sie den Rhythm Track an.



3. Drücken Sie den Record-Taster und halten Sie ihn gedrückt.

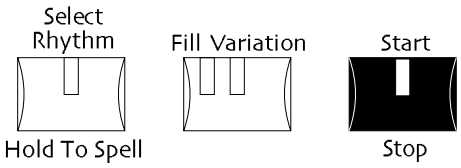


4. Drücken Sie gleichzeitig den Play-Taster, um die Aufnahme zu starten.



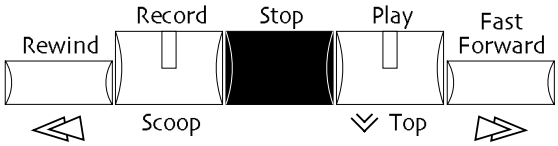
Nach dem Vorzähler (falls er aktiviert ist) beginnt die Wiedergabe von Sequence und Rhythmus.

5. Betätigen Sie an der gewünschten Stelle den Start/Stop-Taster der Drum Machine, um den Rhythmus zu stoppen.



Der Rhythmus stoppt und die Sequence spielt weiter.

6. Drücken Sie nach Beendigung der Aufnahme den Stop-Taster des 16 Track Recorders.



Abschnitte des Rhythmus` durch eigene Aufnahmen ersetzen

1. Verwenden Sie das eben beschriebene Verfahren, um den Rhythmus an der Stelle zu stoppen, an der Sie eine Aufnahme einfügen wollen.
2. Benutzen Sie die Vor/Rückspul-Taster oder die Locate-Funktion (Beschreibung weiter oben in diesem Kapitel), um die Position anzuwählen, an der Ihre Aufnahme beginnen soll.
3. Verwenden Sie das unter "Eigene Drum- oder Percussion-Aufnahmen erstellen" beschriebene Verfahren für die einzufügende Aufnahme.

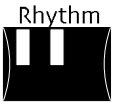
Kopieren des Rhythm Tracks

Den perfekten Rhythm track können Sie auch in einer anderen Sequence benutzen: Die Copy-Funktion des 16 Track Recorders ermöglicht es, den gesamten Rhythm Track auf den Rhythm Track einer anderen Sequence zu kopieren. Dort können Sie ihn bei Bedarf weiterbearbeiten, um eine neue Rhythmusbegleitung zu erzeugen.

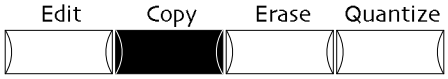
Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

Den gesamten Rhythm Track in eine andere Sequence kopieren

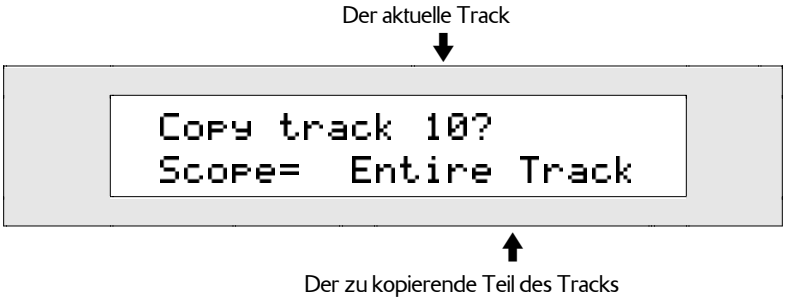
1. Wählen Sie den zu kopierenden Rhythm Track an.



2. Drücken Sie den Copy-Taster des 16 Track Recorders.

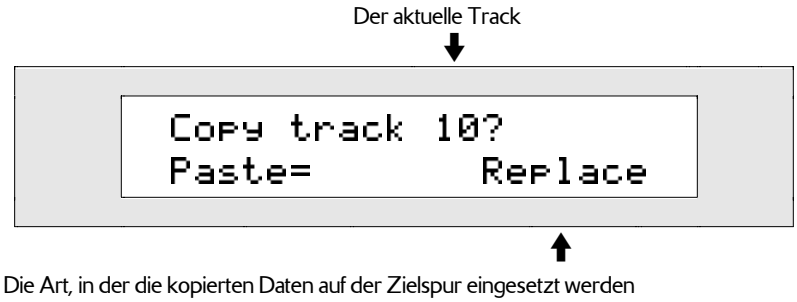


Das Display sieht so aus:



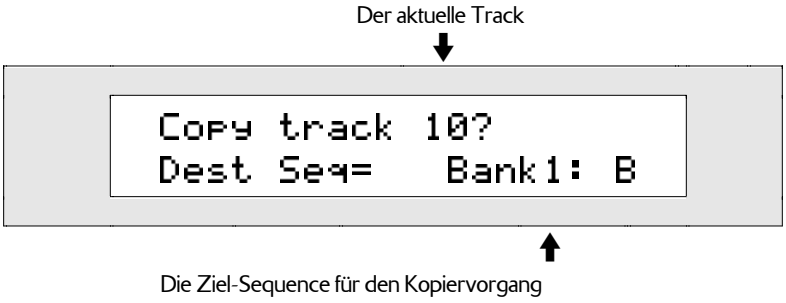
Das Display zeigt an, daß der gesamte Track kopiert wird.

4. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag “Paste=”:



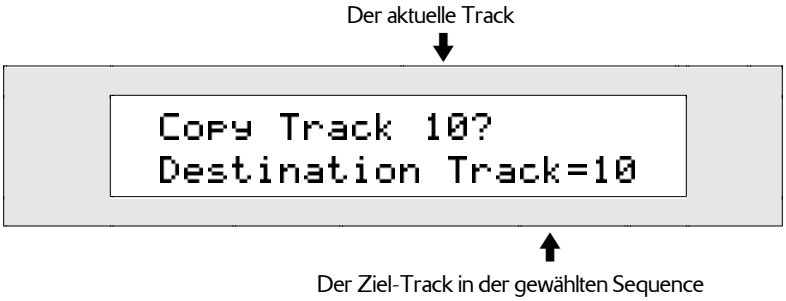
Das Display zeigt an, daß alles, was sich auf der Zielspur befindet, durch die kopierten Daten ersetzt wird.

5. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite:



Der Parameter in der unteren Zeile bestimmt, in welche Sequence der Rhythm Track kopiert werden soll. Sie können eine beliebige Sequence auswählen.

6. Wählen Sie eine Ziel-Sequence mit dem Bank- und den Sequence-Tastern oder dem Value-Rad aus.
7. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite:



Das Display zeigt an, daß der Rhythm Track der Ziel-Sequence als Ziel-Track ausgewählt ist.

8. Drücken Sie Yes, um den Kopiervorgang durchzuführen oder No, um ihn abzubrechen.

Rhythm Track löschen

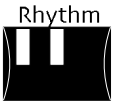
Ein Rhythm Track kann ganz oder teilweise gelöscht werden. Es ist möglich, den gesamten Rhythmus zu entfernen oder nur die Auswahl von Fills und Variations zusammen mit den zusätzlich aufgenommenen Noten.

Tip: Um nur bestimmte aufgenommene Noten zu löschen (und nicht die Fill- und Variations-Wahl), können Sie sich der Scoop-Funktion bedienen. (Siehe Abschnitt "Noten aus einem Track löschen: Scoop" in diesem Kapitel.)

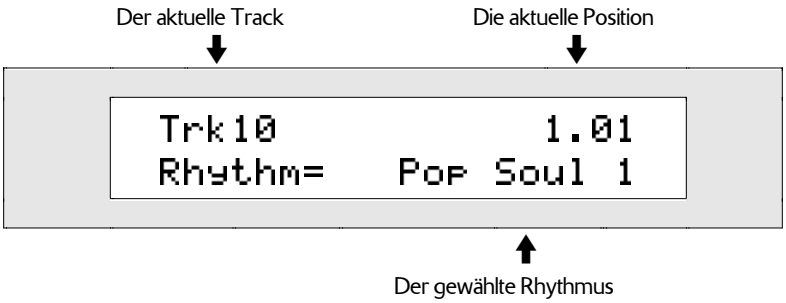
Dieser Vorgang kann mittels Undo rückgängig gemacht werden.

Rhythm Track ganz oder teilweise löschen

1. Wählen Sie den Rhythm Track an.

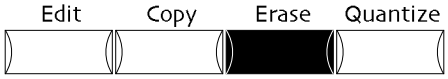


Das Display sieht so aus:

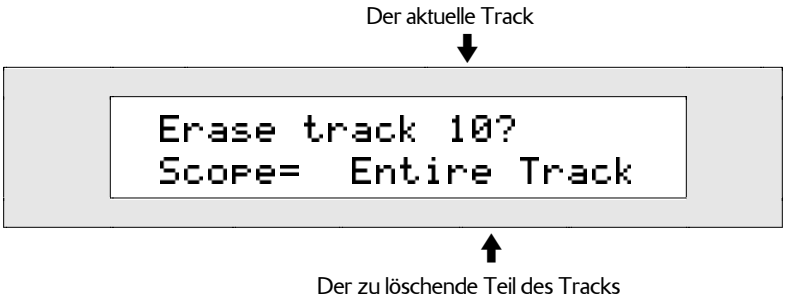


Anmerkung: Wird in der ersten Zeile "Empty" (leer) angezeigt, wurden noch keine Daten auf diesem Track aufgezeichnet. Wenn das Display statt des Rhythmus` "UNDEFINED" anzeigt, wurde noch kein Rhythmus gewählt.

2. Drücken Sie den Erase-Taster des 16 Track Recorders.



Das Display sieht so aus:



Der Scope-Parameter bestimmt, welche Teile des Tracks gelöscht werden sollen. Folgende Werte können mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern gewählt werden:

- Trk Data Only—Fill- und Variations-Wechsel sowie zusätzlich aufgenommene Noten werden gelöscht, der gewählte Rhythmus nicht.
- Entire Track—Der gesamte Rhythm Track inklusive Rhythmus wird gelöscht.

3. Wählen Sie den gewünschten Wert für den Scope-Parameter.
4. Drücken Sie Yes, um den Löschvorgang durchzuführen oder No, um die Funktion abzubrechen.

Tip: Alternativ kann die Abkürzung mit Fast Forward- und Record-Taster für das Löschen von Fills, Variations und Noten verwendet werden. Siehe Abschnitt "Die Kombination von Record/Fast Forward zum Löschen eines Tracks" in diesem Kapitel.

Handhabung und Bearbeitung von Sequences

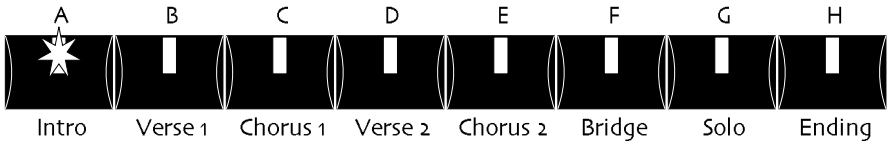
Lesen Sie bitte den Abschnitt "Das Recording-Konzept von MR-61 und MR-76", weiter oben in diesem Kapitel, für eine grundlegende Einführung.

Anwahl einer Sequence

Jeder Song in Ihrem MR-61 oder MR-76 kann maximal 24 Sequences enthalten. Diese sind in drei Bänken mit je acht Sequences organisiert, die Taster für die Auswahl einer Sequence sind mit “A” bis “H” beschriftet. Nach Wahl einer Bank mittels Bank-Taster leuchten die LEDs der bereits bespielten Sequences dieser Bank; die LED der angewählten Sequence blinkt.

Sequence anwählen

1. Drücken Sie den taster der gewünschten Sequence.



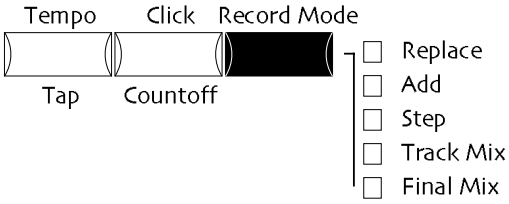
Tip: Drücken Sie einfach immer den Taster einer Sequence, um das Hauptdisplay des Sequence-Bereichs zu sehen.

Bank anwählen

1. Drücken Sie den Bank-Taster so oft, bis die LED der gewünschten Bank leuchtet.

Aufnahmebetriebsarten

Die Aufnahme im 16 Track Recorder kann in verschiedenen Betriebsarten erfolgen. Die gewünschte Betriebsart kann mit dem Record Mode-Taster des Song Editors gewählt werden.

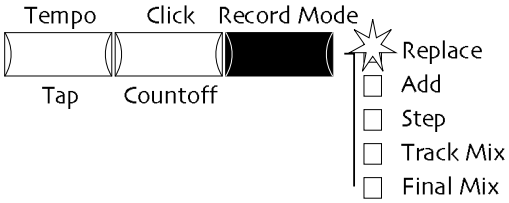


Hier ein Überblick über die Betriebsarten und ihre jeweilige Funktion:

- Replace—In dieser Betriebsart werden Daten, die sich bereits auf dem Track befinden, durch eine neue Aufnahme überschrieben (also gelöscht). Replace ist die Voreinstellung des MR und eignet sich für das Erstellen neuer oder das Ersetzen alter Aufnahmen.
- Add—In dieser Betriebsart werden neue Aufnahmen mit bereits auf dem Track vorhandenen Aufnahmen gemischt. Sie können dadurch beispielsweise Rhythmus-Parts Instrument für Instrument einspielen oder bestehende Aufnahmen um weitere Noten ergänzen.

- Track Mix—In dieser Betriebsart können Änderungen an Lautstärke und Panorama eines Tracks, die mit den Reglern des FX/Mixdown-Strips erzeugt werden, aufgenommen werden. Dadurch läßt sich die Abmischung der Tracks automatisieren. (Nähere Informationen zum FX/Mixdown-Strip finden Sie in Kapitel 8.)

Die LEDs informieren Sie über die gewählte Aufnahmebetriebsart:



In this illustration, the Replace recording mode is selected.

Aufnahmebetriebsart wählen

1. Drücken Sie den Record Mode-Taster so oft, bis die LED der gewünschten Aufnahmebetriebsart leuchtet. Beim Erzeugen eines neuen Songs wird automatisch die Replace-Betriebsart angewählt.

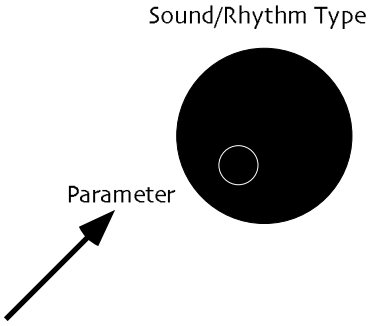
Tip: Die Benutzung der Add-Betriebsart wird im Abschnitt "Das Mischen von neuen mit alten Aufnahmen: Overdub" dieses Kapitels beschrieben.

Auswahl von Sequence-Parametern und Änderung ihrer Werte

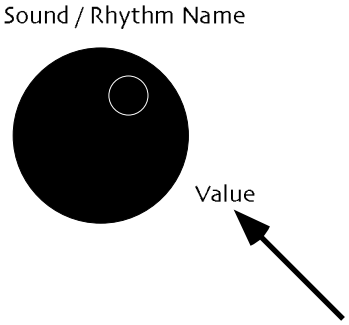
Jede Sequence bietet verschiedene *Parameter*, deren *Werte* geändert werden können, um die Sequence verschiedenen Anforderungen anzupassen.

Parameter editieren

1. Drücken Sie den Taster, der den/die zu editierenden Parameter aufruft. (Eine genaue Beschreibung aller Recording-Parameter folgt weiter unten.)
2. Benutzen Sie das Parameter-Rad, um den Parameter auszuwählen, dessen Wert Sie ändern wollen.



3. Benutzen Sie das Value-Rad, um den Wert des Parameters zu ändern.



Tempo der Sequence einstellen

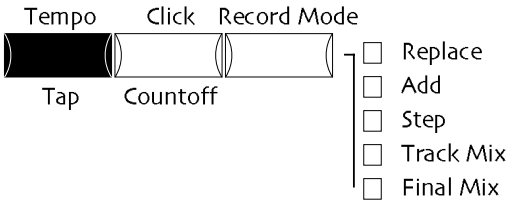
Es gibt zwei Möglichkeiten, um das Tempo einer Sequence einzustellen:

- manuell mit dem Tempo-Parameter
- durch "Eintappen" mit dem Tempo-Taster des Song Editors

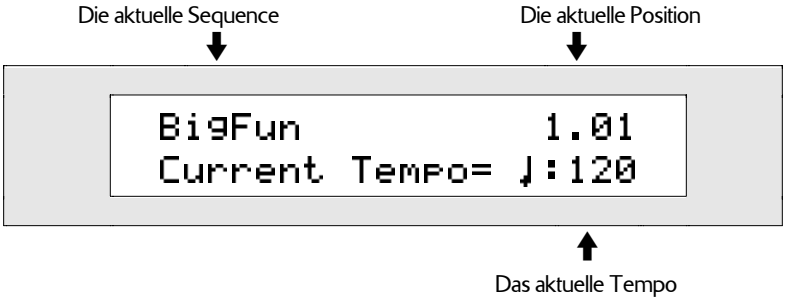
Note: Bei aktivierter Song Playlist kann das Tempo nur abgelesen aber nicht geändert werden. Auf "Current Tempo"folgt im Display ein Doppelpunkt, um darauf hinzuweisen. Das Tempo läß sich ferner nicht ändern, wenn der System-Parameter Clock Source (Kapitel 3) auf MIDI gestellt wurde, das Tempo also über MIDI gesteuert wird (das Display zeigt in diesem Fall "MIDI" an). Um das Tempo einer Sequence zu ändern, muß die Song Playlist deaktiviert und der Clock Source-Parameter auf Internal gestellt werden.

Tempo der Sequence manuell einstellen

1. Drücken Sie den Tempo-Taster des Song Editors.



Das Display sieht so aus:



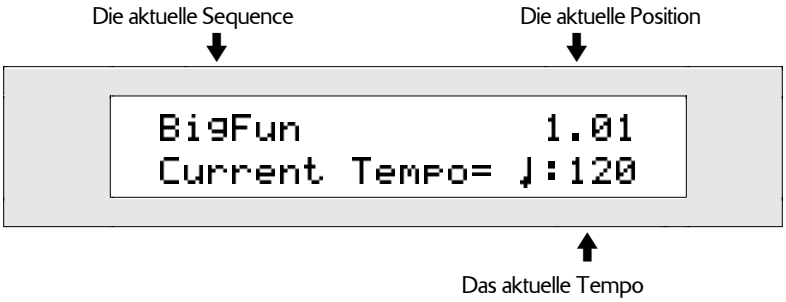
Das Tempo wird in Beats pro Minute angegeben und kann mittels Value-Rad oder Up/Down-Taster geändert werden.

2. Stellen Sie das Tempo auf den gewünschten Wert.

Tempo der Sequence eintappen

1. Betätigen Sie den Tempo-Taster des Song Editors im gewünschten Tempo. Die "Taps" werden als Viertelnoten interpretiert.

   Das Display sieht so aus:



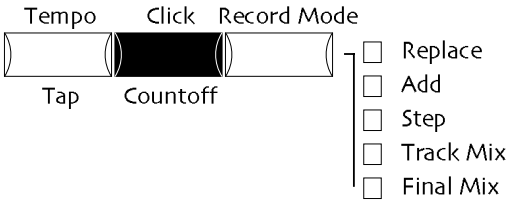
   Das Display informiert Sie über die durch das Tappen bewirkte Tempoänderung.

Der Metronom-Click

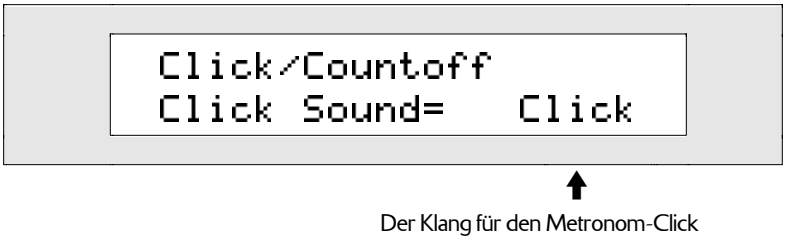
Als rhythmische Referenz für die Aufnahme und das Abhören von Tracks bieten MR-61 und MR-76 einen Metronom-Click. Dieser kann im Rhythmus einer wählbaren Taktunterteilung und mit wählbarer Klang-, Lautstärke-, Panorama- und Effekteinstellung erklingen.

Klang für den Metronom-Click auswählen

1. Drücken Sie den Click/Countoff-Taster.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite:



   Sie können folgende Klänge wählen:

   - Click——ein Standard "Click"
   - Vocal—gesprochene Zahlen (one, two, three, four)
   - VoClk—gesprochene Zahlen (one, two, three, four) und Standard "Click"
   - Stick—das Geräusch aneinandergeschlagener Trommelstöcke

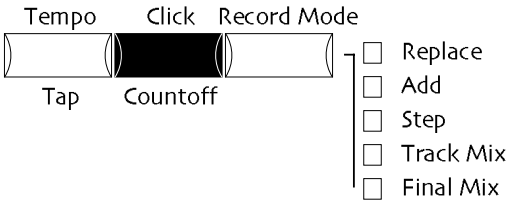
3. Wählen Sie mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern den gewünschten Metronom-Klang

---

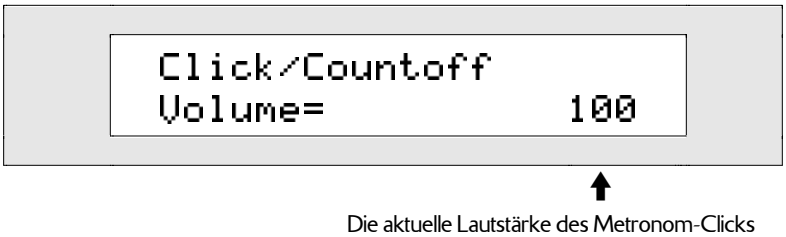
Anmerkung: Wenn Sie ein Taktmaß mit mehr als vier Vierteln benutzen und die gesprochenen Zahlen als Klang gewählt haben, "zählt" der MR bis vier und benutzt den Click-Sound für die restlichen Zählzeiten.

Lautstärke des Metronom-Clicks einstellen

1. Drücken Sie den Click/Countoff-Taster.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite:

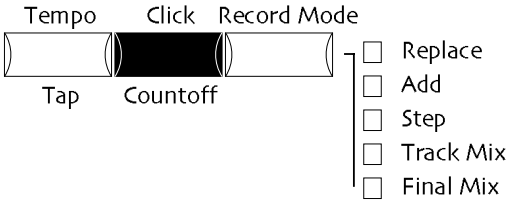


Sie können eine Lautstärke von 0 bis 127 einstellen.

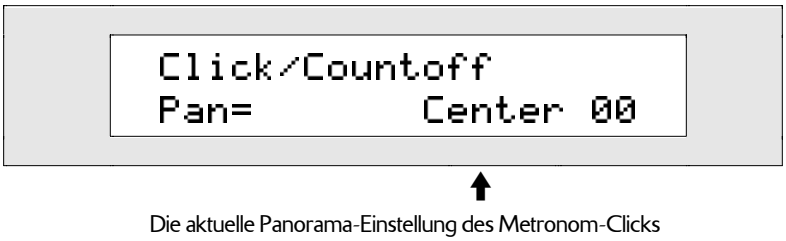
3. Stellen Sie die gewünschte Lautstärke für den Metronom-Click mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern ein.

Panorama des Metronom-Clicks einstellen

1. Drücken Sie den Click/Countoff-Taster.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite:

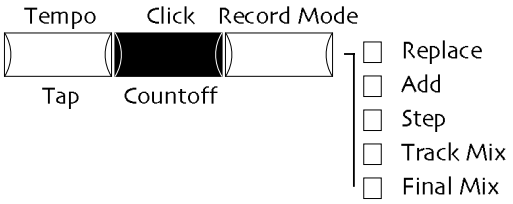


Das Panorama kann von -64 (ganz links) bis +63 (ganz rechts) eingestellt werden.

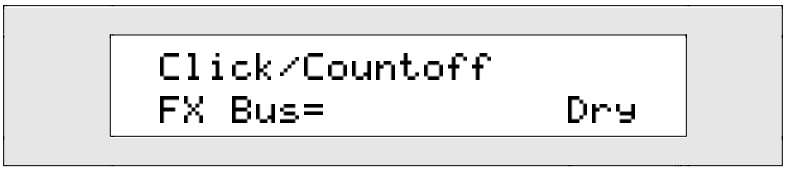
3. Stellen Sie das gewünschte Panorama für den Metronom-Click mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern ein.

Metronom-Click durch einen Effekt führen

1. Drücken Sie den Click/Countoff-Taster.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite:



Die gewählte Effekt-Einstellung für den Metronom-Click

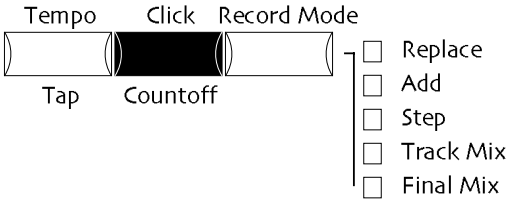
Sie können folgende Werte für den FX Bus-Parameter einstellen:

- Insert—der Insert-Effekt der aktuellen Sequence
- Chorus—der global eingestellte Chorus
- LightReverb—leichter globaler Hall
- MediumReverb—mittlerer globaler Hall
- WetReverb—starker globaler Hall
- Dry—kein Effekt

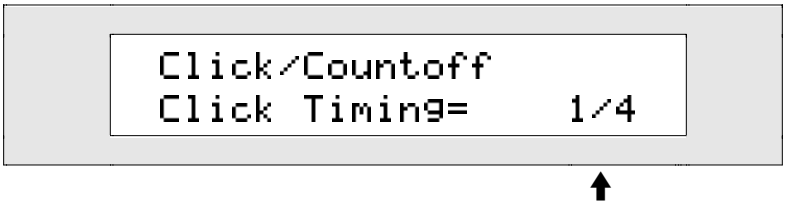
3. Stellen Sie den gewünschten Effekt-Bus für den Metronom-Click mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern ein.

Rhythmus des Metronom-Clicks wählen

1. Drücken Sie den Click/Countoff-Taster.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite:



Der aktuelle Rhythmus für den Metronom-Click

Sie können Werte zwischen 1/2 (halbe Note) und 1/32T (Zweiunddreißigsteltriole) einstellen. Das "T" zeigt die Triolen an.

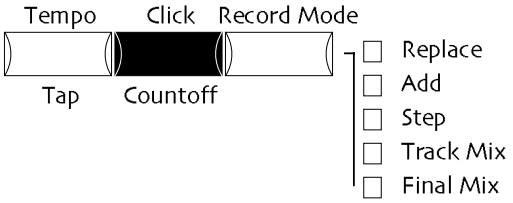
3. Stellen Sie den gewünschten Rhythmus für den Metronom-Click mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern ein.

Vorzähler: Countoff

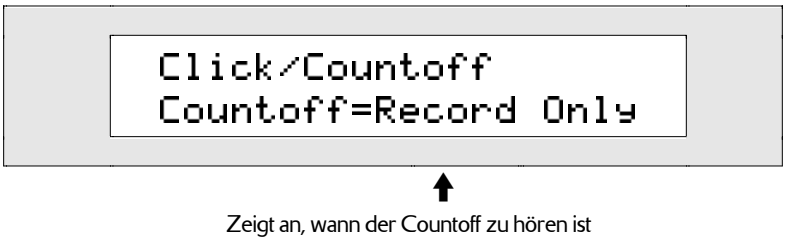
Der Countoff (Vorzähler) ist als rhythmische Referenz vor dem Beginn der Aufnahme zu hören. Sie können zwischen verschiedenen Klängen und einer Länge von 1 bis 16 Takten für den Vorzähler wählen. Der Rhythmus entspricht dem des Metronom-Clicks.

Wiedergabe des Countoffs bestimmen

1. Drücken Sie den Click/Countoff-Taster.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag "Countoff=".



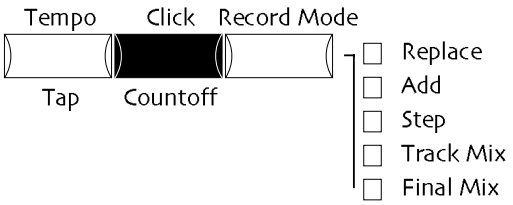
Sie können für den Countoff-Parameter folgende Werte einstellen:

- Off—kein Vorzähler
- Record Only—Vorzähler nur bei der Aufnahme einer Sequence
- Play Only—Vorzähler nur bei der Wiedergabe einer Sequence
- Record/Play—Vorzähler bei Aufnahme und Wiedergabe einer Sequence

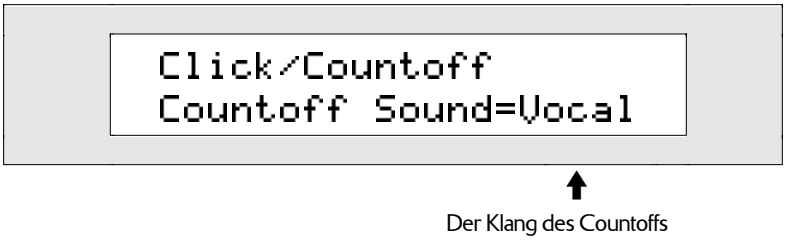
3. Stellen Sie den Countoff-Parameter mittels Value-Rad oder Up/Down-Tastern auf den gewünschten Wert ein.

Klang des Countoffs einstellen

1. Drücken Sie den Click/Countoff-Taster.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag "Countoff Sound=".



Sie können für den Countoff Sound-Parameter folgende Werte einstellen:

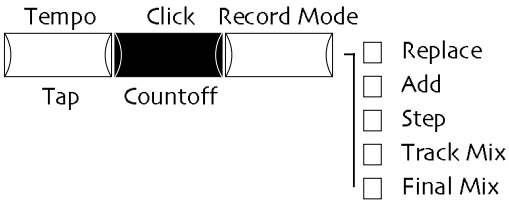
- Quiet—der Vorzähler ist nicht zu hören, wird aber auf dem Display angezeigt
- Click—Standard "Click"
- Vocal—gesprochene Zahlen (one, two, three, four)
- VoClk—gesprochene Zahlen (one, two, three, four) und Standard "Click"
- Stick—das Geräusch aneinandergeschlagener Trommelstöcke

3. Wählen Sie den gewünschten Klang mittels Value-Rad oder Up/Down-Tastern.

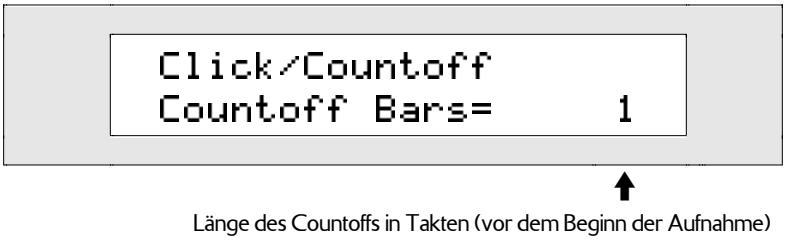
Anmerkung: Wenn Sie ein Taktmaß mit mehr als vier Vierteln benutzen und die gesprochenen Zahlen als Klang gewählt haben, "zählt" der MR bis vier und benutzt den Click-Sound für die restlichen Zählzeiten.

Länge des Countoffs einstellen

1. Drücken Sie den Click/Countoff-Taster.



2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Eintrag "Countoff Bars=".



Sie können für den Countoff Bar-Parameter Werte zwischen einem und 16 Takten einstellen.

3. Wählen Sie die gewünschte Länge mittels Value-Rad oder Up/Down-Tastern.

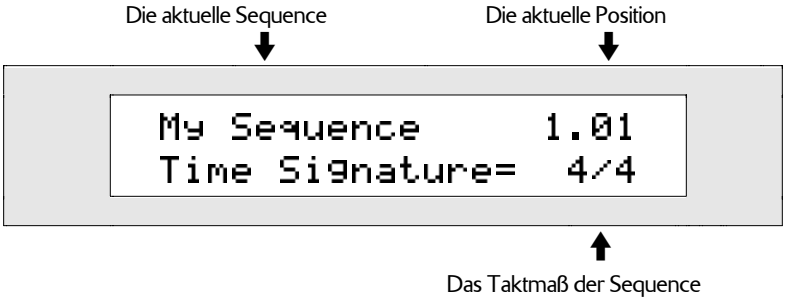
Taktmaß einer Sequence bestimmen

Jede Sequence kann ihr eigenes Taktmaß haben, das bei gestoppter Wiedergabe des 16 Track Recorders editiert werden kann. Bei der Anwahl einer neuen Sequence ist 4/4 die Voreinstellung; Sie können diesen Wert vor einer Aufnahme ändern und sogar danach. Am Erklingen der Musik ändert sich auch bei nachträglicher Änderung nichts, wohl aber an der Weise, wie die Positionsanzeige des 16 Track Recorders die Musik rhythmisch interpretiert.

Anmerkung: Zur Vereinfachung wird bei einer Änderung des Taktmaßes der Rhythmus des Metronom-Clicks an die Taktunterteilung angepaßt. Wenn Sie beispielsweise ein Taktmaß von 6/8 wählen, wird der Rhythmus des Metronoms automatisch auf Achtelnoten gestellt - Taktmaß und Metronom passen also im Zweifelsfall immer zusammen.

Taktmaß einer Sequence sehen

1. Drücken Sie einen der A-H-Taster, um das Taktmaß der zugehörigen Sequence zu sehen.
   Das Display sieht so aus:

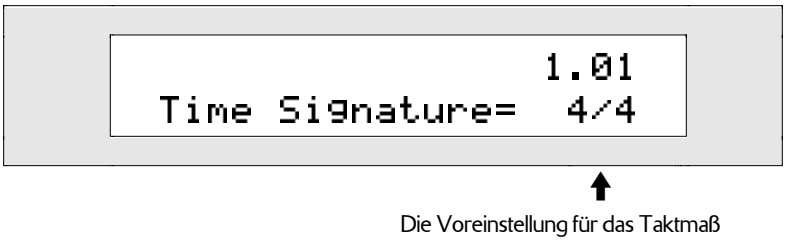


   Sie sehen das Taktmaß in der unteren rechten Ecke des Displays.

Anmerkung: Wenn Sie mit einem Standard MIDI File arbeiten, dessen Taktmaß sich ändert, kann das Taktmaß nicht geändert werden. Das Display zeigt in einem solchen Fall einen Doppelpunkt statt des "=" an.

Taktmaß einer neuen Sequence einstellen

1. Drücken Sie einen der A-H-Taster, um eine neue Sequence zu wählen. (Die LED einer leeren Sequence ist dunkel.)
   Das Display sieht so aus:



   Das voreingestellte Taktmaß wird angezeigt. Sie können mit dem Parameter-Rad den Wert über oder unter dem Bruchstrich auswählen und ihn mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern ändern. Der gerade ausgewählte Wert blinkt.

   Die Zahl der Beats pro Takt (über dem Bruchstrich) kann zwischen 1 und 99 eingestellt werden, die Notenwerte für die Beats (unter dem Bruchstrich) können zwischen einer ganzen Note und einer Vierundsechzigstelnote eingestellt werden.
2. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad die zu ändernde Zahl (blinkt).
3. Stellen Sie mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern den gewünschten Wert ein.
4. Wiederholen Sie den Vorgang ggf. für die andere Zahl.

Nachdem Sie das gewünschte Taktmaß eingestellt haben, können Sie mit der Aufnahme beginnen. Metronom-Click und Countoff richten sich nach dem gewählten Taktmaß. Um die Einstellungen rückgängig zu machen, können Sie einfach eine andere leere Sequence anwählen.

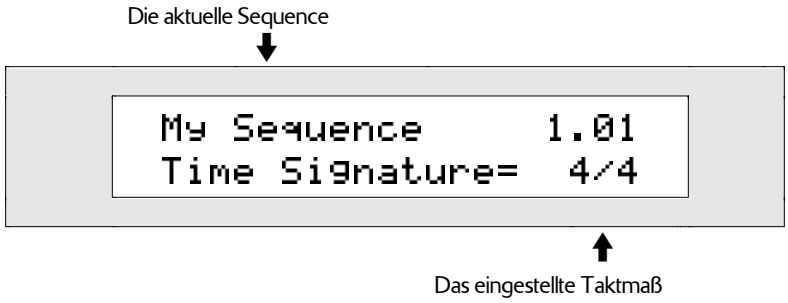
Anmerkung: Zur Vereinfachung wird bei einer Änderung des Taktmaßes der Rhythmus des Metronom-Clicks an die Taktunterteilung angepaßt. Wenn Sie beispielsweise ein Taktmaß von 6/8 wählen, wird der Rhythmus des Metronoms automatisch auf Achtelnoten gestellt - Taktmaß und Metronom passen also im Zweifelsfall immer zusammen.

5. Starten Sie die Aufnahme oder wählen Sie eine andere leere Sequence an, um die Einstellungen rückgängig zu machen.

Taktmaß einer Sequence ändern

1. Drücken Sie einen der A-H-Taster, um eine bespielte Sequence zu wählen. (Die LED einer bespielten Sequence leuchtet dauerhaft.)

   Das Display sieht so aus:



   Das eingestellte Taktmaß wird angezeigt.

Anmerkung: Wenn Sie mit einem Standard MIDI File arbeiten, dessen Taktmaß sich ändert, kann das Taktmaß nicht geändert werden. Das Display zeigt in einem solchen Fall einen Doppelpunkt statt des "=" an.

2. Drücken Sie den Stop-Taster des 16 Track Recorders falls die Wiedergabe läuft.
3. Drücken Sie den Enter-Taster, um die Editierung des Taktmaßes zu ermöglichen.

   Eine der beiden Zahlen beginnt zu blinken.

   Sie können mit dem Parameter-Rad den Wert über oder unter dem Bruchstrich auswählen und ihn mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern ändern.

   Die Zahl der Beats pro Takt (über dem Bruchstrich) kann zwischen 1 und 99 eingestellt werden, die Notenwerte für die Beats (unter dem Bruchstrich) können zwischen einer ganzen Note und einer Vierundsechzigstelnote eingestellt werden.
4. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad die zu ändernde Zahl (blinkt).
5. Stellen Sie mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern den gewünschten Wert ein.
6. Wiederholen Sie den Vorgang ggf. für die andere Zahl.

   Nachdem Sie das gewünschte Taktmaß eingestellt haben, können Sie es durch Drücken eines beliebigen Track-Tasters für die Sequence übernehmen. Metronom-Click und Countoff richten sich nach dem gewählten Taktmaß.
7. Drücken Sie einen der Track-Taster, um das neue Taktmaß für die Sequence zu übernehmen.

Die Verwendung von Regions

MR-61 und MR-76 erlauben Ihnen, einen bestimmten Abschnitt einer Sequence als *Region* zu definieren. Wenn Sie eine Region innerhalb einer Sequence definiert haben

- wird diese bei Betätigung des Start-Tasters abgespielt
- kann nur dieser Abschnitt mit den verschiedenen Editierfunktionen für Tracks und Sequences bearbeitet werden
- wird diese bei aktivierter Loop-Funktion wiederholt

Anmerkung: Um Einstellungen an einer Region vornehmen zu können, darf die Song Playlist-LED nicht leuchten.

Um eine Region zu definieren, muß ein Startpunkt - die *From*-Einstellung - und/oder ein Endpunkt - die *To*-Einstellung - gewählt werden. Sie brauchen nicht beide Punkte zu bestimmen: Eine Region kann vom From-Punkt bis zum Ende der Sequence oder vom ihrem Beginn bis zum To-Punkt reichen.

Tip: Sie können die Region-Funktion gut nutzen, um vor dem eigentlichen Beginn des Songs etwas Leerraum für spätere Ergänzungen zu lassen: Lassen Sie einen oder zwei Takte am Beginn der Sequence leer und verwenden Sie bei der Arbeit an ihr den Region From-Punkt als Startpunkt.

Die Region-Einstellungen sind sehr genau: Sie werden in Takten, Beats und Clocks eingestellt (jeder Beat wird in 384 Clocks aufgelöst).

Es gibt zwei Möglichkeiten, die From- und To-Punkte zu bestimmen:

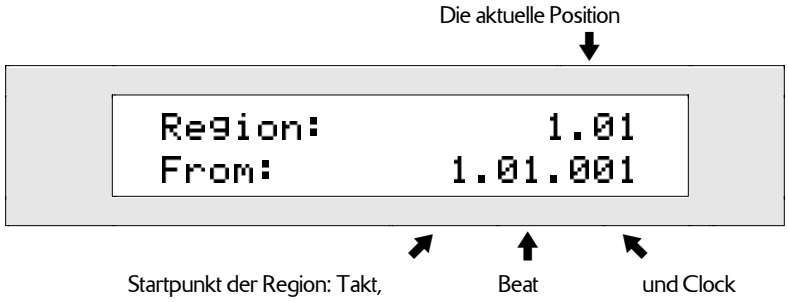
- Durch die manuelle Eingabe der genauen Werte
- Den nächsterreichbaren Beat bei laufender oder gestoppter Wiedergabe durch Doppeldruck auf einen der Taster eingeben.

Anmerkung: Jede Sequence hat ihre eigenen From- und To-Punkte und merkt sich auch den Status ihrer Region: Leuchtet die LED von zumindest einem der beiden Region-Taster, ist die Region aktiv. Im Verlauf einer Song Playlist können Sequences mit oder ohne aktive Regions verwendet werden; der jeweilige Status kann an den LEDs der Region-Taster abgelesen werden.

From-Punkt durch manuelle Eingabe der Werte bestimmen

1. Drücken Sie den From-Taster.

   Das Display sieht so aus:



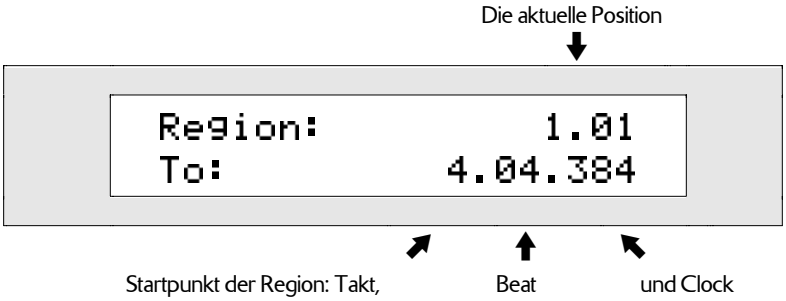
   Parameter-Rad, Value-Rad und Up/Down-Taster werden verwendet, um die Werte einzugeben:
   - die Taktangabe mit dem Parameter-Rad nach vorne (Uhrzeigersinn) oder hinten (gegen den Uhrzeigersinn) verstellen
   - die Beatangabe mit den Up-/Down-Tastern nach vorne (Up) oder hinten (Down) verstellen
   - die Clockangabe (kleinste Zeiteinheiten) mit dem Value-Rad nach vorne (Uhrzeigersinn) oder hinten (gegen den Uhrzeigersinn) verstellen
2. Benutzen Sie die Räder und Taster, um den From-Parameter einzustellen.

3. Das Drücken des From-Tasters aktiviert nun seine LED - und seine Funktion.

Anmerkung: Der From-Punkt kann nicht hinter den To-Punkt verschoben werden; der To - Punkt wird bei dem Versuch automatisch hinter den From-Punkt versetzt (um einen Takt abzüglich einer Clock).

To-Punkt durch manuelle Eingabe der Werte bestimmen

1. Drücken Sie den From-Taster.
   Das Display sieht so aus:



Anmerkung: Nach Erstellung der ersten Aufnahme oder dem Einsetzen einer Idee aus dem Idea Pad wird der To-Punkt automatisch auf den letzten Takt der Aufnahme gesetzt.

Parameter-Rad, Value-Rad und Up/Down-Taster werden verwendet, um die Werte einzugeben:

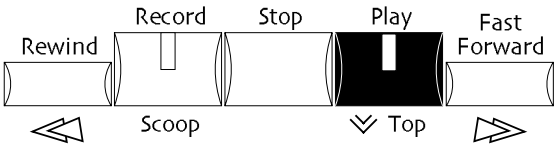
- die Taktangabe mit dem Parameter-Rad nach vorne (Uhrzeigersinn) oder hinten (gegen den Uhrzeigersinn) verstellen
- die Beatangabe mit den Up-/Down-Tastern nach vorne (Up) oder hinten (Down) verstellen
- die Clockangabe (kleinste Zeiteinheiten) mit dem Value-Rad nach vorne (Uhrzeigersinn) oder hinten (gegen den Uhrzeigersinn) verstellen

2. Benutzen Sie die Räder und Taster, um den To-Parameter einzustellen.
3. Das Drücken des To-Tasters aktiviert nun seine LED - und seine Funktion.

Anmerkung: Der To-Punkt kann nicht vor den From-Punkt verschoben werden; der From-Punkt wird bei dem Versuch automatisch einen Takt vor den To-Punkt versetzt.

From-Punkt durch Doppelklick bestimmen

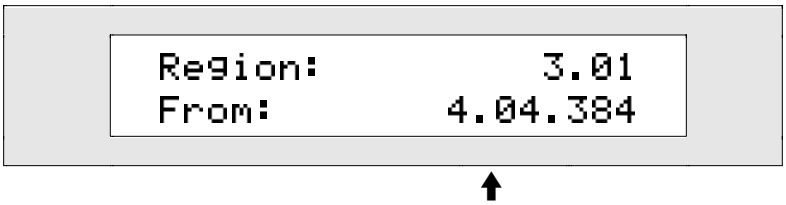
1. Aktivieren Sie die Wiedergabe der Sequence.



2. Drücken Sie den From-Taster an der gewünschten Stelle zweimal schnell hintereinander (Doppelklick).

Tip: Sie können stattdessen auch die Stop-Taste drücken und im gestoppten Zusatand doppelklicken.

Das Display sieht so aus:



Die Position, an der Sie doppelgeklickt haben

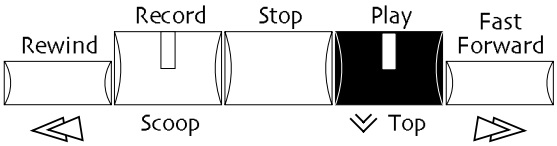
Der From-Punkt wurde auf die Position gesetzt, an der Sie doppelgeklickt haben.

3. Jetzt können Sie den From-Punkt (und damit den neuen Startpunkt der Sequence) durch einfachen Druck auf den From-Taster aktivieren oder deaktivieren.

   Parameter-Rad, Value-Rad und Up/Down-Taster können verwendet werden, um die Werte zu ändern.

To-Punkt durch Doppelklick bestimmen

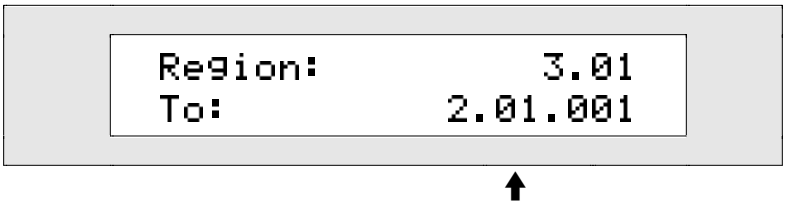
1. Aktivieren Sie die Wiedergabe der Sequence.



2. Drücken Sie den To-Taster an der gewünschten Stelle zweimal schnell hintereinander (Doppelklick).

Tip: Sie können stattdessen auch die Stop-Taste drücken und im gestoppten Zusatand doppelklicken.

Das Display sieht so aus:



Die Position, an der Sie doppelgeklickt haben

Der To-Punkt wurde auf die Position gesetzt, an der Sie doppelgeklickt haben.

3. Jetzt können Sie den To-Punkt (und damit den neuen Endpunkt der Sequence) durch einfachen Druck auf den To-Taster aktivieren oder deaktivieren.

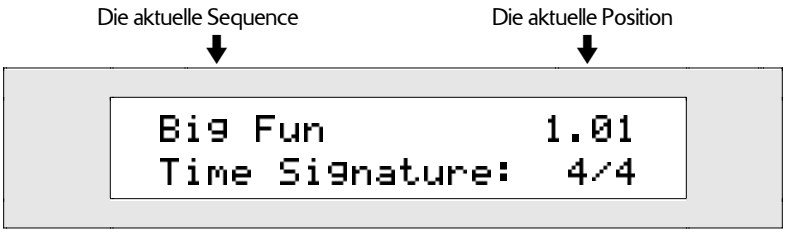
   Parameter-Rad, Value-Rad und Up/Down-Taster können verwendet werden, um die Werte zu ändern.

An den Beginn einer Region springen

Sie können den Rückspulknopf (Rewind) des 16 Track Recorders benutzen, um an den Beginn der Region (den From-Punkt) zu springen.

Mittels Rewind an den Beginn der Region springen

1. Drücken Sie den Stop-Taster.
   Sie sehen die Position in der rechten oberen Ecke des Displays.



2. Drücken Sie den From-Taster ein- oder zweimal, um die Region zu aktivieren (die LED des Tasters muß leuchten).

3. Drücken Sie den Rückspulknopf, um an den From-Punkt zu springen. Das Display informiert Sie über die aktuelle Position.

Abkürzung für das Zuschneiden (Trimming) einer Sequence

MR-61 und MR-76 bieten eine Abkürzung für das Zuschneiden (Trimming) von Beginn und/oder Ende einer Sequence: Wenn From- und/oder To-Punkt auf den richtigen Wert eingestellt sind, genügt das Festhalten eines Region-Tasters und die gleichzeitige Betätigung des Erase-Tasters im Song Editor. Dadurch wird der Region-Punkt aktiviert und die Sequence an der entsprechenden Stelle geschnitten; wenn der andere Region-Punkt zu diesem Zeitpunkt auch aktiv ist (LED leuchtet), wird zusätzlich auch an seiner Position geschnitten. Sie erhalten mit dieser Funktion eine einfache Möglichkeit, nicht benötigte Abschnitte am Beginn oder Ende einer Sequence zu entfernen.

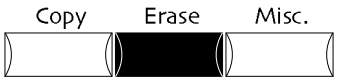
Tip: Um die Schnittpunkte vor dem Schneiden zu überprüfen, können Sie die Sequence bei aktivierten Region-Punkten wiedergeben.

Sequence anhand der Region-Einstellungen trimmen

1. Wählen Sie die zu schneidende Sequence.
2. Wenn Sie den Beginn der Sequence am From-Punkt schneiden wollen, halten Sie dessen Taster gedrückt; wollen Sie das Ende am To-Punkt schneiden, drücken Sie dessen Taster und halten ihn gedrückt.

Anmerkung: Wenn die LED des nicht gedrückten Tasters leuchtet, wird auch an dieser Stelle geschnitten, ist sie aus, wird der Wert des nicht gedrückten Tasters ignoriert. Bitte überprüfen Sie deshalb den Status des nicht gedrückten Tasters, bevor Sie fortfahren!

3. Drücken Sie den Erase-Taster des Song Editors.



Das Display bestätigt die Ausführung der Trim-Funktion.

Sequences loopen

Bei der Arbeit an einer Sequence ist es oft sehr praktisch, wenn diese ohne Unterbrechung "im Kreis" gespielt wird. Genau das bewirkt die Loop-Funktion von MR-61 und MR-76. Wenn From- und/oder To-Punkt aktiviert sind, dienen sie als Start- bzw. Endpunkt für den Loop.

Tip: Besonders nützlich ist die Loop-Funktion in Verbindung mit der Add-Aufnahmebetriebsart des 16 Track Recorders: Mit Loop läßt sich Schicht für Schicht der Aufnahme ohne lästige Unterbrechung einspielen.

Eine Sequence loopen

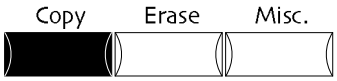
1. Drücken Sie den Loop-Taster. Seine LED leuchtet, um zu zeigen, daß der Loop aktiv ist.
2. Um den Loop auszuschalten, drücken Sie den Taster einfach nochmal.

Kopieren einer Sequence

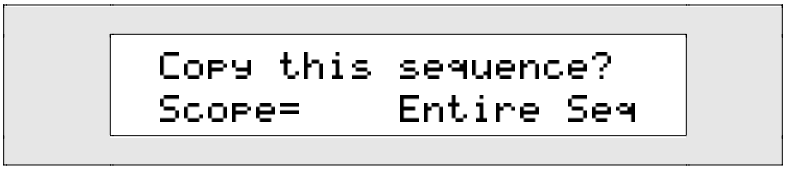
Eine aufgenommene Sequence kann auf einen anderen Speicherplatz kopiert werden. Dadurch läßt sich vor der Bearbeitung eine Sicherheitskopie anfertigen oder eine Sequence als Ausgangspunkt für eine neue Sequence verwenden. Falls nur die Einstellungen der Sequence (ohne Noten) benötigt werden, lassen sich auch nur diese kopieren; auf Wunsch ist es außerdem möglich, Sequences via Diskette songübergreifend zu kopieren.

Sequence auf einen anderen Speicherplatz des aktuellen Songs kopieren

1. Wählen Sie die zu kopierende Sequence.
2. Drücken Sie den Copy-Taster des Song Editors.



Das Display sieht so aus:

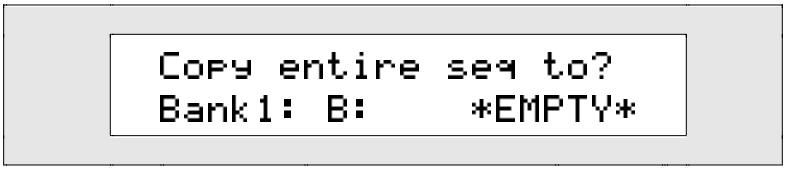


Der Scope-Parameter bestimmt den zu kopierenden Teil der Sequence:

- Entire Seq—die gesamte Sequence mit allen Daten wird kopiert
- SeqParams Only—nur die Einstellungen der Sequence (Track-Parameter, Track-Sounds, Insert-Effekt, Region und Tempo) ohne aufgezeichnete Musik werden kopiert.

3. Stellen Sie den Scope-Parameter mittels Value-Rad oder Up/Down-Tastern auf den gewünschten Wert.
4. Drücken Sie Yes, um einen Zielspeicherplatz auszuwählen oder No, um die Funktion abzubrechen.

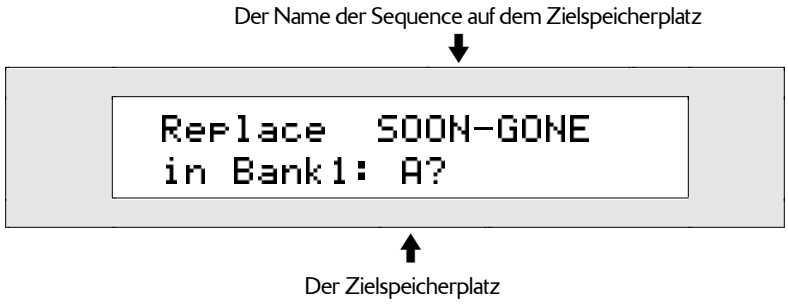
   Wenn Sie Enter drücken, sieht das Display so aus:



Ziel-Bank | Ziel-Speicherplatz | Name der dort befindlichen Sequence (falls vorhanden)

Sie können nun mit dem Value-Rad oder dem Bank-Taster und den Sequence-Tastern einen Zielspeicherplatz für die zu kopierende Sequence auswählen. Das Display zeigt Ihnen die Namen der Sequences an, **EMPTY** kennzeichnet leere Speicherplätze.

5. Wählen Sie den gewünschten Zielspeicherplatz für die zu kopierende Sequence.
6. Drücken Sie Yes, um fortzufahren oder No, um die Funktion abzubrechen.
   Wenn der Zielspeicherplatz bereits eine Sequence enthält, erscheint folgendes Display:



7. Drücken Sie Yes, um die auf dem Zielspeicherplatz befindliche Sequence zu überschreiben oder No, um die Funktion abzubrechen.

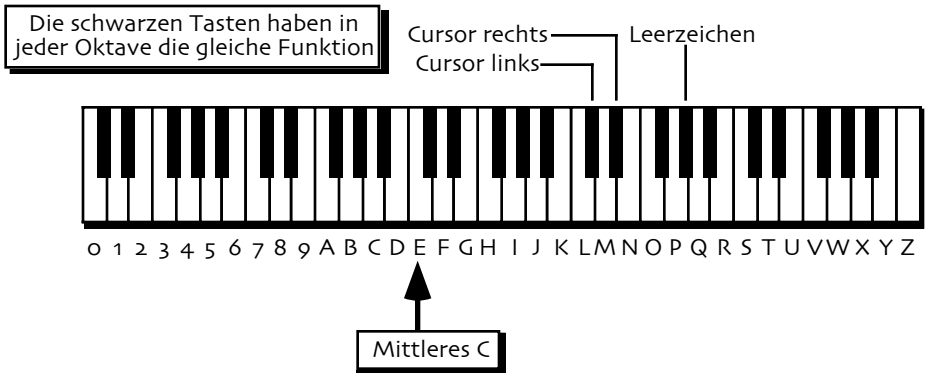
Eine Sequence songübergreifend kopieren

1. Wählen Sie die Sequence, die in einen anderen Song kopiert werden soll.
2. Stecken Sie eine formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk (nähere Informationen zu Disketten und Diskettenlaufwerk finden Sie in Kapitel 9).
3. Drücken Sie den Disk/Global Save-Taster.

4. Jede Sequence wird als MIDI-FILE gesichert. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:

Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, den Namen der Sequence zu ändern:

- Sie können die Tastatur des MR als "Schreibmaschine" benutzen; die Zeichen, die den Tasten zugeordnet sind, sind über der Tastatur aufgedruckt. Mit C# und D# jeder Oktave können Sie den Cursor vor und zurück bewegen; G# erzeugt einen Leerschritt.



Anmerkung: Die zusätzlichen Tasten des MR 76 werden nicht für die Eingabe von Zeichen verwendet.

Anmerkung: Wenn Sie eine Sequence als MIDI File auf Diskette sichern, müssen Sie sich den Beschränkungen des DOS-Diskettenformats beugen. Das bedeutet: Ihnen stehen nur 8 Zeichen für die Benennung zur Verfügung. Der beim Sichern auf Diskette einzugebende Name ist aber unabhängig vom eigentlichen Namen der Sequence - dieser bleibt also erhalten.

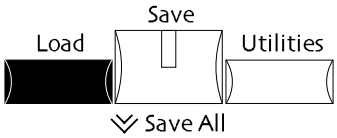
- Sie können den Namen auch mit Value-Rad und den Up/Down-Tastern eingeben: Die Taster verschieben den Cursor und mit dem Value-Rad können die Zeichen ausgewählt werden.

Wenn Sie einen Namen verwenden, der bereits auf der Diskette existiert, fragt der MR, ob Sie das File auf der Diskette ersetzen wollen. Antworten Sie mit Yes oder No.

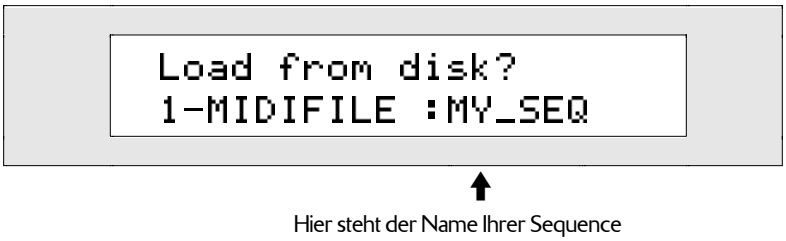
5. Benennen Sie mit einer der beiden Methoden Ihr MIDI File.
6. Drücken Sie den Yes-Taster, um das MIDI File auf Diskette zu sichern. Das Display informiert Sie über die Ausführung der Funktion.

Warnung: Wenn Daten auf Diskette gesichert werden, darf die Diskette nicht vor dem Verlöschen der Laufwerks-LED entnommen werden. Datenschäden auf der Diskette oder im internen Speicher könnten die Folge sein!

7. Wählen Sie mittels Select Song-Taster den Ziel-Song für die Sequence aus dem internen Speicher oder laden Sie den Song von Diskette in den Speicher (nähere Informationen zum Einladen von Songs finden Sie in Kapitel 9).
8. Drücken Sie den Disk/Global Load-Taster.



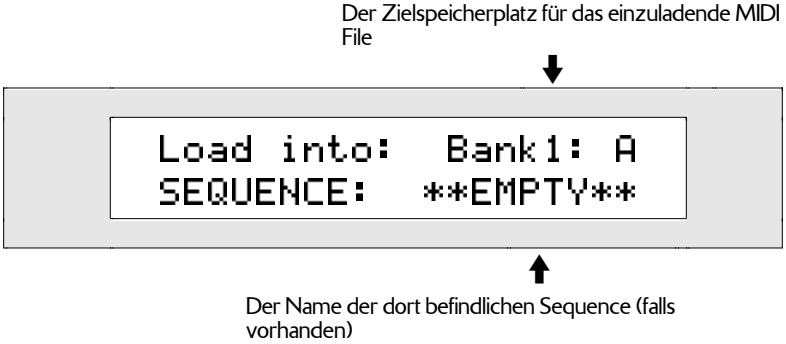
9. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:



Sie können nun ein MIDI File von der Diskette auswählen. Wählen Sie die Sequence, die Sie vorher abgespeichert haben.

10. benutzen Sie Value-Rad oder Up/Down-Taster für die Auswahl des einzuladenden MIDI Files.

11. Drücken Sie danach Yes.
    Das Display sieht so aus:



    Sie können nun mit dem Value-Rad oder dem Bank-Taster und den Sequence-Tastern einen Zielspeicherplatz für das einzuladende MIDI File - Ihre Sequence - auswählen. Das Display zeigt Ihnen die Namen der bereits im Speicher befindlichen Sequences an, **EMPTY** kennzeichnet leere Speicherplätze.
12. Wählen Sie den gewünschten Zielspeicherplatz für das einzuladende MIDI File.
13. Drücken Sie Yes, um das Einladen zu starten oder No, um die Funktion abzubrechen.
    Nach dem Einladen meldet das Display Vollzug, danach wird die neue Sequence angewählt.
    Sie ist nun Teil des gewählten Songs.

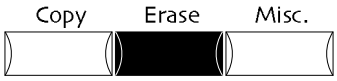
Warnung: Wenn Daten von Diskette geladen werden, darf die Diskette nicht vor dem Verlöschen der Laufwerks-LED entnommen werden. Datenschäden auf der Diskette oder im internen Speicher könnten die Folge sein!

Sequences ganz oder teilweise löschen

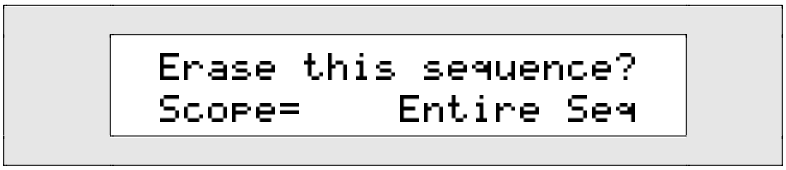
Die Erase-Funktion des Song Editors kann zum Beschneiden (Trim) von Beginn und/oder Ende einer Sequence oder zum Löschen ganzer Sequences benutzt werden.

Das Löschen einer ganzen Sequence

1. Wählen Sie die zu löschende Sequence.
2. Drücken Sie den Erase-Taster des Song Editors.

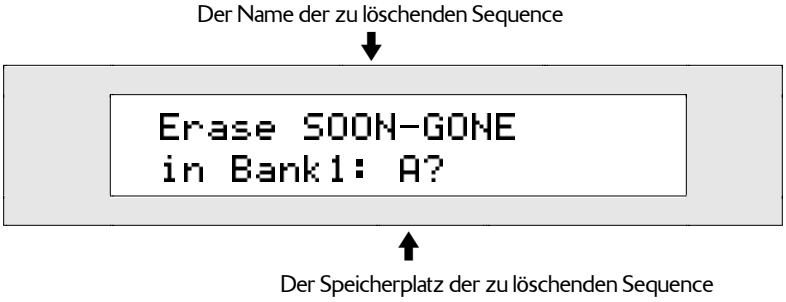


    Das Display sieht so aus:



    Der Scope-Parameter bestimmt den zu löschenden Teil der Sequence.
3. Um die gesamte Sequence zu löschen, wählen Sie den Wert Entire Sequence.
4. Drücken Sie Yes, um fortzufahren oder No, um abzubrechen.

5. Wenn Sie Yes drücken, sieht das Display so aus:



Jetzt können Sie noch einmal überprüfen, ob die richtige Sequence für das Löschen ausgewählt wurde.

6. Drücken Sie Yes, um die gewählte Sequence komplett zu löschen oder No, um die Funktion abzubrechen.

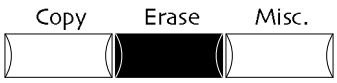
Beginn oder Ende einer Sequence zuschneiden (Trim)

1. Wählen Sie die zu beschneidende Sequence aus.

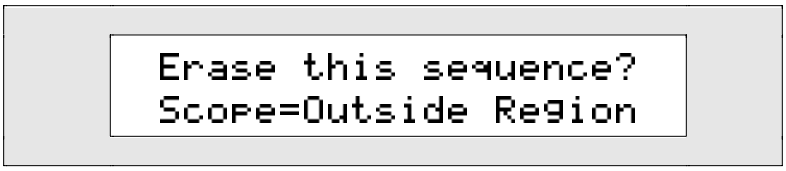
   Sie können mit den Region From- und To-Punkten bestimmen, welche Teile der Sequence gelöscht werden sollen.

   - Wenn Region From aktiv und Region To inaktiv ist, wird der Teil vom Beginn der Sequence bis zum From-Punkt gelöscht. From erhält dadurch die Position 1.01.001. (den neuen Startpunkt der Sequence) und wird deaktiviert.
   - Wenn Region From inaktiv und Region To aktiv ist, wird der Teil vom To-Punkt der Sequence bis zum Ende gelöscht. To markiert dadurch das neue Ende der Sequence und wird deaktiviert.
   - Wenn sowohl From-Punkt als auch To-Punkt aktiv sind, wird der Teil vom Beginn der Sequence bis zum From-Punkt UND der Teil vom To-Punkt bis zum Ende gelöscht. Die für From und To gewählten Einstellungen entsprechen dadurch dem neuen Start- bzw. Endpunkt der Sequence.
   - Wenn sowohl From-Punkt als auch To-Punkt inaktiv sind, wird die gesamte Sequence gelöscht. From und To werden dadurch auf den Wert 1.01.001 gesetzt.

2. Bestimmen Sie mit den Region-Tastern, welcher Teil der Sequence gelöscht werden soll (nähere Informationen zum Arbeiten mit Regions finden Sie weiter oben in diesem Kapitel).
3. Drücken Sie den Erase-Taster des Song Editors.



Das Display sieht so aus:



Der Scope-Parameter bestimmt den zu löschenden Teil der Sequence. Um die Sequence nach Maßgabe der Region-Punkte zu beschneiden, sollte hier Outside Region eingestellt sein.

4. Stellen Sie den Scope-Parameter mit dem Value-Rad auf Outside Region.

Anmerkung: Wenn sowohl From-Punkt als auch To-Punkt inaktiv sind (beide LEDs dunkel), ist dieser Wert nicht verfügbar.

5. Drücken Sie Yes, um um die gewählte Sequence zu beschneiden oder No, um die Funktion abzubrechen.

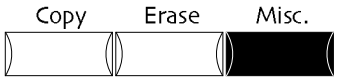
Benennen einer Sequence

Eine Sequence kann jederzeit benannt bzw. umbenannt werden. Für die Benennung stehen Groß- und Kleinbuchstaben sowie verschiedene Sonderzeichen zur Verfügung. Der Name einer Sequence kann maximal 20 Zeichen haben, im allgemeinen werden aber nur die ersten 11 angezeigt (durch Drücken und Gedrückthalten des Sequence-Tasters werden alle Zeichen angezeigt, im Fall mancher MIDI Files können das bis zu 40 sein).

Anmerkung: Wenn Sie eine Sequence als MIDI File auf Diskette sichern, müssen Sie sich den Beschränkungen des DOS-Diskettenformats beugen. Das bedeutet: Ihnen stehen nur 8 Zeichen für die Benennung zur Verfügung. Der beim Sichern auf Diskette einzugebende Name ist aber unabhängig vom eigentlichen Namen der Sequence - dieser bleibt also erhalten.

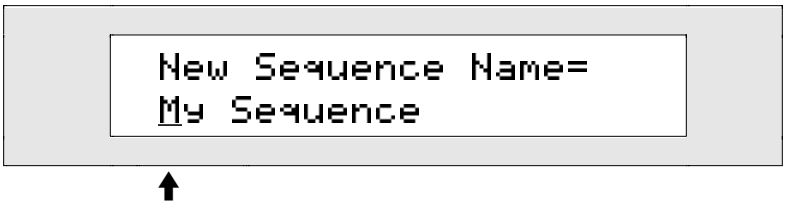
Sequence benennen oder umbenennen

1. Wählen Sie die zu benennende Sequence.
2. Drücken Sie den Misc.-Taster des Song Editors.



3. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgende Displayseite:

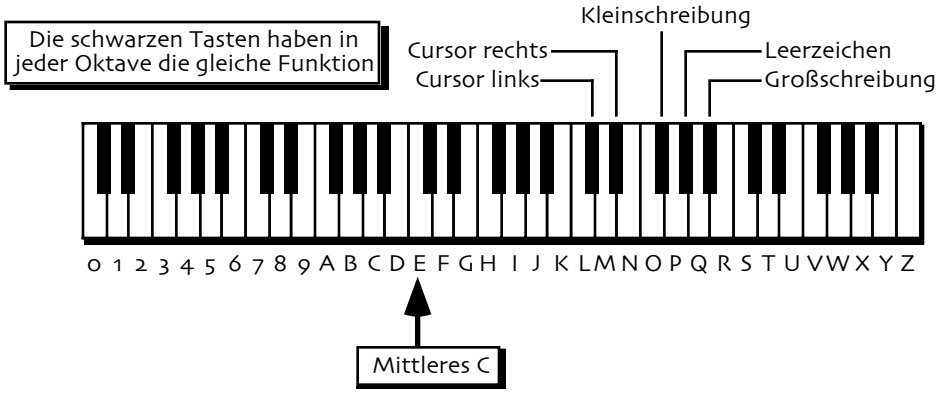
4. Drücken Sie Yes, um einen Namen einzugeben oder No, um die Benennung abzubrechen.
   Wenn Sie Yes drücken, sieht das Display so aus:



Der Cursor zeigt an, welches Zeichen geändert werden kann

Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, den Namen der Sequence zu ändern:

- Sie können die Tastatur des MR als "Schreibmaschine" benutzen; die Zeichen, die den Tasten zugeordnet sind, sind über der Tastatur aufgedruckt. Mit C# und D# jeder Oktave können Sie den Cursor vor und zurück bewegen, F# erlaubt die Eingabe von Kleinbuchstaben, A# von Großbuchstaben und G# erzeugt einen Leerschritt. Mit dem Value-Rad erreichen Sie auch Zeichen, die über die Tastatur nicht zugänglich sind.



Anmerkung: Die zusätzlichen Tasten des MR 76 werden nicht für die Eingabe von Zeichen verwendet.

- Sie können den Namen auch mit Value-Rad und den Up/Down-Tastern eingeben: Die Taster verschieben den Cursor und mit dem Value-Rad können die Zeichen ausgewählt werden. Mit dem Value-Rad erreichen Sie auch Zeichen, die über die Tastatur nicht zugänglich sind.

Tip: Bedenken Sie, daß im allgemeinen nur die ersten 11 Zeichen des Namens sichtbar sind. Die anderen 9 Zeichen bieten sich somit für kurze Bemerkungen zur Sequence an (z. B. Versionsnummer o.ä.). Durch Drücken und Gedrückthalten des Sequence-Tasters werden alle Zeichen angezeigt.

5. Benennen Sie mit einer der beiden Methoden Ihre Sequence.
6. Drücken Sie Yes, um den Namen abzuspeichern oder No, um die Benennung abzubrechen.

Handhabung und Bearbeitung von Songs

Eine Einführung in das Recording-Konzept von MR-61 und MR-76 finden Sie zu Beginn dieses Kapitels.

Erzeugen eines neuen Songs

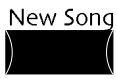
Das Erzeugen eines neuen Songs ist sehr einfach. Wenn Sie einen Song erzeugen, geschieht folgendes:

- 24 leere Speicherplätze für Sequences werden zur Verfügung gestellt.
- Die globalen Effekteinstellungen (Reverb und Chorus) werden für den neuen Song übernommen.

Der neue Song erhält automatisch einen Namen mit einer fortlaufenden Nummer (abhängig von der Anzahl der im Speicher befindlichen Songs) und erscheint im Song Editor, wo er bearbeitet und abgespielt werden kann. (Sie können natürlich jederzeit wieder einen anderen der im Speicher befindlichen Songs für den Song Editor anwählen.)

Einen neuen Song erzeugen

1. Drücken Sie den New Song-Taster.



Das Dsiplay zeigt automatisch den ersten Track von Sequence A auf Bank 1 an. Sie können jetzt direkt mit der Aufnahme beginnen, einen anderen Track anwählen oder eine neue Sequence erzeugen.

Erzeugen einer Song Playlist

Wenn Sie wissen, in welcher Reihenfolge die Sequences Ihres Songs abgespielt werden sollen, ist die Zeit reif für die Erstellung einer *Song Playlist*. Sie automatisiert den Aufruf der Sequences und spielt dadurch Ihren Song nach Betätigung des Play-Tasters in der gewünschten Form ab.

Wenn die Song Playlist aktiv ist und ihre LED leuchtet, stehen für die Bearbeitung von Sequences nicht zur Verfügung. Um eine Sequence zu bearbeiten, deaktivieren Sie einfach die Song Playlist durch Drücken des Song Playlist-Tasters.

Anmerkung: Pro Song steht eine Song Playlist zur Verfügung, die jederzeit geändert werden kann.

Song Playlist erzeugen

1. Drücken Sie den Song Playlist-Taster und halten Sie ihn gedrückt.

Falls im aktuellen Song noch keine Sequences aufgenommen wurden, meldet das Display:

Falls Sequences aufgenommen wurden, meldet das Display:

Solange Sie den Song Playlist-Taster gedrückt halten, können Sie durch Drücken eines Sequence-Tasters die entsprechende Sequence an das Ende der Liste anhängen. Sie können Sequences aus jeder der drei Bänke wählen.

2. Wählen Sie die gewünschte Sequence-Bank durch (mehrmaliges) Drücken des Bank-Tasters. Die LED der gewählten Bank leuchtet.

Anmerkung: Die LEDs bespielter Sequences leuchten dauerhaft, die LEDs unbespielter Sequences sind aus. Die LED der angewählten Sequence blinkt.

3. Halten Sie den Song Playlist-Taster weiterhin gedrückt und wählen Sie die erste Sequence Ihres Songs. Das Display sieht so aus:

Anmerkung: Bei der Anwahl einer leeren Sequence erscheint dieses Display nicht. Nur bespielte Sequences können für die Playlist angewählt werden.

Das Display zeigt den aktuellen Schritt der Song Playlist und Bank und Speicherplatz der für diesen Schritt gewählten Sequence an.

4. Halten Sie den Song Playlist-Taster gedrückt und wählen Sie weitere Sequences in der gewünschten Reihenfolge.

   Das Display zeigt jeden neuen Schritt der Playlist an.

5. Wenn Sie mit der Erstellung der Playlist fertig sind, können Sie den Song Playlist-Taster loslassen. Die Song Playlist wird atomatisch aktiviert, und ein Druck auf den Play-Taster spielt die Sequences in der gewählten Reihenfolge ab.

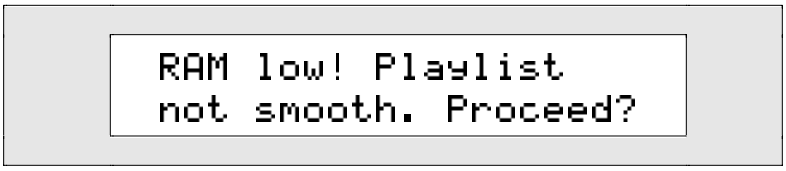
Tip: Während die Song Playlist wiedergegeben wird, können Sie an den LEDs von Bank- und Sequence-Taster ersehen, welche Sequence gerade abgespielt wird.

6. Um die Song Playlist zu deaktivieren, drücken Sie ihren Taster. Die LED geht aus.

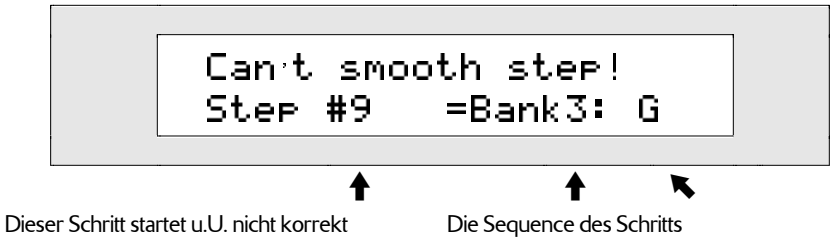
Anmerkung: Wenn eine Sequence nur einen Rhythmus auf dem Rhythm Track enthält, wird dieser in der Playlist einen Takt lang gespielt.

"Smoothe" übergänge zwischen den Sequences

Um unhörbare und unterbrechungsfreie Übergänge zwischen den Sequences einer Song Playlist erzeugen zu können, untersucht der MR die Übergänge und speichert verschiedene Daten dazu im Arbeitsspeicher (RAM). Wenn nicht genügend Speicher für diese Daten zur Verfügung steht, erscheint folgendes Display:



Sie können nun mit No abbrechen um nicht benötigte Daten aus dem Speicher zu entfernen und dadurch mehr Platz zu schaffen oder mit Yes fortfahren. Wenn Sie fortfahren, informiert Sie der MR über Übergänge, die möglicherweise nicht "smooth" wiedergegeben werden:



Das Abspielen eines Songs

Das Abspielen eines Songs - also einer bestimmten Abfolge verschiedener Sequences - erfolgt durch das Abspielen der Song Playlist. (Die Erstellung einer Song Playlist wurde etwas weiter oben beschrieben.)

Tip: In einer Song Playlist wird eine Sequence immer bis zum Ende des letzten Taktes abgespielt - unabhängig davon, ob sich dort noch Noten befinden. Benutzen Sie die Region To-Funktion, um die Sequenz an einer früheren Stelle zu beenden. (Regions wurden in einem früheren Abschnitt dieses Kapitels erläutert.)

Während die Song Playlist wiedergegeben wird

- können Sie mittels Rewind-Taster an den Beginn des aktuellen Schritts springen,
- durch Gedrückthalten des Fast Forward-Tasters an das Ende der Playlist springen und
- durch Drücken des Play-Tasters den aktuellen Schritt von vorne spielen lassen.

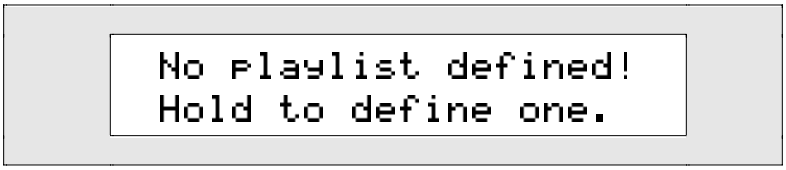
Bei gestoppter Wiedergabe bringt ein Druck auf den Rewind-Taster Sie an den Beginn der Playlist.

Anmerkung: Wenn Sie eine Sequence löschen, die von der Song Playlist benutzt wird, werden die entsprechenden Aufrufe ausgelassen und die verbleibenden Schritte der Playlist neu nummeriert. Es entsteht durch das Löschen also kein "Loch" in der Playlist.

Einen Song abspielen

1. Aktivieren Sie nötigenfalls die Song Playlist (die LED muß leuchten).

Falls Sie noch keine Playlist erzeugt haben, bleibt die LED dunkel, und das Display meldet:



Etwas weiter oben in diesem Kapitel wird die Erstellung einer Song Playlist beschrieben.

2. Drücken Sie den Play-Taster des 16 Track Recorders um die Playlist abzuspielen.
   Das Display sieht so aus:

Das Display informiert Sie auch während der Wiedergabe der Playlist über den aktuellen Schritt und den Speicherplatz der zugehörigen Sequence.

Tip: Während die Song Playlist wiedergegeben wird, können Sie auch an den LEDs von Bank- und Sequence-Taster ersehen, welche Sequence gerade abgespielt wird.

3. Um die Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie den Stop-Taster des 16 Track Recorders.

Tip: Um zu dem abgebildeten Display zu gelangen, können Sie den Song Playlist-Taster betätigen.

Einen bestimmten Schritt der Song Playlist abspielen

1. Betätigen Sie gegebenenfalls den Song Playlist-Taster, um das unten abgebildete Display aufzurufen und stellen Sie sicher, daß die Song Playlist aktiv ist (LED leuchtet). Drücken Sie den Taster erforderlichenfalls nochmal.

   Das Display sieht so aus:

Anmerkung: Falls Sie noch keine Playlist erzeugt haben, erscheint dieses Display nicht. Etwas weiter oben in diesem Kapitel wird die Erstellung einer Song Playlist beschrieben.

   Das Display informiert Sie über den aktuellen Schritt und den Speicherplatz der zugehörigen Sequence. Sie können das Parameter-Rad zur Auswahl eines Schritts verwenden.
2. Wählen Sie den gewünschten Schritt aus.
3. Drücken Sie den Play-Taster des 16 Track Recorders, um den gewählten Schritt abzuspielen.

Benennen eines Songs

Für einen neuen Song wird automatisch ein Name mit einer fortlaufenden Nummer vergeben (abhängig von der Anzahl der im Speicher befindlichen Songs). Sie können diesen Namen jederzeit ändern: Es stehen Ihnen maximal 11 Zeichen zur Verfügung; Sie können sowohl Klein- als auch Großbuchstaben verwenden.

Song benennen

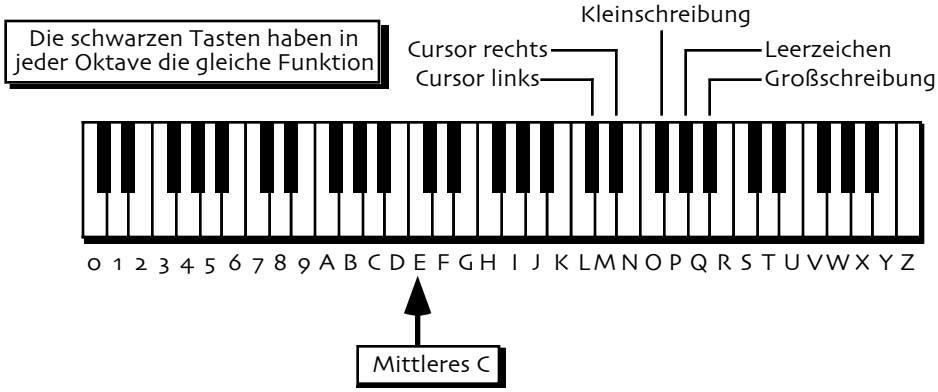
1. Aktivieren Sie die Song Playlist.

   Falls noch keine Playlist erzeugt wurde, muß das jetzt geschehen. Halten Sie den Song Playlist-Taster gedrückt und wählen Sie eine oder mehrere Sequence(s). Nähere Informationen zum Erstellen einer Song Playlist finden Sie weiter oben. Stellen Sie sicher, daß die Song Playlist aktiviert ist (LED leuchtet).
2. Drücken Sie den Misc.-Taster des Song Editors.
3. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:

4. Drücken Sie Yes, um den Namen zu ändern oder No, um die Benennung abzubrechen.
   Wenn Sie Yes drücken, sieht das Display so aus:

Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, den Namen des Songs zu ändern:

- Sie können die Tastatur des MR als "Schreibmaschine" benutzen; die Zeichen, die den Tasten zugeordnet sind, sind über der Tastatur aufgedruckt. Mit C# und D# jeder Oktave können Sie den Cursor vor und zurück bewegen, F# erlaubt die Eingabe von Kleinbuchstaben, A# von Großbuchstaben und G# erzeugt einen Leerschritt. Mit dem Value-Rad erreichen Sie auch Zeichen, die über die Tastatur nicht zugänglich sind.



Anmerkung: Die zusätzlichen Tasten des MR 76 werden nicht für die Eingabe von Zeichen verwendet.

- Sie können den Namen auch mit Value-Rad und den Up/Down-Tastern eingeben: Die Taster verschieben den Cursor und mit dem Value-Rad können die Zeichen ausgewählt werden. Mit dem Value-Rad erreichen Sie auch Zeichen, die über die Tastatur nicht zugänglich sind.

5. Benennen Sie mit einer der beiden Methoden Ihren Song.
6. Drücken Sie Yes, um den Namen abzuspeichern oder No, um die Benennung abzubrechen.

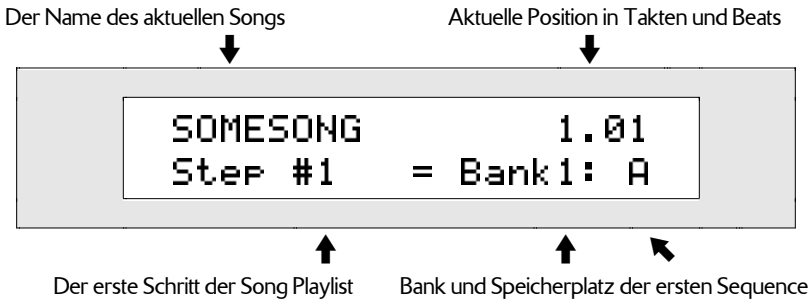
Das Ändern einer bestehenden Song Playlist

Eine erzeugte Song Playlist kann nachträglich geändert werden. Pro Song steht eine Playlist zur Verfügung; sichern Sie den Song eventuell auf Diskette, um später auf die alte Version der Song Playlist zurückgreifen zu können.

Bestehende Song Playlist ändern

1. Betätigen Sie gegebenenfalls den Song Playlist-Taster, um das unten abgebildete Display aufzurufen und stellen Sie sicher, daß die Song Playlist aktiv ist (LED leuchtet). Drücken Sie den Taster erforderlichenfalls nochmal.

Das Display sieht so aus:



Anmerkung: Falls Sie noch keine Playlist erzeugt haben, erscheint dieses Display nicht. Etwas weiter oben in diesem Kapitel wird die Erstellung einer Song Playlist beschrieben.

Das Display informiert Sie über den aktuellen Schritt und den Speicherplatz der zugehörigen Sequence. Sie können das Parameter-Rad zur Auswahl eines Schritts verwenden und das Value-Rad zur Auswahl einer Sequence.

2. Wählen Sie den zu ändernden Schritt mit dem Parameter-Rad aus.
3. Wählen Sie eine Sequence mit dem Value-Rad. Sie können jede bespielte Sequence auswählen.
4. Wiederholen Sie den Vorgang erforderlichenfalls für weitere Schritte der Playlist.
5. Drücken Sie den Play-Taster des 16 Track Recorders, um die geänderte Playlist abzuspielen.

Auswahl eines anderen Songs

MR-61 und MR-76 können soviele Songs verwalten, wie in den Arbeitsspeicher passen. Jeder Song kann 24 Sequences, eine Song Playlist und eigene, globale Effekteinstellungen besitzen. Der aktuelle Song wird im Song Editor gehandhabt, die anderen Songs befinden sich im Song-Speicher. Bei der Erzeugung eines neuen Songs wird der vorher im Song Editor befindliche Song in den Song-Speicher gelegt. Es gibt zwei Möglichkeiten, zwischen verschiedenen Songs umzuschalten:

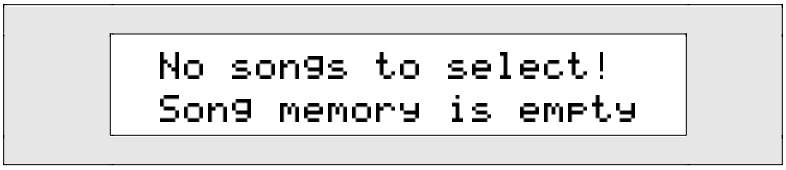
- die Anwahl mit dem Value-Rad
- das Eintippen seines Namens mit der Tastatur

Der gewählte Song wird in den Vordergrund - den Song Editor - geholt und steht dort für das Abspielen oder Bearbeiten bereit. Alle verwendeten Einstellungen sind wiederhergestellt; wenn Sie bei dem gewählten Song mit einer Playlist gearbeitet haben, ist diese aktiviert, ansonsten ist die zuletzt benutzte Sequence angewählt.

Einen Song mit dem Value-Rad wählen

1. Drücken Sie den Select Song-Taster und halten Sie ihn gedrückt.

   Wenn der im Song Editor befindliche Song der einzige im MR ist, zeigt das Display folgende Meldung an:



Falls sich Songs im Speicher befinden, zeigt es:

```
Select another song?
SONG #1 :SOMESONG
```

Der erste Song im Speicher

Alle Songs, die nach dem Einschalten des MR eigeladen oder erzeugt wurden, sind wählbar. Benutzen Sie das Value-Rad, um durch die Songs zu blättern; das Display zeigt ihre Namen an.

2. Wählen Sie den gewünschten Song aus.
3. Wenn Sie Yes drücken, wird der gewählte Song in den Song Editor geladen und ersetzt dadurch dessen aktuellen Inhalt. Falls sich dort bereits ein Song befindet, wird dieser im Song-Speicher abgelegt. (Sie können ihn also später wieder in den Song Editor holen.)

   Drücken Sie No, um keinen neuen Song anzuwählen und wieder zum aktuellen Song zurückzukehren.

Einen Song durch Eintippen seines Namens wählen.

1. Drücken Sie den Select Song-Taster und halten Sie ihn gedrückt.

   Wenn der im Song Editor befindliche Song der einzige im MR ist, zeigt das Display folgende Meldung an:

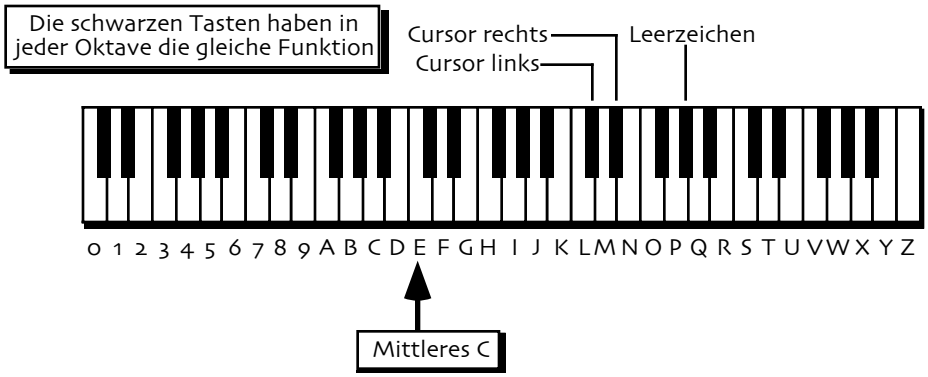
```
No songs to select!
Song memory is empty
```

Falls sich Songs im Speicher befinden, zeigt es:

```
Use keys to spell.
SONG #1 :SOMESONG
```

Der erste Song im Speicher

Während Sie den Song Select-Taster gedrückt halten, können Sie den Namen des Songs auf der Tastatur des MR eintippen. Die Zeichen, die den Tasten zugeordnet sind, sind über der Tastatur aufgedruckt. Mit C# und D# jeder Oktave können Sie den Cursor vor und zurück bewegen, G# erzeugt einen Leerschritt.



2. Tippen Sie den Namen des gewünschten Songs über die Tastatur ein.
3. Bei Loslassen des Song Editor-Tasters wird der entsprechende Song in den Song Editor geholt und ein eventuell dort befindlicher Song in den Song-Speicher gelegt.

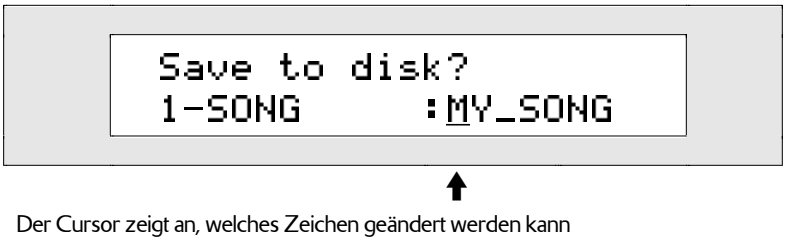
Kopieren eines Songs

Jeder Song des MR besitzt eine Playlist. Wenn Sie einen anderen Aufbau des Songs ausprobieren wollen, muß diese Playlist geändert werden. Um auch später noch auf die ungeänderte Version Zugriff zu haben, wäre es gut, die Änderungen an einer Kopie des Songs ausprobieren zu können.

Einen Song kopieren

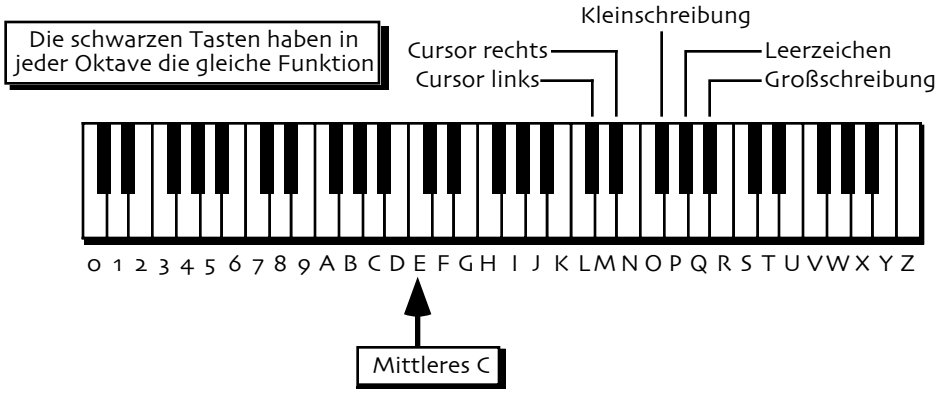
1. Legen Sie eine formatierte Diskette in das Laufwerk. (Informationen zur Handhabung von Laufwerk und Disketten finden Sie in Kapitel 9.)
2. Drücken Sie den Disk/Global Save-Taster.

3. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:



Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, dem Song einen Namen zu geben:

- Sie können die Tastatur des MR als "Schreibmaschine" benutzen; die Zeichen, die den Tasten zugeordnet sind, sind über der Tastatur aufgedruckt. Mit C# und D# jeder Oktave können Sie den Cursor vor und zurück bewegen, F# erlaubt die Eingabe von Kleinbuchstaben, A# von Großbuchstaben und G# erzeugt einen Leerschritt. Mit dem Value-Rad erreichen Sie auch Zeichen, die über die Tastatur nicht zugänglich sind.



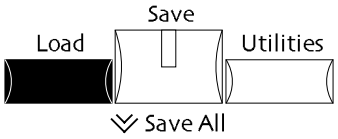
Anmerkung: Die zusätzlichen Tasten des MR 76 werden nicht für die Eingabe von Zeichen verwendet.

- Sie können den Namen auch mit Value-Rad und den Up/Down-Tastern eingeben: Die Taster verschieben den Cursor und mit dem Value-Rad können die Zeichen ausgewählt werden. Mit dem Value-Rad erreichen Sie auch Zeichen, die über die Tastatur nicht zugänglich sind.

5. Benennen Sie mit einer der beiden Methoden Ihren Song.
6. Drücken Sie Yes, um den Song auf Diskette abzuspeichern. Das Display meldet Vollzug.

Warnung: Wenn Daten auf Diskette gesichert werden, darf die Diskette nicht vor dem Verlöschen der Laufwerks-LED entnommen werden. Datenschäden auf der Diskette oder im internen Speicher könnten die Folge sein!

6. Drücken Sie den Disk/Global Load-Taster.



7. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:

Sie können mit dem Value-Rad einen der Songs wählen, die sich auf der Diskette befinden.

8. Wählen Sie den zu kopierenden Song, den Sie soeben abgespeichert haben.
9. Drücken Sie Yes, um den Song einzuladen.

   Die eingeladene Kopie befindet sich jetzt im Song Editor, das Original wurde in den Song-Speicher des MR gelegt. Sie können nun die Kopie verändern und mit der Originalversion vergleichen. (Das Umschalten zwischen verschiedenen Songs wird etwas weiter oben beschrieben.)

Warnung: Wenn Daten von Diskette geladen werden, darf die Diskette nicht vor dem Verlöschen der Laufwerks-LED entnommen werden. Datenschäden auf der Diskette oder im internen Speicher könnten die Folge sein!

Das Löschen einer Song Playlist oder eines ganzen Songs

Sie können den gerade im Song Editor befindlichen Song löschen, um freien Speicherplatz zu schaffen. Es gibt drei Möglichkeiten:

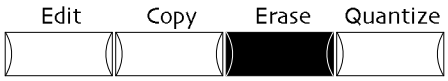
- Sie können nur die Playlist des im Song Editors befindlichen Songs löschen
- Sie können den gesamten Song inklusive Playlist löschen
- Falls ein Song noch keine Playlist hat, kann er über den Librarian des MR komplett gelöscht werden

Einen gesamten Song löschen

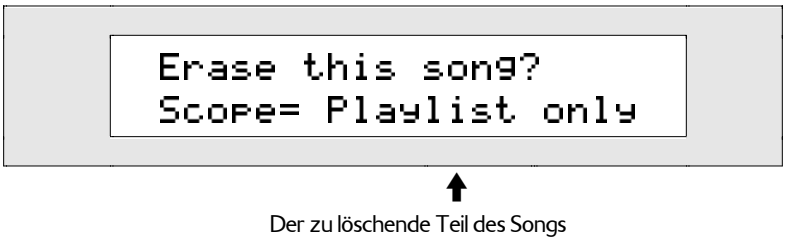
1. Aktivieren Sie erforderlichenfalls die Song Playlist.

   Falls noch keine Playlist erzeugt wurde, muß das jetzt geschehen. Halten Sie den Song Playlist-Taster gedrückt und wählen Sie eine oder mehrere Sequence(s). Stellen Sie sicher, daß die Song Playlist aktiviert ist (LED leuchtet).

2. Drücken Sie den Erase-Taster des Song Editors.

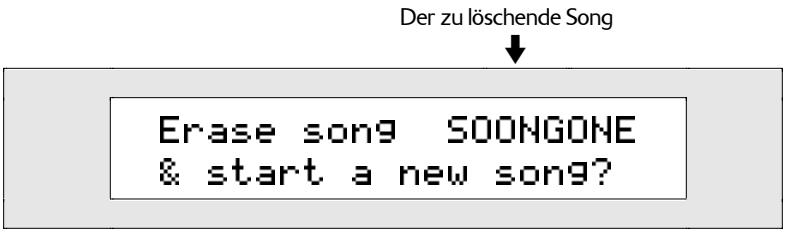


   Das Display sieht so aus:



   Der Scope-Parameter bestimmt den zu löschenden Teil des Songs. Sie können wählen zwischen:
   - Playlist Only—dem Löschen der Playlist
   - Entire Song—dem Löschen des gesamten Songs inklusive aller Sequences
3. Wählen Sie mit dem Value-Rad Entire Song.
4. Drücken Sie Yes, um fortzufahren und No, um das Löschen abzubrechen.

   Wenn Sie Yes drücken, sieht das Display so aus:



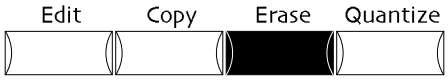
   Sie können jetzt noch einmal überprüfen, ob der richtige Song gelöscht werden soll.
5. Drücken Sie Yes, um den gesamten Song zu löschen und No, um das Löschen abzubrechen.

Die Playlist eines Songs löschen

1. Aktivieren Sie erforderlichenfalls die Song Playlist.

   Falls noch keine Playlist erzeugt wurde, muß das jetzt geschehen. Halten Sie den Song Playlist-Taster gedrückt und wählen Sie eine oder mehrere Sequence(s). Stellen Sie sicher, daß die Song Playlist aktiviert ist (LED leuchtet).

2. Drücken Sie den Erase-Taster des Song Editors.



   Das Display sieht so aus:

Der zu löschende Teil des Songs

   Der Scope-Parameter bestimmt den zu löschenden Teil des Songs. Sie können wählen zwischen:

   - Playlist Only—dem Löschen der Playlist
   - Entire Song—dem Löschen des gesamten Songs inklusive aller Sequences

3. Wählen Sie mit dem Value-Rad Playlist Only.
4. Drücken Sie Yes, um die Playlist zu löschen und No, um das Löschen abzubrechen.

Song mit Playlist umbenennen

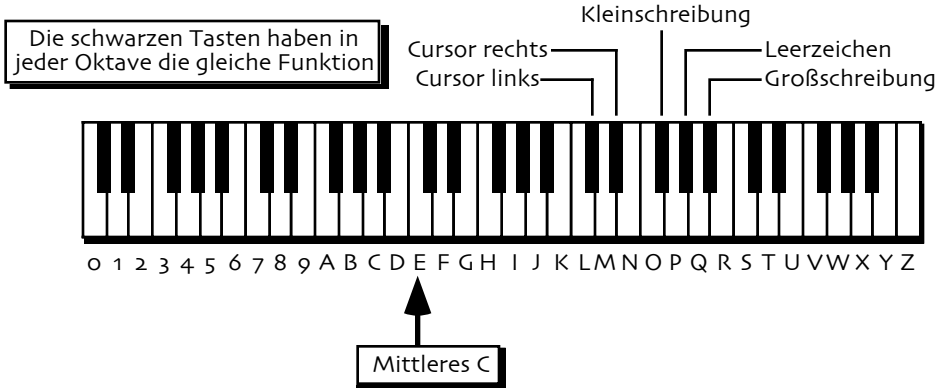
1. Aktivieren Sie die Song Playlist.

   Falls noch keine Playlist erzeugt wurde, muß das jetzt geschehen. Halten Sie den Song Playlist-Taster gedrückt und wählen Sie eine oder mehrere Sequence(s). Nähere Informationen zum Erstellen einer Song Playlist finden Sie weiter oben. Stellen Sie sicher, daß die Song Playlist aktiviert ist (LED leuchtet).
2. Drücken Sie den Misc.-Taster des Song Editors.
3. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:

4. Drücken Sie Yes, um den Namen zu ändern oder No, um die Benennung abzubrechen.
   Wenn Sie Yes drücken, sieht das Display so aus:

Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, den Namen des Songs zu ändern:

- Sie können die Tastatur des MR als "Schreibmaschine" benutzen; die Zeichen, die den Tasten zugeordnet sind, sind über der Tastatur aufgedruckt. Mit C# und D# jeder Oktave können Sie den Cursor vor und zurück bewegen, F# erlaubt die Eingabe von Kleinbuchstaben, A# von Großbuchstaben und G# erzeugt einen Leerschritt. Mit dem Value-Rad erreichen Sie auch Zeichen, die über die Tastatur nicht zugänglich sind.



Anmerkung: Die zusätzlichen Tasten des MR 76 werden nicht für die Eingabe von Zeichen verwendet.

- Sie können den Namen auch mit Value-Rad und den Up/Down-Tastern eingeben: Die Taster verschieben den Cursor und mit dem Value-Rad können die Zeichen ausgewählt werden. Mit dem Value-Rad erreichen Sie auch Zeichen, die über die Tastatur nicht zugänglich sind.

5. Benennen Sie mit einer der beiden Methoden Ihren Song.
6. Drücken Sie Yes, um den neuen Namen abzuspeichern oder No, um die Benennung abzubrechen.

Das Arbeiten mit Standard MIDI Files (SMFs)

Was sind Standard MIDI Files?

Ein Standard MIDI File (auch "SMF" genannt) ist ein Song mit einem genormten Datenformat, der von verschiedenen Geräten verschiedenster Hersteller gelesen und abgespielt werden kann. Es gibt zwei Arten von Standard MIDI Files:

- Typ 1 Standard MIDI File—ein SMF mit mehreren Tracks, von denen jeder einen einzelnen MIDI Kanal benutzt.
- Typ 0 Standard MIDI File—ein SMF mit nur einem Track, der aber mehrere MIDI Kanäle benutzen kann.

MR-61 und MR-76 können SMFs beider Art bis zu einer Größe von 215 Kilobyte verarbeiten.

Standard MIDI Files werden oft - aber nicht zwingend - für die Erzeugung von General MIDI Musik verwendet. General MIDI ist eine Norm, die die Klangorganisation betrifft und gewährleistet, daß ein Song auf einem anderen System mit passenden Sounds erklingen kann. Während alle General MIDI-Songs SMFs sind, muß nicht jedes SMF General MIDI-kompatibel sein: In einem SMF kann beliebige Musik für beliebige Sound-Sets gespeichert werden.

Die Tracks eines Standard MIDI Files enthalten üblicherweise Programmwechselbefehle, die dem Aufruf bestimmter Sounds auf bestimmten Speicherplätzen dienen. Dies können, müssen aber nicht General MIDI-Sounds sein. Oft enthalten die Tracks eines SMF auch genormte MIDI Controller für die Steuerung der Lautstärke (Controller #7) und des Panoramas (Controller #10).

Was passiert, wenn Sie ein SMF in den MR einladen

Standard MIDI Files werden auf die gleiche Weise in den MR eingeladen wie andere Songs oder Sequences. In Kapitel 9 wird das Einladen von Sequences, Songs oder Standard MIDI Files von Diskette näher beschrieben.

Anmerkung: Sequences von MR-61 und MR-76 sind selbst Standard MIDI Files und können von jedem Gerät abgespielt werden, das dieses Format versteht.

Beim Einladen eines SMFs überprüft der MR, ob das File 16 (oder weniger) Spuren besitzt und ob die Spuren nach den benutzten MIDI Kanälen geordnet sind. Wenn beide Bedingungen erfüllt sind, leuchten nach dem Einladen die mit den geladenen Tracks korrespondierenden Track-LEDs des 16 Track Recorders.

Wenn das SMF mehr als 16 Tracks enthält oder diese nicht nach MIDI Kanälen geordnet sind, bleiben die Track-LEDs dunkel. Dies ist beispielsweise immer nach dem Einladen eines Typ 0-SMFs der Fall; bei diesem Typ werden mehrere MIDI Kanäle in einem einzigen Track verwaltet.

In jedem Fall können Sie gleich nach dem Einladen den Play-Taster betätigen, um das SMF anzuhören. Wenn keine Bankwechselbefehle im SMF gespeichert sind, wird der MR die Programmwechselbefehle des SMFs für die Auswahl von General MIDI-Sounds verwenden. Controller, die im SMF gespeichert sind, werden vom MR ebenfalls korrekt verarbeitet. Auch bei einem SMF steht Ihnen die Region-Funktion des MR zur Verfügung, die Werte werden bei einem Sequence-Wechsel aber "vergessen". (Das kann durch eine Konvertiereung geändert werden; lesen Sie bitte weiter.)

Anmerkung: Wenn das SMF Taktart-Änderungen enthält, zeigt der Taktart-Parameter “Time Signature: 4/4” (mit Doppelpunkt) an und kann nicht geändert werden.

Die zweistufige Konvertierung eines SMFs in eine MR Sequence

MR-61 und MR-76 erlauben Ihnen, ein eingeladenes SMF sofort ohne Konvertierung anzuhören. Wenn Sie an einem eingeladenen SMF arbeiten, wird es jedoch Schritt für Schritt in eine MR Sequence konvertiert. Das SMF kann weiterhin auf anderen Geräten abgespielt werden, kommt durch die Konvertierung aber in den Genuß der Sounds, Effekte und Bearbeitungsfunktionen des MR.

Tracks ordnen

Die Tracks des flexiblen Standard MIDI File-Formats können auf ganz unterschiedliche Weise angeordnet sein und genutzt werden.

Bei der Handhabung von SMFs im MR ist das oberste Gebot, daß die Files auch nach der Bearbeitung im MR auf anderen SMF-Sequencern lauffähig sein sollen; gleichzeitig sollen die Vorzüge des MR bestmöglich ausgenutzt werden können. Die Tracks 1 bis 16 des 16 Track Recorders korrespondieren mit den MIDI Kanälen 1 bis 16; die besten Voraussetzungen für das Abspielen und Bearbeiten bieten folglich SMFs, deren Tracks entsprechend angeordnet sind.

Der erste Schritt der Konvertierung eines Standard MIDI Files in eine MR Sequence besteht darin, die Tracks des SMFs anhand der benutzten MIDI Kanäle zu ordnen. Wenn Die Tracks des SMFs noch nicht geordnet wurden und Sie:

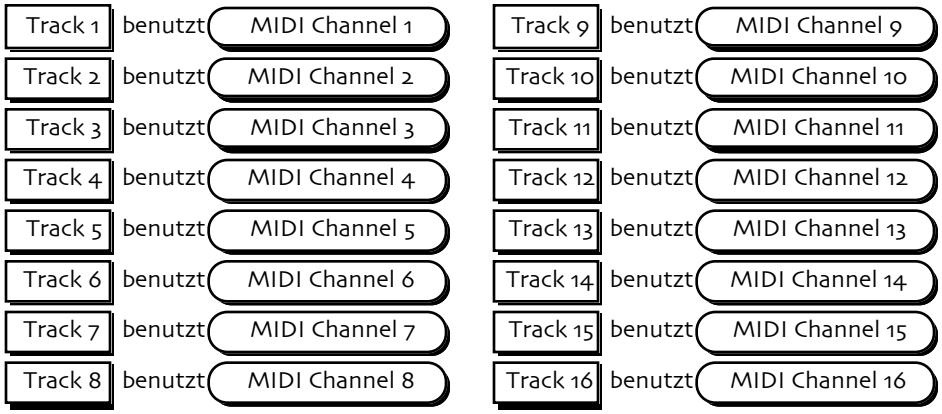
- einen der Track-Taster drücken
- den Record-Taster betätigen
- Edit-, Copy-, Erase- oder Quantize-Taster des 16 Track Recorders drücken
- am Mix- oder Pan-Regler drehen
- versuchen, das Effekt-Routing zu ändern
- Mute- oder Solo-Taster betätigen

... meldet das Display:

```
Align MIDI channels
to track numbers?
```

Wenn Sie Yes drücken, ordnet der MR die Tracks des SMFs nach den benutzten MIDI Kanälen.

Anmerkung: Wenn ein Track des SMFs Daten für mehrere MIDI Kanäle enthält - wie das bei Typ 0 der Fall ist - trennt der MR diesen Track auf und erzeugt für jeden benutzten Kanal einen neuen Track. Die Nummer der erzeugten Tracks entspricht dabei ihrem MIDI Kanal. Wenn mehrere Tracks des SMFs den gleichen MIDI Kanal ansprechen, werden diese Tracks zu einem zusammengefaßt; dadurch besitzen auch SMFs, die ursprünglich mehr als 16 Tracks hatten, nach diesem Konvertierungsschritt maximal 16 Tracks. Falls das SMF Tracks mit speziellen Daten enthält (z.B. Titel, Name des Arrangeurs, SysEx) werden diese Daten im Track "0" zusammengefaßt, der immer Bestandteil eines Standard MIDI Files ist.



Anmerkung: Nach der Neuordnung der SMF-Tracks werden auch die Region-Punkte und die InsertCntrlTrack-Einstellung vom MR "im Gedächtnis" behalten.

Track Parameter dazufügen

MR-61 und MR-76 halten verschiedene Parameter bereit, um die Sounds im 16 Track Recorder zu verändern (siehe Kapitel 4). MIDI bietet zwar einige standardisierte Controller, mit denen Klangänderungen bewirkt werden können, das Parameter-Angebot und die Möglichkeiten von MR-61 und MR-76 reichen aber weiter.

Die Tracks eines eingeladenen SMFs könnten bereits Controller für den benutzten Sound enthalten. Um die zusätzlichen Möglichkeiten des MR zu nutzen, müssen die Tracks aber mit seinen zusätzlichen Parametern versehen werden. Um mit dem Speicherplatz des MR möglichst sparsam umzugehen, werden diese Parameter nur bei den Tracks angefügt, bei denen sie auch benötigt werden. Falls Sie irgendeine Bearbeitung vornehmen wollen, die diese zusätzlichen Parameter benötigt, meldet das Display:

```
Add track parameters
to track 6?
```

Nummer und MIDI Kanal des gewählten Tracks

Drücken Sie Yes, um den Track um die zusätzlichen Parameter zu ergänzen.

Sounds, Ideen und Rhythmen an ein unkonvertiertes SMF schicken

Wenn Sie an ein noch unkonvertiertes SMF einen Sound, eine Idee oder einen Rhythmus schicken wollen, kümmert sich der MR automatisch um die nötige Konvertierung. Das Display meldet:

```
Align MIDI channels
& add track params?
```

Drücken Sie Yes, um die Tracks neu zu ordnen und die benötigten Tracks mit den zusätzlichen Parametern auszustetten oder No, um die Konvertierung abzubrechen.

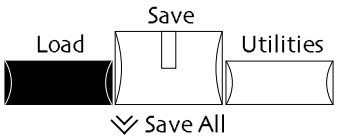
Falls Sie ein SMF gleich nach dem Einladen konvertieren wollen

Wenn Sie bereits wissen, daß eine Konvertierung erforderlich ist, können Sie ein SMF auch gleich nach dem Einladen konvertieren.

> Um ein möglichst korrektes Abspielen von SMFs zu gewährleisten, empfehlen wir, den MR durch den "Enter GM Mode?"-Befehl in den GM-Modus zu schalten, der einige sinnvolle Trackvoreinstellungen für den GM-Betrieb bietet. (Siehe Kapitel 3)

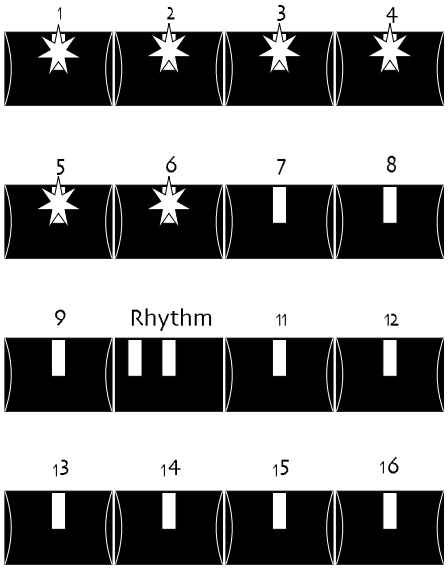
Ein fremdes SMF in ein MR-SMF konvertieren

1. Legen Sie die DOS-formatierte Diskette mit dem Standard MIDI File in das Laufwerk des MR.
2. Drücken Sie den Load-Taster



3. Drehen Sie das Parameter-Rad, bis der Eintrag 1-MIDIFILE in der linken unteren Ecke des Displays zu sehen ist:

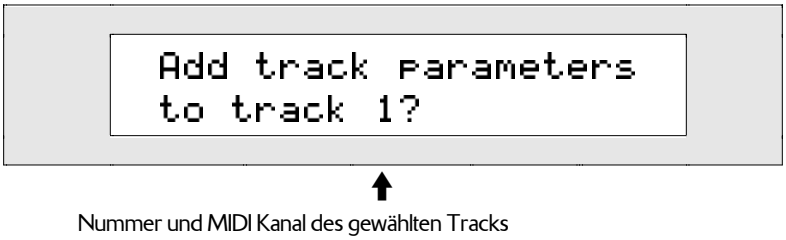
4. Wählen Sie das gewünschte Standard MIDI File mit dem Value-Rad aus.
5. Drücken Sie zum Einladen den Yes-Taster.
   Das Standard MIDI File wird geladen und ist dann abspielbereit.
6. Drücken Sie den Play-Taster, um es anzuhören.
7. Wenn mindestens die LED eines Track-Tasters leuchtet, fahren Sie mit Schritt 9 fort.



   Falls keine LED leuchtet, drücken Sie einen der Track-Taster.
   Das Display sieht so aus:

   Der MR fragt Sie nun, ob er eine Neuordnung der Tracks anhand ihrer MIDI Kanäle vornehmen soll. (Im Abschnitt "Tracks ordnen" finden Sie nähere Erläuterungen zu diesem Thema.)
8. Drücken Sie Yes, um fortzufahren oder No, um abzubrechen.
9. Um einen Track mit den zusätzlichen Parametern des MR zu versehen, drücken Sie einen der Track-Taster.

10. Schalten Sie das Display mit dem Parameter-Rad eine Seite weiter:



11. Drücken Sie Yes, um diesen Track mit den zusätzlichen Parametern zu versehen.
12. Wiederholen Sie Schritt 9 - 11 auh für die anderen Tracks.

    Nach dieser Prozedur ist das fremderzeugte Standard MIDI File ein waschechtes MR Standard MIDI File.

16 Track Recorder MIDI

Ein- und Ausgänge des 16 Track Recorders

Jeder Track des 16 Track Recorders kann MIDI-Daten senden und empfangen. Dazu gehören Noten und Controller, aber auch Bank- und Programmwechselbefehle. Das Senden und Empfangen der Daten hat jeweils eigene Funktionen und Eigenschaften.

Tip: Schlagen Sie in Kapitel 13 nach, falls Sie nähere Informationen zu MIDI wünschen.

MIDI vom 16 Track Recorder senden

Damit ein Track MIDI-Daten sendet, muß ihm ein MIDI-OUT-Sound zugeordnet werden. Die Zuweisung eines solchen Sounds erfolgt auf die gleiche Weise wie die Zuweisung eines normalen Sounds.

Jeder MIDI-OUT-Sound bietet folgende Parameter:

- der MIDI-Kanal, auf dem gesendet wird
- der bei der Anwahl des Sounds über MIDI gesendete Bankwechselbefehl
- der bei der Anwahl des Sounds über MIDI gesendete Programmwechselbefehl

Wenn der aktuelle Sound ein MIDI-OUT-Sound ist, erzeugt der Mx-Regler Expression-Daten (MIDI Controller #11) auf dem MIDI-Kanal des MIDI-OUT-Sounds, der Pan-Regler Pan-Daten (MIDI Controller #10).

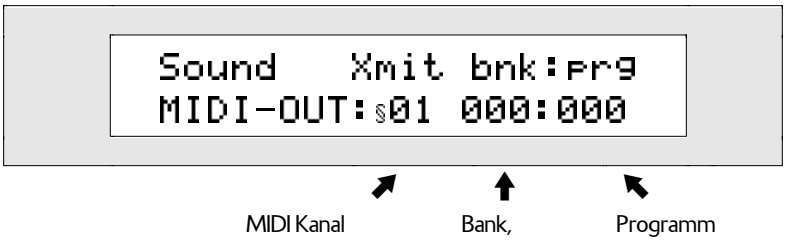
Tip: Mit den Fußpedalen des MR können Sie jeden beliebigen Controller an den MIDI-OUT - Sound senden. Benutzen Sie die System-Funktion “Set up foot controls?”, um den frei definierbaren "CTRLs" des MR ein Fußpedal zuzuweisen und die “Edit MIDI settings?”-Funktion, um den gewünschten Controller zu wählen. (Beide Funktionen werden in Kapitel 3 näher erläutert.)

Das Senden von Controller-Daten kann auf Wunsch für jeden Track separat gefiltert werden. Nähere Informationen dazu finden Sie in Kapitel 4.

Bei der Einstellung der Bank- und Programmwechselbefehle für einen MIDI-OUT-Sound werden die entsprechenden Daten an den MIDI Out (und damit an ein dort eventuell angeschlossenes Gerät) gesendet.

MIDI von einem Track senden

1. Wählen Sie den gewünschten Track.
2. Drücken Sie den Enter-Taster
3. Wählen Sie mit dem Sound Type-Rad den Eintrag “MIDI-OUT:”:

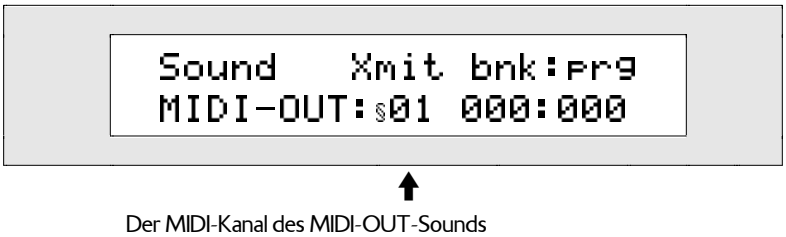


Jeder MIDI-OUT-Sound bietet folgende Parameter:

- der MIDI-Kanal, auf dem gesendet wird
- der bei der Anwahl des Sounds über MIDI gesendete Bankwechselbefehl
- der bei der Anwahl des Sounds über MIDI gesendete Programmwechselbefehl

Mit den Up/Down-Tastern können Sie zwischen den drei Parametern umschalten; der aktuelle Parameter blinkt. Mit dem Value-Rad kann der Wert des aktuellen Parameters geändert werden.

4. Wählen Sie mit den Up/Down-Tastern den MIDI-Kanal-Parameter (er sollte blinken).

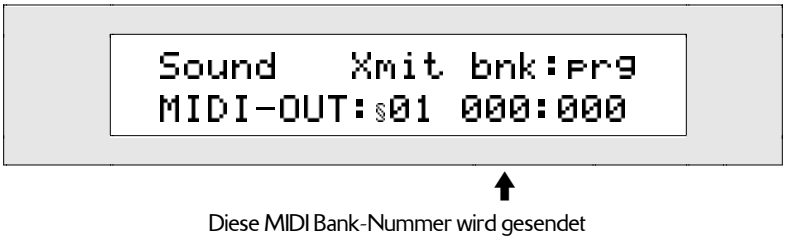


5. Wählen Sie den MIDI-Kanal, auf dem der MIDI-OUT-Sound senden soll. (Auf diesem Kanal wird ein externes Gerät angesprochen.)

Anmerkung: Stellen Sie sicher, daß das angeschlossene Gerät auf dem hier eingestellten Kanal Daten empfangen kann!

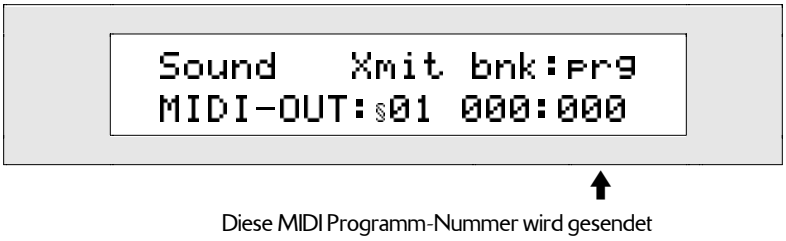
---

6. Wählen Sie mit den Up/Down-Tastern den Bank Select-Parameter (er sollte blinken).



7. Stellen Sie mit dem Value-Rad die zu sendende Bank-Nummer ein.

8. Wählen Sie mit den Up/Down-Tastern den Program Change-Parameter (er sollte blinken).



9. Stellen Sie mit dem Value-Rad die zu sendende Programm-Nummer ein.
10. Drücken Sie Enter, um die Prozedur abzuschließen.

Tip: Sie können alternativ den Sound auch im SoundFinder einstellen und an einen Track des 16 Track Recorders schicken. Sie können MIDI-OUT-Sounds auf beliebig vielen Tracks verwenden.

MIDI mit dem MR empfangen

Der 16 Track Recorder fungiert bei einer Ansteuerung über MIDI als hervorragende multitimbrale Klangquelle. Bis zu 16 MR-Sounds auf bis zu 16 MIDI-Kanälen können gleichzeitig und unabhängig voneinander angesprochen werden. Für jeden Sound können MIDI Controller, Bank- und Programmwechselbefehle separat gefiltert werden. (Siehe Kapitel 4)

Tip: Bei der Anwahl eines MR-Sounds mittels Bank- und Programmwechselbefehl über MIDI wird auf Wunsch auch automatisch der passende Effekt-Bus für den Sound gewählt. Nähere Informationen zu dieser Möglichkeit finden Sie in Kapitel 3.

MR-61 und MR-76 reagieren auf empfangene MIDI-Daten auf folgende Weise:

- Wenn im SoundFinder In SoundFinder die Select Sound-LED leuchtet, empfängt der MR auf einem einzigen Kanal - dem Base MIDI Channel. Wenn Sie ein Preset ausgewählt haben, empfangen alle seine Komponenten auf diesem Kanal. Die Einstellung des Base Channels wird etwas weiter unten beschrieben.
- Wenn im 16 Track Recorder die Select Song-LED leuchtet, empfangen die Sounds auf den Tracks 1 - 16 auf den MIDI-Kanälen 1 - 16.

Um die multitimbralen Fähigkeiten des MR zu nutzen, müssen Sie nur irgendeinen Taster des 16 Track Recorders oder Song Editors drücken (und ihn dadurch zum aktuellen Arbeitsbereich machen).

Tip: Wenn ein Track einen MIDI-OUT-Sound verwendet, reagiert er nicht auf empfangene Daten. Sie können einen Track auch durch die Mute-Funktion stummschalten. (Siehe Kapitel 8).

Track-Parameter über MIDI einstellen

Die Tracks des 16 Track Recorders reagieren sofort auf empfangene Bank- und Programmwechselbefehle, das Display zeigt den bewirkten Soundwechsel für die aktiven Tracks an. Um die schnellstmögliche Reaktion auf empfangene MIDI-Daten zu ermöglichen, werden die anderen Track-Parameter beim Empfang entsprechender Daten "unsichtbar" eingestellt. Sie brauchen also die Tracks nicht von Hand einzustellen, sondern drücken einfach einen der Taster von Song Editor oder 16 Track Recorder und betätigen den Start-Taster des externen Sequencers . Der MR vollzieht die Änderungen der Track-Parameter nach.

Auf Wunsch kann der MR die Track-Parameter anhand der empfangenen MIDI-Daten aktualisieren. Wenn Sie einen Track anwählen und sein Effekt-Routing verändern oder Mix- oder Pan-Regler betätigen, erscheint folgendes Display:

```
Update track params
with MIDI values?
```

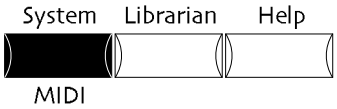
Drücken Sie Yes, um die Track-Parameter anhand der zuletzt empfangenen MIDI-Daten zu aktualisieren. Nach der Aktualisierung können Sie die Sequence als MIDI Reception Set-up auf Diskette speichern. Drücken Sie No, um abzubrechen.

Den 16 Track Recorder mit einem externen MIDI Sequencer synchronisieren

Der Sequencer des MR kann zu einer empfangenen MIDI Clock synchronisiert werden oder eine externes Gerät (Sequencer, Drumcomputer, etc.) mit seiner gesendeten MIDI Clock synchronisieren.

Ein externes Gerät zum 16 Track Recorder synchronisieren

1. Verbinden Sie den MIDI OUT des MR mit dem MIDI IN des Geräts, das Sie zum 16 Track Recorder synchronisieren wollen.
2. Stellen Sie das externe Gerät so ein, daß es durch eine externe MIDI Clock synchronisiert werden kann.
3. Drücken Sie den System-Taster.



4. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:

```
System/MIDI:
Edit MIDI settings?
```

5. Drücken Sie Yes, um fortzufahren oder No, um abzubrechen.
6. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad den Parameter “Xmit MIDI Clocks=”:

```
MIDI Settings:
Xmit MIDI Clocks= On
```

Der aktuelle Wert des Parameters

Dieser Parameter entscheidet, ob der MR MIDI Clock, Start-, Stop- und Continue-Befehle sendet:

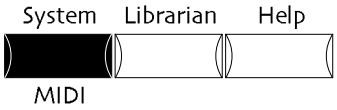
- Off—Der MR sendet keine MIDI Clock, Start-, Stop- und Continue-Befehle
- On—Der MR sendet MIDI Clock, Start-, Stop- und Continue-Befehle

7. Stellen Sie mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern den Wert On ein.

8. Wählen Sie die gewünschte Sequence.
   (Der MR speichert die Änderungen an den System-Einstellungen.)
9. Wenn Sie den Start-Taster des 16 Track Recorders drücken, sollte das externe Gerät jetzt folgen. Der MR sendet auch Stop-Befehle (wenn Sie den Stop-Taster drücken) und Continue-Befehle (wenn Sie danach wieder Play drücken).

Den 16 Track Recorder zu einem externen Gerät synchronisieren

1. Verbinden Sie den MIDI OUT des externen Geräts mit dem MIDI IN des MR.
2. Stellen Sie das externe Gerät so ein, daß es MIDI Clock sendet.
3. Wählen Sie die gewünschte Sequence des MR.
4. Drücken Sie den System-Taster.



5. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:

```
System/MIDI:
Edit MIDI settings?
```

6. Drücken Sie Yes.
7. Wählen Sie mit dem Parameter-Rad folgendes Display:

```
MIDI Settings:
ClockSource=Internal
```

Der aktuelle Wert des Parameters

8. Stellen Sie mit Value-Rad oder Up/Down-Tastern den Wert MIDI ein.

Anmerkung: Bei der externen Synchronisation des MR erscheint in der Tempo-Anzeige "MIDI".

---

9. Drücken Sie den Play-Taster des 16 Track Recorders.
   (Der MR speichert die Änderungen an den System-Einstellungen.)
   Das Display sieht so aus:

Der Name der Sequence

"MIDI Sync" blinkt

```
Titanic    MIDI Sync
Time Signature=  4/4
```

   "MIDI Sync" blinkt, um anzuzeigen, daß der MR synchron zur empfangenen MIDI Clock läuft.
10. Sie können jetzt das externe Gerät starten; der 16 Track Recorder wird folgen.

Anmerkung: Um zum normalen Betrieb zurückzukehren, muß der ClockSource-Parameter wieder auf "Internal" gestellt werden (siehe oben).

Den MR mit einem Computer Sequencer verwenden

MR-61 und MR-76 wurden so konzipiert, daß sie sinnvoll mit einem guten Software-Sequencer zusammenarbeiten können. Obwohl 16 Track Recorder und Song Editor des MR bereits sehr leistungsfähig sind, kann man bei einem auf dem Computer betriebenen, guten Software-Sequencer von zusätzlichen Vorzügen profitieren. Farbmonitor, graphische Benutzeroberfläche und Audio-Fähigkeiten machen einen Software-Sequencer zu einem interessanten Partner für den MR, denn dieser bietet wiederum Sounds und Effekte, mit denen ein Computer nicht aufwarten kann. Diese synergetische Beziehung ist Teil des MR-Konzepts, DOS (und MAC)-Kompatibilität des Diskettenlaufwerks, 16fache Multitimbralität und die Verarbeitung aller MIDI Controller belegen dies.

MR an Computer, Computer an MR

Eine sinnvolle Zusammenarbeit zwischen MR und einem Software-Sequencer könnte so aussehen:

1. Während Sie am MR Sounds und Rhythmen ausprobieren, spielen Sie etwas, das Sie zu einem Song ausbauen wollen.
2. Das Idea Pad hat Ihre Idee gespeichert.
3. Sie schicken die Idee an einen Track des 16 Track Recorders und benutzen dessen leistungsfähige Werkzeuge zur Ausarbeitung oder Ergänzung der Idee.
4. Sie benutzen die Klang- und Effekt-Parameter des MR, um alle Sounds nach Ihren Vorstellungen anzupassen.
5. Sie erzeugen mehrere Sequences und erstellen mit einer Song Playlist einen Songablauf.
6. Sie sichern jede Sequence auf Diskette.
7. Sie laden diese sequences in einen Software-Sequencer ein.
8. Sie verbinden den MIDI OUT des Computers mit dem MIDI In des MR und umgekehrt.
9. Sie benutzen die Tastatur des MR als Einspiel-Keyboard für den Software-Sequencer.
10. Sie arbeiten mit dem Software-Sequencer Ihrer Wahl und können weiter alle Sounds und Effekte des MR nutzen.

(In Kapitel 2 wird die MIDI-Verkablung zwischen MR und Computer näher erläutert.)

Über die "Mobilität" von MR-61 und MR-76 Sequences

Da MR-61 und MR-76 für eine sinnvolle Zusammenarbeit mit Software-Sequencern konzipiert sind, wurde viel Wert auf die Kompatibilität und "Mobilität" der Sequences gelegt. So sind sie beispielsweise mit dem Standard MIDI File-Format kompatibel und können auf jedem SMF-kompatiblen Sequencer abgespielt werden. Darüberhinaus enthält jede Sequence SysEx-Daten, die einen via MIDI angesteuerten MR in die Lage versetzen, alle zum Zeitpunkt des Abspeicherns gültigen Einstellungen zu reproduzieren. Noten, Sounds, Rhythmen und Insert-Effekte erklingen genauso wie beim Abspeichern der Sequence im MR: Es macht keinen Unterschied, daß die Sequence von einem Software-Sequencer abgespielt wird.

Den MR als Einspielkeyboard für einen Software-Sequencer benutzen

Wenn ein MIDI-OUT-Sound im SoundFinder gewählt wird, kann der MR in Verbindung mit einem externen Sequencer gleichzeitig als Einspielkeyboard und multitimbraler Klangerzeuger verwendet werden. Die MIDI-Daten werden an einen Track des externen Sequencers geschickt und erreichen von dort den 16 Track Recorder des MR. (Ein MIDI-OUT-Sound bietet eine ähnliche Funktionalität wie der Local Off-Parameter anderer Synthesizer und Workstations.)

MR mit einem Software-Sequencer verbinden und nutzen

1. Verbinden Sie den MIDI OUT des MRs mit dem MIDI IN des Computers.
2. Verbinden Sie den MIDI OUT des Computers mit dem MIDI IN des MRs.
3. Schalten Sie Computer und MR ein.
4. Sichern Sie eine Sequence des MR auf Diskette (Einzelheiten in Kapitel 9).

5. Drücken Sie den Select Sound-Taster.
6. Benutzen Sie Sound Type- und Sound Name-Rad zur Auswahl eines MIDI-OUT-Sounds.
7. Stellen Sie für den MIDI-OUT-Sound einen passenden MIDI-Kanal ein, falls der Software-Sequencer nicht auf allen Kanälen empfängt (siehe weiter oben).

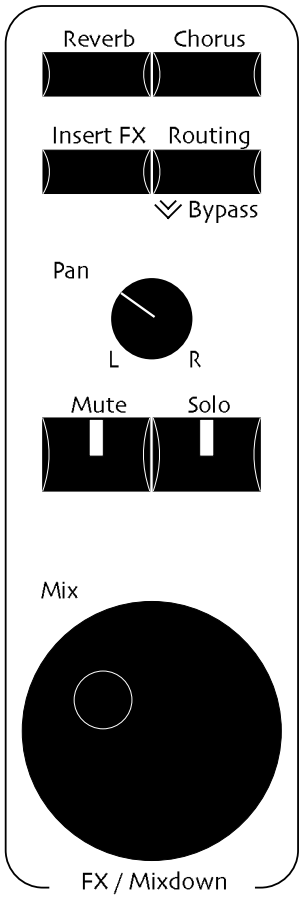
   (Benutzen Sie gegebenenfalls Bank- und Programmwechselbefehle zur Anwahl eines Sounds.)
8. Entnehmen Sie die Diskette aus dem MR und legen Sie sie in das Laufwerk des Computers.
9. Starten Sie den Software-Sequencer.
10. Laden Sie Ihre Sequence von der Diskette in den Software-Sequencer.

Sie können die Sequence jetzt abspielen und hören die Sounds und Effekte des MR. Bei Bedarf können Sie weitere Tracks im Software-Sequencer aufnehmen; benutzen Sie die Tastatur des MR als Einspielkeyboard.

Kapitel 8
FX/Mixdown

Abmischen mit dem MR-61/MR-76

Es gibt heutzutage keine Aufnahmestudios mehr, die nicht über eine Unzahl an Hilfsgeräten für die Abmischung verfügen, darunter natürlich auch qualitativ hochwertige Effekte. Der MR-61/MR-76 bietet Ihnen alles, was Sie für die professionelle Abmischung Ihrer Songs zu einem aufnahmereifen Stereomix benötigen. Das Mischpult finden Sie im *FX/Mixdown*-Feld auf der Vorderseite des MR. Egal, ob Sie gerade im SoundFinder Klänge spielen oder mit dem 16-Spur-Rekorder arbeiten, das *FX/Mixdown*-Feld bietet Ihnen alles, was Sie brauchen.



Mit dem Mix-Regler stellen Sie die Lautstärke des angewählten Sounds oder der aktuellen Spur ein, während der Pan-Regler zur Positionierung des Sounds im Stereopanorama dient. Die vier Taster ganz oben im *FX/Mixdown*-Feld erlauben den direkten Zugriff auf die 24-Bit-Effekte des MR. Für den 16-Spur-Rekorder finden Sie dort auch Taster für die Stumm- und Soloschaltung einzelner Spuren vor.

In diesem Kapitel finden Sie eine ausführliche Beschreibung all dieser Funktionen.

Zwei Mischer in einem

Der MR-61/MR-76 bietet nicht nur exzellente Sounds, sondern erweist sich auch als hervorragendes Kompaktstudio. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, stellt das *FX/Mixdown*-Feld praktisch zwei Mischer in einem dar. Es ist:

- ein Mischer für den SoundFinder; wenn Sie im SoundFinder Klänge spielen, können Sie im *FX/Mixdown*-Feld Parameter wie Lautstärke, Panorama und Effekte des aktuellen Sounds bestimmen.
- ein Mischer für den 16-Spur-Rekorder. Wenn Sie mit dem 16-Spur-Rekorder arbeiten, können Sie im *FX/Mixdown*-Feld Parameter wie Lautstärke, Panorama und Effekte für jede der 16 Spuren bestimmen.

Der MR-61/MR-76 erfaßt augenblicklich, was Sie gerade tun, und paßt die Funktionen der Bedienelemente im *FX/Mixdown*-Feld umgehend an.

Sie wissen sofort, was Sie gerade abmischen

Wenn Sie gerade einen *FX/Mixdown*-Parameter bearbeiten und sich nicht ganz sicher sind, ob Sie nun einen Sound im SoundFinder oder eine Spur des 16-Spur-Rekorders bearbeiten, dann sagt Ihnen ein kurzer Blick auf die *Select Sound*- und *Select Song*-Taster im *Select Sound and Song*-Editor des SoundFinders, was Sie gerade tun:

- Wenn die *Select Sound*-LED leuchtet, bearbeiten Sie gerade einen Sound im SoundFinder.
- Wenn die *Select Song*-LED leuchtet, bearbeiten Sie gerade eine Spur des 16-Spur-Rekorders - die LED der angewählten Spur blinkt.

Hinweis: In einigen der *FX/Mixdown*-Parameterdisplays werden auch die Worte „Sound“ oder „SoundFinder“ oder aber der Name der aktuellen Spur angezeigt. Dadurch wissen Sie immer, was Sie gerade bearbeiten.

In diesem Kapitel wird zunächst die Vorgehensweise für die Abmischung im SoundFinder und im 16-Spur-Rekorder beschrieben. Dann folgen die Erklärungen der *Mix*- und *Pan*-Regler, und abschließend sollen die leistungsfähigen Effekte des MR-61 und des MR-76 behandelt werden.

Abmischen mit den FX/Mixdown-Reglern im SoundFinder

FX/Mixdown-Funktionen im SoundFinder

Im *FX/Mixdown*-Feld können Sie Lautstärke, Stereoposition und Effekte für alle im SoundFinder vorhandenen Klänge bestimmen, egal ob es sich nun um Single-, Split-, Layer- oder Kombi-Sounds handelt. In *Kapitel 4* finden Sie nähere Informationen über den SoundFinder.

Hinweis: Jedem Sound können Sie einen Inserteffekt zuweisen, der dann in Echtzeit mit Hilfe verschiedener Steuerungsmöglichkeiten manipuliert werden kann. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Echtzeitmodulation der Inserteffekte“ weiter unten in diesem Kapitel.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie im SoundFinder einen der Taster *Sound*, *Split* oder *Layer.*
2. Wählen Sie den zu bearbeitenden Single-, Split- oder Layer-Sound aus.
3. Betätigen Sie den gewünschten Regler oder Taster im *FX/Mixdown*-Feld. Die Funktionen der einzelnen Bedienungselemente werden nachfolgend beschrieben.

Speichern der Einstellungen des FX/Mixdown-Feldes

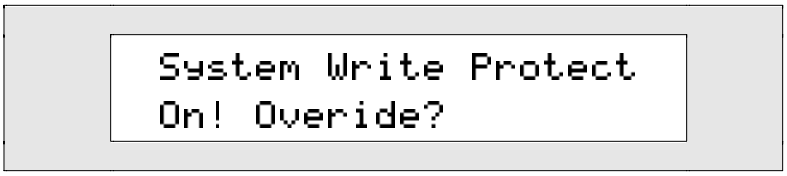
Wenn Sie mit den Bedienelementen des *FX/Mixdown*-Feldes Änderungen an den Sounds oder Presets des SoundFinders vorgenommen haben, müssen Sie diese speichern, wenn sie nicht verloren gehen sollen. Wenn Sie den Sound oder das Preset im Speicher des MR-61/MR-76 sichern, werden die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des jeweiligen Sounds abgespeichert und beim Aufrufen des Sounds wiederhergestellt.

Abspeichern der FX/Mixdown-Einstellungen als Teil eines Sounds

1. Betätigen Sie den *SoundFinder Save*-Taster.

   Die roten bzw. grünen *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

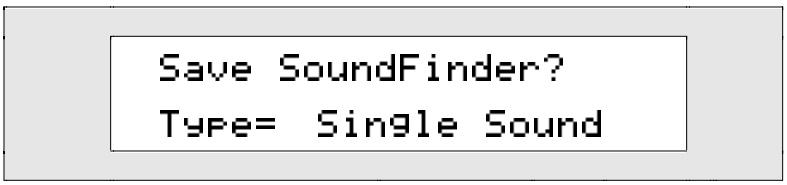
   Wenn der Parameter *System Write Protect* die Einstellung *Prompt* aufweist, erscheint auf dem Display folgende Anzeige:



   Diese Anzeige dient als Sicherung, damit Sie nicht versehentlich Einstellungen überschreiben, die Sie nicht ändern wollen. Wenn diese Sicherungsanzeige zukünftig nicht auf dem Display erscheinen soll, nehmen Sie die in Kapitel 3 unter "Speicherschutz" beschriebenen Einstellungen vor.

2. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster. Wenn der Vorgang fortgesetzt werden soll, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Auf dem Display wird nun die Frage angezeigt, was Sie speichern möchten:

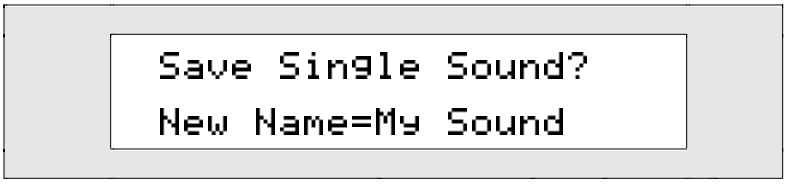


Hier kann auch etwas anderes stehen.

   "Single Sound" ist die korrekte Einstellung für den Fall, daß Sie einen SoundFinder-Sound speichern wollen (wenn die *Split*- und die *Layer*-LEDs leuchten, werden der Split- bzw. der Layer-Sound feste Bestandteile des gespeicherten Sound. Weitere Informationen über das Speichern von Split- und Layer-Sounds finden Sie in Kapitel 4). Falls notwendig, können Sie die Einstellung mit Hilfe des *Value*-Regler ändern, bis die obige Anzeige erscheint.

3. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.

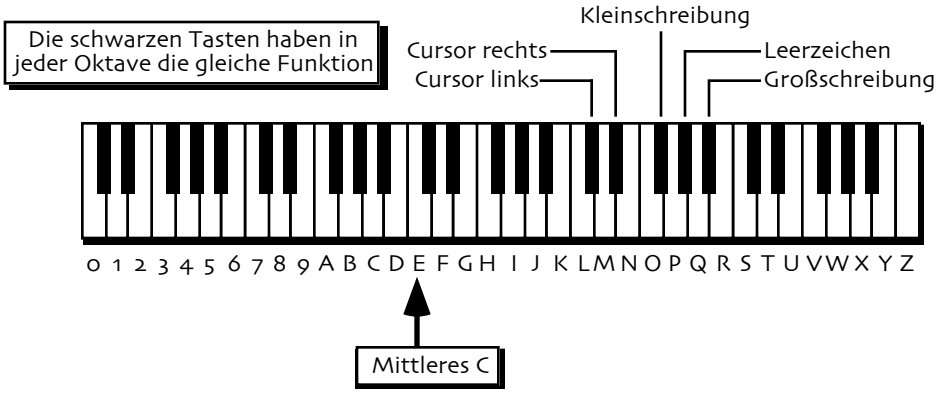
   Im Display wird nun der Name des Sounds angezeigt. Sie können diesen Namen ändern.



Hier kann auch etwas anderes stehen.

   Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Sound zu benennen:

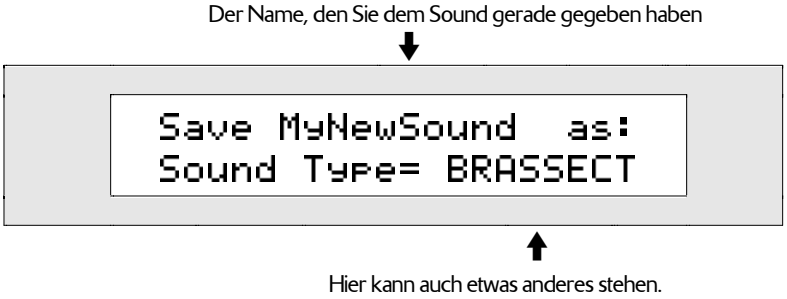
   - Sie können den Soundnamen mit der Tastatur des MR-61/MR-76 wie mit einer Schreibmaschinentastatur eingeben. Das zugeordnete Zeichen ist über der jeweiligen Taste auf das Gehäuse des MR-61/MR-76 aufgedruckt. Das gerade bearbeitete Zeichen ist im Display mit einem Cursor unterstrichen. Mit den Tasten „Cis“ und „Dis“ jeder Oktave können Sie den Cursor nach links bzw. rechts bewegen. Die Taste „Fis“ dient als Feststelltaste für Kleinbuchstaben, die Taster „Ais“ als Feststelltaste für Großbuchstaben. Die Taste „Gis“ dient dem Einfügen eines Leerzeichens.



Hinweis: Beim MR-76 werden die Tasten außerhalb des in der Abbildung dargestellten Bereichs nicht zur Benennung von Sounds verwendet.

- Sie können einen Sound auch mit den Bedienelementen auf der Geräteoberseite benennen. Mit den Pfeiltastern [↑] und [↓] können Sie den Cursor verschieben, wobei der Taster [↑] den Cursor nach rechts und der Taster [↓] dem Cursor nach links bewegt. Das Zeichen über dem Cursor können Sie mit dem *Value*-Regler ändern.

4. Wenn Sie den Sound benannt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Auf dem Display erscheint:



5. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler eine SoundFinder-Kategorie für Ihren Sound aus. Eine vollständige Liste der SoundFinder- Kategorien finden Sie in *Kapitel 13*.
6. Wenn Sie eine passenden SoundFinder- Kategorie ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Auf dem Display wird der Speicherplatz angezeigt, an dem Ihr neuer Sound gespeichert wird.

Der MR-61/MR-76 verfügt über zwei Speicherbereiche, in denen ein Sound gespeichert werden kann:

- FLASH: Das ist der Bereich, der solange beschrieben bleibt, bis Sie ihn löschen.
- RAM: Der Inhalt dieses Speichers bleibt nur solange erhalten, bis Sie den MR-61/MR-76 ausschalten.

Wenn Sie ein RAM-Soundbank in Ihrem MR erzeugt haben, können Sie mit dem *Sound Type*-Regler zwischen FLASH und RAM auswählen. Wenn Sie keine RAM-Soundbank installiert haben, ist nur die Option FLASH verfügbar. Weitere Informationen zu FLASH und RAM finden Sie in *Kapitel 9*.

7. Wählen Sie den gewünschten Speicherbereich aus.

Folgende Anzeige erscheint:

```
Save into FLS001:000
FLASH   :  Steel Pad
```

Der unter der gewählten Nummer momentan gespeicherte Sound

Wenn Sie Ihren neuen Sound speichern, wird der momentan vorhandene Sound gelöscht. Sie können mit dem *Value*-Regler einen anderen Speicherplatz auswählen.

8. Wählen Sie ggf. mit dem *Value*-Regler einen anderen Speicherplatz für Ihren Sound aus.
9. Wenn der gewünschte Speicherplatz angezeigt wird, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Auf dem Display wird kurz eine Bestätigung angezeigt, woraufhin dann wieder der gerade gespeicherte Sound erscheint.

Abspeichern der FX/Mixdown-Einstellungen als Teil eines Presets

1. Betätigen Sie den *SoundFinder Save*-Taster.

   Die roten bzw. grünen *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

   Wenn der Parameter *System Write Protect* die Einstellung *Prompt* aufweist, erscheint auf dem Display folgende Anzeige:

```
System Write Protect
On! Override?
```

Diese Anzeige dient als Sicherung, damit Sie nicht versehentlich Einstellungen überschreiben, die Sie nicht ändern wollen. Wenn diese Sicherungsanzeige zukünftig nicht auf dem Display erscheinen soll, nehmen Sie die in Kapitel 3 unter „Speicherschutz“ beschriebenen Einstellungen vor.

2. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster. Wenn der Vorgang fortgesetzt werden soll, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Auf dem Display wird nun die Frage angezeigt, was Sie speichern möchten:

```
Save SoundFinder?
Type=   Single Sound
```

Hier kann auch etwas anderes stehen.

3. Drehen Sie den *Value*-Regler nach rechts, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

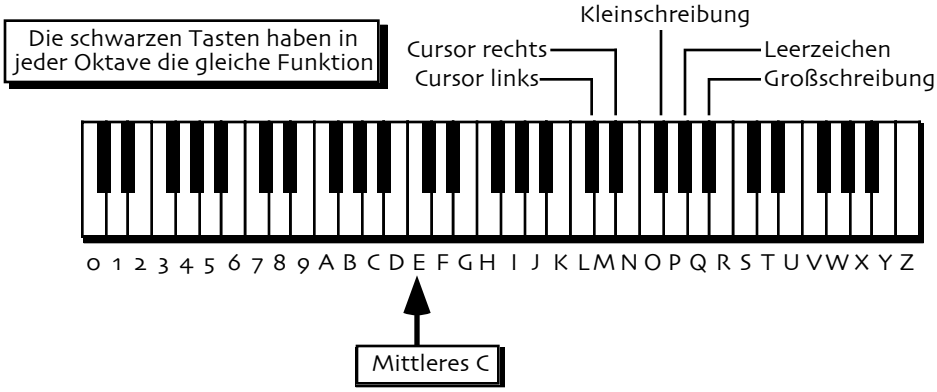
```
Save SoundFinder?
Type=         Preset
```

4. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.
   Im Display wird nun der Name des Presets angezeigt. Sie können diesen Namen ändern.

```
Save Preset?
New Name=DefaultPset
```

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Preset zu benennen:

- Sie können den Namen des Presets mit der Tastatur des MR-61/MR-76 wie mit einer Schreibmaschinentastatur eingeben. Das zugeordnete Zeichen ist über der jeweiligen Taste auf das Gehäuse des MR-61/MR-76 aufgedruckt. Das gerade bearbeitete Zeichen ist im Display mit einem Cursor unterstrichen. Mit den Tasten „Cis“ und „Dis“ jeder Oktave können Sie den Cursor nach links bzw. rechts bewegen. Die Taste „Fis“ dient als Feststelltaste für Kleinbuchstaben, die Taster „Ais“ als Feststelltaste für Großbuchstaben. Die Taste „Gis“ dient dem Einfügen eines Leerzeichens.



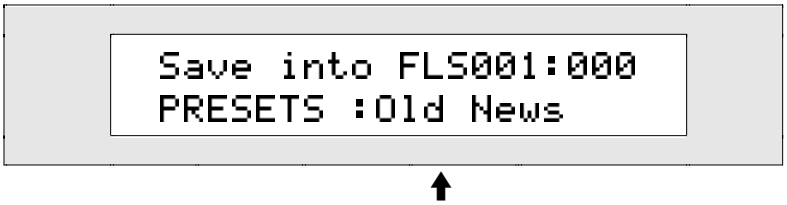
Hinweis: Beim MR-76 werden die Tasten außerhalb des in der Abbildung dargestellten Bereichs nicht zur Benennung von Presets verwendet.

- Sie können ein Preset auch mit den Bedienelementen auf der Geräteoberseite benennen. Mit den Pfeiltastern [↑] und [↓] können Sie den Cursor verschieben, wobei der Taster [↑] den Cursor nach rechts und der Taster [↓] dem Cursor nach links bewegt. Das Zeichen über dem Cursor können Sie mit dem *Value*-Regler ändern.

5. Wenn Sie den Sound benannt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.
   Auf dem Display erscheint ein leerer Preset-Speicher, unter dem Sie Ihr neues Preset speichern können.

```
Save into FLS001:000
PRESETS :  **EMPTY**
```

Sie können nun mit dem *Value*-Regler einen anderen Speicherplatz für Ihr Preset wählen. Wenn Sie einen Speicherplatz auswählen, unter dem bereits ein Preset vorhanden ist, wird in der unteren Zeile des Displays der Name dieses Presets angezeigt.



Das unter der gewählten Nummer momentan gespeicherte Preset

Wenn Sie Ihr neues Preset speichern, wird das momentan vorhandene Preset gelöscht. Sie können mit dem *Value*-Regler einen anderen Speicherplatz auswählen.

6. Wählen Sie ggf. mit dem *Value*-Regler einen anderen Speicherplatz für Ihr Preset aus.
7. Wenn der gewünschte Speicherplatz angezeigt wird, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Auf dem Display wird kurz eine Bestätigung angezeigt, woraufhin dann wieder das gerade gespeicherte Preset erscheint.

Abmischen mit den FX/Mixdown-Reglern im 16-Spur-Rekorder

FX/Mixdown-Funktionen im 16-Spur-Rekorder

Im *FX/Mixdown*-Feld können Sie Lautstärke, Stereoposition und Effekte für jede der im 16-Spur-Rekorder vorhandenen Spuren bestimmen (in *Kapitel 7* finden Sie nähere Informationen über den 16-Spur-Rekorder). Zusätzlich zu diesen festen Grundeinstellungen erlaubt der MR-61/MR-76 auch die Aufnahme von Bewegungen der *Mix*- und -*Pan*-Regler in Echtzeit während der Wiedergabe einer Sequenz. Dadurch wird Ihnen eine vollautomatisierte Abmischung der 16 Spuren inklusive der Änderungen von Lautstärke und Stereoposition der einzelnen Instrumente erlaubt, wie sie flexibler nicht sein könnte.

Jeder Sequenz ist ein Inserteffekt zugeordnet, der dann während der Wiedergabe der Sequenz in Echtzeit mit Hilfe verschiedener Steuerungsmöglichkeiten manipuliert werden kann. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Echtzeitmodulation der Inserteffekte“ weiter unten in diesem Kapitel.

Hinweis: Das *FX/Mixdown*-Feld erlaubt die Steuerung einzelner Sequenzen, aus denen ein Song zusammengesetzt ist, nicht jedoch die Steuerung eines gesamten Songs. Falls eine Song-Playlist aktiviert wurde, dann sind die Bedienelemente des *FX/Mixdown*-Feldes deaktiviert.

Grundabmischung im 16-Spur-Rekorder

Für jede Sequenz des MR-61/MR-76 können Grundeinstellungen für Lautstärke, Panorama und Effekte vorgenommen werden. Sie können diese Parameter einstellen, wenn der Rekorder angehalten ist, die Wiedergabe läuft oder Sie Aufnahmen im „Replace“- oder „Add“-Modus machen. Diese Spureinstellungen brauchen Sie nicht extra abzuspeichern, denn sie werden automatisch gesichert. Immer wenn Sie eine Sequenz auswählen, werden diese Grundeinstellungen für Lautstärke, Panorama und Effekte automatisch wiederhergestellt. Wenn Sie die Lautstärke einer Sequenz als ausreichend erachten und Sie der Meinung sind, daß eine Stereobewegung des Instruments nicht notwendig sei, dann sind Sie, wenn Sie für die betreffende Spur diese Grundeinstellungen vorgenommen haben, bereits fertig.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den Nummerntaster der zu bearbeitenden Spur.
2. Nehmen Sie mit den entsprechenden Bedienelementen die Einstellungen für die Lautstärke (*Mix*), Stereoposition (*Pan*) und Effekte vor. Diese Parameter werden im folgenden noch erklärt.

Hinweis: Wenn Sie bereits Echtzeitänderungen im *Track Mix*-Modus aufgezeichnet haben, wirken sich die hier vorgenommenen Einstellungen für Lautstärke und Panorama nur am Beginn der jeweiligen Spur aus.

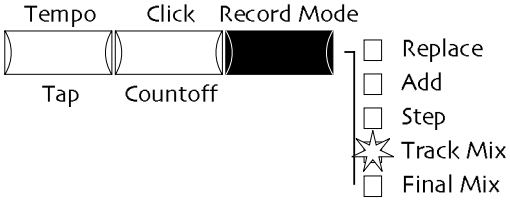
Echtzeitaufnahme von Änderungen der Parameter *Mix* und *Pan* in einer Sequenz

Wenn Sie eine Grundeinstellung erstellt haben, kann es notwendig werden, daß verschiedene Spuren im Verlaufe einer Sequenz lauter oder leiser gestellt werden müssen. Außerdem kann eine Bewegung des Instruments im Stereopanorama wünschenswert sein. Die Aufzeichnung solcher Änderungen ermöglicht der MR-61/MR-76 durch den *Track Mix*-Modus.

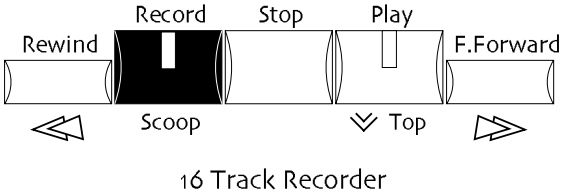
So wird's gemacht:

1. Erstellen Sie wie oben beschrieben eine Grundabmischung für die einzelnen Spuren der Sequenz.

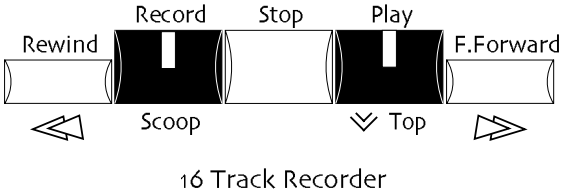
   Die von Ihnen vorgenommenen Grundeinstellungen werden an den Anfang der Sequenz gesetzt. Sie stellen für die Sequenzen die jeweilige Ausgangseinstellung dar.
2. Betätigen Sie den *Record Mode*-Taster Ihres MR-61/MR-76 so oft, bis die *Track Mix*-LED leuchtet.



3. Wählen Sie die gewünschte Spur aus.
4. Betätigen Sie den *Rewind*-Taster des 16-Spur-Rekorders, um an den Anfang der Sequenz zu gelangen.
5. Halten Sie den *Record*-Taster des Rekorders gedrückt.



6. Betätigen Sie bei gedrücktem *Record*-Taster den *Play*-Taster.



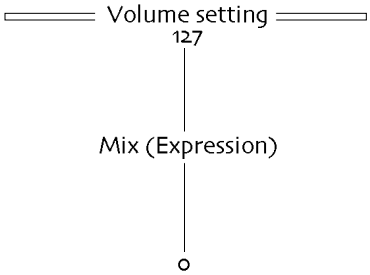
7. Nehmen Sie mit dem *Mix*- bzw. dem *Pan*-Regler bei laufender Sequenz die gewünschten Änderungen der Lautstärke oder Stereoposition der Spur vor.
8. Wenn Sie die Aufzeichnung beenden wollen, betätigen Sie den *Stop*-Taster. Am Ende der Sequenz wird die Aufzeichnung automatisch beendet.
9. Betätigen Sie den *Play*-Taster, um Ihre Aufzeichnung anzuhören.
10. Wenn Sie die Aufzeichnung wiederholen wollen, betätigen Sie den *Edit*-Taster des Rekorders und nachfolgend den *Yes*-Taster. Dadurch wird Ihre Aufzeichnung wieder gelöscht.
11. Wiederholen Sie die Schritte 6 - 10, bis Sie mit der Aufzeichnung zufrieden sind.

Hinweis: Sie können die zuletzt vorgenommene Aufzeichnung wieder rückgängig machen, indem Sie den *Edit*-Taster betätigen. Allerdings gilt diese Funktion ausschließlich für die letzte Aufzeichnung. Wenn Sie Ihre Abmischung noch einmal aufzeichnen wollen, müssen Sie zunächst die aktuelle Aufzeichnung löschen, erst dann können neue Bewegungen der *Mix*- und -*Pan*-Regler aufgezeichnet werden. Sie können mit dem *Erase*-Taster des Rekorders auch den Löschvorgang auf die Aufzeichnung eines einzigen Reglers beschränken. Wenn Sie den Controller 11 löschen, werden alle Bewegungen des *Mix*-Reglers aus der Aufnahme entfernt. Wenn Sie dagegen den Controller 10 löschen, werden alle Bewegungen des *Pan*-Reglers aus der Aufnahme entfernt. Informationen über die Bedienung des *Erase*-Tasters finden Sie in *Kapitel 7*.

Die Arbeit mit dem Mix-Regler

Das Prinzip

Mit dem *Mix*-Regler stellen Sie den *Mix*-Parameter (MIDI-Controller #11: „Expression") ein, d. h. bei Änderung der Reglereinstellung wird die relative Differenz zum zuvor im SoundFinder bzw. im Rekorder programmierten Ausgangswert addiert bzw. subtrahiert. Sie können mit dem *Mix*-Regler die Lautstärke eines Sounds oder einer Spur bis auf den Wert anheben, der dem Sound durch den Parameter *Volume* zugewiesen wurde. Der Parameter *Volume* stellt also die Obergrenze für die Lautstärke eines Sounds oder einer Spur da, und mit dem *Mix*-Regler können Sie dann Werte zwischen „0“ und dieser Maximallautstärke einstellen. Dabei kann der *Mix*-Parameter selbst Werte zwischen 0 und 127 einnehmen.



Hinweis: Voreingestellt für alle Sounds und Spuren des MR-61/MR-76 ist ein *Volume*-Wert von 127. Sie können für diesen Parameter jedoch einen beliebigen Wert zwischen 0 und 127 wählen. Informationen hierzu finden Sie in *Kapitel 4*.

Sie können außerdem auch auf den *Mix*-Parameter zugreifen, indem Sie

- im SoundFinder einen der Taster *Select Sound*, *Split* oder *Layer* und nachfolgend den *Edit*-Taster des SoundFinder betätigen. Wählen Sie anschließend mit dem *Parameter*-Regler den Parameter *Mix* („Expression“) an.
- im 16-Spur-Rekorder zunächst die gewünschte Spur anwählen und anschließend mit dem *Parameter*-Regler den Parameter *Mix* („Expression“) anwählen.

Dem *Mix*-Parameter des MR-61/MR-76 entspricht der MIDI-Controller 11 („Expression“). Der Parameter reagiert deswegen auf empfangene MIDI-Befehle, die diesen Controller beinhalten. Außerdem läßt sich der Parameter auch über den NRPN LSB-Wert 034 ansteuern (NRPN: nichtregistrierter Parameter; LSB: niederwertiges Byte). In *Kapitel 4* finden Sie weitere Informationen. In jedem Fall werden über MIDI vorgenommene Änderungen des Parameterwertes im Display dargestellt wie mit dem *Mix*-Regler vorgenommene Änderungen.

Wenn ein *MIDI Out*-Sound im SoundFinder gewählt wurde oder Sie eine Spur im Rekorder anwählen, die einen *MIDI Out*-Sound steuert, dann werden die Bewegungen des *Mix*-Reglers als MIDI-Controller-Meldungen (Controller 11) gesendet. Auch im 16-Spur-Rekorder aufgezeichnete Reglerbewegungen werden bei *MIDI Out*-Sounds übertragen.

Hinweis: Wenn Sie mit *Standard MIDI File*-Dateien arbeiten, deren Spuren noch nicht den einzelnen MIDI-Kanälen entsprechen (SMF-Format 0) und den *Mix*-Regler bewegen, dann erscheint im Display die Meldung „Align MIDI channels to track numbers?“. Informationen über die Arbeit mit *Standard MIDI File*-Dateien finden Sie in *Kapitel 7*.

Die Wirkungsweise des Mix-Reglers

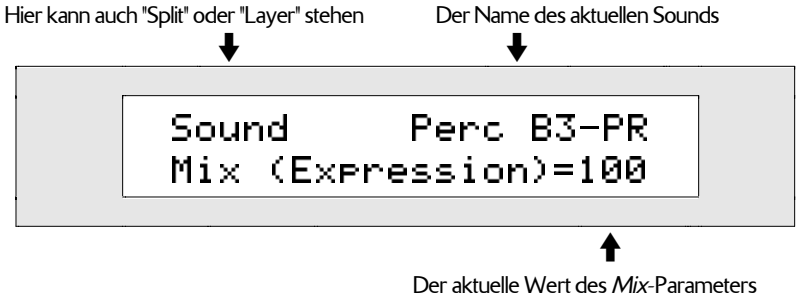
Der *Mix*-Regler kann verwendet werden, um die Einstellung des *Mix*-Parameters bei einem Song im SoundFinder oder einer Spur des 16-Spur-Rekorders zu ändern.

Wenn der folgende Parameter für ein Drum-Kit bearbeitet wird, werden alle Instrumente des Drum-Kits gleichermaßen beeinflußt.

...bei einem SoundFinder-Sound

1. Betätigen Sie einen der Taster *Select Sound*, *Split* oder *Layer* und wählen Sie dann mit den Reglern *Sound Type* und *Sound Name* den Sound aus, dessen Lautstärke Sie ändern möchten. Wenn Sie den *Mix*-Parameter eines Split- oder Layer-Sounds ändern wollen, betätigen Sie den *Split*- oder den *Layer*-Taster.

   Mit dem *Mix*-Regler können Sie für die Lautstärke des ausgewählten Sounds einen Wert zwischen 0 und 127 einstellen. Wenn Sie den Regler nach rechts drehen, wird die Lautstärke erhöht, wenn Sie ihn nach links drehen, wird die Lautstärke vermindert.
2. Stellen Sie mit dem *Mix*-Regler die gewünschte Lautstärke ein. Auf dem Display erscheint:

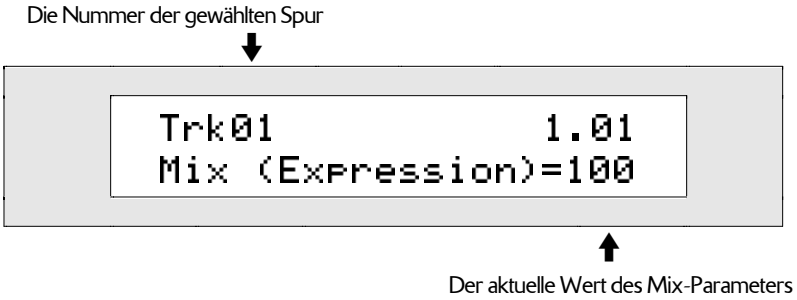


Wenn der folgende Parameter für ein Drum-Spur bearbeitet wird, werden alle Instrumente des Drum-Kits gleichermaßen beeinflußt.

...im 16-Spur-Rekorder

1. Betätigen Sie den Spurtaster der Spur, deren Lautstärke Sie bearbeiten wollen.

   Mit dem *Mix*-Regler können Sie für die Lautstärke der ausgewählten Spur einen Wert zwischen 0 und 127 einstellen. Wenn Sie den Regler nach rechts drehen, wird die Lautstärke erhöht, wenn Sie ihn nach links drehen, wird die Lautstärke vermindert.
2. Stellen Sie mit dem *Mix*-Regler die gewünschte Lautstärke ein. Auf dem Display erscheint:

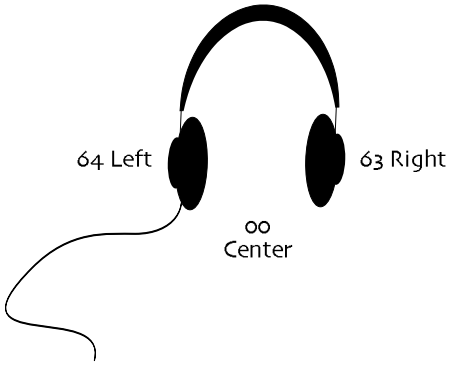


Wenn der folgende Parameter für ein Drum-Spur bearbeitet wird, werden alle Instrumente des Drum-Kits gleichermaßen beeinflußt.

Die Arbeit mit dem Pan-Regler

Das Prinzip

Mit dem *Pan*-Regler stellen Sie den *Pan*-Parameter (MIDI-Controller #10) ein, d. h. bei Änderung der Reglereinstellung wird die relative Differenz zum zuvor im SoundFinder bzw. im Rekorder programmierten Ausgangswert addiert bzw. subtrahiert. Dadurch wird der Sound im Stereopanorama auf die rechte oder linke Seite verschoben. Die Stereoeigenschaften eines Sounds werden jedoch beibehalten, da das gesamte Stereobild nach links oder rechts verschoben wird. Sie können Werte zwischen -64 (ganz links) bis +63 (ganz rechts) einstellen.



Sie können außerdem auch auf den *Pan*-Parameter zugreifen, indem Sie

- im SoundFinder den *Edit*-Taster betätigen. Wählen Sie anschließend mit dem *Parameter*-Regler den Parameter *Pan* an.
- im 16-Spur-Rekorder mit dem *Parameter*-Regler den Parameter *Pan* anwählen.

Dem *Pan*-Parameter des MR-61/MR-76 entspricht der MIDI-Controller 10 . Der Parameter reagiert deswegen auf empfangene MIDI-Befehle, die diesen Controller beinhalten. In *Kapitel 4* finden Sie weitere Informationen. In jedem Fall werden über MIDI vorgenommene Änderungen des Parameterwertes im Display dargestellt wie mit dem *Pan*-Regler vorgenommene Änderungen.

Wenn ein *MIDI Out*-Sound im SoundFinder gewählt wurde oder Sie eine Spur im Rekorder anwählen, die einen *MIDI Out*-Sound steuert, dann werden die Bewegungen des *Pan*-Reglers als MIDI-Controller-Meldungen (Controller 10) gesendet. Auch im 16-Spur-Rekorder aufgezeichnete Reglerbewegungen werden bei *MIDI Out*-Sounds übertragen.

Hinweis: Wenn Sie mit *Standard MIDI File*-Dateien arbeiten, deren Spuren noch nicht den einzelnen MIDI-Kanälen entsprechen (SMF-Format 0) und den *Pan*-Regler bewegen, dann erscheint im Display die Meldung „Align MIDI channels to track numbers?“. Informationen über die Arbeit mit *Standard MIDI File*-Dateien finden Sie in *Kapitel 7*.

Die Wirkungsweise des Pan-Reglers

Der *Pan*-Regler kann verwendet werden, um die Einstellung des *Pan*-Parameters bei einem Song im SoundFinder oder einer Spur des 16-Spur-Rekorders zu ändern.

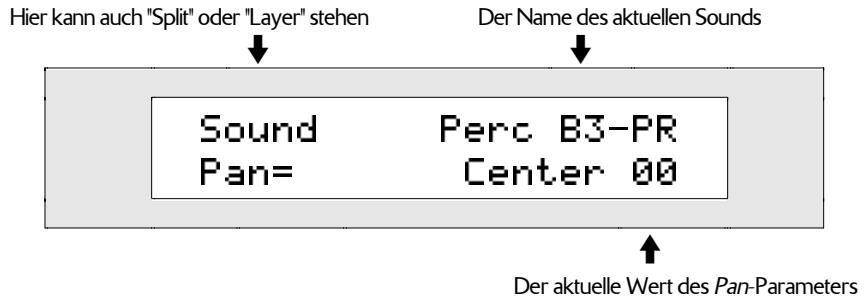
Wenn der folgende Parameter für ein Drum-Kit bearbeitet wird, werden alle Instrumente des Drum-Kits gleichermaßen beeinflußt.

...bei einem SoundFinder-Sound

1. Betätigen Sie einen der Taster *Select Sound*, *Split* oder *Layer* und wählen Sie dann mit den Reglern *Sound Type* und *Sound Name* den Sound aus, dessen Stereoposition Sie bearbeiten möchten. Wenn Sie den *Pan*-Parameter eines Split- oder Layer-Sounds ändern wollen, betätigen Sie den *Split*- oder den *Layer*-Taster.

   Mit dem *Pan*-Regler können Sie für die Stereoposition des ausgewählten Sounds einen Wert zwischen -64 (links) und +63 (rechts) einstellen. Wenn Sie den Regler nach ganz rechts drehen, liegt der betreffende Sound ganz rechts im Stereobild, wenn Sie ihn nach links drehen, liegt der Sound ganz links.

2. Stellen Sie mit dem *Pan*-Regler die gewünschte Stereoposition ein. Auf dem Display erscheint:

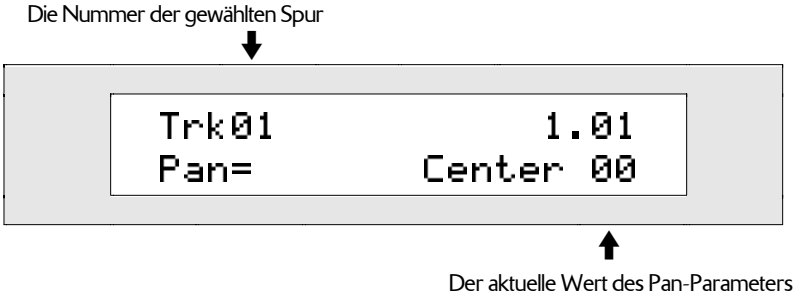


Wenn der folgende Parameter für ein Drum-Spur bearbeitet wird, werden alle Instrumente des Drum-Kits gleichermaßen beeinflußt.

...im 16-Spur-Rekorder

1. Betätigen Sie den Spurtaster der Spur, deren Stereoposition Sie bearbeiten wollen.

   Mit dem *Pan*-Regler können Sie für die Stereoposition der ausgewählten Spur einen Wert zwischen -64 (links) und +63 (rechts) einstellen. Wenn Sie den Regler nach ganz rechts drehen, liegt der betreffende Sound ganz rechts im Stereobild, wenn Sie ihn nach links drehen, liegt der Sound ganz links.
2. Stellen Sie mit dem *Pan*-Regler die gewünschte Stereoposition ein. Auf dem Display erscheint:



Effektbearbeitung beim MR-61/MR-76

Die Effekte des MR-61/MR-76

Sowohl in den MR-61 als auch in den MR-76 ist der leistungsfähige ESP 2-Chip von ENSONIQ integriert. Dieser hochmoderne 24-Bit-Prozessor kann gleichzeitig zwei Effekte allerhöchster Qualität erzeugen und erweist sich bei der Zuweisung der Effekte als ausgesprochen flexibel. Fast alle Sounds des MR-61/MR-76 machen von den Effekten Gebrauch. Wenn Sie die Werkssounds an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen wollen, eigene Sounds programmieren oder mit dem 16-Spur-Rekorder Aufnahmen machen, dann sollten Sie sich mit den Effekten beschäftigen, um den optimalen Klang aus Ihrem MR-61/MR-76 herauszuholen.

Der MR-61/MR-76 bietet jeweils vier mögliche Effekteinstellungen an:

- einen Inserteffekt
- einen globalen Chorus
- einen globalen Halleffekt
- kein Effekt (Einstellung *Dry*)

Der Inserteffekt

Der leistungsfähigste Effekt des MR-61/MR-76 ist der Inserteffekt. Während der globale Halleffekt immer ein hochwertiges Hallsignal und der globale Choruseffekt einen vorzüglichen Chorus zur Verfügung stellen, können Sie beim Inserteffekt unter den nachfolgend aufgeführten 40 Effektalgorithmen auswählen.

01 Parametric EQ	15 Chorus→Rev	29 ResVCF→DDL
02 Hall Reverb	16 Flanger→Rev	30 Dist→VCF→DDL
03 Large Room	17 Phaser→Rev	31 Pitch Detuner
04 Small Room	18 EQ → Reverb	32 Chatter Box
05 Large Plate	19 Spinner→Rev	33 Formant Morph
06 Small Plate	20 DDL→Chorus	34 RotarySpeaker
07 NonLinReverb1	21 DDL→Flanger	35 Tunable Spkr
08 NonLinReverb2	22 DDL→Phaser	36 Guitar Amp
09 Gated Reverb	23 DDL→EQ	37 Dist→DDL→Trem
10 Stereo Chorus	24 Multi-Tap DDL	38 Comp→Dist→DDL
11 8-VoiceChorus	25 Dist→Chorus	39 EQ→Comp→Gate
12 Rev→Chorus	26 Dist→Flanger	40 EQ→Chorus→DDL
13 Rev→Flanger	27 Dist→Phaser	
14 Rev→Phaser	28 Dist→Auto Wah	

Hinweis: Einige der aufgeführten Effektalgorithmen wurden eigens von ENSONIQ entwickelt. Sie finden diese Effekte nur im MR-61/MR-76 und im MR-Rack - sonst nirgends!

Die Inserteffekte sind umfassend programmierbar und weisen eine große Anzahl von Parametern auf, die in *Kapitel 11* ausführlich beschrieben werden. Zusätzlich lassen sich diese Effekte mit Hilfe von MIDI-Controllern oder den Steuermöglichkeiten des MR in Echtzeit manipulieren (diese Möglichkeit der Echtzeitsteuerung von Inserteffekten wird weiter unten in diesem Kapitel beschrieben). Viele der Sounds des MR-61/MR-76 wurden mit Inserteffekt programmiert.

Die Sounds und Spuren werden mit dem Inserteffekt bearbeitet, wenn sie dem Inserteffektbus zugeführt werden (nähere Informationen dazu finden Sie unter der Überschrift „Das Prinzip der Effektbusse“ weiter unten in diesem Kapitel).

Sie können auch die Inserteffekte noch mit den globalen Hall- und Choruseffekten versehen (Informationen dazu finden Sie weiter unten in diesem Kapitel). Der Inserteffekt wird dann den *Main*- oder den *Aux*-Ausgängen des MR-61/MR-76 zugeführt - auch dazu finden Sie weiter unten Informationen.

Der globale Choruseffekt

Als Teil des angewählten Songs bietet der MR-61/MR-76 Ihnen einen hochwertigen Choruseffekt. Sie können diesen globalen Chorus an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen. Unter dem Parameter *Global Chorus Preset*, der später beschrieben wird, können Sie aus einer Anzahl von Choruseffekten auswählen:

- MR Chorus
- MR Classic
- Fast & Wide
- Halleluiah
- Padmaker
- Slow & Deep
- Super Slow
- Thick
- Vintage
- Wide
- Slow Rotary
- Fast Rotary

Sie können jeden Sound im SoundFinder und jede Spur einer Sequenz des aktuellen Songs mit dem globalen Choruseffekt versehen. Die Sounds und Spuren werden mit dem Choruseffekt bearbeitet, wenn sie dem Choruseffektbus zugeführt werden (nähere Informationen dazu finden Sie unter der Überschrift „Das Prinzip der Effektbusse“ weiter unten in diesem Kapitel).

Der Choruseffekt verfügt über einen Parameter, der Ihnen erlaubt, den Chorus noch einmal mit dem globalen Halleffekt zu versehen. Er wird dann den *Main*- oder den *Aux*-Ausgängen des MR-61/MR-76 zugeführt - auch dazu finden Sie weiter unten Informationen.

Der globale Halleffekt

Als Teil des angewählten Songs bietet der MR-61/MR-76 Ihnen einen hochwertigen Halleffekt. Sie können diesen globalen Hall an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen. Unter dem Parameter *Global Reverb Preset*, der später beschrieben wird, können Sie aus einer Anzahl von Halleffekten auswählen:

- Smooth Plate
- Large Hall
- Small Hall
- Big Room
- Small Room
- Reflections
- Bright
- Huge Place

Sie können jeden Sound im SoundFinder und jede Spur einer Sequenz des aktuellen Songs mit dem globalen Halleffekt versehen. Die Sounds und Spuren werden mit dem Halleffekt bearbeitet, wenn sie dem Halleffektbus zugeführt werden (nähere Informationen dazu finden Sie unter der Überschrift „Das Prinzip der Effektbusse“ weiter unten in diesem Kapitel). Der Halleffekt wird dann den *Main*- oder den *Aux*-Ausgängen des MR-61/MR-76 zugeführt - auch dazu finden Sie weiter unten Informationen.

Dry

Die Sounds im SoundFinder und die Sounds auf den einzelnen Spuren des 16-Spur-Rekorders müssen nicht unbedingt mit einem Effekt versehen werden - Sie können sie auch „trocken“ (d. h. ohne Effekt) ausgeben lassen, indem Sie sie dem *Dry FX Bus* zuführen (nähere Informationen dazu finden Sie unter der Überschrift „Das Prinzip der Effektbusse“ weiter unten in diesem Kapitel). Die Sounds werden dann ohne Effekt den *Main*- oder den *Aux*-Ausgängen des MR-61/MR-76 zugeführt - auch dazu finden Sie weiter unten Informationen.

Das Prinzip der Effektbusse

Um einen Sound mit einem Effekt zu versehen, muß er einem der *FX-Busse* (Effektbusse) zugeführt werden (man sagt auch, der Sound wird auf einen Bus „geroutet“). Der MR-61/MR-76 verfügt über sechs verschiedene FX-Busse:

- der Inserteffektbus (*Insert FX Bus*)
- der Choruseffektbus (*Chorus FX Bus*)
- der Bus für einen schwachen Halleffekt (*LightReverb FX Bus*)
- der Bus für einen mittleren Halleffekt (*MediumReverb FX Bus*)
- der Bus für einen starken Halleffekt (*WetReverb FX Bus*)
- der Bus für Sounds ohne Effekt (*Dry FX Bus*)

Der Inserteffektbus (Insert FX Bus)

Wenn ein Sound oder eine Spur dem Inserteffektbus zugewiesen werden, dann passieren sie zunächst eine „Wet/Dry“-Regelung. Dieser Parameter bestimmt das Verhältnis zwischen „trockenem“ Direktsignal (*Dry*) und Effektsignal (*Wet*).

Anschließend kann das Effektsignal dem globalen Hall zugeführt werden. Sie können das Effektsignal außerdem dem globalen Choruseffekt zuführen, wo es erneut durch eine „Wet/Dry“-Regelung geführt wird. In diesem Fall betrifft dann der Parameter *Dry* das Signal des Inserteffekts und der Parameter *Wet* das Signal des Choruseffekts. Der Chorus selbst kann dann noch einmal dem globalen Halleffekt zugeführt werden.

Alle dem Inserteffektbus zugeführten Sounds oder Spuren werden dann über die Audioausgänge ausgegeben, die durch den Parameter *Insert FX Out* bestimmt werden (Informationen zu diesem Parameter finden Sie weiter unten in diesem Kapitel).

Der Choruseffektbus (Chorus FX Bus)

Dieser Bus wird gleichermaßen den globalen Chorus- und Halleffekten zugeführt. Wenn ein Sound oder eine Spur dem Choruseffektbus zugewiesen werden, dann passieren sie zunächst eine „Wet/Dry“-Regelung. Dieser Parameter bestimmt das Verhältnis zwischen „trockenem“, vor dem Chorus anliegenden Direktsignal (*Dry*) und dem durch den Chorus bearbeiteten Effektsignal (*Wet*). Dieses

Signalgemisch kann dann noch einmal dem globalen Halleffekt zugeführt werden.

Alle dem Choruseffektbus zugeführten Sounds oder Spuren werden dann über die Audioausgänge ausgegeben, die durch den Parameter *Global Chorus Out* bestimmt werden (Informationen zu diesem Parameter finden Sie weiter unten in diesem Kapitel).

Die Busse für schwachen, mittleren und starken Halleffekt (LightReverb/MediumReverb/WetReverb FX Bus)

Für den Hall, der wohl unbestritten der wichtigste aller möglichen Effekte ist, stellt der MR-61/MR-76 drei verschiedene Busse bereit, auf denen Sounds und Spuren dem globalen Hall zugeführt werden. Es ist nämlich nichts ungewöhnliches, daß man manchen Sounds nur ein wenig Hall zuweisen möchte, während andere ein wenig mehr davon vertragen können und wieder andere mit einer starken Hallfahne versehen werden müssen.

Dieses Problem wird im MR-61/MR-76 dadurch gelöst, daß für den globalen Hall drei Busse vorhanden sind:

- der Bus für den schwachen Halleffekt (*LightReverb FX Bus*) für Signale mit geringem Hallanteil;
- der Bus für den mittleren Halleffekt (*MediumReverb FX Bus*) für Signale mit mittlerem Hallanteil;
- der Bus für den starken Halleffekt (*WetReverb FX Bus*) für Signale mit hohem Hallanteil.

Sie können des weiteren festlegen, wie stark das Hallsignal auf jedem der drei Busse präsent ist, da jeder der Busse über eine eigene Verbindung zum Hallprozessor verfügt, wodurch die Anteil des Hallsignals pro Bus festgelegt werden kann (siehe auch unter „Einstellung des Signalanteils für die Halleffektbusse“ weiter unten in diesem Kapitel). Wenn Sie den gewünschten Signalanteil für jeden Bus festgelegt haben, können Sie die Sounds und Spuren den Bussen zuweisen.

Alle den drei Halleffektbussen zugeführten Sounds oder Spuren werden dann über die Audioausgänge ausgegeben, die durch den Parameter *Global Reverb Out* bestimmt werden (Informationen zu diesem Parameter finden Sie weiter unten in diesem Kapitel).

Der Bus für Sounds ohne Effekt (Dry FX Bus)

Sounds und Spuren, die diesem Bus zugeführt werden, werden weder durch einen Insert- noch durch den globalen Chorus- und Halleffekt verarbeitet. Sie werden über die Audioausgänge ausgegeben, die durch den Parameter *Dry FX Bus Out* bestimmt werden (Informationen zu diesem Parameter finden Sie weiter unten in diesem Kapitel).

Der Alternativeffektbus (Alt. FX Bus)

MR-61/MR-76-Sounds, die von einem Inserteffekt Gebrauch machen, werden auch einem Bus für Alternativeffekte zugeführt, und zwar dann, wenn der gewünschte Inserteffekt nicht verfügbar ist. Das kann z. B. vorkommen, wenn Sie in einem SoundFinder-Preset oder im Rekorder einen anderen als den dem Sound zugewiesenen Inserteffekt gewählt haben. Für solche Sounds, die mit Inserteffekt programmiert wurden, hält der Alternativeffektbus (*Alt. FX Bus*) eine „abgespeckte“ Version des benötigten Inserteffekts bereit. Der Systemparameter *AutoSelect FX Bus* kann so eingestellt werden, daß der Alternativeffektbus automatisch verwendet wird, falls der Inserteffekt eines Sounds nicht verfügbar ist. Die Einstellungen dieses Effektbusses können für Sounds mit Inserteffekt mit der Software „Unisyn“ des MR-61/MR-76 editiert werden.

Nicht alle Sounds des MR-61/MR-76 verwenden Inserteffekte, sondern jeder Sound kann statt dessen auch direkt dem Chorus- oder Halleffektbus oder dem *Dry FX Bus* zugeführt werden, je nach Einstellung des betreffenden *FX Bus*-Parameters. Sie können diesen Parameter bearbeiten, indem Sie den *Routing*-Taster im *FX/Mixdown*-Feld auf der Vorderseite des MR-61/MR-76 betätigen. Wenn Sie für diesen Parameter eine der Einstellungen *Chorus*, *LightReverb*, *MediumReverb*, *WetReverb* oder *Dry* gewählt haben und den Sound nun abspeichern, wird die jeweilige Einstellung auch dem Alternativeffektbus zugewiesen. Auch über die „Unisyn“-Software haben bei jedem Sound direkten Zugriff auf die Einstellungen des Alternativeffektbusses.

Effekte, Sounds und Songs

Ihr MR-61/MR-76 wurde als optimales Werkzeug für die Aufzeichnung und Wiedergabe von Songs entwickelt. Deswegen ist innerhalb des MR-61/MR-76 immer eine Songstruktur aktiv, unabhängig davon, ob Sie nun Musik aufgezeichnet oder von Diskette geladen haben oder sich keinerlei musikalischen Daten im Speicher befinden. Alles, was Sie an Ihrem MR-61/MR-76 bearbeiten, geschieht innerhalb dieser Songstruktur - sogar das einfache Spielen von Sounds im SoundFinder wird geräteintern als Arbeiten innerhalb eines Songs betrachtet. Dieses Konzept ist wichtig für das

Verständnis der Effektzuweisung innerhalb des MR-61/MR-76.

Unter Beachtung des kreativen Kompositionsprozesses haben wir alles unternommen, damit die Effekte des MR-61/MR-76 genau so arbeiten, wie Sie es wünschen, sei es bei der Ideensuche während des Spielens und Bearbeitens von Sounds im SoundFinder oder während der Umsetzung dieser Ideen bei der Aufzeichnung im 16-Spur-Rekorder.

Einige Effektelemente sind feste Bestandteile der Sounds des MR-61/MR-76 - sie sind der Grund dafür, daß diese Sounds so großartig klingen. Jeder Sound verfügt über einen eigenen *FX Bus*-Parameter, der für die Zuweisung eines Effektes verwendet wird. Wenn beispielsweise dieser Parameter bei einem Sound die Einstellung *Insert FX Bus* hat, dann beinhaltet der Sound seinen eigenen Inserteffekt. Wenn Sie zu diesem Sound einen Split- oder Layer-Sound hinzufügen, dann kann letzterer den Inserteffekt des Ausgangssounds nutzen.

Die Einstellung des Parameters *FX Bus* wird - gegebenenfalls mit zugehörigem Inserteffekt - als Bestandteil des Sounds gespeichert, wenn Sie den Sound im Speicher des MR-61/MR-76 oder auf Diskette sichern.

Andere Aspekte der Effektzuweisung treten in Erscheinung, wenn Sie mit mehr als einem Sound gleichzeitig arbeiten, beispielsweise im 16-Spur-Rekorder. Möglicherweise wollen Sie die Gegebenheiten von Sequenz zu Sequenz ändern. Aus diesem Grund enthält jede Sequenz:

- einen Inserteffektbus,
- die Einstellungen des *FX Bus*-Parameters für die Sounds aller Spuren und
- die Einstellungen der Steuerspur für die Inserteffekte (diese werden weiter unten in diesem Kapitel beschrieben).

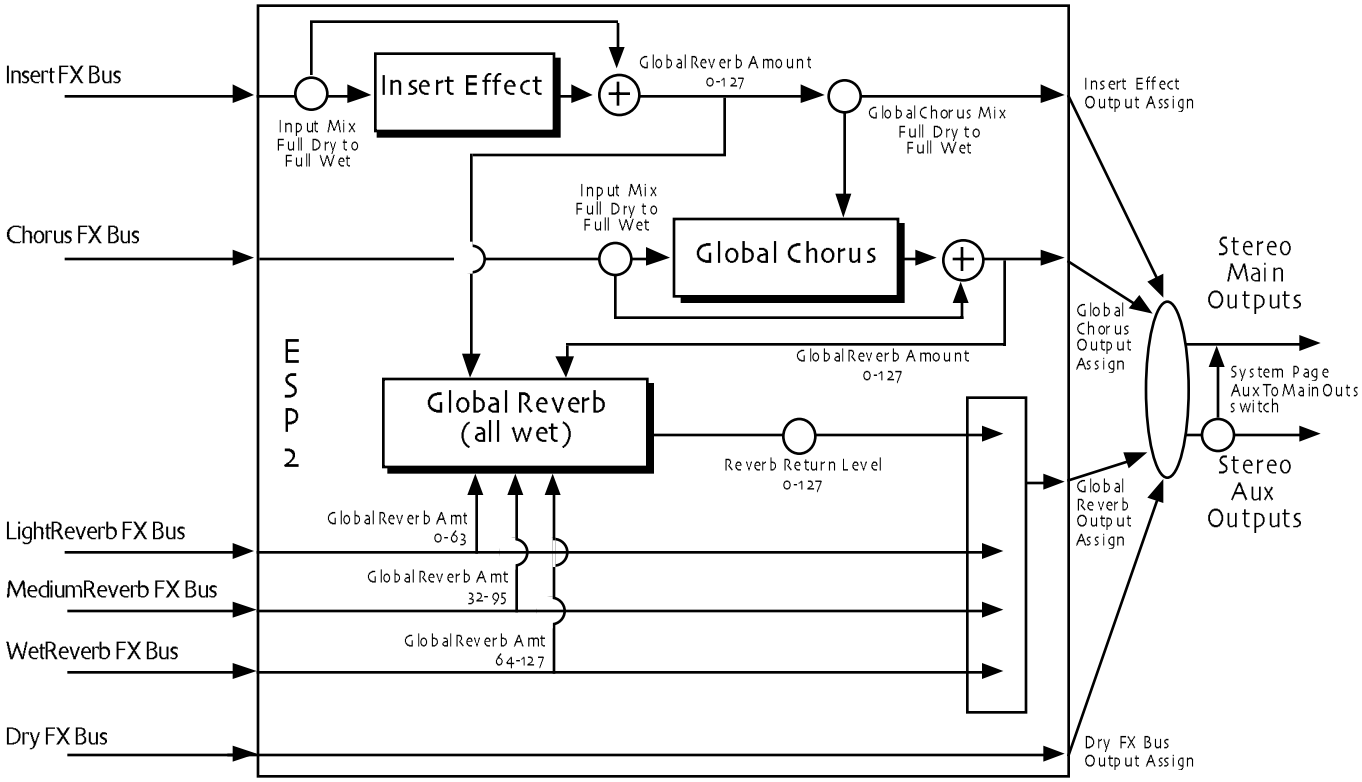
Diese Elemente werden mit jeder Sequenz abgespeichert.

Andere Effektelemente bleiben innerhalb eines Songs konstant. Das sind:

- der globale Halleffekt und seine Einstellungen
- der globale Choruseffekt und seine Einstellungen sowie
- die Zuweisung der Audioausgänge (*Main*, *Aux*) für die Insert-, Chorus- und Halleffektbusse

Diese Elemente werden mit jedem Song abgespeichert.

Effektdiagramm des MR-61/MR-76



Hinweis: In obigem Diagramm stellen alle Pfeile Stereosignalpfade dar. Leere Kreise sind editierbare Parameter, während Kreise mit einem „+“ auf die Summenbildung der anliegenden Signale hinweisen. Pfeillinien mit einem Buckel an Kreuzungspunkten mit anderen Pfeillinien deuten an, daß die Linien an diesen Punkten nicht miteinander verbunden sind. Bei dem Effektprozessor des MR-61/MR-76 handelt es sich um den Chip ESP 2.

Zuweisung eines Effekts an einen Sound oder eine Spur

Zuweisung eines Effekts an einen Sound im SoundFinder

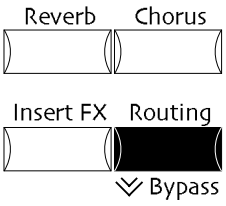
Sie können jeden Sound im SoundFinder auf jeden der Effektbusse des MR-61/MR-76 legen und ihm damit jeden möglichen (oder auch gar keinen) Effekt zuweisen. Falls ein bestimmter Inserteffekt als Bestandteil eines Sounds gespeichert wurde, wird dieser Effekt aufgerufen, sobald Sie den Sound anwählen.

So wird's gemacht:

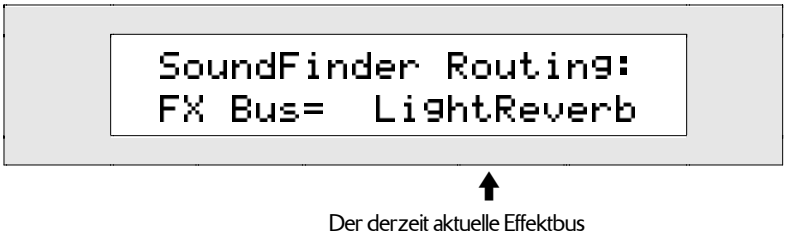
1. Betätigen Sie den *Sound Select*-Taster.

   Wenn Sie den Sound, den Sie mit einem Effekt versehen wollen, noch nicht aufgerufen haben, tun Sie dies mit dem *Sound Type*- und dem *Sound Name*-Regler.

2. Betätigen Sie den *Routing*-Taster.



Falls notwendig, drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis im Display unten links die Anzeige „FX Bus“ erscheint.



Der Sound kann nun auf folgende Effektbusse gelegt werden:

- Inserteffektbus (*Insert*); damit weisen Sie dem Sound den aktuellen Inserteffekt zu.
- Choruseffektbus (*Chorus*); damit weisen Sie dem Sound den globalen Choruseffekt zu.
- Effektbus für schwachen Hall (*LightReverb*); damit legen Sie einen leichten Halleffekt auf den Sound
- Effektbus für mittleren Hall (*MediumReverb*); damit legen Sie einen durchschnittlichen Halleffekt auf den Sound
- Effektbus für starken Hall (*WetReverb*); damit legen Sie einen starken Halleffekt auf den Sound
- *Dry*; in diesem Fall entfällt der Effekt.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler eine der vorgenannten Einstellungen aus.

Zuweisung eines Effekts an einen Split- oder Layer-Sound

Sie können einen Split- und/oder Layer-Sound auf jeden beliebigen Effektbus des MR-61/MR-76 legen.

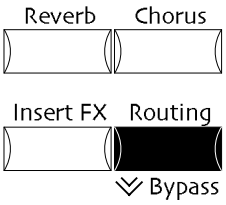
Wenn ein Sound mit eigenem Inserteffekt als Split- oder Layer-Sound benutzt wird, wird dessen Inserteffekt ignoriert. Der MR-61/MR-76 verfügt jedoch über eine spezielle Funktion, die dafür sorgt, daß Sounds auch ohne die zugehörigen Inserteffekte gut klingen. Jeder Sound mit programmiertem Inserteffekt verfügt nämlich über einen Alternativeffektbus (*Alt. FX Bus*), der eine „abgespeckte“ Version des Inserteffektes bereitstellt (weitere Informationen dazu finden Sie weiter oben in diesem Kapitel). Falls notwendig, wird dieser Bus automatisch vom MR-61/MR-76 verwendet. Diese Funktion wird durch den Parameter *AutoSelect FX Bus* gesteuert (weitere Informationen dazu finden Sie in *Kapitel 3* unter „Aktivieren und Deaktivieren der automatischen Effektzuweisung“).

So wird's gemacht:

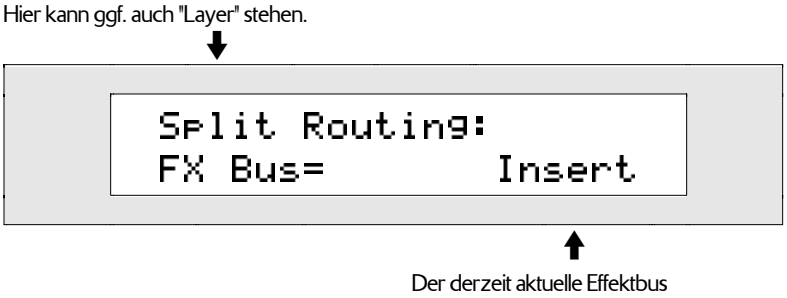
1. Falls Sie einen Effekt auf einen Split-Sound legen wollen, betätigen Sie zunächst den *Split*-Taster(wenn die *Split*-LED daraufhin erlöschen sollte, betätigen Sie den Taster erneut).

   Falls Sie einen Effekt auf einen Layer-Sound legen wollen, betätigen Sie zunächst den *Layer*-Taster (wenn die *Layer*-LED daraufhin erlöschen sollte, betätigen Sie den Taster erneut).

2. Betätigen Sie dem *Routing*-Taster.



Falls notwendig, drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis im Display unten links die Anzeige „FX Bus“ erscheint.



Der Split- oder Layer-Sound kann nun auf folgende Effektbusse gelegt werden:

- Inserteffektbus (*Insert*); damit weisen Sie dem Sound den aktuellen Inserteffekt zu.
- Choruseffektbus (*Chorus*); damit weisen Sie dem Sound den globalen Choruseffekt zu.
- Effektbus für schwachen Hall (*LightReverb*); damit legen Sie einen leichten Halleffekt auf den Sound
- Effektbus für mittleren Hall (*MediumReverb*); damit legen Sie einen durchschnittlichen Halleffekt auf den Sound
- Effektbus für starken Hall (*WetReverb*); damit legen Sie einen starken Halleffekt auf den Sound
- *Dry*; in diesem Fall entfällt der Effekt.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler eine der vorgenannten Einstellungen aus.

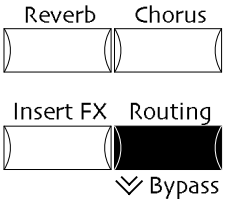
Zuweisung eines Effekts an eine Spur des Rekorders

Sie können jede Spur des 16-Spur-Rekorders auf jeden beliebigen Effektbus des MR-61/MR-76 legen.

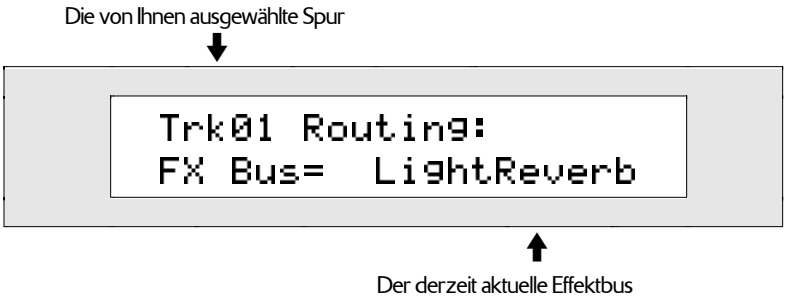
Der MR-61/MR-76 verfügt über eine spezielle Funktion, die die Auswahl der Effekte für alle Spuren automatisieren kann, indem sie dem Sound, den Sie für eine Spur wählen, gleich einen bestimmten Effekt zuweist (weitere Informationen dazu finden Sie in *Kapitel 3* unter „Aktivieren und Deaktivieren der automatischen Effektzuweisung“).

So wird’s gemacht:

1. Betätigen Sie den Spurtaster der Spur, deren Sound Sie mit einem Effekt versehen wollen.
2. Betätigen Sie dem *Routing*-Taster.



Falls notwendig, drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis im Display unten links die Anzeige „FX Bus“ erscheint.



Die Spur kann nun auf folgende Effektbusse gelegt werden:

- Inserteffektbus (*Insert*); damit weisen Sie der Spur den Inserteffekt der Sequenz zu.
- Choruseffektbus (*Chorus*); damit weisen Sie der Spur den globalen Choruseffekt zu.
- Effektbus für schwachen Hall (*LightReverb*); damit legen Sie einen leichten Halleffekt auf die Spur
- Effektbus für mittleren Hall (*MediumReverb*); damit legen Sie einen durchschnittlichen Halleffekt auf die Spur
- Effektbus für starken Hall (*WetReverb*); damit legen Sie einen starken Halleffekt auf die Spur
- *Dry*; in diesem Fall entfällt der Effekt.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler eine der vorgenannten Einstellungen aus.

Zuweisung eines Effekts an eine Spur via MIDI

Spuren, die nicht als Steuerspur für den Inserteffekt fungieren, können Sie auch via MIDI auf den Choruseffektbus, einen der Halleffektbusse oder den *Dry FX Bus* legen (Informationen zur Steuerspur finden Sie weiter unten unter der Überschrift „Die Steuerspur für Inserteffekte“). Wird auf dieser Spur der MIDI-Controllerbefehl 93 mit dem Wert 1 oder höher empfangen, so wird sie auf den Choruseffektbus gelegt. Wird jedoch der MIDI-Controllerbefehl 93 mit dem Wert 0 empfangen, so wird sie entweder auf einen der Halleffektbusse oder den *Dry FX Bus* gelegt, wenn nachfolgend ein MIDI-Controllerbefehl 91 mit einem der folgenden Werte empfangen wird:

- Wert 0: Die Spur wird auf den *Dry FX Bus* gelegt.
- Werte 1 - 40: Die Spur wird auf den *LightReverb FX Bus* gelegt.
- Werte 41 - 80: Die Spur wird auf den *MediumReverb FX Bus* gelegt.
- Werte 80 - 127: Die Spur wird auf den *WetReverb FX Bus* gelegt.

Arbeiten mit dem Inserteffekt

Inserteffekt können im SoundFinder oder im 16-Spur-Rekorder verwendet werden.

Sie können im SoundFinder einen Inserteffekt auswählen, indem Sie:

- einen Sound aufrufen, der einen Inserteffekt enthält (wenn Sie wissen wollen, ob ein Sound einen solchen Inserteffekt enthält, betätigen Sie einfach den *Routing*-Taster. Wenn im Display „FX Bus= Insert“ angezeigt wird, können Sie den *Insert FX*-Taster betätigen, um sich anzeigen zu lassen, welcher Inserteffekt genau bei dem Sound verwendet wurde), oder
- manuell einen Inserteffekt auswählen. Diese Methode wird weiter unten unter der Überschrift „Auswahl eines Inserteffekts“ näher beschrieben.

Sie können im 16-Spur-Rekorder einen Inserteffekt auswählen, indem Sie:

- aus dem SoundFinder heraus oder mit den *Idea Send to Track*-Tastern einen Sound an eine der Spuren des Rekorders schicken, der einen Inserteffekt enthält. Diese Methode wird weiter unten

unter der Überschrift „Senden eines Sounds mit Inserteffekt an den 16-Spur-Rekorder“ näher beschrieben.

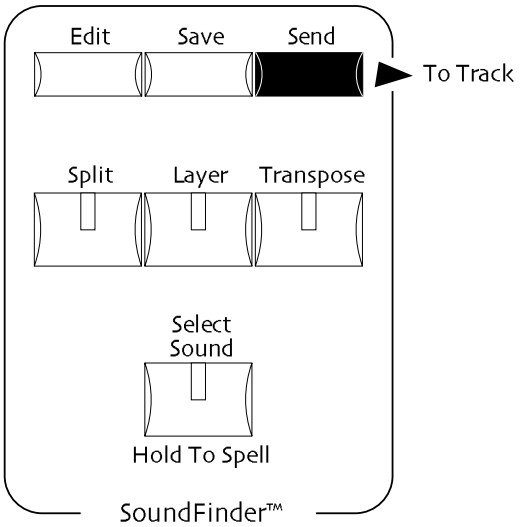
- manuell einen Inserteffekt auswählen. Diese Methode wird weiter unten unter der Überschrift „Auswahl eines Inserteffekts“ näher beschrieben.

Senden eines Sounds mit Inserteffekt an den 16-Spur-Rekorder

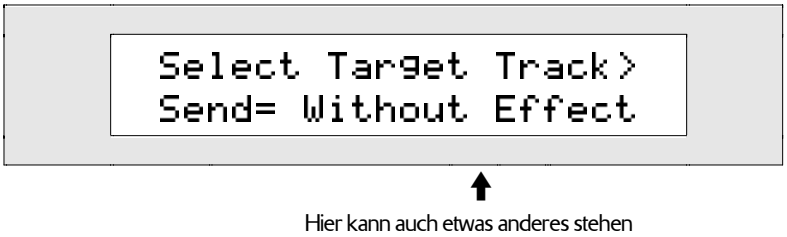
Sehr oft beginnt der kreative Kompositionsprozeß damit, daß Sie im SoundFinder einen schönen Sound gefunden haben. Da viele der Sounds über einen Inserteffekt verfügen, können Sie den Sound samt Inserteffekt auf eine Spur des Rekorders setzen, ohne daß der Sound selbst sich ändert.

So wird's gemacht:

1. Wählen Sie im SoundFinder einen Sound mit Inserteffekt aus, den Sie an eine Spur des Rekorders senden wollen.
2. Betätigen Sie im SoundFinder den *Send To Track*-Taster.



Die LEDs der Taster *Select Sound*, *Yes* und *No* blinken. und im Display wird in etwa folgendes angezeigt:



Wenn die untere Zeile des oben gezeigten Displays nicht angezeigt wird, beinhaltet der ausgewählte Sound keinen Inserteffekt.

Der Parameter *Send* kann folgende Werte einnehmen:

- Without Effect (ohne Effekt) - in diesem Fall wird der Sound ohne seinen Inserteffekt an eine Spur des Rekorders gesendet. Die Spur wird dann auf den Alternativeffektbus des Sounds gelegt.
- With Effect (mit Effekt) - in diesem Fall wird der Sound samt Effekt an eine Spur des Rekorders gesendet. Diese Rekorderspur wird dann zur Steuerspur für den Inserteffekt, und der Inserteffekt des Sounds wird gleichzeitig zum Inserteffekt der gesamten Sequenz.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler die Einstellung *With Effect*.
4. Wenn Sie den Sound an eine andere als die derzeit ausgewählte Sequenz senden wollen, wählen Sie mit Hilfe der *Bank*- und der *Sequence*-Taster A - H die gewünschte Sequenz aus (die Verwendung der genannten Taster wird in *Kapitel 7* näher beschrieben).

5. Betätigen Sie den Spurtaster der Spur im Rekorder, an die der Sound gesendet werden soll.

   Tip: Sie können auch einfach den *Yes*-Taster betätigen. In diesem Fall wird der Sound an die Spur mit der niedrigsten Nummer gesendet, der noch kein Sound zugewiesen ist.

   Wenn Sie mit *Standard MIDI File*-Dateien arbeiten, deren Spuren noch nicht den einzelnen MIDI-Kanälen entsprechen (SMF-Format 0) und den *Pan*-Regler bewegen, dann erscheint im Display die Meldung

   ```
   Align MIDI channels
   to track numbers?
   ```

   Informationen über die Arbeit mit *Standard MIDI File*-Dateien finden Sie in *Kapitel 7*.
6. Wenn Sie den Spuren die entsprechenden MIDI-Kanäle zuweisen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie dagegen den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Falls Sie eine Spur ausgewählt haben, der schon ein Sound zugewiesen ist, erscheint im Display die Meldung:

   ```
   Replace sound on
   target track?
   ```

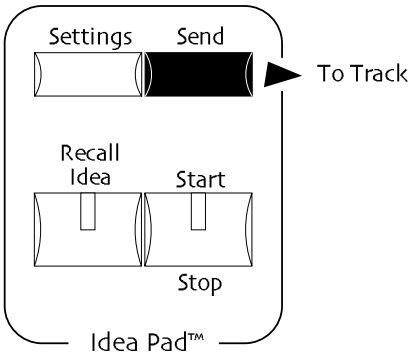
7. Wenn Sie den auf der Zielspur vorhandenen Sound ersetzen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie dagegen den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

Senden einer Idea mit Inserteffekt an den 16-Spur-Rekorder...

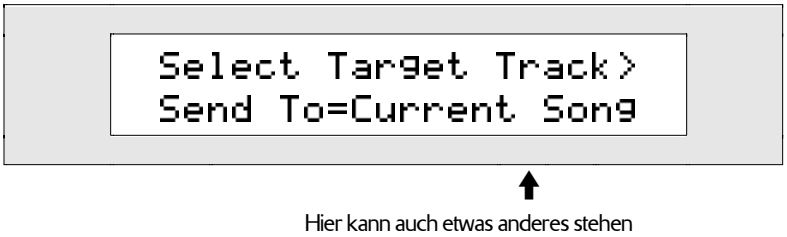
Viele der Sounds im SoundFinder bringen beim Anwender umgehend musikalische Ideen hervor. Wenn Sie so eine Idee (*Idea*) haben und diese im Rekorder ausfeilen wollen, dann können Sie sie mit Ihrem Inserteffekt (falls vorhanden) an den Rekorder senden.

...auf eine Spur als neuen Song

1. Wählen Sie die *Idea*, die Sie an den Rekorder senden wollen, aus, indem Sie den *Recall Idea*-Taster betätigen und dann mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte *Idea* selektieren.
2. Betätigen Sie den *Send To Track*-Taster im „Idea Pad“.



Die LEDs der Taster *Recall Idea*, *Yes* und *No* blinken. Im Display erscheint folgende Anzeige:



Sie können folgende Einstellungen des Parameters *Send To* wählen:

- *Current Song* - in diesem Fall wird die *Idea* an eine Spur der aktuellen Sequenz gesendet
- *New Song* - in diesem Fall wird der aktuelle Song automatisch im MR-61/MR-76 gespeichert. Es wird eine neuer Song angelegt, und die *Idea* wird an eine Spur in der Sequenz A der Bank 1 gesendet.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler die Option *New Song*.
4. Wenn die *Idea* an eine andere als die Sequenz A der Bank 1 gesendet werden soll, wählen Sie mit den *Bank*- und *Sequence*-Tastern A - H die gewünschte Sequenz aus ((die Verwendung der genannten Taster wird in *Kapitel 7* näher beschrieben).
5. Wählen Sie mit einem der Spurtaster die Spur des Rekorders aus, zu der die *Idea* gesendet werden soll.

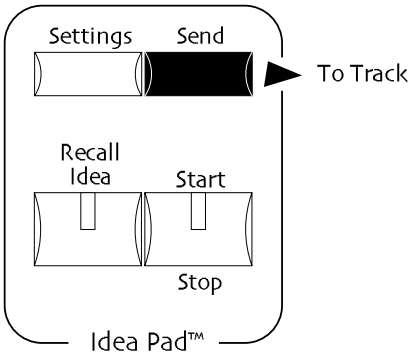
Tip: Sie können Sie den Vorgang auch abkürzen, indem Sie statt eines Spurtasters einfach den *Yes*-Taster betätigen. In diesem Fall wird Ihre *Idea* an die Spur 1 gesendet. Wenn Sie den *No*-Taster betätigen, wird der Vorgang abgebrochen.

Hinweis: Wenn die *Idea* einen Drum-Rhythmus beinhaltet, dann wird dieser an die Rhythmusspur der gewählten Zielsequenz gesendet.

Die Verwendung des 16-Spur-Rekorders wird in *Kapitel 7* ausführlich beschrieben.

...auf eine Spur einer vorhandenen Sequenz

1. Wählen Sie die *Idea*, die Sie an den Rekorder senden wollen, aus, indem Sie den *Recall Idea*-Taster betätigen und dann mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte *Idea* selektieren.
2. Betätigen Sie den *Send To Track*-Taster im „Idea Pad".



Die LEDs der Taster *Recall Idea*, *Yes* und *No* blinken. Im Display erscheint folgende Anzeige:

```
Select Target Track>
Send To=Current Song
```

Hier kann auch etwas anderes stehen

Sie können folgende Einstellungen des Parameters *Send To* wählen:

- *Current Song* - in diesem Fall wird die *Idea* an eine Spur der aktuellen Sequenz gesendet
- *New Song* - in diesem Fall wird der aktuelle Song automatisch im MR-61/MR-76 gespeichert. Es wird eine neuer Song angelegt, und die *Idea* wird an eine Spur in der Sequenz A der Bank 1 gesendet.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler die Option *Current Song*.
4. Wenn die *Idea* an eine andere als die derzeit gewählte Sequenz gesendet werden soll, wählen Sie mit den *Bank*- und *Sequence*-Tastern A - H die gewünschte Sequenz aus ((die Verwendung der genannten Taster wird in *Kapitel 7* näher beschrieben).
5. Drehen Sie den *Parameter*-Regler nach rechts, bis folgende Anzeige erscheint:

```
Select Target Track>
Send= Without Effect
```

Hier kann auch etwas anderes stehen

Wenn die untere Zeile des oben gezeigten Displays nicht angezeigt wird, beinhaltet der ausgewählte Sound keinen Inserteffekt.

Der Parameter *Send* kann folgende Werte einnehmen:

- Without Effect (ohne Effekt) - in diesem Fall wird die *Idea* ohne Inserteffekt an eine Spur des Rekorders gesendet. Die Spur wird dann auf den Alternativeffektbus des Sounds gelegt.
- With Effect (mit Effekt) - in diesem Fall wird die *Idea* samt Effekt an eine Spur des Rekorders gesendet. Diese Rekorderspur wird dann zur Steuerspur für den Inserteffekt, und der Inserteffekt des Sounds wird gleichzeitig zum Inserteffekt der gesamten Sequenz.

6. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler die Einstellung *With Effect*.
7. Wählen Sie mit einem der Spurtaster die Spur des Rekorders aus, zu der die *Idea* gesendet werden soll.

Tip: Sie können Sie den Vorgang auch abkürzen, indem Sie statt eines Spurtasters einfach den *Yes*-Taster betätigen. In diesem Fall wird Ihre *Idea* an die freie Spur mit der niedrigsten Spurnummer gesendet. Wenn Sie den *No*-Taster betätigen, wird der Vorgang abgebrochen.

Hinweis: Wenn die *Idea* einen Drum-Rhythmus beinhaltet, dann wird dieser an die Rhythmusspur der gewählten Zielsequenz gesendet.

Wenn Sie mit *Standard MIDI File*-Dateien arbeiten, deren Spuren noch nicht den einzelnen MIDI-Kanälen entsprechen (SMF-Format 0), dann blinken die LEDs der Taster *Yes* und *No*, und im Display erscheint die Meldung

```
Align MIDI channels
to track numbers?
```

Informationen über die Arbeit mit *Standard MIDI File*-Dateien finden Sie in *Kapitel 7*.

8. Wenn Sie den einzelnen Spuren die entsprechenden MIDI-Kanäle zuweisen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie dagegen den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Falls Sie eine Spur ausgewählt haben, die nicht mehr frei ist, blinken die LEDs der Taster *Yes* und *No*, und im Display erscheint die Meldung:

```
Replace contents of
target track?
```

9. Wenn Sie den Inhalt der Spur durch Ihre *Idea* ersetzen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie dagegen den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn die *Idea* einen Drum-Rhythmus beinhaltet und die Rhythmusspur der gewählten Sequenz bereits belegt ist, erscheint die Meldung:

```
Replace contents of
rhythm track?
```

10. Wenn Sie den Inhalt der Rhythmuspur durch Ihre *Idea* ersetzen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie dagegen den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

    Wenn Sie eine *Idea* an eine Sequenz senden, in der irgendeine Spur - oder eine frühere Rhythmusspur - bereits bespielt ist, dann blinken die LEDs der Taster *Yes* und *No*, und im Display erscheint die Meldung:

```
Seq tempo/meter will
be used! Proceed?
```

    Da in dieser Sequenz bereits bespielte Spuren vorhanden sind, beinhaltet Sie auch Informationen über Taktart und Tempo. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen, dann werden Taktart und Tempo Ihrer *Idea* den Vorgaben der Sequenz angepaßt.

11. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie dagegen den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

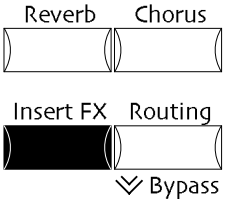
Die Verwendung des 16-Spur-Rekorders wird in *Kapitel 7* ausführlich beschrieben.

Auswahl eines Inserteffekts

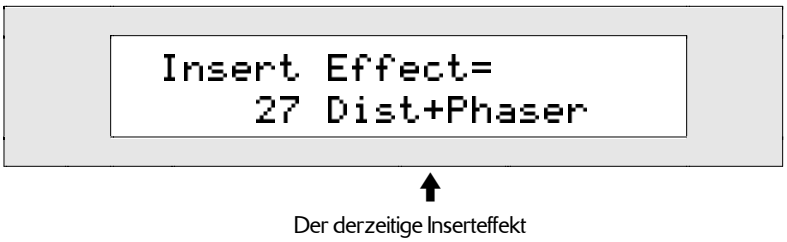
Sie können sowohl im SoundFinder als auch im 16-Spur-Rekorder wie nachfolgend beschrieben einen Inserteffekt auswählen.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Drehen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



Sie können nun jeden der folgenden Inserteffekte auswählen:

01 Parametric EQ	15 Chorus→Rev	29 ResVCF→DDL
02 Hall Reverb	16 Flanger→Rev	30 Dist→VCF→DDL
03 Large Room	17 Phaser→Rev	31 Pitch Detuner
04 Small Room	18 EQ → Reverb	32 Chatter Box
05 Large Plate	19 Spinner→Rev	33 Formant Morph
06 Small Plate	20 DDL→Chorus	34 RotarySpeaker
07 NonLinReverb1	21 DDL→Flanger	35 Tunable Spkr
08 NonLinReverb2	22 DDL→Phaser	36 Guitar Amp
09 Gated Reverb	23 DDL→EQ	37 Dist→DDL→Trem
10 Stereo Chorus	24 Multi-Tap DDL	38 Comp→Dist→DDL
11 8-VoiceChorus	25 Dist→Chorus	39 EQ→Comp→Gate
12 Rev→Chorus	26 Dist→Flanger	40 EQ→Chorus→DDL
13 Rev→Flanger	27 Dist→Phaser	
14 Rev→Phaser	28 Dist→Auto Wah	

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler den gewünschten Inserteffekt aus.
   Es kann einen Moment dauern, bis der MR-61/MR-76 den gewählten Inserteffekt geladen hat.

Hinweis: Wenn der Inserteffekt in den Bypass-Modus versetzt wurde, können Sie ihn nicht hören. Unter der Überschrift „Der Bypass-Modus für die Effekte des MR-61/MR-76“ finden Sie Informationen über das Ein- und Abschalten des Bypass-Modus.

Bearbeitung eines Inserteffekts

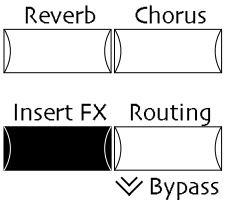
Jeder Inserteffekt ist in umfangreichem Maße programmierbar, die Programmierung der Effekte geschieht jedoch jeweils auf die gleiche Weise. Wenn Sie einen Inserteffekt im SoundFinder bearbeitet haben, müssen Sie diese Bearbeitungen mit dem zugehörigen Sound oder Preset gemeinsam speichern (weitere Informationen finden Sie unter der Überschrift „Speichern der Einstellungen des *FX/Mixdown*-Feldes" weiter oben in diesem Kapitel). Wenn Sie Inserteffekte im 16-Spur-Rekorder bearbeiten, werden Ihre Bearbeitungen automatisch Bestandteil der aktuellen Sequenz.

Tip: Da der SoundFinder und jede Sequenz des Rekorders einen bestimmten Inserteffekt beinhalten, beachten Sie bitte, daß Ihre Bearbeitungen sich auch auf zugehörige Split- und Layer-Sounds sowie auf alle Spuren des Rekorders auswirken können.

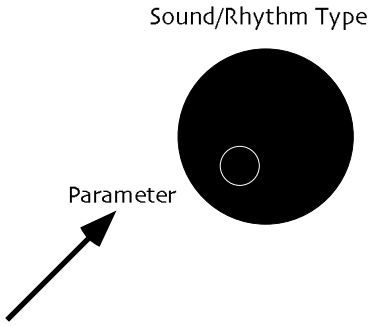
Damit ein Sound oder eine Spur einen Inserteffekt verwenden können, müssen sie auf den Inserteffektbus gelegt werden (weitere Informationen finden Sie unter „Zuweisung eines Effekts an einen Sound im SoundFinder", „Zuweisung eines Effekts an einen Split- oder Layer-Sound" oder „Zuweisung eines Effekts an eine Spur des Rekorders").

So wird's gemacht:

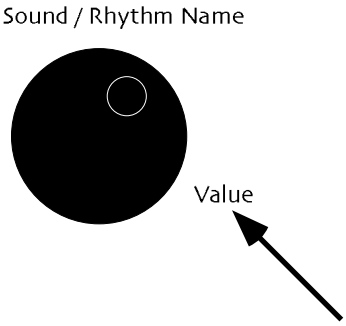
1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Wählen Sie mit dem *Parameter*-Regler den zu bearbeitenden Parameter aus.



3. Nehmen Sie mit dem *Value*-Regler die gewünschte Werteänderung vor.



Eine vollständige Beschreibung aller Parameter der Inserteffekte finden Sie in *Kapitel 11.* Einige Parameter sind allen Inserteffekten gemein. Diese werden nachfolgend beschrieben.

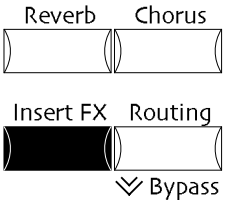
Hinweis: Wenn der Inserteffekt in den Bypass-Modus versetzt wurde, können Sie ihn nicht hören. Unter der Überschrift „Der Bypass-Modus für die Effekte des MR-61/MR-76“ finden Sie Informationen über das Ein- und Abschalten des Bypass-Modus.

Anwahl eines Inserteffekt-Presets

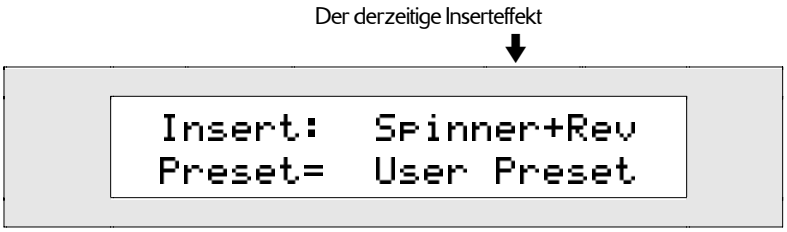
Jeder Inserteffekt beinhaltet eine bestimmte Anzahl von Presets. Da die Inserteffekte vollständig programmierbar sind, dienen diese Presets als Ausgangsbasis für Ihre Programmierung. Wenn Sie einen neuen Inserteffekt anwählen, wird das erste Preset des Effekts bereitgestellt. Die Presets können jedoch auch manuell über den Parameter *Insert Preset* ausgewählt werden.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Jeder Inserteffekt verfügt über eine Anzahl von Presets, welche Ihnen bei Ihrer Effektprogrammierung als Ausgangspunkt dienen sollen.

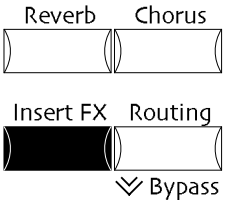
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] das gewünschte Inserteffekt-Preset aus.

Einstellung des Direkt-/Effektsignal-Verhältnisses

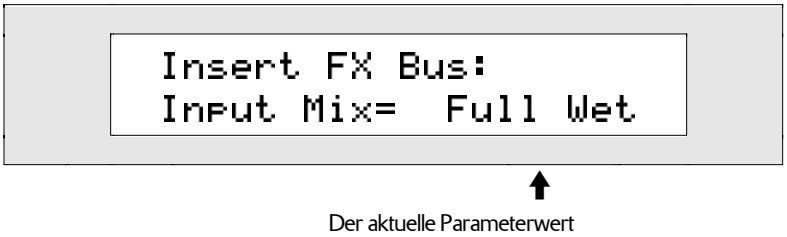
Wenn ein Sound oder eine Spur auf den Inserteffekt gelegt werden, passieren sie zunächst eine „Wet/Dry“-Regelung. Diese bestimmt das Verhältnis zwischen „trockenem“, d. h. vor dem Inserteffekt anliegenden Direktsignal (*Dry*) und dem Effektsignal (*Wet*). Die „Wet/Dry“-Regelung wurde im MR-61/MR-76 durch den Parameter *Insert FX Bus Input Mix* realisiert.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



   Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen *Full Dry* (reines Direktsignal, d. h. ohne Effekt) und *Full Wet* (reines Effektsignal).

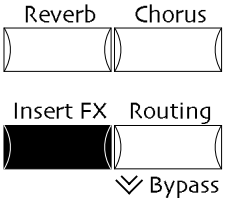
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] das gewünschte Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal aus.

Erweiterung des Inserteffekts durch den globalen Hall

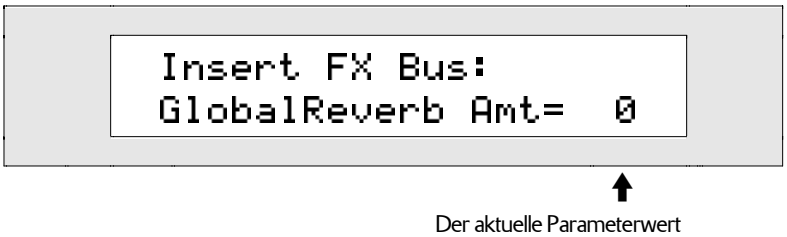
Manchmal kann es wünschenswert sein, dem Inserteffekt noch ein Hallsignal zuzufügen. Der MR-61/MR-76 erlaubt Ihnen, einen bestimmten Anteil des aus Direkt- und Effektsignal (s. o.) bestehenden Mischsignals auf den Hallprozessor zu legen. Diese Einstellung wird mit dem Parameter *Insert FX Bus Global Reverb Amount* vorgenommen.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



   Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen 0 und 127.

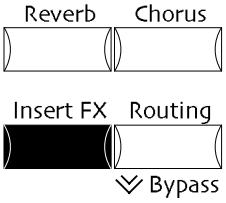
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Anteil des Mischsignals aus, der dem Hallprozessor zugeführt werden soll.

Erweiterung des Inserteffekts durch den globalen Chorus

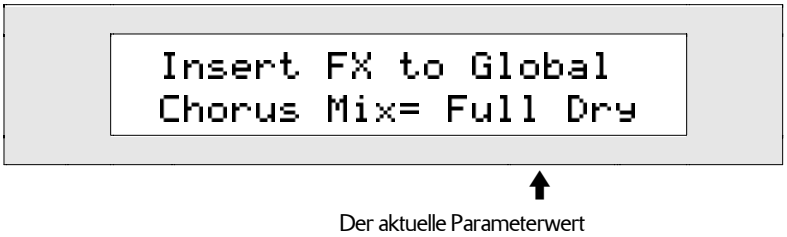
Nachdem ein Sound oder eine Spur mit dem Inserteffekt bearbeitet wurden, können sie noch dem globalen Chorus zugeführt werden. Dabei bestimmt die „Wet/Dry"-Regelung das Verhältnis zwischen dem Direktsignal - d. h. in diesem Fall das durch den Inserteffekt bearbeitete Signal - und dem Effektsignal, also dem gleichermaßen durch Inserteffekt und Chorus bearbeiteten Signal. Die „Wet/Dry"-Regelung wird durch den Parameter *Insert FX to Global Chorus Mix* ermöglicht.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



   Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen *Full Dry* (Inserteffektsignal ohne Chorus) und *Full Wet* (Inserteffektsignal, das den Chorus vollständig durchlaufen hat).

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] das gewünschte Verhältnis zwischen Inserteffektsignal ohne und mit Chorus aus.

Echtzeitmodulation des Inserteffekts

Alle Inserteffekte des MR-61/MR-76 erlauben eine Echtzeitsteuerung ihrer Parameter. Wenn Sie einen Sound im SoundFinder spielen, können Sie jedem Steuerungselement die Aufgabe zuweisen, bestimmte Parameter des Inserteffekts zu steuern. Wenn Sie mit dem 16-Spur-Rekorder arbeiten, können Sie den Inserteffekt mit jedem Controller, der auf der als Steuerspur festgelegten Spur vorhanden ist, in Echtzeit modulieren. (nähere Informationen dazu finden Sie unter der Überschrift „Die Steuerspur für den Inserteffekt“ weiter unten in diesem Kapitel).

Wenn ein Inserteffekt via Echtzeitmodulation gesteuert werden soll, müssen sechs Parameter eingestellt werden:

- *Mod Src* (Modulationsquelle): Mit diesem Parameter legen Sie das Steuerungselement fest, mit dem der Inserteffekt gesteuert werden soll.
- *Mod Src Min* (Mindestwert der Modulationsquelle): Mit diesem Parameter legen Sie einen Schwellwert fest. Von der Modulationsquelle erzeugte Werte unterhalb dieses Schwellwerts werden ignoriert.
- *Mod Src Max* (Höchstwert der Modulationsquelle): Mit diesem Parameter legen Sie einen zweiten Schwellwert fest. Von der Modulationsquelle erzeugte Werte oberhalb dieses Schwellwerts werden ignoriert.
- *Dest* (Modulationsziel): Hiermit legen Sie den Parameter des Inserteffekts fest, der in Echtzeit moduliert werden soll.
- *Dest Min* (Mindestwert des Modulationsziels): Hiermit legen Sie den niedrigsten Wert fest, den das Modulationsziel durch die Echtzeitsteuerung erhalten kann.
- *Dest Max* (Höchstwert des Modulationsziels): Hiermit legen Sie den höchsten Wert fest, den das Modulationsziel durch die Echtzeitsteuerung erhalten kann.

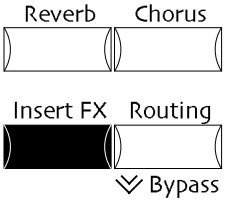
Auswahl der Modulationsquelle

Als die Modulationsquellen kommen die folgenden Steuerungselemente in Frage:

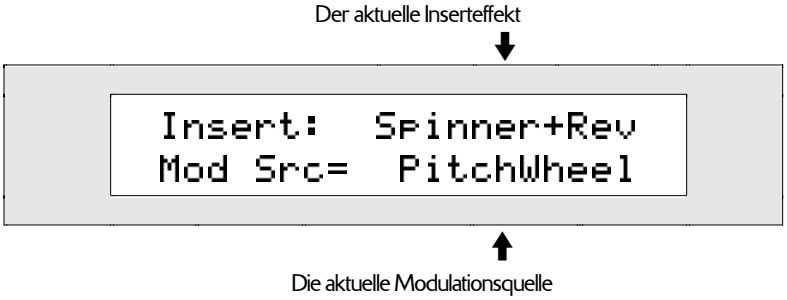
- *Off* (keine Modulation)
- *FullModAmt*: Bei dieser Einstellung wird für das Modulationsziel die größtmögliche Modulation festgelegt.
- *Velocity*: Hier wird die Modulation über die Anschlagsdynamik ausgeübt.
- *Vel+Pressure*: Die Modulation wird sowohl über die Anschlagsdynamik als auch über „Aftertouch“ (nachträglicher Druck auf die Tasten nach dem eigentlichen Anschlag) ausgeübt.
- *+PosMIDIkey#*: Die MIDI-Notennummer der letzten angeschlagenen Taste wird als Modulationswert verwendet, angefangen bei 0 (tiefste Note) bis zu 127 (höchste Note).
- *-NegMIDIkey#*: Die umgekehrte MIDI-Notennummer der letzten angeschlagenen Taste wird als Modulationswert verwendet, angefangen bei 127 (tiefste Note) bis zu 0 (höchste Note).
- *Pressure*: Die Modulation wird über „Aftertouch“ (nachträglicher Druck auf die Tasten nach dem eigentlichen Anschlag) ausgeübt.
- *PitchWheel*: Die Modulation wird über das „Pitch Wheel“ (Tonhöhenrad) ausgeübt. In der Mittelstellung des Rades wird ein mittlerer Modulationswert verwendet, während die Modulation am stärksten ist, wenn das Rad ganz nach hinten bewegt wird.
- *ModWheel*: Die Modulation wird über das Modulationsrad ausgeübt, wobei die Modulation am stärksten ist, wenn das Rad ganz nach hinten bewegt wird.
- *Wheel+Press*: Die Modulation wird sowohl über das Modulationsrad als auch über „Aftertouch“ (nachträglicher Druck auf die Tasten nach dem eigentlichen Anschlag) ausgeübt.
- *FootPedal*: Die Modulation wird über ein Reglerpedal ausgeübt, wobei sie am stärksten ist, wenn das Pedal ganz durchgetreten wird.
- *Sustain*: Die Modulation wird über ein Haltepedal ausgeübt. Dies ist insbesondere praktisch, wenn ein Parameter gesteuert werden soll, der nur über die Einstellungen „an“ und „aus“ verfügt.
- *Sostenuto*: Die Modulation wird über ein Pianopedal ausgeübt. Dies ist insbesondere praktisch, wenn ein Parameter gesteuert werden soll, der nur über die Einstellungen „an“ und „aus“ verfügt.
- *SysCTRL1*: Die Modulation wird über das „systemeigene Steuerelement 1“ ausgeübt. Dieses können Sie innerhalb des MR-61/MR-76 als Echtzeitmodulator festlegen (weitere Informationen hierzu finden Sie in *Kapitel 3*).
- *SysCTRL2*: Die Modulation wird über das „systemeigene Steuerelement 2“ ausgeübt. Dieses können Sie innerhalb des MR-61/MR-76 als Echtzeitmodulator festlegen (weitere Informationen hierzu finden Sie in *Kapitel 3*).
- *SysCTRL3*: Die Modulation wird über das „systemeigene Steuerelement 3“ ausgeübt. Dieses können Sie innerhalb des MR-61/MR-76 als Echtzeitmodulator festlegen (weitere Informationen hierzu finden Sie in *Kapitel 3*).
- *SysCTRL4*: Die Modulation wird über das „systemeigene Steuerelement 4“ ausgeübt. Dieses können Sie innerhalb des MR-61/MR-76 als Echtzeitmodulator festlegen (weitere Informationen hierzu finden Sie in *Kapitel 3*).

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



   Sie können hier jede der oben beschriebenen Modulationsquellen auswählen.

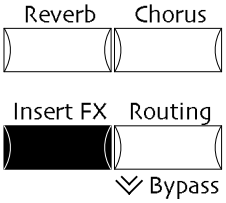
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Modulationsquelle aus.

Einstellung des Modulationsrahmens

Sie können die Modulation des Inserteffekts so einstellen, daß alle Werte, die nicht innerhalb eines bestimmten Bereiches liegen, ignoriert werden. Die Unter- und Obergrenze dieses „Modulationsrahmens" legen Sie mit den Parametern *Mod Src Min* und *Mod Src Max* fest. Wenn der Inserteffekt einen Modulationswert enthält, der oberhalb der mit dem Parameter *Mod Src Max* festgelegten Obergrenze liegt, dann wird der diesem Schwellwert entsprechende Modulationswert gewählt.

So wird's gemacht:

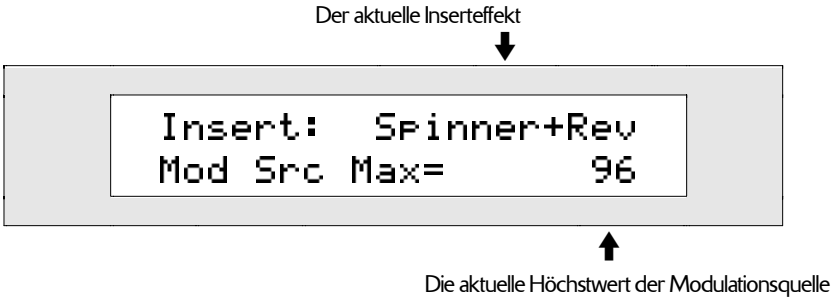
1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

Dieser Parameter bestimmt den Schwellwert, unterhalb dessen von der Modulationsquelle erzeugte Werte ignoriert werden. Der Einstellungsbereich liegt zwischen 0 und 127, in jedem Fall jedoch unter dem Wert des *Mod Src Max*-Parameters.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.
4. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Dieser Parameter bestimmt den Schwellwert, oberhalb dessen von der Modulationsquelle erzeugte Werte ignoriert werden. Der Einstellungsbereich liegt zwischen 0 und 127, in jedem Fall jedoch über dem Wert des *Mod Src Min*-Parameters.

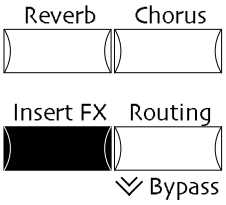
5. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Auswahl des zu modulierenden Parameters

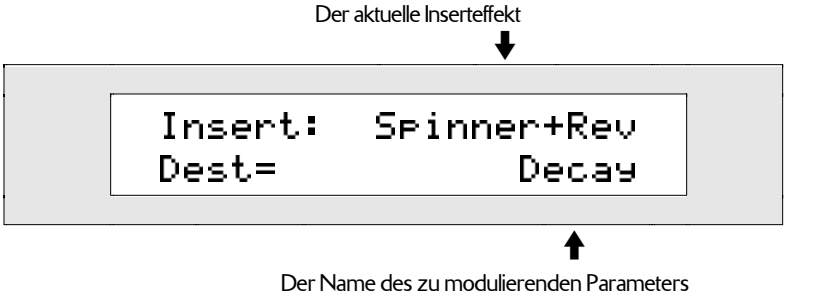
Sie können beim MR-61/MR-76 jeden Parameter des Inserteffekts modulieren (Ausnahmen: LFO-Frequenz und die Verzögerungszeit von Delayeffekten, falls diese von der geräteinternen Taktung gesteuert werden.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Jeder Inserteffekt verfügt über eigene Parameter, die Sie mit diesem *Dest*-Parameter alle für die Echtzeitsteuerung auswählen können.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den zu modulierenden Parameter aus.

Einstellung der Modulationstiefe

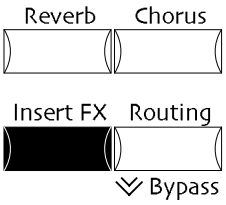
Es kann sich als praktisch erweisen, wenn man die „Modulationstiefe“ (d. h. die Intensität der Modulation) beschränken kann. Sie können mit den Parametern *Dest Min* und *Dest Max* die Unter- und Obergrenze der Modulationstiefe festlegen. Das bedeutet, daß bei Erzeugung der Modulationsmindestwerte durch die Modulationsquelle eine Untergrenze der Modulationstiefe nicht unterschritten wird, während bei Erzeugung der Modulationshöchstwerte durch die Modulationsquelle die Obergrenze der Modulationstiefe nicht überschritten wird.

Die LFO-Frequenz und die Verzögerungszeiten der Delayeffekte können nur innerhalb des unsynchronisierten Bereichs moduliert werden.

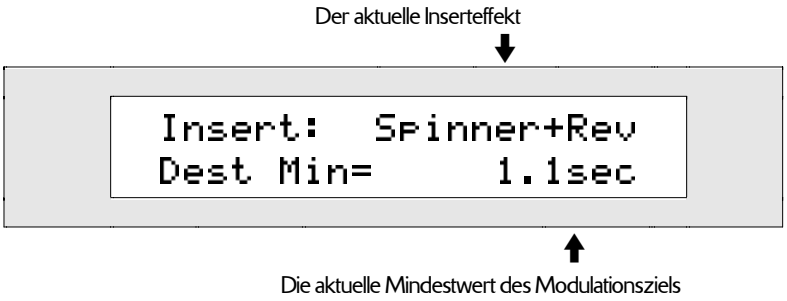
Hinweis: Wenn der Wert des *Dest Min*-Parameters über dem Wert des *Dest Max*-Parameters liegt, wird die Modulation invertiert, d. h. höhere Modulationswerte erzeugen niedrigere Werte des modulierten Parameters und umgekehrt.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Insert FX*-Taster.

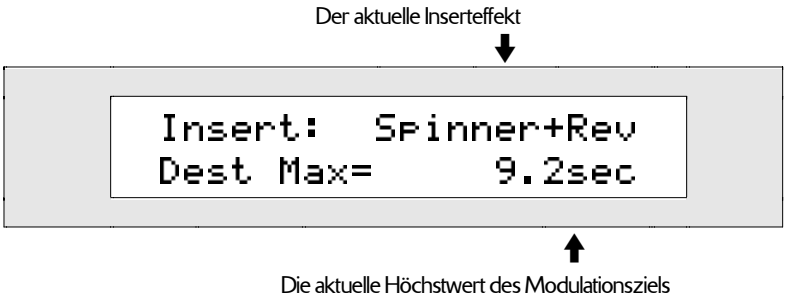


2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Dieser Parameter bestimmt den niedrigsten Wert, den der zu modulierende Parameter durch die Modulation erreichen kann. Der Einstellungsbereich liegt zwischen 0 und 127.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.
4. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Dieser Parameter bestimmt den höchsten Wert, den der zu modulierende Parameter durch die Modulation erreichen kann. Der Einstellungsbereich liegt zwischen 0 und 127.

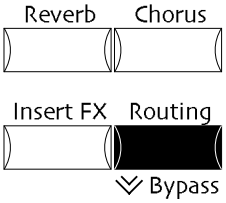
5. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Die Steuerspur für den Inserteffekt

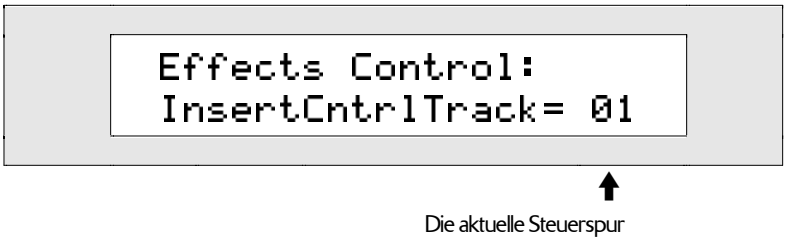
In jeder Sequenz können Sie einer Spur die Funktion der Steuerspur für den Inserteffekt zuweisen. Diese Steuerspur kann zur Echtzeitmodulation eines Parameters des Inserteffektes über Steuerdaten verwendet werden, die von allen möglichen Steuerungselementen stammen können, darunter die Handräder des MR-61/MR-76, angeschlossene Fußschalter und -regler, Anschlagsdynamik usw. Wenn der Inserteffekt so programmiert wurde, daß er auf diese Steuerungselemente anspricht, dann können Sie die Bewegungen dieser Elemente auf der Steuerspur aufzeichnen. Diese werden dann bei der Wiedergabe abgespielt wie normale Noten und erlauben so eine dynamische Steuerung des Inserteffekts. MIDI-Meldungen, die auf dem MIDI-Kanal der Steuerspur empfangen werden, können ebenfalls für die Echtzeitmodulation des Inserteffekts verwendet werden.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie einen der Spurtaster, um in den 16-Spur-Rekorder umzuschalten.
2. Betätigen Sie den *Routing*-Taster.



3. Falls notwendig, betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display die folgende Meldung erscheint:



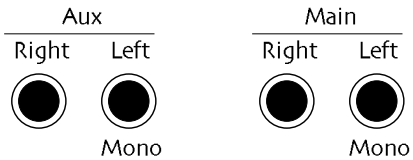
Der Parameter *InsertCntrlTrack* kann folgende Werte einnehmen:

- *Off*: In diesem Fall entfällt die Steuerspur für den Inserteffekt.
- *01 - 16*: Die gewählte Spur fungiert in dieser Sequenz als Steuerspur für den Inserteffekt.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Einstellung aus.

Zuweisung der Audioausgänge an den Inserteffekt

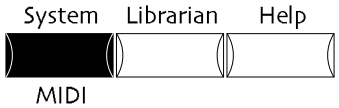
Sie können das Signal des Inserteffekts wahlweise über die *Main*- oder die *Aux*-Ausgänge des MR-61/MR-76 ausgeben lassen.



Wenn Sie die *Aux*-Ausgänge verwenden, können Sie den Inserteffekt von den Direktsignalen trennen.

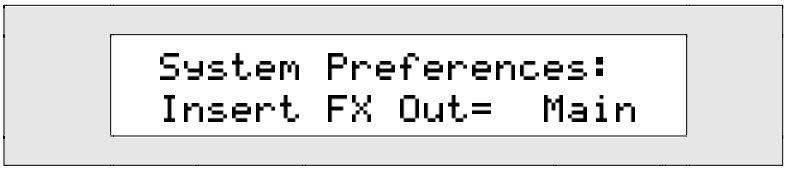
So wird's gemacht

1. Betätigen Sie den *System*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

3. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.
4. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Der aktuelle Ausgang für den Inserteffekt

Sie können dem Inserteffekt folgende Ausgänge zuweisen:

- *Main*: Der Inserteffekt wird an den *Main*-Ausgängen des MR-61/MR-76 ausgegeben.
- *Aus*: Der Inserteffekt wird an den *Aux*-Ausgängen des MR-61/MR-76 ausgegeben.

5. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Einstellung aus.

Arbeiten mit dem globalen Chorus

Bearbeitung des globalen Choruseffekts

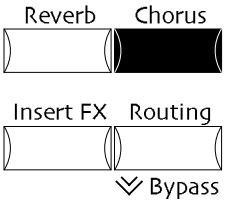
Der globale Chorus des MR-61/MR-76 weist eine Reihe von Parameters auf, die Ihnen erlauben, ihn Ihrem ganz persönlichen Geschmack anzupassen. Diese Parameter werden alle auf die gleiche Art und Weise bearbeitet.

Jeder Sound im SoundFinder und jede Spur einer Sequenz kann mit dem Chorus des aktuellen Songs bearbeitet werden. Ihre Bearbeitungen wirken sich also auf alle Sounds im SoundFinder und im 16-Spur-Rekorder aus, die auf dem Choruseffektbus liegen.

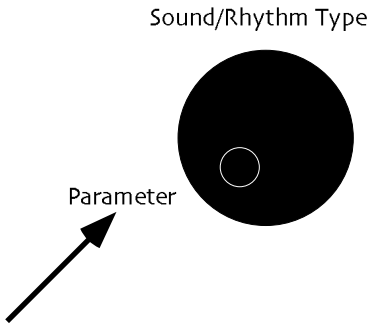
> Damit ein Sound oder eine Spur einen Choruseffekt verwenden können, müssen sie auf den Choruseffektbus gelegt werden (weitere Informationen finden Sie unter „Zuweisung eines Effekts an einen Sound im SoundFinder", „Zuweisung eines Effekts an einen Split- oder Layer-Sound" oder „Zuweisung eines Effekts an eine Spur des Rekorders").

So wird's gemacht

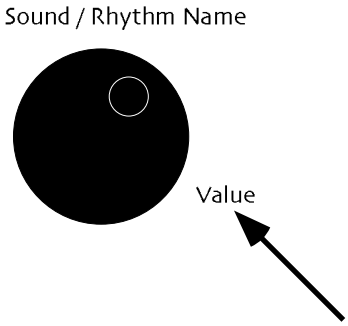
1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Wählen Sie mit dem *Parameter*-Regler den zu bearbeitenden Parameter aus.



3. Nehmen Sie mit dem *Value*-Regler die gewünschte Werteänderung vor.



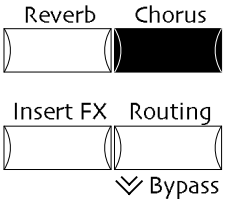
Hinweis: Wenn der globale Chorus in den Bypass-Modus versetzt wurde, können Sie ihn nicht hören. Unter der Überschrift „Der Bypass-Modus für die Effekte des MR-61/MR-76“ finden Sie Informationen über das Ein- und Abschalten des Bypass-Modus.

Anwahl eines Choruseffekt-Presets

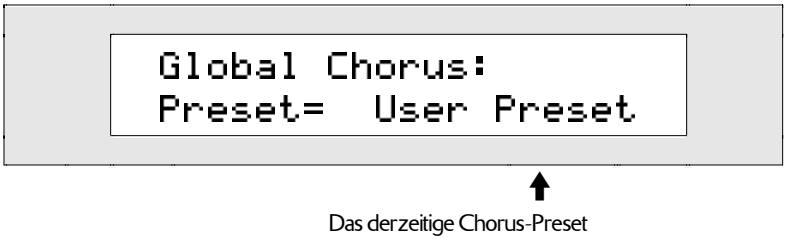
Der MR-61/MR-76 verfügt über eine Auswahl verschiedener Presets für den globalen Chorus. Da der Choruseffekt umfassend programmierbar ist, dienen diese Presets als Ausgangsbasis für Ihre Programmierung. Die Presets können über den Parameter *Global Chorus Preset* ausgewählt werden.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Wenn Sie dieses Display zum ersten Mal aufrufen, wird automatisch das *User Preset* selektiert. Dieses enthält alle Parametereinstellungen des globalen Chorus für den aktuellen Song.

Die Presets für den globalen Chorus sind:

- MR Chorus
- MR Classic
- Fast & Wide
- Halleluiah
- Padmaker
- Slow & Deep
- Super Slow
- Thick
- Vintage
- Wide
- Slow Rotary
- Fast Rotary

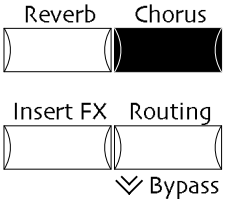
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] das gewünschte Chorus-Preset aus.
   Es kann einen Moment dauern, bis der MR-61/MR-76 das gewählte Chorus-Preset geladen hat.

Einstellung des Direkt-/Effektsignal-Verhältnisses

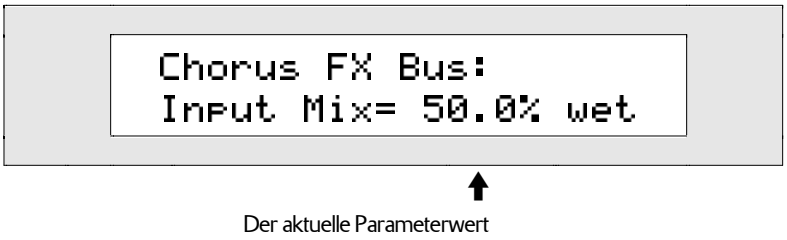
Wenn ein Sound oder eine Spur auf den Chorus gelegt werden, passieren sie zunächst eine „Wet/Dry"-Regelung. Diese bestimmt das Verhältnis zwischen „trockenem", d. h. vor dem Chorus anliegenden Direktsignal (*Dry*) und dem Effektsignal (*Wet*). Die „Wet/Dry"-Regelung wird durch den Parameter *Insert FX Bus Input Mix* bestimmt.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



   Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen *Full Dry* (kein Chorus) und *Full Wet* (reines Effektsignal).

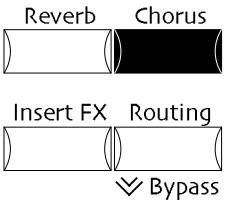
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] das gewünschte Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal aus.

Erweiterung des Choruseffekts durch den globalen Hall

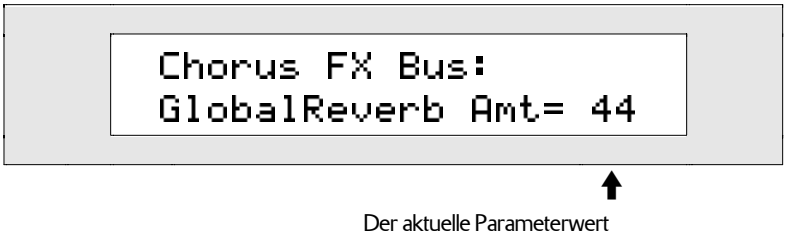
Manchmal kann es wünschenswert sein, dem Choruseffekt noch ein Hallsignal zuzufügen. Der MR-61/MR-76 erlaubt Ihnen, einen bestimmten Anteil des aus Direkt- und Effektsignal (s. o.) bestehenden Mischsignals auf den Hallprozessor zu legen. Diese Einstellung wird mit dem Parameter *Chorus FX Bus Global Reverb Amount* vorgenommen.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



   Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen 0 und 127.

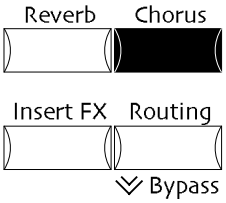
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Anteil des Signals aus, der dem Hallprozessor zugeführt werden soll.

Einstellung der LFO-Frequenz des globalen Chorus

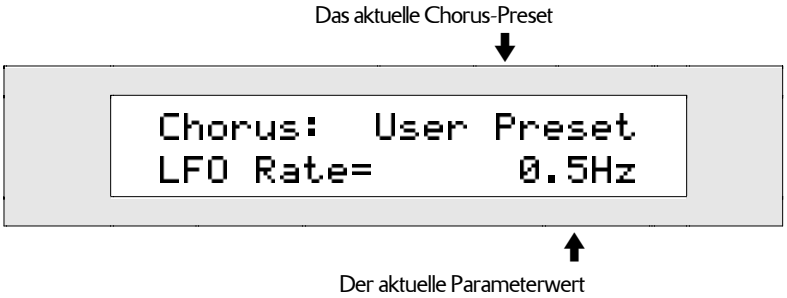
Der globale Chorus erzeugt zwei digitale Kopien des anliegenden Signals und gibt diese dann leicht verzögert zum Originalsignal stereophon aus (diese Kopien werden generell auch untereinander leicht verzögert wiedergegeben, um den Klang etwas „fetter“ zu machen). Wenn die Verzögerungszeit geändert wird, ist der für einen Chorus so charakteristische Klangverlauf hörbar. Mit dem Parameter *Chorus LFO Rate* legen Sie fest, wie lange es dauert, bis die Verzögerungszeit vom niedrigsten zum höchsten Wert ansteigt.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



   Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen 0,0 und 20,0 Hz.

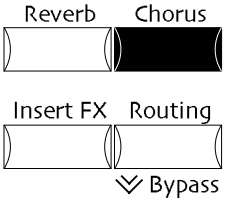
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte LFO-Frequenz aus.

Einstellung der Modulationstiefe des globalen Chorus

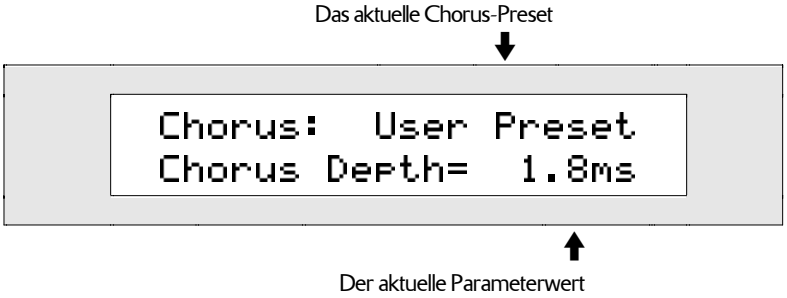
Der globale Chorus erzeugt zwei digitale Kopien des anliegenden Signals und gibt diese dann leicht verzögert zum Originalsignal stereophon aus (diese Kopien werden generell auch untereinander leicht verzögert wiedergegeben, um den Klang etwas „fetter“ zu machen). Wenn die Verzögerungszeit geändert wird, ist der für einen Chorus so charakteristische Klangverlauf hörbar. Mit dem Parameter *Chorus Depth* legen Sie fest, wie sehr die Verzögerungszeit erhöht bzw. vermindert wird.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen 0,0 und 25,0 ms (Millisekunden).

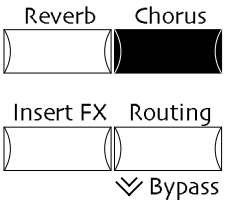
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Tiefe aus.

Einstellung der mittleren Verzögerungszeit des globalen Chorus

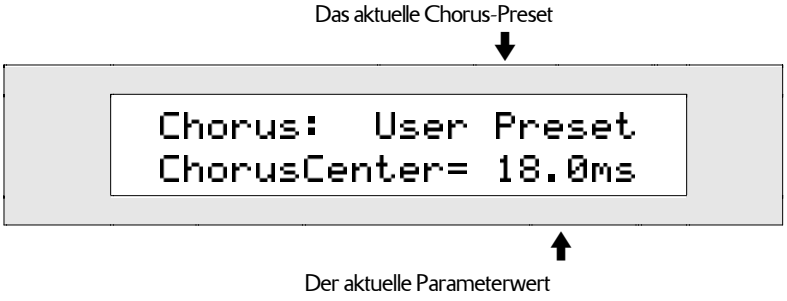
Der globale Chorus erzeugt zwei digitale Kopien des anliegenden Signals und gibt diese dann leicht verzögert zum Originalsignal stereophon aus (diese Kopien werden generell auch untereinander leicht verzögert wiedergegeben, um den Klang etwas „fetter" zu machen). Wenn die Verzögerungszeit geändert wird, ist der für einen Chorus so charakteristische Klangverlauf hörbar. Mit dem Parameter *Chorus Center* legen Sie die mittlere Verzögerungszeit zwischen Direktsignal und Effektsignal fest.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen 0,0 und 25,0 ms (Millisekunden).

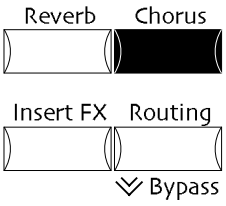
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Verzögerungszeit aus.

Einstellung der Stereobreite des globalen Chorus

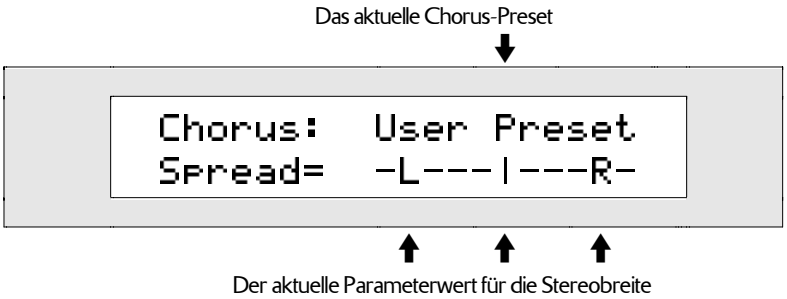
Bei dem globalen Chorus des MR-61/MR-76 handelt es sich um einen Stereochorus. Mit dem Parameter *Chorus Spread* legen Sie fest, wie differenzierbar der Stereoeffekt sein soll.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Die Stereobreite wird im Display des MR-61/MR-76 bildlich dargestellt. Die Linie im Display stellt das gesamte Stereopanorama des MR-61/MR-76 dar. Wenn Sie die Zeichen „L“ und „R“ weiter von der Mitte weg bewegen, wird die Stereobasis verbreitert, während sie verringert wird, wenn Sie die beiden Zeichen auf die Mitte hin bewegen. Steht in der Mitte ein „M“, dann entfällt die Stereokanaltrennung für den globalen Chorus („M“ steht hier für „mono“).

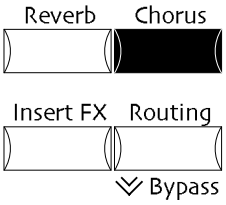
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Tiefe aus.

Einstellung der Phasenlage des globalen Chorus

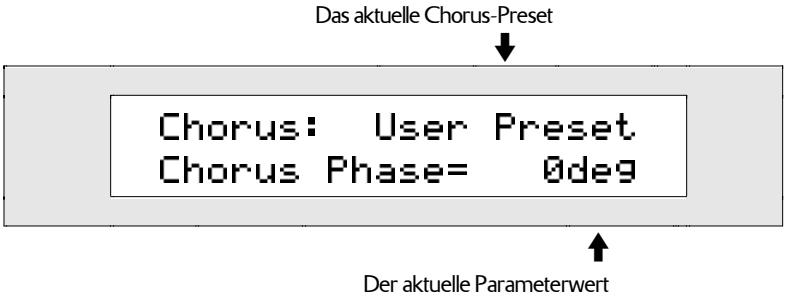
Der globale Chorus erzeugt zwei digitale Kopien des anliegenden Signals und gibt diese dann leicht verzögert zum Originalsignal stereophon aus (diese Kopien werden generell auch untereinander leicht verzögert wiedergegeben, um den Klang etwas „fetter“ zu machen). Wenn die Verzögerungszeit geändert wird, ist der für einen Chorus so charakteristische Klangverlauf hörbar. Mit dem Parameter *Chorus Phase* legen Sie die Phasenlage des Chorus fest, d. h. Sie bestimmen, ob die Verzögerungszeiten der beiden Digitalkopien sich gleichzeitig ändern oder um 180° phasenversetzt sind, was bedeutet, daß die erste Verzögerungszeit ihren höchsten Wert erreicht, wenn die zweite beim niedrigsten Wert ankommt, und umgekehrt.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Chorus*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



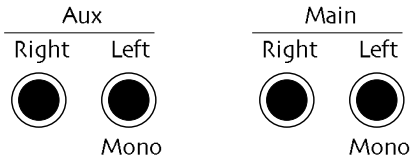
Mögliche Einstellungen für diesen Parameter sind:

- *0deg*: In diesem Falle ändern sich die Verzögerungszeiten der beiden Digitalkopien gleichzeitig.
- *-180deg*: Die Verzögerungszeiten der beiden Digitalkopien sind um 180° phasenversetzt.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Verzögerungszeit aus.

Zuweisung der Audioausgänge an den Choruseffekt

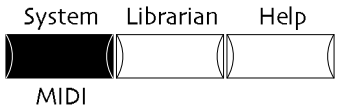
Sie können das Signal des Choruseffekts wahlweise über die *Main*- oder die *Aux*-Ausgänge des MR-61/MR-76 ausgeben lassen.



Wenn Sie die *Aux*-Ausgänge verwenden, können Sie den Choruseffekt von den Direktsignalen trennen.

So wird's gemacht

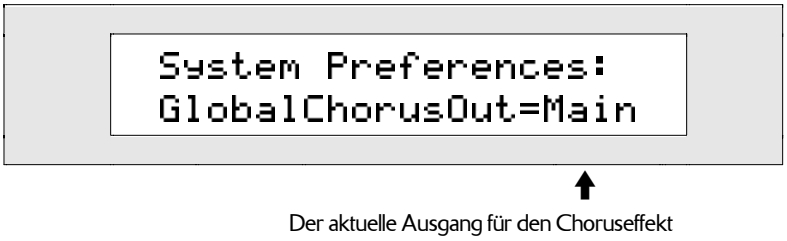
1. Betätigen Sie den *System*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

3. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.

4. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Sie können dem Choruseffekt folgende Ausgänge zuweisen:

- *Main*: Der Choruseffekt wird an den *Main*-Ausgängen des MR-61/MR-76 ausgegeben.
- *Aus*: Der Choruseffekt wird an den *Aux*-AusGängen des MR-61/MR-76 ausgegeben.

5. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Einstellung aus.

Arbeiten mit dem globalen Hall

Bearbeitung des globalen Halleffekts

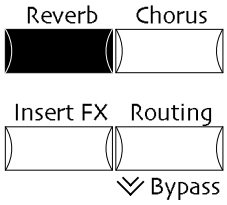
Der globale Hall des MR-61/MR-76 weist eine Reihe von Parameters auf, die Ihnen erlauben, ihn Ihrem ganz persönlichen Geschmack anzupassen. Diese Parameter werden alle auf die gleiche Art und Weise bearbeitet.

Jeder Sound im SoundFinder und jede Spur einer Sequenz kann mit dem Halleffekt des aktuellen Songs bearbeitet werden. Ihre Bearbeitungen wirken sich also auf alle Sounds im SoundFinder und im 16-Spur-Rekorder aus, die auf einem der Halleffektbusse liegen.

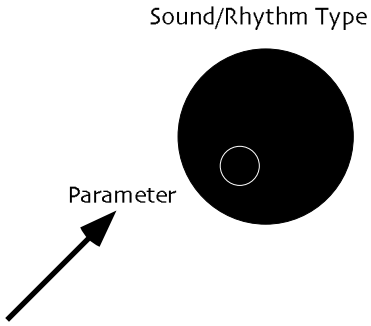
Damit ein Sound oder eine Spur einen Halleffekt verwenden können, müssen sie auf einen der drei Halleffektbusse gelegt werden (weitere Informationen finden Sie unter „Zuweisung eines Effekts an einen Sound im SoundFinder“, „Zuweisung eines Effekts an einen Split- oder Layer-Sound“ oder „Zuweisung eines Effekts an eine Spur des Rekorders“).

So wird's gemacht

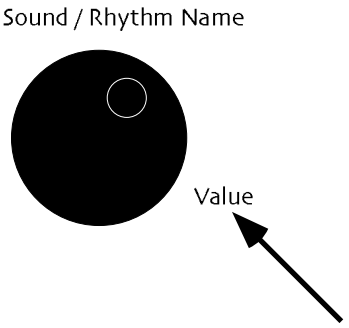
1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Wählen Sie mit dem *Parameter*-Regler den zu bearbeitenden Parameter aus.



3. Nehmen Sie mit dem *Value*-Regler die gewünschte Werteänderung vor.



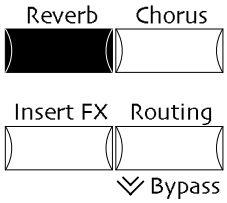
Hinweis: Wenn der globale Hall in den Bypass-Modus versetzt wurde, können Sie ihn nicht hören. Unter der Überschrift „Der Bypass-Modus für die Effekte des MR-61/MR-76“ finden Sie Informationen über das Ein- und Abschalten des Bypass-Modus.

Anwahl eines Halleffekt-Presets

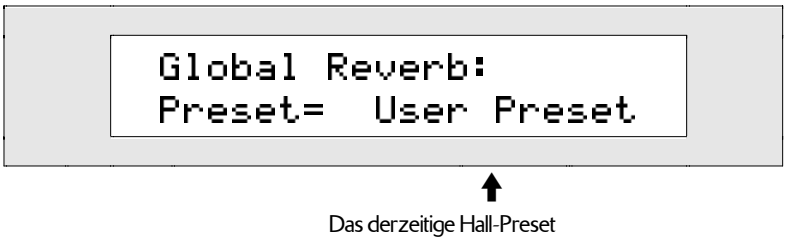
Der MR-61/MR-76 verfügt über eine Auswahl verschiedener Presets für den globalen Hall. Da der Halleffekt umfassend programmierbar ist, dienen diese Presets als Ausgangsbasis für Ihre Programmierung. Die Presets können über den Parameter *Global Reverb Preset* ausgewählt werden.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Wenn Sie dieses Display zum ersten Mal aufrufen, wird automatisch das *User Preset* selektiert. Dieses enthält alle Parametereinstellungen des globalen Halleffekts für den aktuellen Song.

Die Presets für den globalen Hall sind:

- Smooth Plate
- Large Hall
- Small Hall
- Big Room
- Small Room
- Reflections
- Bright
- Huge Place

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] das gewünschte Hall-Preset aus.

   Es kann einen Moment dauern, bis der MR-61/MR-76 das gewählte Hall-Preset geladen hat.

Einstellung der Signalanteile für die drei Halleffektbusse

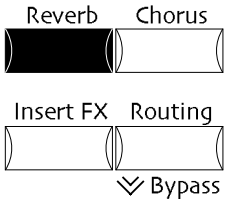
Es sind immer drei verschiedene Hallsignale verfügbar. Während die Gesamtlautstärke des globalen Halls durch die Einstellung des Parameters *Reverb Return Level* bestimmt wird (eine Beschreibung dieses Parameters folgt weiter unten in diesem Kapitel), verfügt der MR-61/MR-76 über drei getrennte und individuell einstellbare Signalbusse, über die die einzelnen Sounds und Spuren mit Hall versehen werden können. Es sind dies:

- der Bus für den schwachen Halleffekt (*LightReverb FX Bus*) für Signale mit geringem Hallanteil;
- der Bus für den mittleren Halleffekt (*MediumReverb FX Bus*) für Signale mit mittlerem Hallanteil;
- der Bus für den starken Halleffekt (*WetReverb FX Bus*) für Signale mit hohem Hallanteil.

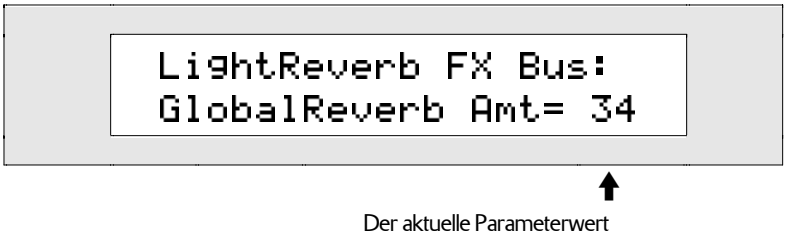
Sie können durch entsprechende Einstellungen jeden der drei Busse gesondert an Ihren Geschmack anpassen.

Einstellung des Signalanteils für den LightReverb-Bus

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

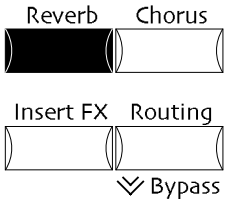


Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen 0 und 63.

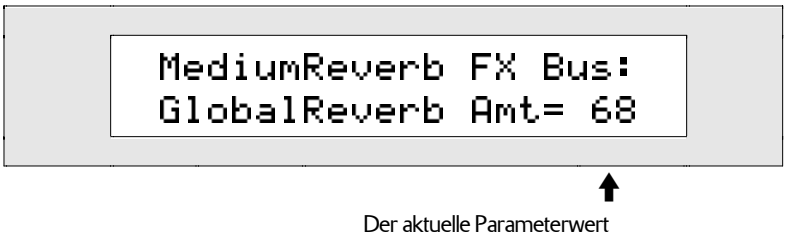
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Einstellung des Signalanteils für den *MediumReverb*-Bus

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

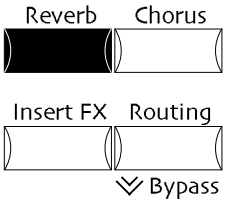


Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen 32 und 95.

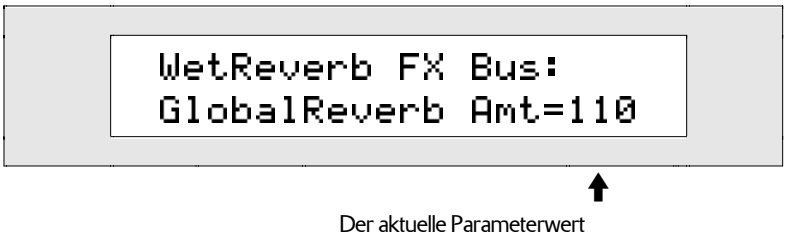
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Einstellung des Signalanteils für den WetReverb-Bus

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Der Wertebereich dieses Parameters liegt zwischen 64 und 127.

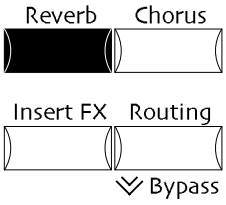
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Einstellung der Gesamtlautstärke des Halleffekts

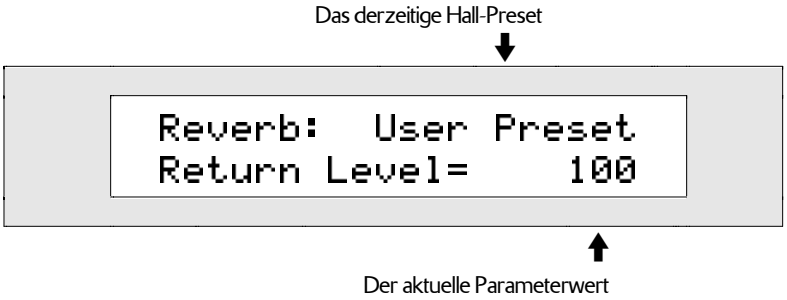
Der MR-61/MR-76 verfügt über drei Busse, über die ein Sound oder eine Spur mit unterschiedlich ausgeprägten Halleffekten versehen werden können (siehe auch unter „Einstellung der Signalanteile für die drei Halleffektbusse“ weiter oben in diesem Kapitel). Die Gesamtlautstärke des globalen Halls wird durch die Einstellung des Parameters *Reverb Return Level* bestimmt. Zwar ändern sich die Lautstärken der dem Hallprozessor zugeführten Originalsignale nicht, wenn dieser Parameter eingestellt wird, wohl aber die Lautstärke des globalen Halleffekts selbst. Dadurch können Sie mit diesem einen Parameter den Hallanteil für alle drei Busse gleichzeitig einstellen.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Sie können für diesen Parameter Werte zwischen 0 und 127 einstellen.

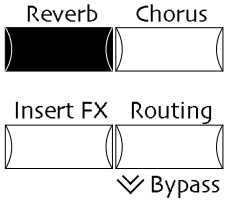
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] das gewünschte Hall-Preset aus.

Einstellung der Hallzeit

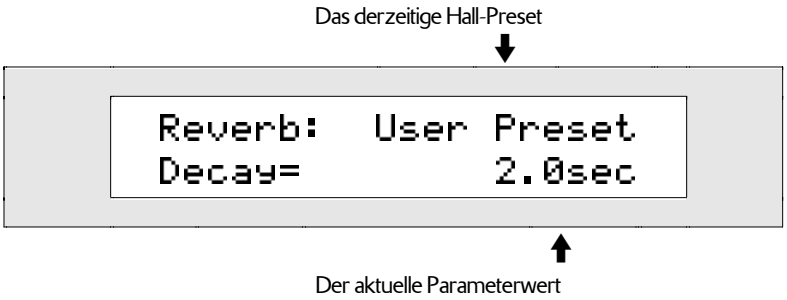
Die Aufgabe des Halleffekts besteht darin, den zu bearbeitenden Sound scheinbar in einen realen (oder auch irrealen) akustischen Raum zu plazieren. Die Größe dieses Raumes wird in erster Linie durch die Hallzeit bestimmt, d. h. durch die Zeit, die vergeht, bis das Hallsignal vollständig verklungen ist. Mit dem Parameter *Reverb Decay* können Sie diese Hallzeit in Schritten von $^{1}/_{10}$ Sekunden einstellen.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Sie können für diesen Parameter Werte zwischen 0,0 und 10,0 Sekunden einstellen.

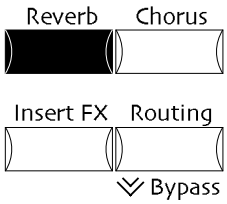
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Hallzeit aus.

Einstellung der Höhendämpfung

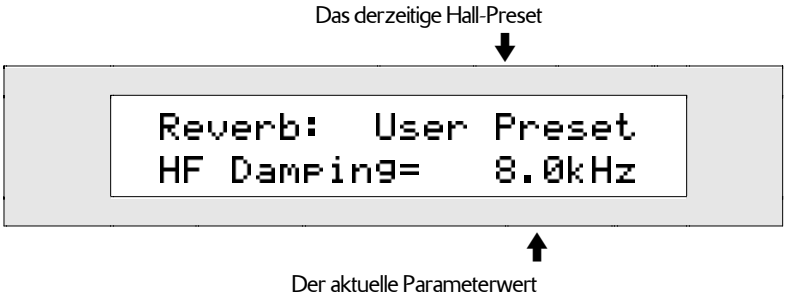
Bei einem natürlichen Hallsignal klingen die hohen Frequenzen schneller aus als die tiefen. Mit dem Parameter *HF Damping* (HF=„Hochfrequenz") können Sie eine Frequenz einstellen, oberhalb derer die Lautstärken der Frequenzen schneller ausgeblendet werden als das übrige Hallsignal. Wenn Sie eine hohe Frequenz wählen, wirkt der globale Hall räumlicher, da der hochfrequente Anteil des Signals nicht schneller ausklingt als der Rest des Hallsignals. Niedrigere Werte für diesen Parameter erzeugen dagegen den Eindruck eines fest umschlossenen Raumes, da das Hallsignals dumpfer wird, wenn es verklingt.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Sie können für diesen Parameter Werte zwischen 100 Hz und 21,2 kHz einstellen.

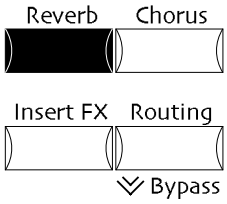
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Einstellung der Helligkeit des Hallsignals

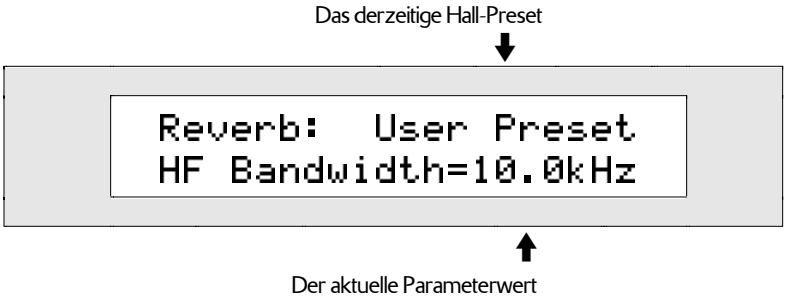
Mit dem Parameter *HF Bandwidth* (HF=„Hochfrequenz“) können Sie eine Frequenz einstellen, oberhalb derer die Frequenzen ausfiltert werden. Je höher der hier gewählte Wert, desto glatter und härter scheint das Material der reflektierenden Flächen (Wände, Gegenstände) in dem Raum zu sein, während tiefere Werte eher den Eindruck weicherer Materialien erzeugen.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Sie können für diesen Parameter Werte zwischen 100 Hz und 21,2 kHz einstellen.

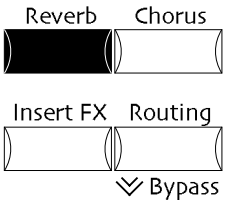
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Einstellung der Diffusion des globalen Halls

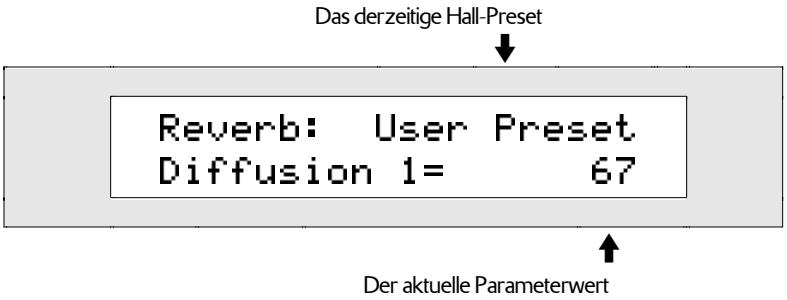
Kurze und sehr laute Pegelspitzen im anliegenden Signal können sich recht unschön anhören, wenn sie mit Hall bearbeitet werden. Mit den Parametern *Diffusion 1* und *Diffusion 2* können Sie solche Pegelspitzen abfangen (oder vielleicht besser: entschärfen), damit diese im Hallsignal nicht zu präsent sind. Dabei bearbeitet der Parameter *Diffusion 1* Signalspitzen im hohen Frequenzbereich, während *Diffusion 2* Spitzen im tiefen Frequenzbereich abfängt. Je höher die gewählten Werte sind, desto weniger auffällig sind die Signalspitzen im Hallsignal, während niedrige Werte die Signalspitzen präsenter machen.

Einstellung der Hochfrequenzdiffusion

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

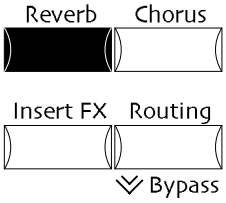


Sie können für diesen Parameter Werte zwischen 0 und 100 einstellen.

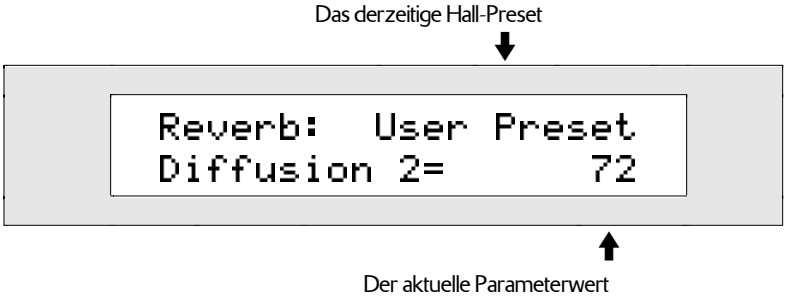
3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Einstellung der Tieffrequenzdiffusion

1. Betätigen Sie den *Reverb*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

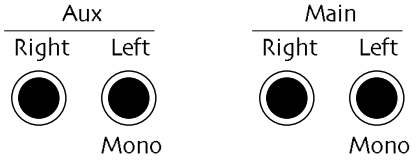


Sie können für diesen Parameter Werte zwischen 0 und 100 einstellen.

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den gewünschten Wert aus.

Zuweisung der Audioausgänge an den Halleffekt

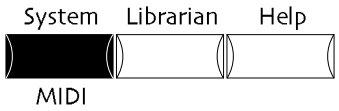
Sie können das Signal des Halleffekts wahlweise über die *Main*- oder die *Aux*-Ausgänge des MR-61/MR-76 ausgeben lassen.



Wenn Sie die *Aux*-Ausgänge verwenden, können Sie den Halleffekt von den Direktsignalen trennen.

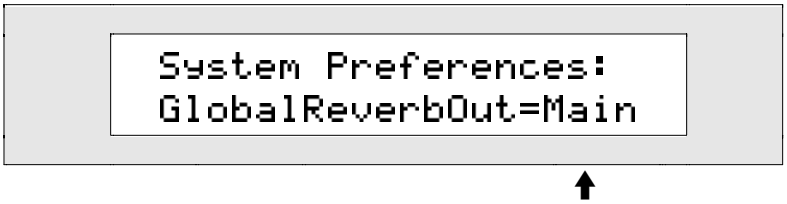
So wird's gemacht

1. Betätigen Sie den *System*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

3. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.
4. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Der aktuelle Ausgang für den Halleffekt

Sie können dem Halleffekt folgende Ausgänge zuweisen:

- *Main*: Der Halleffekt wird an den *Main*-Ausgängen des MR-61/MR-76 ausgegeben.
- *Aus*: Der Halleffekt wird an den *Aux*-Ausgängen des MR-61/MR-76 ausgegeben.

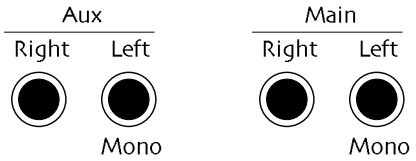
5. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Einstellung aus.

Arbeiten mit Sounds und Spuren ohne Effekt

Sie müssen den Sounds und Spuren des MR-61/MR-76 nicht unbedingt Effekte zuweisen. In einem solchen Fall werden die Sounds und Spuren auf den *Dry FX Bus* gelegt (weitere Informationen finden Sie unter „Zuweisung eines Effekts an einen Sound im SoundFinder“ oder „Zuweisung eines Effekts an eine Spur des Rekorders“).

Zuweisung der Audioausgänge an Sounds und Spuren ohne Effekt

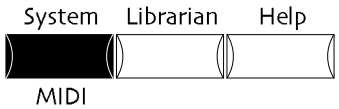
Sie können alle Sounds und Spuren, die auf dem *Dry FX Bus* liegen, wahlweise über die *Main*- oder die *Aux*-Ausgänge des MR-61/MR-76 ausgeben lassen.



Wenn Sie die *Aux*-Ausgänge verwenden, können Sie alle Sounds und Spuren, die auf dem *Dry FX Bus* liegen, mit eigenen Ausgängen versehen.

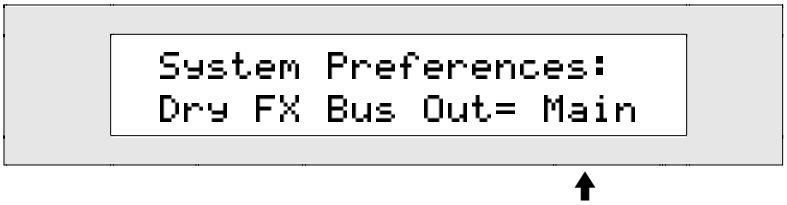
So wird’s gemacht

1. Betätigen Sie den *System*-Taster.



2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

3. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.
4. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Der aktuelle Ausgang für Sounds und Spuren, die auf dem *Dry FX Bus* liegen.

Sie können diesen Sounds und Spuren folgende Ausgänge zuweisen:

- *Main*: Die Sounds und Spuren werden an den *Main*-Ausgängen des MR-61/MR-76 ausgegeben.
- *Aus*: Die Sounds und Spuren werden an den *Aux*-Ausgängen des MR-61/MR-76 ausgegeben.

5. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Einstellung aus.

Der Bypass-Modus für die Effekte des MR-61/MR-76

Es gibt Situationen, in denen es notwendig ist, daß ein Effekt - oder auch alle Effekte - abgeschaltet werden müssen, weil man die Sounds oder Spuren ohne Effektsignal hören möchte. Dieses wird durch den Bypass-Modus des MR-61/MR-76 möglich. Sie können die Effekte einzeln, paarweise oder alle gleichzeitig in den Bypass-Modus versetzen. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Effekte in den Bypass-Modus zu versetzen:

- Zwei kurz aufeinanderfolgende Betätigungen (Doppelklick) des *Routing/Bypass*-Tasters, wenn Sie für alle Effekte gleichzeitig den Bypass-Modus aktivieren bzw. deaktivieren wollen (*Quick Bypass*-Funktion).
- Die Aktivierung und Deaktivierung des Bypass-Modus für einzelne Effekte, Effektpaare oder auch alle Effekte mit Hilfe des Parameters *Effects Bypass*.

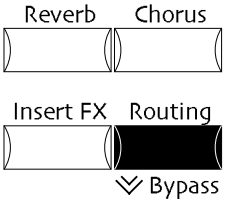
Hinweis: Wenn für den Inserteffekt der Bypass-Modus aktiviert wurde, arbeitet die Echtzeitmodulation trotzdem weiter. Alle durch diese Echtzeitmodulationen vorgenommenen Änderungen an Effektparametern werden nach Deaktivieren des Bypass-Modus hörbar.

Die Quick Bypass-Funktion des MR-61/MR-76

Durch den *Routing*-Taster wird Ihnen die Möglichkeit geboten, alle Effekte des MR-61/MR-76 gleichzeitig in den Bypass-Modus zu versetzen, so daß alle Sounds und Spuren ohne Effekt hörbar werden.

Aktivierung der Quick Bypass-Funktion

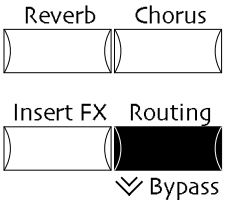
1. Betätigen Sie zweimal kurz hintereinander den *Routing/Bypass*-Taster.



Alle Effekte des MR-61/MR-76 werden in den Bypass-Modus versetzt. Auf allen effektbezogenen Displayanzeigen erscheint *ALL-BYPASS* (Displays, die Zuweisungsparameter für die einzelnen Effektbusse darstellen, bleiben jedoch unverändert).

Deaktivierung der Quick Bypass-Funktion

1. Betätigen Sie zweimal kurz hintereinander den *Routing/Bypass*-Taster.



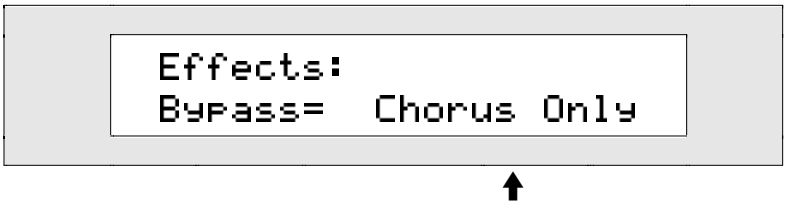
Alle Effekte des MR-61/MR-76 werden in den normalen Betriebsmodus versetzt. Auf allen effektbezogenen Displayanzeigen erscheinen wieder die normalen Anzeigen.

Individuelles Aktivieren und Deaktivieren des Bypass-Modus

Mit dem *Bypass*-Parameter können Sie jederzeit individuell bestimmen, für welche Effekte der Bypass-Modus aktiviert oder deaktiviert wird.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Routing*-Taster.
2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:



Hier wird angezeigt, welche Effekt oder welche Effekte sich im Bypass-Modus befinden

3. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Einstellung aus:
   - *None*: Alle Effekte sind aktiv.
   - *Chorus Only*: Nur für den Chorus wird der Bypass-Modus aktiviert
   - *Reverb Only*: Nur für den Hall wird der Bypass-Modus aktiviert
   - *Chorus&Reverb*: Der Bypass-Modus wird für den globalen Chorus und den globalen Halleffekt aktiviert.
   - *Insert Only*: Nur für den Inserteffekt wird der Bypass-Modus aktiviert
   - *Insert&Chorus*: Der Bypass-Modus wird für den Inserteffekt und den globalen Chorus aktiviert.
   - *Insert&Reverb*: Der Bypass-Modus wird für den Inserteffekt und den globalen Halleffekt aktiviert.
   - *All Effects*: Der Bypass-Modus wird für alle Effekte aktiviert.
4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte Einstellung aus.

Stumm- und Soloschaltung im 16-Spur-Rekorder

Die Mute- und Solo-Funktionen

Das *FX/Mixdown*-Feld verfügt über zwei Funktionen, mit denen Sie schnell festlegen können, welche Spuren des Rekorders zu hören sind und welche nicht. Diese Funktionen sind:

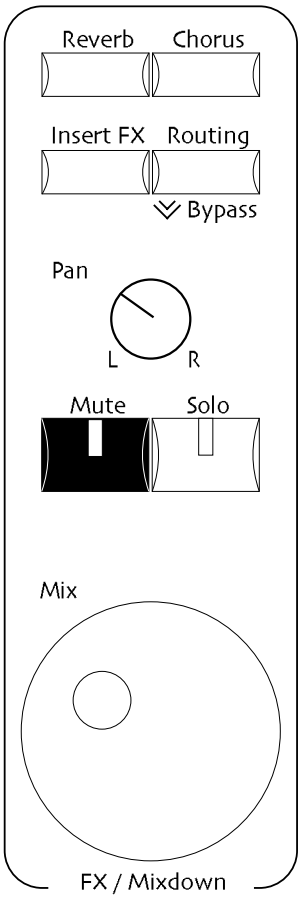
- *Mute*: Die ausgewählte Spur wird stummgeschaltet, ist also nicht zu hören. Die Daten auf der Spur werden jedoch nicht beeinträchtigt.
- *Solo*: Diese Funktion erlaubt das Abhören einer einzelnen Spur. In diesem Fall werden alle Spuren bis auf die selektierte stummgeschaltet.

Die Aktivierung und Deaktivierung der Stummschaltung wird in der Sequenz gespeichert. Das bedeutet, daß immer dann, wenn Sie die Sequenz aufrufen, stummgeschaltete Spuren auch weiterhin nicht zu hören sind, bis Sie die Stummschaltung aufheben. Dagegen wird die Soloschaltung nicht gespeichert.

Tip: Sie können den Sound einer Spur auch dann auf der Tastatur spielen, wenn die Spur selbst stummgeschaltet ist.

Stummschaltung einer Spur

1. Wählen Sie die Spur aus, die Sie stummschalten wollen.
2. Betätigen Sie den *Mute*-Taster im *FX/Mixdown*-Feld.



Die rote *Mute*-LED leuchtet, während die Spur stummgeschaltet ist.

Tip: Wenn Sie wissen wollen, welche Spuren einer Sequenz stummgeschaltet ist, wählen Sie alle Spuren nacheinander aus. Wenn die ausgewählte Spur stummgeschaltet ist, leuchtet die *Mute*-LED.

Aufheben der Stummschaltung

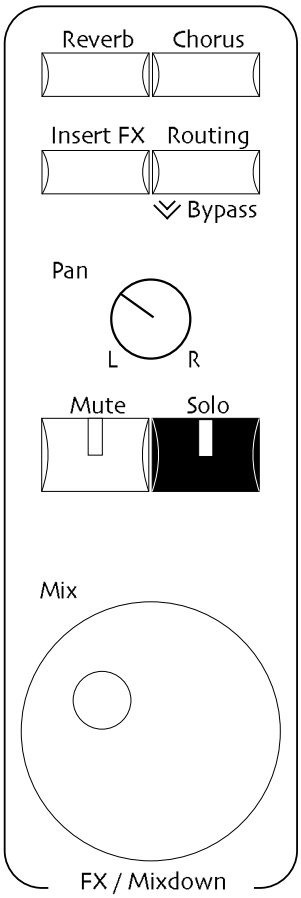
1. Wählen Sie die stummgeschaltete Spur aus.
2. Betätigen Sie den *Mute*-Taster.

   Die rote *Mute*-LED erlischt. Die Spur ist wieder zu hören.

Tip: Wenn Sie wissen wollen, welche Spuren einer Sequenz stummgeschaltet ist, wählen Sie alle Spuren nacheinander aus. Wenn die ausgewählte Spur stummgeschaltet ist, leuchtet die *Mute*-LED.

Soloschaltung einer Spur

1. Wählen Sie die Spur aus, die Sie solo hören wollen.
2. Betätigen Sie den *Solo*-Taster im *FX/Mixdown*-Feld.



Die gelbe *Solo*-LED leuchtet, während die Spur solo geschaltet ist.

Tip: Wenn Sie wissen wollen, welche Spuren einer Sequenz solo geschaltet ist, wählen Sie alle Spuren nacheinander aus. Wenn die ausgewählte Spur solo geschaltet ist, leuchtet die *Solo*-LED.

Aufheben der Soloschaltung

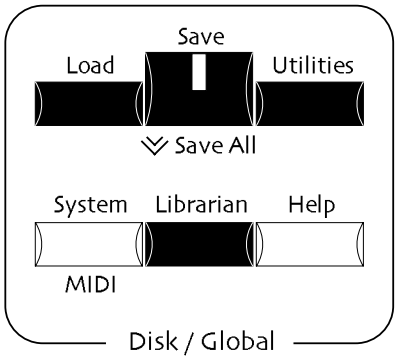
1. Wählen Sie die solo geschaltete Spur aus.
2. Betätigen Sie den *Solo*-Taster.
   Die gelbe *Solo*-LED erlischt. Die übrigen Spuren sind wieder zu hören.

Tip: Wenn Sie wissen wollen, welche Spuren einer Sequenz solo geschaltet ist, wählen Sie alle Spuren nacheinander aus. Wenn die ausgewählte Spur solo geschaltet ist, leuchtet die *Solo*-LED.

Kapitel 9
Speicherfunktionen

In diesem Kapitel sollen Datenspeicherung und Aufbau des Speichers beim MR-61/MR-76 beschrieben werden. Außerdem werden die Verwendung von Disketten und externen MIDI-Speichermedien erklärt, damit Sie Ihre Sounds und Presets, Rhythmen und Sequenzen, Songs und weitere Daten des MR sicher vor Verlust schützen können.

Alle Speicher- und Sicherungsfunktionen des MR-61/MR-76 finden Sie im *Disk/Global*-Feld.



Der Speicheraufbau des MR-61/MR-76

Sounds, Presets, Rhythmen, Sequenzen und Songs werden beim MR-61/MR-76 in einem der beiden folgenden Speicherbereiche gespeichert:

- ROM: Ein nichtflüchtiger Speicher, dessen Inhalt weder gelöscht noch verändert werden kann. Im ROM-Bereich finden sich einige der Sounds und Rhythmen, die von uns entworfen wurden.
- INT (interner Speicher): Hierbei handelt es sich um einen beschreibbaren Speicherbereich, in dem Sie Sounds, Presets, Rhythmen, Sequenzen, Songs und globale Systemdaten speichern können. Der Inhalt dieses Speicherbereichs kann gelöscht und wieder beschrieben werden.

Das Prinzip des internen Speichers

Der INT-Speicher des MR-61/MR-76 ist in zwei Bereiche unterteilt, die unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Es handelt sich dabei um die Bereich FLASH und RAM.

FLASH

Im FLASH-Speicher werden all jede Daten gespeichert, die Ihnen während des kreativen Kompositionsprozesses zur Verfügung stehen sollen. Hier können Sie Sounds, Presets und Rhythmen speichern, die Sie häufig verwenden und zu denen Sie schnellen Zugriff haben wollen. Die globalen Systemparameter, die Sie an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen können, werden ebenfalls automatisch im FLASH-Speicher gesichert (diese Parameter werden in *Kapitel 3* ausführlich beschrieben). Wenn Sie einen Sound im FLASH-Speicher sichern, wird dieser in der Soundbank 001 gespeichert. Rhythmen werden im FLASH-Bereich in der Rhythmusbank 001 gespeichert. Alles, was im FLASH-Bereich gespeichert ist, steht Ihnen nach dem Einschalten sofort zur Verfügung, damit Sie Ihre unterbrochene Arbeit unverzüglich fortsetzen können. Außerdem finden Sie beim ersten Einschalten im FLASH-Bereich Sounds und Rhythmen, die ENSONIQ bereits für Sie kreiert hat.

Da es sich beim FLASH-Bereich um einen nichtflüchtigen Speicher handelt und dieser jederzeit präsent sein soll, benötigt der Speichervorgang in den FLASH-Speicher ein wenig Zeit. Wenn Sie beispielsweise einen Sound oder ein Preset im FLASH-Speicher sichern, wird der gesamte Speicherbereich neu beschrieben. Es handelt sich hierbei um eine völlig normale Optimierungsroutine, über die Sie sich keinesfalls Sorgen zu machen brauchen. Zwar müssen Sie bei der Arbeit mit Sounds und Presets aus dem FLASH-Speicher ein wenig Geduld aufbringen, aber dieser Umstand wird durch die einwandfreie

Zuverlässigkeit dieses Speichers mehr als ausgeglichen.

Achtung: Für den unwahrscheinlichen Fall, daß Sie Ihren MR-61/MR-76 reinitialisieren müssen, empfehlen wir Ihnen dringend, regelmäßig auf Diskette eine Sicherungskopie vom Inhalt des FLASH-Speichers zu erstellen. Am Ende von *Kapitel 1* finden Sie weitere Informationen über die Reinitialisieurng.

RAM

Der RAM-Bereich des MR-61/MR-76, bei dem es sich technisch gesehen um ein sogenanntes DRAM handelt, ähnelt dem Arbeitsspeicher eines Computers. Hier können Sie am besten Sounds und Rhythmen speichern, die zu einem ganz bestimmten Song gehören (Presets lassen sich ausschließlich im FLASH-Speicher sichern). Außerdem ist dieser Speicher unglaublich schnell. Wenn Sie Sounds und Rhythmen bearbeiten und speichern oder mit der *Unisyn*-Software neue Sounds erstellen, dann sollten Sie vom RAM Gebrauch machen. Außerdem werden in diesem Bereich Sequenzen und Sounds gespeichert.

Wenn Sie Ihren MR-61/MR-76 abschalten, gehen alle Daten im RAM-Bereich verloren, genau wie bei einem Computer. Deswegen sollten Sie alle Sounds, Rhythmen, Sequenzen und Songs im RAM regelmäßig auf Diskette speichern, so daß Sie nicht unwiederbringlich verloren gehen, wenn es einmal zu einem Stromausfall kommen sollte oder Sie den MR-61/MR-76 versehentlich abschalten.

Tip: Immer dann, wenn Sie am RAM-Speicher irgendwelche Veränderungen vorgenommen haben (z. B. wenn Sie Daten des 16-Spur-Rekorders aufgezeichnet oder einen neuen Sound gespeichert haben), blinkt die *Save*-LED im *Disk/Global*-Feld, um anzuzeigen, daß die geänderten Daten noch nicht auf Diskette gespeichert worden sind.

Wenn Sie den MR-61/MR-76 erhalten, ist der gesamte RAM-Bereich dem *Idea*-Feld und dem 16-Spur-Rekorder/Song Editor zugewiesen. Sie können jedoch problemlos Sounds und Rhythmen im RAM speichern, wenn Sie einen Teil dieses Speicherbereichs dafür bereitstellen. Die Vorgehensweise finden Sie weiter unten unter der Überschrift „Anpassung des RAM-Bereichs“. Auf eine Soundbank im RAM können Sie via MIDI zugreifen, indem Sie die Bank 002 aufrufen (die Bank 001 ist die Soundbank des FLASH-Speichers). Rhythmen, die im RAM gespeichert sind, werden über die Rhythmusbank 002 aufgerufen (die Bank 001 ist die Rhythmusbank des FLASH-Speichers).

Tips zur Verwendung des RAM

Der RAM-Speicher des MR ist das Herz der kreativen Kompositionsarbeit. Sounds, Rhythmen, Sequenzen, Songs- und sogar die *Ideas*-, sie alle finden sich im RAM-Speicher. Sie können die Zuweisung dieses Speichers je nach Bedarf anpassen. Die Konfiguration dieses Speichers findet mit Hilfe des *Librarian* statt.

Layers und Bytes

Jede Beschreibung des Speicherprinzips beim MR-61/MR-76 setzt ein Verständnis der Art und Weise voraus, wie Sounds, Rhythmen, Sequenzen und Songs im FLASH- und RAM-Speicher abgelegt werden (das Prinzip ist bei den Presets insofern einfacher, als der MR-61/MR-76 jederzeit Speicherplatz für 32 Presets bereitstellt) .

- Ein normaler Sounds des MR-61/MR-76 kann bis zu 16 Layer aufweisen (einige besondere Sounds haben mehr als 16 Layer; Informationen dazu finden Sie in *Kapitel 4* unter den Überschriften „Split-Sounds“ und „Layer-Sounds“). Insgesamt können in jeder Soundbank bis zu 361 Layer gespeichert werden. Die Anzahl der Sounds, die in einer Bank gespeichert werden können, variiert deswegen in Abhängigkeit davon, wieviel Layer die Sounds der entsprechenden Bank aufweisen. Deswegen wird der verfügbare Speicherplatz in Layern ausgedrückt.

- Rhythmen, Sequenzen und Songs werden auf eine etwas komplexere Art und Weise gespeichert. Alle „Ereignisse“ in einem Rhythmus oder einer Sequenz (Noten, aufgezeichnete Reglerbewegungen und Controllerdaten) benötigen Speicherplatz, ebenso wie die verschiedenen Einstellungen für Rhythmen oder Spuren. Der Umfang des benötigten Speichers variiert deswegen abhängig von einer großen Anzahl von Faktoren, darunter die Länge des Rhythmus oder der Spur oder auch die Anzahl der darin vorhandenen Daten. Im Fall von Songs hat die Anzahl der verwendeten Sequenzen großen Einfluß auf den Speicherbedarf. Aufgrund dieses sehr unterschiedlichen Bedarfs wird die Größe des verfügbaren Speichers sinnvollerweise in Bytes angegeben.

Speicherverwaltung im MR

Der Librarian

Der *Librarian* des MR-61/MR-76 bietet Ihnen eine vollständige Palette von Werkzeugen für die Speicherverwaltung. Sie finden dort Funktionen, mit denen Sie:

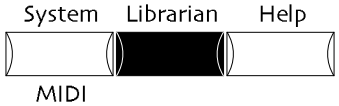
- die Zuweisung des RAM-Speichers Ihren Bedürfnissen anpassen können;
- Informationen über den verfügbaren Speicher für Sounds, Rhythmen und Songs erhalten;
- sich die Namen eingebauter Erweiterungskarten (*Wave Expansion Boards*) aus der EXP-Serie von ENSONIQ anzeigen lassen können;
- alle derzeit im RAM vorhandenen Songs sowie im FLASH-Speicher vorhandene Sound-, Preset- und Rhythmusbänke löschen können;
- einzelne Sounds, Presets oder Rhythmen sowohl aus dem FLASH- als auch aus dem RAM-Speicher löschen könne oder
- den aktuellen Sound im SoundFinder, einen Sound im 16-Spur-Rekorder, alle Sounds im FLASH-Speicher, das aktuelle *SongEditKit* oder *RhythmEditKit*, oder die globalen Daten des MR-61/MR-76 als SysEx-Dump über MIDI an ein externes MIDI-Speichermedium übertragen können.

Die Verwendung des Librarian

Die verschiedenen Funktionen des *Librarian* sind in Gruppen unterteilt. Sie können auf diese Funktionen zugreifen, indem Sie Ihre Ausführung auf Anfrage im Display mit dem *Yes*-Taster auslösen.

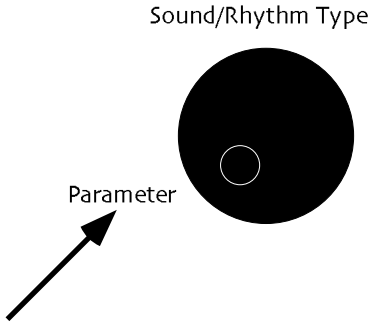
So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Librarian*-Taster.



Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken. Im Display erscheint die folgende Anzeige:

2. Drehen Sie den *Parameter*-Regler nach rechts oder links.



Im Display erscheint:

```
Librarian Commands:
Show free memory?
```

oder

```
Librarian Commands:
Show expander names?
```

oder

```
Librarian Commands:
Erase memory banks?
```

oder

```
Librarian Commands:
Erase memory item?
```

oder

```
Librarian Commands:
Dump MIDI SysEx?
```

Die Speicherverwaltungsfunktionen des *Librarian* sind in sechs Bereiche unterteilt, auf die Sie jeweils zugreifen können, indem Sie bei Anzeige der gewünschten Funktion den *Yes*-Taster betätigen.

Folgende Funktionsbereiche können Sie aufrufen, wenn Sie die nachfolgend genannten Anzeigen mit dem *Yes*-Taster quittieren:

- *Set up RAM memory?*- Hier können Sie die Aufteilung des RAM-Speichers des MR-61/MR-76 an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen. Speicher kann wahlweise dem 16-Spur-Rekorder/Song-Editor, dem *Idea*-Feld und/oder der Sound- und Rhythmuseditierung zugewiesen werden.
- *Show free memory?*- Hier können Sie sich anzeigen lassen, wieviel Speicher im FLASH- und im RAM-Bereich noch für Sounds und Rhythmen sowie für Songs im 16-Spur-Rekorder/Song-Editor verfügbar ist.

- *Show expander names?*- Mit dieser Funktion können Sie sich die Namen der installierten Erweiterungskarten anzeigen lassen.
- *Erase memory banks?*- Diese Funktion erlaubt das Löschen des aktuellen Songs sowie das Löschen von Sound-, Preset- und Rhythmusbänken aus dem FLASH- oder RAM-Speicher.
- *Delete memory item?*- Dies ist eine Löschfunktion für einzelne Sounds, Presets oder Rhythmen im Speicher des MR.
- *Dump MIDI SysEx?*- Diese Funktion dient der Auslösung eines MIDI-Dumps mit systemexklusiven Daten. Sie können damit den aktuellen Sound im SoundFinder, einen Sound im 16-Spur-Rekorder, alle Sounds im FLASH-Speicher oder das aktuelle *SongEditKit* oder *RhythmEditKit* via MIDI an ein externes Speichermedium übertragen.

3. Lösen Sie die gewünschte Funktion durch Betätigung des *Yes*-Tasters aus.

   Die Vorgehensweise für jede einzelne Funktion wird weiter unten beschrieben.

Anpassung des RAM-Bereichs

Mit dem *Librarian* können Sie die Zuweisung des RAM-Speichers an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen. Bereiche des RAM können folgenden Funktionen des MR-61/MR-76 zugewiesen werden:

- dem 16-Spur-Rekorder/Song-Editor für die Erstellung und Bearbeitung von Songs,
- dem *Idea*-Feld,
- einer RAM-Soundbank
- einer RAM-Rhythmusbank.

Hinweis: Immer dann, wenn Sie die Speicherbelegung ändern, wird der RAM-Bereich vollständig gelöscht. Wenn Sie Sequenzen, Songs, Sounds oder Rhythmen im RAM des MR-61/MR-76 gespeichert haben, vergewissern Sie sich, daß Sie diese auf Diskette gesichert haben, bevor Sie die Speicherkonfiguration ändern. Die Datensicherung auf Diskette wird weiter unten in diesem Kapitel beschrieben.

So wird's gemacht:

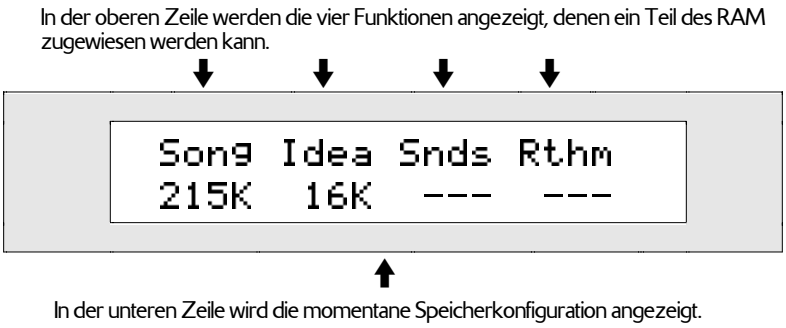
1. Betätigen Sie den *Librarian*-Taster.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken. Im Display erscheint die folgende Anzeige:

2. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis obige Anzeige erscheint.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.
3. Wenn Sie den Speicher neu konfigurieren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, erscheint folgende Anzeige:



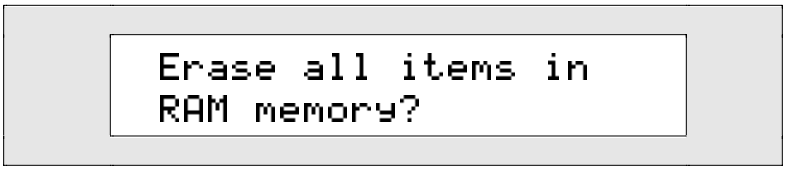
In dieser Anzeige beziehen sich:

- *Song* auf den 16-Spur-Rekorder/Song-Editor
- *Idea* auf das *Idea*-Feld
- *Snds* auf eine Soundbank im RAM
- *Rthm* auf eine Rhythmusbank im RAM

Wenn Sie den MR-61/MR-76 erhalten, ist der gesamte RAM-Bereich wie oben gezeigt dem *Idea*-Feld und dem 16-Spur-Rekorder/Song Editor zugewiesen. Sound- und Rhythmusbänken ist werksseitig kein Speicher zugewiesen (die Sound- und Rhythmusbänke im FLASH-Speicher sind dagegen immer verfügbar).

4. Stellen Sie mit dem *Value*-Regler die gewünschte Speicherkonfiguration ein.
5. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.

Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:



Damit der RAM-Speicher neu konfiguriert werden kann, müssen alle vorhandenen Daten gelöscht werden. Wenn Sie Sequenzen, Songs, Sounds oder Rhythmen im RAM des MR-61/MR-76 gespeichert haben, vergewissern Sie sich, daß Sie diese auf Diskette gesichert haben, bevor Sie fortfahren. Die Datensicherung auf Diskette wird weiter unten in diesem Kapitel beschrieben.

Tip: Immer, wenn sich Daten im RAM befinden, die noch nicht auf Diskette gesichert sind, blinkt die *Save*-LED im *Disk/Global*-Feld des MR. Dadurch können Sie mit einem Blick feststellen, ob Sie alle Daten auf Diskette gesichert haben oder nicht.

6. Betätigen Sie den *Yes*-Taster, um die Rekonfiguration des RAM-Speichers abzuschließen. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

Anzeige des verfügbaren Speichers im FLASH- und RAM-Bereich

Wenn Sie wissen wollen, wieviel Speicherplatz noch im FLASH- und RAM-Bereich für Sounds, Rhythmen und Songs zur Verfügung steht, können Sie sich diese Information anzeigen lassen.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Librarian*-Taster.

Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken. Im Display erscheint die folgende Anzeige:

2. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis obige Anzeige erscheint.
   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.
3. Wenn Sie fortfahren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.
4. Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, können Sie mit dem *Value*-Regler die einzelnen Bereiche samt dem verfügbaren Speicherplatz anzeigen lassen:

Sie können sich anzeigen lassen, wieviel Speicher für die folgenden Datentypen verfügbar ist:

- *FLASH Sounds* zeigt an, wieviel Speicherplatz noch für Sounds in der Soundbank im FLASH-Bereich verfügbar ist (Anzeige in *Layers*).
- *FLASH Rhythms* zeigt an, wieviel Speicherplatz noch für Rhythmen in der Rhythmusbank im FLASH-Bereich verfügbar ist (Anzeige in *Bytes*).
- *RAM Sounds* zeigt an, wieviel Speicherplatz noch für Sounds in der Soundbank im RAM-Bereich verfügbar ist (Anzeige in *Layers*). Wenn Sie keine Soundbank im RAM-Bereich erstellt haben, erscheint die Meldung *Not available*. Unter der Überschrift „Anpassung des RAM-Bereichs“ finden Sie Informationen zur Einrichtung einer Soundbank im RAM.
- *RAM Rhythms* zeigt an, wieviel Speicherplatz noch für Rhythmen in der Rhythmusbank im RAM-Bereich verfügbar ist (Anzeige in *Bytes*). Unter der Überschrift „Anpassung des RAM-Bereichs“ finden Sie Informationen zur Einrichtung einer Rhythmusbank im RAM.
- *Songs* zeigt an, wieviel Speicher noch für die Aufnahme von Sequenzen und Songs im 16-Spur-Rekorder zur Verfügung steht (Anzeige in *Bytes*).

Die Anzeige des verfügbaren Speichers kann nicht geändert werden.

Hinweis: Der verfügbare Speicherplatz wird für Sounds in *Layers*, für Rhythmen und Songs jedoch in *Bytes* ausgedrückt. Weitere Informationen über diese Art der Anzeige finden Sie unter der Überschrift „Layers und Bytes“.

Anzeige der Namen installierter Erweiterungskarten

Sie können die Möglichkeiten Ihres MR-61/MR-76 erweitern, indem Sie bis zu drei Erweiterungskarten aus der EXP-Serie von ENSONIQ installieren (Informationen hierzu in *Kapitel 10*). Sie erhalten mit diesen Karten Zugriff auf eine große Anzahl neuer Wellenformen und Sounds für den MR-61/MR-76. Im *Librarian* gibt es eine Funktion, mit der Sie sich die Namen der installierten Erweiterungskarten anzeigen lassen können.

So wird's gemacht:

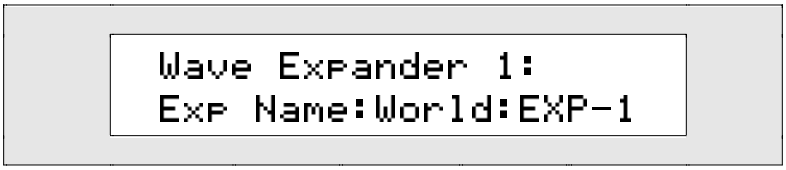
1. Betätigen Sie den *Librarian*-Taster.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

2. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis folgende Anzeige erscheint.

3. Wenn Sie fortfahren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, erscheint folgende Anzeige:



Hier wird der Name der ersten eingebauten Erweiterungskarte angezeigt

   In der oberen Zeile wird einer der drei Anschlüsse für die Erweiterungskarten angezeigt, in der unteren Zeile finden Sie den Namen der dort installierten Erweiterung. Wenn sich am gewählten Anschluß keine Karte befindet, erscheint die Anzeige „**EMPTY**“.

4. Wählen Sie mit dem linken Regler den Anschluß aus, dessen Erweiterungskarte Sie sich anzeigen lassen wollen.

Hinweis: Der MR-61/MR-76 kann bis zu drei verschiedene Erweiterungskarten aufnehmen. Informationen zum Einbau solcher Karten erhalten Sie in *Kapitel 10*.

Löschen des Songspeichers und der Sound-, Preset- und Rhythmusbänke

Der *Librarian* verfügt über eine Funktion, mit dem Sie den Songspeicher sowie Sound-, Preset- und Rhythmusbänke schnell und einfach löschen können.

Hinweis: Wenn Sie eine Sound- oder Presetbank löschen, werden die Daten selbst aus dem Speicher entfernt. Die leere Bank selbst verbleibt jedoch im Speicher und benötigt aufgrund dessen auch einen bestimmten Bereich des Speichers.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Librarian*-Taster.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

2. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis folgende Anzeige erscheint.

```
Librarian Commands:
Erase memory banks?
```

3. Wenn Sie fortfahren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, erscheint folgende Anzeige:

```
Erase memory banks?
* All FLS Sounds *
```

Hier kann auch etwas anderes stehen.

   Sie können nun mit dem rechten Regler den Löschvorgang auf folgende Bereiche beschränken:

   - *All Songs* löscht alle Songs und Sequenzen aus dem Speicher des MR
   - *All FLS Sounds* löscht die gesamte Soundbank des FLASH-Speichers
   - *All FLS Presets* löscht alle Presets des MR
   - *All FLS Rhythms* löscht die gesamte Rhythmusbank des FLASH-Speichers
   - *All RAM Sounds* löscht die gesamte Soundbank des RAM-Speichers
   - *All RAM Rhythms* löscht die gesamte Rhythmusbank des RAM-Speichers

4. Wählen Sie mit dem rechten Regler den zu löschenden Bereich.
5. Wenn Sie den Löschvorgang ausführen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

Hinweis: Immer, wenn Änderungen an den Sound- oder Presetbänken im FLASH-Speicher vorgenommen wurden, werden sowohl die Sound- als auch die Presetbank in diesem Bereich neu gespeichert, um den vorhandenen Speicher optimal zu nutzen. Dieser Vorgang kann einen Moment dauern.

Löschen einzelner Sounds, Presets oder Rhythmen

Der *Librarian* verfügt über eine Funktion, mit dem Sie einzelne Sounds, Presets und Rhythmen schnell und einfach aus dem FLASH- oder dem RAM-Speicher löschen können.

So wird's gemacht:

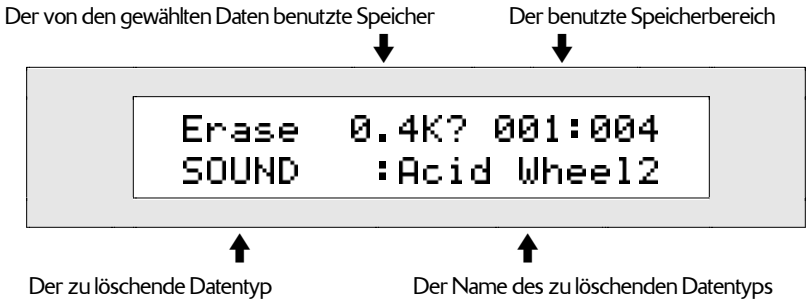
1. Betätigen Sie den *Librarian*-Taster.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

2. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis folgende Anzeige erscheint.

3. Wenn Sie fortfahren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, erscheint folgende Anzeige:



   Sie können in diesem Display den zu löschenden Datentyp bestimmen. Mit dem linken Regler wählen Sie eine der drei folgenden Optionen:

   - *Sounds* löscht einen bestimmten Sound aus dem FLASH- oder RAM-Bereich
   - *Presets* löscht ein bestimmtes Preset
   - *Rhythms* löscht einen bestimmten Rhythmus aus dem FLASH- oder RAM-Bereich

4. Wählen Sie mit dem linken Regler den zu löschenden Datentyp

   Falls keine Daten des gewählten Typs vorhanden sind, erscheint in der oberen Zeile die Anzeige „Erase memory item?“ und in der unteren Zeile „**EMPTY**“.

5. Wählen Sie mit dem rechten Regler den Namen, unter dem die zu löschenden Daten gespeichert sind.

   Wenn Sie einen bestimmten Sound, ein Preset oder einen Rhythmus gewählt haben, wird in der oberen Zeile der Speicher angezeigt, der von diesem belegt wird.

6. Wenn Sie den Löschvorgang ausführen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

Hinweis: Immer, wenn Änderungen an den Sound- oder Presetbänken im FLASH-Speicher vorgenommen wurden, werden sowohl die Sound- als auch die Presetbank in diesem Bereich neu gespeichert, um den vorhandenen Speicher optimal zu nutzen. Dieser Vorgang kann einen Moment dauern.

Ausführen eines MIDI-Dumps

Bei manchen Gelegenheiten tritt die Notwendigkeit auf, Sounds oder andere Daten des MR-61/MR-76 zu einem externen MIDI-Gerät übertragen zu müssen. Dieses geschieht durch einen sogenannten MIDI-Datendump, bei dem die Daten des MR-61/MR-76 in systemexklusiver Form übertragen werden (der Begriff „systemexklusiv“ wird in *Kapitel 13* unter der Überschrift „Was ist MIDI“ erklärt). Der MR-61/MR-76 unterstützt die Übertragung

- des aktuellen Sounds im SoundFinder,
- des Sounds, der von der selektierten Spur des 16-Spur-Rekorders verwendet wird,
- aller Sounds im FLASH-Speicher
- des aktuellen SongEditKit (Informationen zum SongEditKit finden Sie in *Kapitel 4*),
- des aktuellen RhythmEditKit (Informationen zum RhythmEditKit finden Sie in *Kapitel 5*),
- der globalen Systemeinstellungen des MR-61/MR-76 (Informationen dazu finden Sie in *Kapitel 3*)

Wenn Sie Datendumps vom MR-61/MR-76 ausführen, notieren Sie sich die sogenannte Geräte-ID. Diese Identifikationsnummer ist Bestandteil der übertragenen SysEx-Daten. Wenn Ihr MR-61/MR-76 die Daten später wieder empfangen soll, muß die gleiche Geräte-ID eingestellt sein wie bei der Sendung der Daten. Weitere Hinweise finden Sie unter der Überschrift „Die Geräte-ID für SysEx-Meldungen“ in *Kapitel 3*.

So wird's gemacht:

1. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel den MIDI-Ausgang des MR-61/MR-76 mit dem MIDI-Eingang des externen MIDI-Gerätes.
2. Versetzen Sie das angeschlossene Gerät in den Empfangsmodus für SysEx-Meldungen. Informationen dazu finden Sie im Handbuch des Gerätes.
3. Betätigen Sie den *Librarian*-Taster.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.
4. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis folgende Anzeige erscheint.

```
Librarian Commands:
Dump MIDI SysEx?
```

5. Wenn Sie fortfahren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, erscheint folgende Anzeige:

```
Send SysEx dump of
SoundFinder Sound?
```

Hier kann auch etwas anderes stehen.

Möglich sind MIDI-Dumps

- des aktuellen Sounds im SoundFinder,
- des Sounds, der von der selektierten Spur des 16-Spur-Rekorders verwendet wird,
- aller Sounds im FLASH-Speicher,
- des aktuellen SongEditKit,
- des aktuellen RhythmEditKit,
- der globalen Systemeinstellungen des MR-61/MR-76

6. Wählen Sie mit dem rechten Regler den gewünschten Datentyp aus.
7. Wenn Sie fortfahren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, erscheint im Display eine Bestätigung der Datenübertragung.
8. Speichern Sie die Daten, die das angeschlossene Gerät empfangen hat, dort ab. Hinweise dazu finden Sie im Handbuch des angeschlossenen Gerätes.

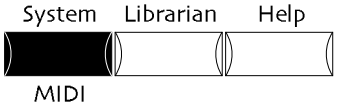
Empfang von SysEx-Daten durch den MR-61/MR-76

Wenn Sie Sounds oder Systemdaten über einen MIDI-Dump auf einem externen MIDI-Gerät gespeichert haben, wollen Sie diese natürlich auch wieder zurück in den MR-61/MR-76 laden.

So wird's gemacht:

1. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel den MIDI-Eingang des MR-61/MR-76 mit dem MIDI-Ausgang des externen MIDI-Gerätes, welches die zu übertragenen SysEx-Daten enthält..
2. Versetzen Sie das angeschlossene Gerät in den Sendemodus für SysEx-Meldungen. Informationen dazu finden Sie im Handbuch des Gerätes.

   Überprüfen Sie nun, ob der MR-61/MR-76 sich im Empfangsmodus für SysEx-Daten befindet.
3. Betätigen Sie den *System*-Taster.



   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.
4. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis folgende Anzeige erscheint.

5. Wenn Sie fortfahren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.
6. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis folgende Anzeige erscheint.

Die aktuelle Einstellung der Empfangsmodus für SysEx-Meldungen

Sie können diesem Parameter folgende Einstellungen zuweisen:

- *Off*: empfangene SysEx-Meldungen werden ignoriert
- *On*: empfangene SysEx-Meldungen werden verarbeitet

7. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler die Einstellung *On*.

   Prüfen Sie nun, ob die Geräte-ID des MR-61/MR-76 mit der übereinstimmt, die beim Senden der Daten eingestellt war.

   Hinweis: Bei der Geräte-ID handelt es sich nicht um einen MIDI-Kanal, da SysEx-Daten nicht auf einem bestimmten Kanal gesendet werden.

8. Drehen Sie den *Parameter*-Regler so lange, bis folgende Anzeige erscheint.

   Sie können eine Geräte-ID zwischen 000 und 127 einstellen.

9. Stellen Sie mit dem *Value*-Regler die Geräte-ID ein, die beim Senden der nun zu ladenden Daten eingestellt war.
10. Senden Sie vom angeschlossenen Gerät aus die Daten an den MR-61/MR-76. Informationen zum Auslösen des Sendevorgangs finden Sie im Handbuch des angeschlossenen Gerätes.

Arbeiten mit Disketten

Das Diskettenlaufwerk des MR-61/MR-76

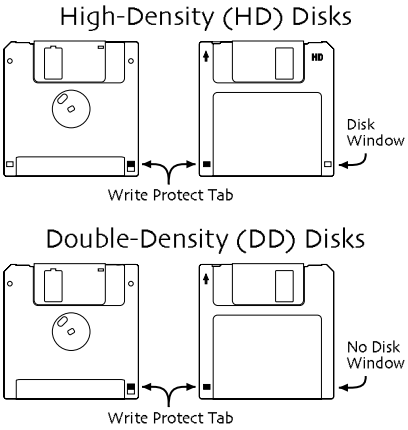
Der MR-61/MR-76 verfügt über ein integriertes Diskettenlaufwerk, welches Ihnen gestattet, Sounds, Presets, Rhythmen, Sequenzen und Songs auf einer Diskette zu sichern. Des weiteren verfügt der MR-61/MR-76 über einige Sonderfunktionen, die es Ihnen erlauben, den gesamten Speicherinhalt des RAM oder auch des FLASH- und des RAM-Speichers direkt auf Diskette zu sichern. Falls Sie über einen Computer verfügen und mit Ihrem Sequenzerprogramm die Songs und Sequenzen, mit deren Erstellung Sie am MR-61/MR-76 begonnen haben, weiterbearbeiten wollen, können Sie die Diskette mit den Daten des MR-61/MR-76 einfach in das Laufwerk Ihres Computers legen und die Daten in diesen einladen. Jeder Computer liest Disketten im DOS-Format, und neuere Computer können auch die mit dem MR-61/MR-76 erzeugten Sequenzdateien direkt einladen.

Behandlung des Diskettenlaufwerks

Das Diskettenlaufwerk des MR-61/MR-76 verarbeitet sowohl DOS-formatierte HD- als auch DD-Disketten im 3,5“-Format.

Hinweis: Die Formatierungsfunktion des MR-61/MR-76 unterstützt nur HD-Disketten. Wenn Sie eine DD-Diskette formatieren, die Sie für die Arbeit mit dem MR-61/MR-76 verwenden wollen, tun Sie das mit Ihrem Computer, indem Sie „format a:/F:720“ eingeben („a:“ steht hier anstelle des alphanumerischen Zeichens, das Ihrem Diskettenlaufwerk zugeordnet ist).

Disketten befinden sich in einer Plastikhülle mit automatischem Schließmechanismus, um sie vor Beschädigungen zu schützen. Versuchen Sie niemals, an der Plastikhülle oder dem Schließmechanismus Änderungen vorzunehmen.



3,5“-Disketten verfügen über einen Schreibschutzschieber, mit dem Sie Ihre Daten vor versehentlichem Überschreiben schützen können. Wenn Sie den Schieber nach unten schieben, so daß das darunter liegende Fenster geschlossen ist, können Daten auf der Diskette speichern. Wenn der Schieber dagegen nach oben geschoben und das Fenster geöffnet ist, ist eine Datenspeicherung auf dieser Diskette nicht möglich. Sie können die Diskette dann auch nicht formatieren oder versehentlich auf ihr vorhandene Dateien löschen. DD-Disketten können Sie optisch leicht von HD-Disketten unterscheiden, denn letztere verfügen über ein zweites Fenster in der Höhe des Schreibschutzfensters.

Disketten sind magnetische Speichermedien und sollten deswegen mit der gleichen Vorsicht behandelt werden wie wichtige Audiokassetten. Wir empfehlen für die Arbeit mit dem MR-61/MR-76 die Verwendung hochwertiger Disketten- schließlich würden Sie Ihre Musik ja auch nicht auf Billigkassetten aufnehmen. Nachfolgend einige Hinweise bezüglich de Arbeit mit Disketten und Laufwerk:

- Verwenden Sie ausschließlich hochwertige HD-(High Density-) oder DD-(Double Density-) Disketten. Sie erhalten diese Disketten im Computerfachhandel sowie in gutsortierten Musikgeschäften. Verwenden Sie niemals einseitige Disketten (diese werden auch als „single-sided“, SSDD- oder SSSD-Disketten bezeichnet). Eine Seite solcher Disketten ist nicht auf Datensicherheit geprüft und kann fehleranfällig sein.
- Lagern Sie Ihre Disketten an einem Ort, an dem sie vor Staub und Schmutz, Flüssigkeiten etc. geschützt sind.
- Beschriften Sie Ihre Disketten und führen Sie Buch über die auf ihnen gespeicherten Dateien.
- Legen Sie nie etwas anderes als Disketten in das Laufwerk des MR-61/MR-76 ein.
- Wenn Sie den MR-61/MR-76 an einen anderen Ort transportieren, nehmen Sie eine eventuell im Laufwerk vorhandene Diskette unbedingt heraus.
- Verwenden Sie Disketten niemals unter extremen Temperaturbedingungen. Temperaturen unter 10°C oder über 60°C können sowohl die Diskette als auch die Diskettenhülle beschädigen.
- Arbeiten Sie mit Disketten nie in der Nähe starker Magnetfelder, da dadurch die Daten dauerhaft beschädigt werden können. Erzeuger starker Magnetfelder sind beispielsweise Lautsprecher, Kassettenrekorder, Netzkabel, Verstärkerendstufen, Fernsehgeräte, Röntgengeräte (z. B. auf Flughäfen) etc.
- Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Verzeichnisstruktur und Speicherkapazität bei Disketten

Wenn Sie mit den Disketten, auf denen sich Daten des MR-61/MR-76 befinden, an Ihrem Computer arbeiten wollen, wollen Sie für die einzelnen Dateien vielleicht Unterverzeichnisse anlegen. Der MR-61/MR-76 kann bis zu insgesamt 100 Dateien verarbeiten, die in Unterverzeichnissen bis zur dritten Ebene (d. h. Hauptverzeichnis und zwei Unterverzeichnisse „tief") gespeichert sind. Er erkennt bis zu 50 Unterverzeichnisse. Sie können sich die Dateien auf Wunsch in alphabetischer Reihenfolge im Display anzeigen lassen (siehe auch unter „Anzeige der Dateien in alphabetischer Reihenfolge" weiter unten in diesem Kapitel).

Datenspeicherung auf Diskette

Sie rufen die Diskettenspeicherfunktionen des MR-61/MR-76 auf, indem Sie den *Save*-Taster im *Disk/Global*-Feld betätigen. Die im Laufwerk befindliche Diskette muß gegebenenfalls zunächst formatiert werden. Informationen dazu finden Sie unter der Überschrift „Diskettenformatierung" weiter unten in diesem Kapitel.

Das System der Datenspeicherung wurde beim MR-61/MR-76 so konzipiert, daß es größtmögliche Flexibilität bei Speichern, Einladen und Verwalten von Sounds, Rhythmen, Sequenzen und Songs erlaubt. Aufgrund dessen stehen für jeden der genannten Datentypen verschiedene Speicheroptionen zur Verfügung:

Sounds

- *RAM-SNDBANK*: Alle Sounds der RAM-Soundbank werden in eine SOUND-BANK-Datei gespeichert. SOUND-BANK-Dateien lassen sich wahlweise in den FLASH- oder den RAM-Speicher des MR-61/MR-76 einladen.
- *FLS-SNDBANK*: Alle Sounds der FLASH-Soundbank werden in eine SOUND-BANK-Datei gespeichert. SOUND-BANK-Dateien lassen sich wahlweise in den FLASH- oder den RAM-Speicher des MR-61/MR-76 einladen.
- *1-SOUND*: Eine solche Datei beinhaltet einen einzelnen Sound des MR-61/MR-76.

Presets

- *PRESET-BANK*: Alle Presets des MR-61/MR-76 werden in eine Datei gespeichert.
- *1-PRESET*: Eine solche Datei beinhaltet ein einzelnes Preset des MR-61/MR-76.

Rhythmen

- *RAM-RTNBANK*: Alle Rhythmen der RAM-Rhythmusbank werden in eine RHYTHM-BANK-Datei gespeichert. RHYTHM-BANK-Dateien lassen sich wahlweise in den FLASH- oder den RAM-Speicher des MR-61/MR-76 einladen.
- *FLS-RTNBANK*: Alle Rhythmen der FLASH-Rhythmusbank werden in eine RHYTHM-BANK-Datei gespeichert. RHYTHM-BANK-Dateien lassen sich wahlweise in den FLASH- oder den RAM-Speicher des MR-61/MR-76 einladen.
- *1-RHYTHMUS*: Eine solche Datei beinhaltet einen einzigen Drumrhythmus des MR-61/MR-76, bestehend aus 8 Variationen und 8 Fills.

Sequenzen

- *1-MIDIFILE*: Eine solche Datei beinhaltet eine einzelne Sequenz.

Songs

- *ALL-SONGS*: Alle im MR-61/MR-76 vorhandenen Songs werden in eine Datei gespeichert.
- *1-SONG*: Eine solche Datei enthält einen einzelnen Song einschließlich aller verwendeten Sequenzen, der Playlist (falls vorhanden) und der Einstellungen für globalen Chorus und Halleffekt.

Spezielle Dateitypen

- *ALL-RAM*: Alle Sounds, Rhythmen und Songs, die derzeit im RAM gespeichert sind, werden in eine Datei gespeichert.
- *ALL-SESSION*: Alle Sounds, Rhythmen und Songs, die derzeit im RAM und im FLASH-Bereich gespeichert sind, werden in eine Datei gespeichert.

Sie können alle Dateien der oben beschriebenen Typen wieder in Ihren MR-61/MR-76 einladen.

Dateinamen auf Disketten

Damit Ihr Computer Disketten mit Daten vom MR-61/MR-76 verarbeiten kann, verwendet der MR-61/MR-76 seinerseits Disketten im DOS-Format (Informationen zum Formatieren von Disketten finden Sie weiter unten in diesem Kapitel). Sounds, Presets, Rhythmen, Sequenzen und Songs können zwar innerhalb des MR-61/MR-76 einen Namen mit einer Länge von bis zu elf Zeichen erhalten, allerdings dürfen DOS-kompatible Dateien nur einen Namen von bis zu acht Zeichen aufweisen. Deswegen müssen Sie immer, wenn Sie einen Sound, ein Preset, einen Rhythmus, eine Sequenz oder einen Song speichern wollen, diesen einen Dateinamen mit einer Länge von höchstens acht Zeichen zuweisen. Der Dateiname ist unabhängig von dem jeweiligen Namen, den Sie innerhalb des MR-61/MR-76 dem Sound, Preset, Rhythmus, der Sequenz oder dem Song zugewiesen haben. Deswegen wird der ursprüngliche Name wieder hergestellt, sobald Sie die entsprechende Datei in den MR-61/MR-76 einladen. Das heißt natürlich auch, daß, wenn Sie den Namen eines Sounds, Presets, Rhythmus, einer Sequenz oder eines Songs ändern wollen, Sie dies innerhalb des MR-61/MR-76 tun müssen, bevor Sie dann die Änderungen auf Diskette speichern (Informationen zum Umbenennen von Sounds und Presets finden Sie in *Kapitel 4*. Informationen zum Umbenennen von Rhythmen finden Sie in *Kapitel 5*. Informationen zum Umbenennen von Sequenzen und Songs finden Sie in *Kapitel 7*).

Hinweis: Wenn Sie Daten in den MR-61/MR-76 einladen, können Sie leicht erkennen, ob die geladenen Dateien ein fremdes Datenformat aufweisen und die Dateinamen die unter DOS vorgeschriebene Länge von acht Zeichen überschreiten. Wenn die Datei auf einem APPLE Macintosh-Computer benannt wurde, erscheint als erstes Zeichen des Dateinamens ein Ausrufezeichen. Wenn die Datei auf einem PC-kompatiblen Rechner benannt wurde, sind die letzten beiden Zeichen ein Pfeil und eine Ziffer.

Speichern von Sound-, Preset- und Rhythmusbänken

Der MR-61/MR-76 gestattet Ihnen, ganze Sound-, Preset- und Rhythmusbänke aus dem FLASH-Speicher wie auch Sound- und Rhythmusbänke aus dem RAM auf Diskette zu speichern. Zu diesem Zweck müssen Sie nur den gewünschten Banktyp unter den nachfolgend genannten auswählen:

- RAM-SNDBANK: Alle Sounds aus dem RAM werden als eine SOUND-BANK-Datei auf Diskette gespeichert.
- FLS-SNDBANK: Alle Sounds aus dem FLASH-Speicher werden als eine SOUND-BANK-Datei auf Diskette gespeichert.
- PRESET-BANK: Alle Presets des MR werden als eine PRESET-BANK-Datei auf Diskette gespeichert.
- RAM-RTMBANK: Alle Rhythmen aus dem RAM werden als eine RHYTHM-BANK-Datei auf Diskette gespeichert.
- FLS-RTMBANK: Alle Rhythmen aus dem FLASH-Speicher werden als eine RHYTHM-BANK-Datei auf Diskette gespeichert.

Sound- und Rhythmusbänke werden jeweils als SOUND-BANK- oder RHYTHM-BANK-Datei ohne Informationen über ihre Herkunft (RAM oder FLASH-Speicher) gespeichert. Deswegen können Sie sie je nach Bedarf wahlweise in das RAM oder den FLASH-Speicher einladen.

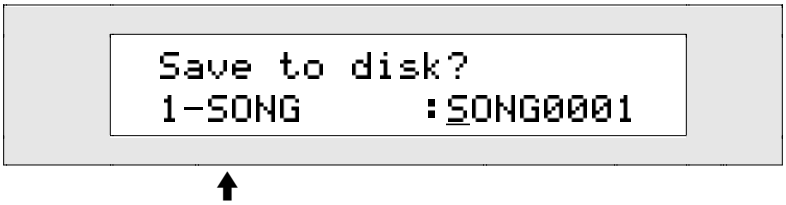
Tip: Sie können Sound- und Rhythmusbänke vom RAM in den FLASH-Speicher oder umgekehrt verschieben, indem Sie sie aus dem einen Speicherbereich heraus auf Diskette abspeichern und dann in den anderen Bereich wieder einladen.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie eine formatierte Diskette in das Laufwerk des MR.
2. Betätigen Sie den *Save*-Taster im *Disk/Global*-Feld.

Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

In der linken unteren Ecke des Displays sehen Sie den derzeitig für das Speichern auf Diskette ausgewählten Dateityp.



Der derzeitig für das Speichern ausgewählte Dateityp

Sie können nun mit dem *Parameter*-Regler folgende Einstellungen auswählen:

- RAM-SNDBANK: Alle Sounds aus dem RAM werden gespeichert.
- FLS-SNDBANK: Alle Sounds aus dem FLASH-Speicher gespeichert.
- PRESET-BANK: Alle Presets des MR werden gespeichert.

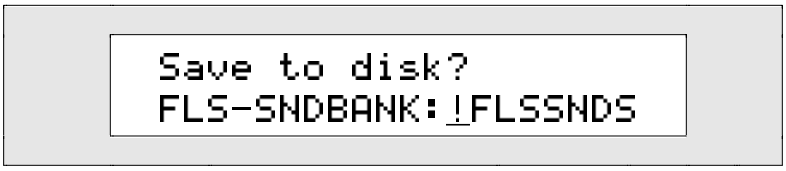
Hinweis: Da die Presets gleichermaßen auf Sounds aus dem ROM, dem RAM und dem FLASH-Speicher des MR-61/MR-76 basieren können, sollten Sie alle benötigten Sounds aus dem FLASH-Speicher und dem RAM ebenfalls auf der Diskette speichern. Wenn Sie nämlich die Presets wieder einladen, müssen Sie die von Ihnen benötigten Sounds ebenfalls wieder hinzuladen.

- RAM-RTMBANK: Alle Rhythmen aus dem RAM werden gespeichert.
- FLS-RTMBANK: Alle Rhythmen aus dem FLASH-Speicher gespeichert.

Hinweis: Wenn Sie eine leere Bank wählen, erscheint im Display die Meldung „N/A“. Die *No*- und *Yes*-LEDs erlöschen.

3. Wählen Sie mit dem *Parameter*-Regler den gewünschten Dateityp aus.

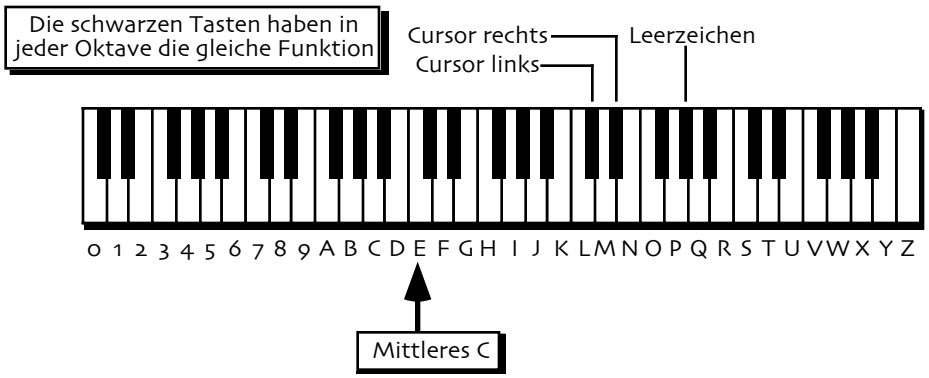
   Je nach gewähltem Dateityp ändert sich die Displayanzeige. Wenn Sie den gewünschten Dateityp ausgewählt haben, sieht das Display etwa so aus:



Der gewählte Dateityp Der voreingestellte Name für den gewählten Dateityp

Bei Anzeige dieses Displays können Sie der zu speichernden Bank einen Namen im DOS-Format geben (Informationen zu Namen von DOS-Dateien finden Sie unter der Überschrift „Dateinamen auf Disketten“ weiter oben in diesem Kapitel). Es gibt zwei Möglichkeiten, den Dateinamen einzugeben:

- Sie können den Dateinamen mit der Tastatur des MR-61/MR-76 wie mit einer Schreibmaschinentastatur eingeben. Das zugeordnete Zeichen ist über der jeweiligen Taste auf das Gehäuse des MR-61/MR-76 aufgedruckt. Das gerade bearbeitete Zeichen ist im Display mit einem Cursor unterstrichen. Mit den Tasten „Cis“ und „Dis“ jeder Oktave können Sie den Cursor nach links bzw. rechts bewegen. Die Taste „Gis“ dient dem Einfügen eines Leerzeichens.



Hinweis: Beim MR-76 werden die Tasten außerhalb des in der Abbildung dargestellten Bereichs nicht zur Benennung von Dateien verwendet.

- Sie können eine Datei auch mit den Bedienelementen auf der Geräteoberseite benennen. Mit den Pfeiltastern [↑] und [↓] können Sie den Cursor verschieben, wobei der Taster [↑] den Cursor nach rechts und der Taster [↓] dem Cursor nach links bewegt. Das Zeichen über dem Cursor können Sie mit dem *Value*-Regler ändern.

Wenn Sie einen Namen wählen, unter dem bereits eine Datei auf der Diskette gespeichert ist, erscheint im Display die Frage, ob diese vorhandene Datei durch die zu speichernde ersetzt werden soll. Sie können den Vorgang mit dem *Yes*-Taster bestätigen oder mit dem *No*-Taster abbrechen.

Tip: Mit dem *Value*-Regler können Sie auch Zeichen eingeben, die über die Tastatur nicht erreichbar sind.

4. Geben Sie mit der Tastatur des MR und/oder den genannten Bedienelementen den Dateinamen ein.
5. Wenn die Namenseingabe abgeschlossen ist, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Auf dem Display erscheint eine Bestätigung, daß die ausgewählte Bank auf Diskette gespeichert wurde.

Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Speichern einzelner Sounds, Presets, Rhythmen, Sequenzen oder Songs auf Diskette

Der MR-61/MR-76 gestattet Ihnen das Abspeichern einzelner Sounds, Presets, Rhythmen, Sequenzen oder Songs auf Diskette. Wählen Sie unter den folgenden Optionen aus:

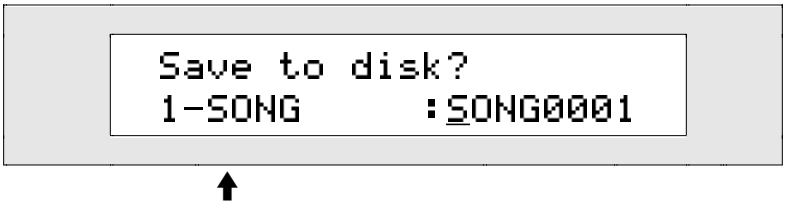
- 1-SOUND: Der aktuelle Sound im SoundFinder wird gespeichert.
- 1-PRESET: Das aktuelle Preset im SoundFinder wird gespeichert.
- 1-RHYTHM: Der aktuelle Rhythmus der *Drum Machine* wird gespeichert.
- 1-MIDIFILE: Die aktuelle Sequenz im *Song Editor* wird gespeichert.
- 1-SONG: Der aktuelle Song wird einschließlich aller verwendeten Sequenzen, der Playlist (falls vorhanden) und der Einstellungen für globalen Chorus und Halleffekt gespeichert.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie eine formatierte Diskette in das Laufwerk des MR.
2. Betätigen Sie den *Save*-Taster im *Disk/Global*-Feld.

Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

In der linken unteren Ecke des Displays sehen Sie den derzeitig für das Speichern auf Diskette ausgewählten Dateityp.



Der derzeitig für das Speichern ausgewählte Dateityp

Sie können nun mit dem *Parameter*-Regler folgende Einstellungen auswählen:

- 1-SOUND: Der aktuelle Sound im SoundFinder wird gespeichert.

Hinweis: Wenn Split und Layer im SoundFinder eingeschaltet sind und Sie einen einzelnen Sound auf Diskette speichern wollen, erscheint im Display eine Fehlermeldung. Wenn Sie Layer- oder Split-Sounds auf Diskette speichern wollen, speichern Sie sie als Presets.

- 1-PRESET: Das aktuelle Preset im SoundFinder wird gespeichert.

Hinweis: Da die Presets gleichermaßen auf Sounds aus dem ROM, dem RAM und dem FLASH-Speicher des MR-61/MR-76 basieren können, sollten Sie alle benötigten Sounds aus dem FLASH-Speicher und dem RAM ebenfalls auf der Diskette speichern. Wenn Sie nämlich die Presets wieder einladen, müssen Sie die von Ihnen benötigten Sounds ebenfalls wieder hinzuladen.

- 1-RHYTHM: Der aktuelle Rhythmus der *Drum Machine* wird gespeichert.
- 1-MIDIFILE: Die aktuelle Sequenz im *Song Editor* wird gespeichert.
- 1-SONG: Der aktuelle Song wird einschließlich aller verwendeten Sequenzen, der Playlist (falls vorhanden) und der Einstellungen für globalen Chorus und Halleffekt gespeichert.

Hinweis: Wenn Sie die Option *1-MIDIFILE* wählen und keine Sequenz unter der derzeit gewählten Sequenznummer vorhanden ist, erscheint im Display die Meldung „N/A“. Die *No*- und *Yes*-LEDs erlöschen.

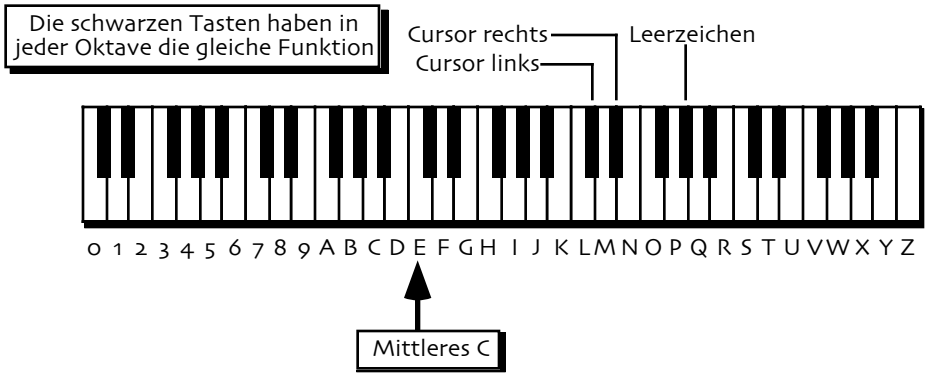
3. Wählen Sie mit dem *Parameter*-Regler den gewünschten Dateityp aus.

   Je nach gewähltem Dateityp ändert sich die Displayanzeige. Wenn Sie den gewünschten Dateityp ausgewählt haben, sieht das Display etwa so aus:

Der gewählte Dateityp Die ersten acht Zeichen des aktuellen Sounds

Bei Anzeige dieses Displays können Sie dem zu speichernden Sound, Preset, Rhythmus, der Sequenz oder dem Song einen Namen im DOS-Format geben (Informationen zu Namen von DOS-Dateien finden Sie unter der Überschrift „Dateinamen auf Disketten“ weiter oben in diesem Kapitel). Es gibt zwei Möglichkeiten, den Dateinamen einzugeben:

- Sie können den Dateinamen mit der Tastatur des MR-61/MR-76 wie mit einer Schreibmaschinentastatur eingeben. Das zugeordnete Zeichen ist über der jeweiligen Taste auf das Gehäuse des MR-61/MR-76 aufgedruckt. Das gerade bearbeitete Zeichen ist im Display mit einem Cursor unterstrichen. Mit den Tasten „Cis“ und „Dis“ jeder Oktave können Sie den Cursor nach links bzw. rechts bewegen. Die Taste „Gis“ dient dem Einfügen eines Leerzeichens.



Hinweis: Beim MR-76 werden die Tasten außerhalb des in der Abbildung dargestellten Bereichs nicht zur Benennung von Dateien verwendet.

- Sie können eine Datei auch mit den Bedienelementen auf der Geräteoberseite benennen. Mit den Pfeiltastern [↑] und [↓] können Sie den Cursor verschieben, wobei der Taster [↑] den Cursor nach rechts und der Taster [↓] dem Cursor nach links bewegt. Das Zeichen über dem Cursor können Sie mit dem *Value*-Regler ändern.

Wenn Sie einen Namen wählen, unter dem bereits eine Datei auf der Diskette gespeichert ist, erscheint im Display die Frage, ob diese vorhandene Datei durch die zu speichernde ersetzt werden soll. Sie können den Vorgang mit dem *Yes*-Taster bestätigen oder mit dem *No*-Taster abbrechen.

Tip: Mit dem *Value*-Regler können Sie auch Zeichen eingeben, die über die Tastatur nicht erreichbar sind.

4. Geben Sie mit der Tastatur des MR und/oder den genannten Bedienelementen den Dateinamen ein.
5. Wenn die Namenseingabe abgeschlossen ist, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Auf dem Display erscheint eine Bestätigung, daß der ausgewählte Sound auf Diskette gespeichert wurde.

Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Besonderer Hinweis zum Speichern einzelner Sounds

Wenn Sie einen einzelnen Sound abspeichern, der auf dem Inserteffektbus liegt, wird der Inserteffekt zusammen mit dem Sound gespeichert. Wenn Sie einen Drum- oder Percussion-Sound speichern und einer oder mehrere der Drumsounds auf dem Inserteffektbus liegen, wird der Inserteffekt ebenfalls zusammen mit dem Sound gespeichert, es sei denn, die auf dem Inserteffektbus liegenden Drumsounds basieren auf dem Sound „Silence“.

Abspeichern aller Songs im Speicher des MR als Gruppe

Jeder Song im Speicher des MR-61/MR-76 besteht aus den ihm zugewiesenen Sequenzen, der Playlist (falls vorhanden) und den Einstellungen für globalen Chorus und Halleffekt. Die Anzahl der Songs im Speicher ist nur durch die Speicherkapazität begrenzt. Sie können alle Songs im Speicher des MR-61/MR-76 in eine einzige ALL-SONGS-Datei speichern.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie eine formatierte Diskette in das Laufwerk des MR.
2. Betätigen Sie den *Save*-Taster im *Disk/Global*-Feld.

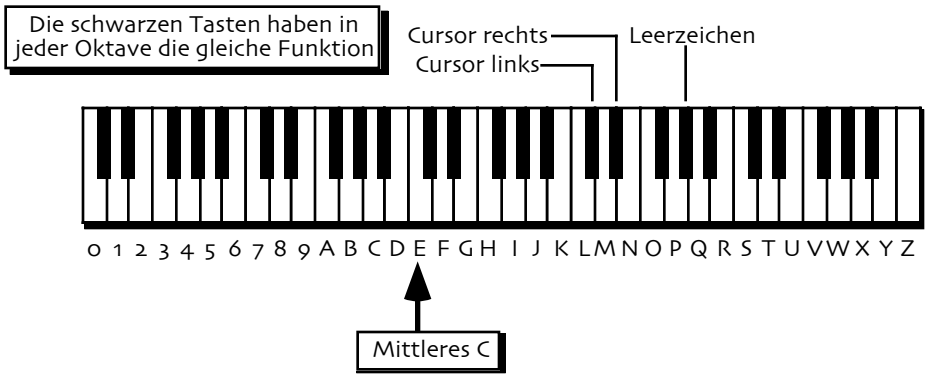
Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. In der linken unteren Ecke des Displays sehen Sie den derzeitig für das Speichern auf Diskette ausgewählten Dateityp. Je nach gewähltem Dateityp ändert sich die Displayanzeige.
4. Betätigen Sie den *Parameter-Regler* so lange, bis folgende Anzeige erscheint:

Hinweis: Wenn kein Song im Speicher des MR-61/MR-76 vorhanden ist, erscheint im Display die Anzeige „N/A“. Die *No*- und *Yes*-LEDs erlöschen.

Bei Anzeige dieses Displays können Sie der zu speichernden Songgruppe einen Namen im DOS-Format geben (Informationen zu Namen von DOS-Dateien finden Sie unter der Überschrift „Dateinamen auf Disketten“ weiter oben in diesem Kapitel). Es gibt zwei Möglichkeiten, den Dateinamen einzugeben:

- Sie können den Dateinamen mit der Tastatur des MR-61/MR-76 wie mit einer Schreibmaschinentastatur eingeben. Das zugeordnete Zeichen ist über der jeweiligen Taste auf das Gehäuse des MR-61/MR-76 aufgedruckt. Das gerade bearbeitete Zeichen ist im Display mit einem Cursor unterstrichen. Mit den Tasten „Cis“ und „Dis“ jeder Oktave können Sie den Cursor nach links bzw. rechts bewegen. Die Taste „Gis“ dient dem Einfügen eines Leerzeichens.



Hinweis: Beim MR-76 werden die Tasten außerhalb des in der Abbildung dargestellten Bereichs nicht zur Benennung von Dateien verwendet.

- Sie können eine Datei auch mit den Bedienelementen auf der Geräteoberseite benennen. Mit den Pfeiltastern [↑] und [↓] können Sie den Cursor verschieben, wobei der Taster [↑] den Cursor nach rechts und der Taster [↓] dem Cursor nach links bewegt. Das Zeichen über dem Cursor können Sie mit dem *Value*-Regler ändern.

Wenn Sie einen Namen wählen, unter dem bereits eine Datei auf der Diskette gespeichert ist, erscheint im Display die Frage, ob diese vorhandene Datei durch die zu speichernde ersetzt werden soll. Sie können den Vorgang mit dem *Yes*-Taster bestätigen oder mit dem *No*-Taster abbrechen.

Tip: Mit dem *Value*-Regler können Sie auch Zeichen eingeben, die über die Tastatur nicht erreichbar sind.

5. Geben Sie mit der Tastatur des MR und/oder den genannten Bedienelementen den Dateinamen ein.
6. Wenn die Namenseingabe abgeschlossen ist, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Auf dem Display erscheint eine Bestätigung, daß die Songgruppe auf Diskette gespeichert wurde.

Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Speichern des gesamten RAM auf Diskette

Der MR-61/MR-76 erlaubt Ihnen, den gesamten Speicherinhalt des RAM in einem Zug auf Diskette zu speichern. Dabei werden die einzelnen Bereiche des RAM in verschiedene Dateien gespeichert:

- Die RAM-Soundbank wird als SOUND-BANK-Datei gespeichert,
- die RAM Rhythmusbank wird als RHYTHM-BANK-Datei gespeichert und
- alle Songs des MR werden in eine ALL-SONGS-Datei gespeichert.

Zusätzlich dazu erzeugt der MR-61/MR-76 eine spezielle ALL-RAM-Datei. Diese Datei speichert die Datenverwaltung innerhalb des RAM und erlaubt Ihnen beim Wiedereinladen der gespeicherten Daten, diese an den ursprünglichen Speicherstellen wiederherstellen zu lassen.

Sie können der ALL-RAM-Datei einen Namen geben. Dieser Name bestimmt auch die Namen der entsprechenden SOUND-BANK-, RHYTHM-BANK- und ALL-SONGS-Dateien.

Tip: Alle mit der ALL-RAM-Option gespeicherten Dateien können natürlich auch einzeln als normale SOUND-BANK-, RHYTHM-BANK- und ALL-SONGS-Dateien in den MR-61/MR-76 geladen werden.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie eine formatierte Diskette in das Laufwerk des MR.
2. Betätigen Sie den *Save*-Taster im *Disk/Global*-Feld.

Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. In der linken unteren Ecke des Displays sehen Sie den derzeitig für das Speichern auf Diskette ausgewählten Dateityp. Je nach gewähltem Dateityp ändert sich die Displayanzeige.
4. Betätigen Sie den *Parameter-Regler* so lange, bis folgende Anzeige erscheint:

Der derzeitig für das Speichern ausgewählte Dateityp

Der voreingestellte Name für den Dateityp ALL-RAM

Wenn das RAM des MR-61/MR-76 leer ist, erscheint im Display die Meldung „N/A“. Die *No*- und *Yes*-LEDs erlöschen.

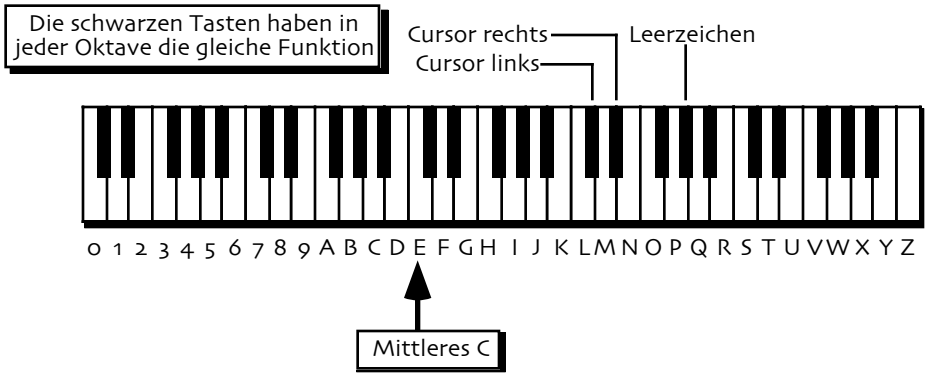
Tip: Wenn Sie das gesamte RAM speichern wollen, können Sie dieses Display auch direkt aufrufen, indem Sie zweimal kurz hintereinander den *Save*-Taster im *Disk/Global*-Feld betätigen.

Bei Anzeige dieses Displays können Sie den zu speichernden Daten einen Namen im DOS-Format geben (Informationen zu Namen von DOS-Dateien finden Sie unter der Überschrift „Dateinamen auf Disketten“ weiter oben in diesem Kapitel).

Hinweis: Denken Sie daran, daß alle Dateien, die im Zuge dieses Vorgangs auf Diskette gespeichert werden, diesen Dateinamen erhalten.

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Dateinamen einzugeben:

- Sie können den Dateinamen mit der Tastatur des MR-61/MR-76 wie mit einer Schreibmaschinentastatur eingeben. Das zugeordnete Zeichen ist über der jeweiligen Taste auf das Gehäuse des MR-61/MR-76 aufgedruckt. Das gerade bearbeitete Zeichen ist im Display mit einem Cursor unterstrichen. Mit den Tasten „Cis“ und „Dis“ jeder Oktave können Sie den Cursor nach links bzw. rechts bewegen. Die Taste „Gis“ dient dem Einfügen eines Leerzeichens.



Hinweis: Beim MR-76 werden die Tasten außerhalb des in der Abbildung dargestellten Bereichs nicht zur Benennung von Dateien verwendet.

- Sie können eine Datei auch mit den Bedienelementen auf der Geräteoberseite benennen. Mit den Pfeiltastern [↑] und [↓] können Sie den Cursor verschieben, wobei der Taster [↑] den Cursor nach rechts und der Taster [↓] dem Cursor nach links bewegt. Das Zeichen über dem Cursor können Sie mit dem *Value*-Regler ändern.

Wenn Sie einen Namen wählen, unter dem bereits eine Datei auf der Diskette gespeichert ist, erscheint im Display die Frage, ob diese vorhandene Datei durch die zu speichernde ersetzt werden soll. Sie können den Vorgang mit dem *Yes*-Taster bestätigen oder mit dem *No*-Taster abbrechen.

Tip: Mit dem *Value*-Regler können Sie auch Zeichen eingeben, die über die Tastatur nicht erreichbar sind.

5. Geben Sie mit der Tastatur des MR und/oder den genannten Bedienelementen den Dateinamen ein.
6. Wenn die Namenseingabe abgeschlossen ist, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Auf dem Display erscheint eine Bestätigung, daß der Inhalt des RAM auf Diskette gespeichert wurde.

Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Speichern des gesamten FLASH-Speichers und des RAM auf Diskette

Der MR-61/MR-76 erlaubt Ihnen, den gesamten Speicherinhalt von FLASH-Speicher und RAM in einem Zug auf Diskette zu speichern. Dabei werden die einzelnen Bereiche des RAM in verschiedene Dateien gespeichert:

- die FLASH-Soundbank wird als SOUND-BANK-Datei gespeichert,
- eine vorhandene RAM-Soundbank wird als zweite SOUND-BANK-Datei gespeichert,
- alle Presets werden in eine PRESET-BANK-Datei gespeichert,
- die FLASH-Rhythmusbank wird als RHYTHM-BANK-Datei gespeichert
- eine vorhandene RAM-Rhythmusbank wird als zweite RHYTHM-BANK-Datei gespeichert und
- alle Songs des MR werden in eine ALL-SONGS-Datei gespeichert.

Zusätzlich dazu erzeugt der MR-61/MR-76 eine spezielle ALL-SESSION-Datei. Diese Datei speichert die Datenverwaltung innerhalb von FLASH-Speicher und RAM und erlaubt Ihnen beim Wiedereinladen der gespeicherten Daten, diese an den ursprünglichen Speicherstellen wiederherstellen zu lassen.

Sie können der ALL-SESSION-Datei einen aus bis zu sieben Zeichen bestehenden Namen geben. Dieser Name bestimmt auch die Namen der entsprechenden SOUND-BANK-, RHYTHM-BANK- und ALL-SONGS-Dateien. Das achte Zeichen des Dateinamens wird je nach Herkunft der Bank automatisch zu „F“ (für den FLASH-Speicher) oder „R“ (für das RAM).

Tip: Alle mit der ALL-SESSION-Option gespeicherten Dateien können natürlich auch einzeln als normale SOUND-BANK-, PRESET-BANK-, RHYTHM-BANK- und ALL-SONGS-Dateien in den MR-61/MR-76 geladen werden.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie eine formatierte Diskette in das Laufwerk des MR.
2. Betätigen Sie den *Save*-Taster im *Disk/Global*-Feld.

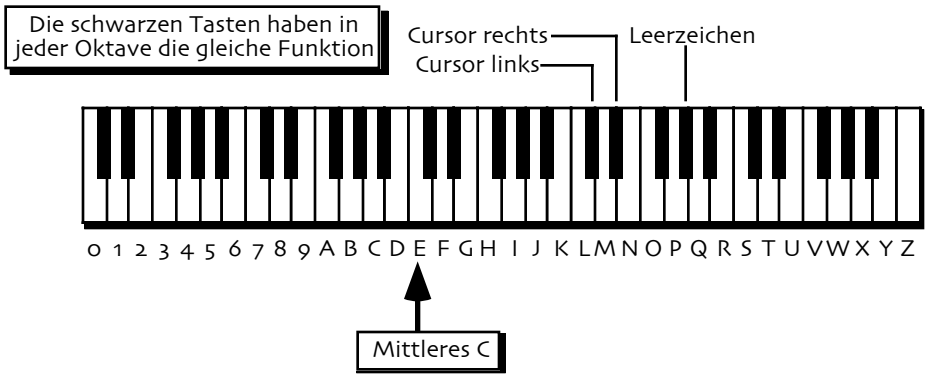
   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.
3. In der linken unteren Ecke des Displays sehen Sie den derzeitig für das Speichern auf Diskette ausgewählten Dateityp. Je nach gewähltem Dateityp ändert sich die Displayanzeige.
4. Betätigen Sie den *Parameter-Regler* so lange, bis folgende Anzeige erscheint:

   Bei Anzeige dieses Displays können Sie den zu speichernden Daten einen aus bis zu sieben Zeichen bestehenden Namen im DOS-Format geben (Informationen zu Namen von DOS-Dateien finden Sie unter der Überschrift „Dateinamen auf Disketten“ weiter oben in diesem Kapitel).

Hinweis: Denken Sie daran, daß alle Dateien, die im Zuge dieses Vorgangs auf Diskette gespeichert werden, diesen Dateinamen erhalten.

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Dateinamen einzugeben:

- Sie können den Dateinamen mit der Tastatur des MR-61/MR-76 wie mit einer Schreibmaschinentastatur eingeben. Das zugeordnete Zeichen ist über der jeweiligen Taste auf das Gehäuse des MR-61/MR-76 aufgedruckt. Das gerade bearbeitete Zeichen ist im Display mit einem Cursor unterstrichen. Mit den Tasten „Cis“ und „Dis“ jeder Oktave können Sie den Cursor nach links bzw. rechts bewegen. Die Taste „Gis“ dient dem Einfügen eines Leerzeichens.



Hinweis: Beim MR-76 werden die Tasten außerhalb des in der Abbildung dargestellten Bereichs nicht zur Benennung von Dateien verwendet.

- Sie können eine Datei auch mit den Bedienelementen auf der Geräteoberseite benennen. Mit den Pfeiltastern [↑] und [↓] können Sie den Cursor verschieben, wobei der Taster [↑] den Cursor nach rechts und der Taster [↓] dem Cursor nach links bewegt. Das Zeichen über dem Cursor können Sie mit dem *Value*-Regler ändern.

Wenn Sie einen Namen wählen, unter dem bereits eine Datei auf der Diskette gespeichert ist, erscheint im Display die Frage, ob diese vorhandene Datei durch die zu speichernde ersetzt werden soll. Sie können den Vorgang mit dem *Yes*-Taster bestätigen oder mit dem *No*-Taster abbrechen.

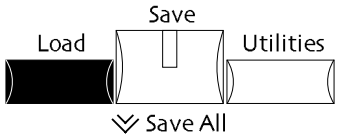
Tip: Mit dem *Value*-Regler können Sie auch Zeichen eingeben, die über die Tastatur nicht erreichbar sind.

5. Geben Sie mit der Tastatur des MR und/oder den genannten Bedienelementen den Dateinamen ein.
6. Wenn die Namenseingabe abgeschlossen ist, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Auf dem Display erscheint eine Bestätigung, daß der Inhalt des RAM auf Diskette gespeichert wurde.

Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Dateien von Diskette laden

Wenn Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld betätigen, können Sie Daten von jeder DOS-formatierten HD- oder DD-Diskette laden.



Sie können Dateien der nachfolgenden Dateitypen in den MR-61/MR-76 einladen:

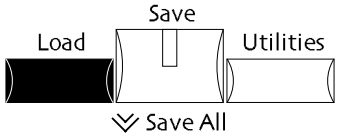
- SOUND-BANK (eine Soundbank)
- 1-SOUND (ein einzelner Sound)
- PRESET-BANK (eine Presetbank)
- 1-PRESET (ein einzelnes Preset)
- RHYTHM-BANK (eine Rhythmusbank)
- 1-RHYTHM (ein einzelner Rhythmus für die *Drum Machine*)
- 1-MIDIFILE (eine einzelne Sequenz des MR-61/MR-76 oder eine mit anderen Geräten erzeugte *Standard MIDI File*-Datei mit einer Größe von bis zu 215 KByte (Informationen zu *Standard MIDI File*-Dateien finden Sie in *Kapitel 7*)
- ALL-SONGS (eine Gruppe von Songs)
- ALL-RAM (ein Dateisatz, der den Inhalt des RAM wiederherstellt, welcher zum Zeitpunkt des Speicherns dieser Dateien aktuell war)
- ALL-SESSION (ein Dateisatz, der den Inhalt von FLASH-Speicher und RAM wiederherstellt, welcher zum Zeitpunkt des Speicherns dieser Dateien aktuell war)

Laden von Soundbänken von Diskette

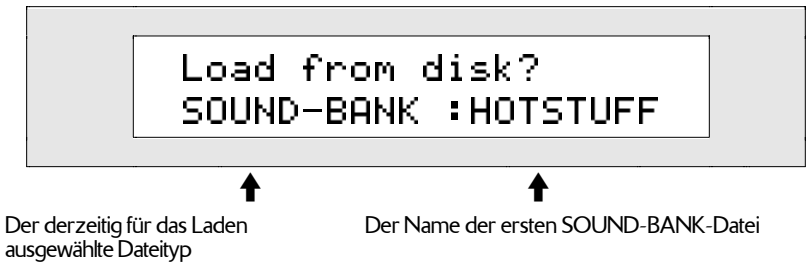
Der MR-61/MR-76 gestattet Ihnen, eine Anzahl von Sounds als Soundbank zu laden. Jede Soundbank kann sowohl in den FLASH-Speicher als auch ins RAM geladen werden und ersetzt die dort zuvor vorhandenen Sounds.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



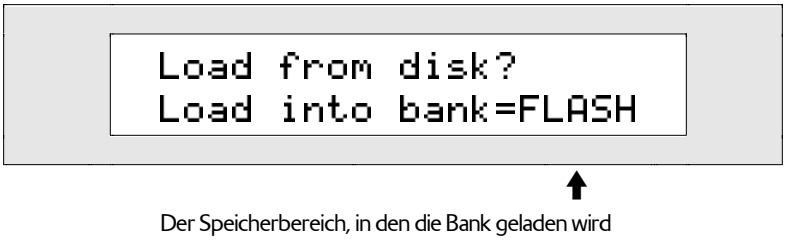
   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.
3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



Hinweis: Sollten sich keine SOUND-BANK-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

   Sie können nun die zu ladende Soundbank auswählen.
4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die zu ladende Bank aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle SOUND-BANK-Dateien im Display angezeigt.
5. Wenn Sie die gewünschte Bank ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:



Der Speicherbereich, in den die Bank geladen wird

In diesem Display können Sie den Speicherbereich einstellen, in den die ausgewählte Soundbank geladen wird. Der Speicher des MR-61/MR-76 ist in zwei Bereich unterteilt, in die Sie Soundbänke laden können:

- FLASH-Speicher: Hierbei handelt es sich um einen nichtflüchtigen Speicher, dessen Inhalt solange erhalten bleibt, bis er gelöscht wird
- RAM: Hierbei handelt es sich um einen flüchtigen Speicher, dessen Inhalt gelöscht wird, sobald Sie den MR-61/MR-76 abschalten

Hinweis: Immer, wenn Soundbänke in den FLASH-Speicher geladen werden, werden sowohl die Sound- als auch die Presetbank in diesem Bereich neu gespeichert, um den vorhandenen Speicher optimal zu nutzen. Dieser Vorgang kann einen Moment dauern.

Wenn Sie für eine RAM-Soundbank Platz im Speicher des MR-61/MR-76 bereitgestellt haben, können Sie an dieser Stelle mit dem *Parameter*-Regler zwischen den Optionen FLASH und RAM auswählen. Ist keine RAM-Soundbank eingerichtet, so ist die einzige verfügbare Option FLASH. Weitere Informationen über die Begriffe FLASH und RAM finden Sie unter der Überschrift „Der Speicheraufbau des MR-61/MR-76“ weiter oben in diesem Kapitel.

6. Wählen Sie mit dem *Parameter-Regler* den gewünschten Speicherbereich aus.
7. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.

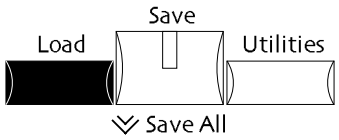
Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Laden einzelner Sounds von Diskette

Einzelne Sounds sind in 1-SOUND-Dateien gespeichert. Sie können einzelne Sounds je nach Bedarf in den FLASH-Speicher oder ins RAM des MR-61/MR-76 einladen.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:

Der derzeitig für das Laden ausgewählte Dateityp

Der Name der ersten 1-SOUND-Datei

Hinweis: Sollten sich keine 1-SOUND-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

Sie können nun den zu ladenden Sound auswählen.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den zu ladenden Sound aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle 1-SOUND-Dateien im Display angezeigt.
5. Wenn Sie den gewünschten Sound ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:

```
Load into FLS001:069
FLASH   :  **EMPTY**
```

Der freie Speicher mit der niedrigsten Nummer

In diesem Display können Sie den Speicherbereich einstellen, in den der ausgewählte Sound geladen wird. Der Speicher des MR-61/MR-76 ist in zwei Bereich unterteilt, in die Sie Soundbänke laden können:

- FLASH-Speicher: Hierbei handelt es sich um einen nichtflüchtigen Speicher, dessen Inhalt solange erhalten bleibt, bis er gelöscht wird
- RAM: Hierbei handelt es sich um einen flüchtigen Speicher, dessen Inhalt gelöscht wird, sobald Sie den MR-61/MR-76 abschalten

Hinweis: Immer, wenn ein Sound in den FLASH-Speicher geladen wird, werden sowohl die Sound- als auch die Presetbank in diesem Bereich neu gespeichert, um den vorhandenen Speicher optimal zu nutzen. Dieser Vorgang kann einen Moment dauern.

Wenn Sie für eine RAM-Soundbank Platz im Speicher des MR-61/MR-76 bereitgestellt haben, können Sie an dieser Stelle mit dem *Parameter*-Regler zwischen den Optionen FLASH und RAM auswählen. Ist keine RAM-Soundbank eingerichtet, so ist die einzige verfügbare Option FLASH. Weitere Informationen über die Begriffe FLASH und RAM finden Sie unter der Überschrift „Der Speicheraufbau des MR-61/MR-76“ weiter oben in diesem Kapitel.

6. Wählen Sie mit dem *Parameter-Regler* den gewünschten Speicherbereich aus.
7. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler einen Speicherplatz innerhalb der gewählten FLASH- oder RAM-Soundbank. Wenn momentan unter dem gewählten Speicherplatz ein Sound vorhanden ist, wird dessen Name im Display angezeigt, ansonsten erscheint die Anzeige „**EMPTY**“. Sie können wahlweise einen freien Speicherplatz oder den Speicherplatz eines Sounds selektieren, den Sie nicht mehr benötigen.
8. Wenn Sie einen Speicherplatz für den gewünschten Sound gewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

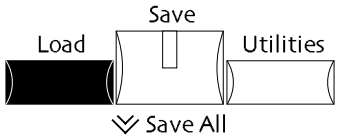
Laden von Presetbänken von Diskette

Der MR-61/MR-76 gestattet Ihnen, eine Anzahl von Presets als Presetbank zu laden.

Hinweis: Da die Presets gleichermaßen auf Sounds aus dem ROM, dem RAM und dem FLASH-Speicher des MR-61/MR-76 basieren können, müssen Sie alle benötigten Sounds ebenfalls von Diskette in den FLASH-Speicher und/oder das RAM laden.

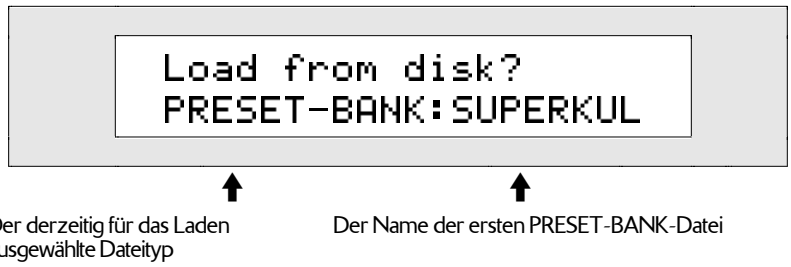
So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



Hinweis: Sollten sich keine PRESET-BANK-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

Sie können nun die zu ladende Presetbank auswählen.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die zu ladende Bank aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle PRESET-BANK-Dateien im Display angezeigt.

Hinweis: Immer, wenn Presetbänke in den FLASH-Speicher geladen werden, werden sowohl die Sound- als auch die Presetbank in diesem Bereich neu gespeichert, um den vorhandenen Speicher optimal zu nutzen. Dieser Vorgang kann einen Moment dauern.

5. Wenn Sie die gewünschte Bank ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

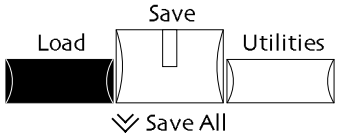
Laden einzelner Presets von Diskette

Einzelne Presets sind in 1-PRESET-Dateien gespeichert.

Hinweis: Da die Presets gleichermaßen auf Sounds aus dem ROM, dem RAM und dem FLASH-Speicher des MR-61/MR-76 basieren können, müssen Sie alle benötigten Sounds ebenfalls von Diskette in den FLASH-Speicher und/oder das RAM laden.

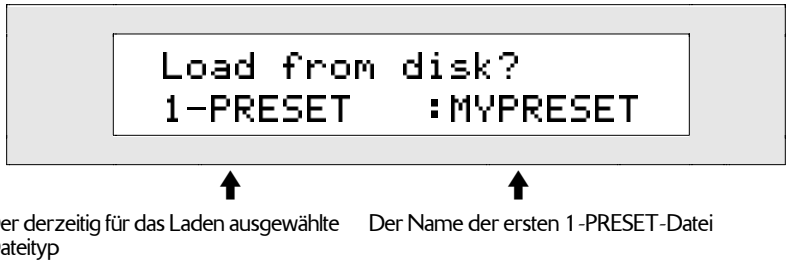
So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:

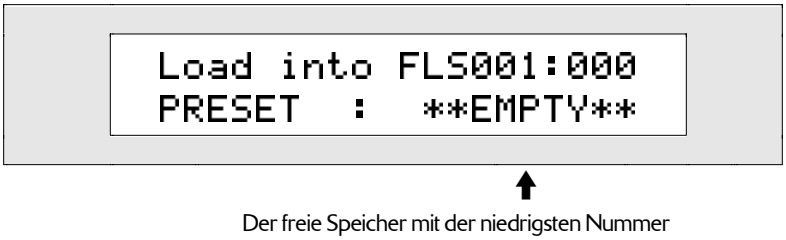


Hinweis: Sollten sich keine 1-PRESET-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

Sie können nun das zu ladende Preset auswählen.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] das gewünschte Preset aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle 1-PRESET-Dateien im Display angezeigt.
5. Wenn Sie das gewünschte Preset ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:



In diesem Display können Sie mit dem rechten Regler den Speicherplatz einstellen, in den das ausgewählte Preset geladen wird. Wenn momentan unter dem gewählten Speicherplatz ein Preset vorhanden ist, wird dessen Name im Display angezeigt, ansonsten erscheint die Anzeige „**EMPTY**“. Sie können wahlweise einen freien Speicherplatz oder den Speicherplatz eines Presets selektieren, den Sie nicht mehr benötigen.

Presets können beim MR-61/MR-76 nur in den FLASH-Speicher geladen werden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter der Überschrift „Der Speicheraufbau des MR-61/MR-76“ weiter oben in diesem Kapitel.

6. Wenn Sie einen Speicherplatz für das gewünschte Preset gewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

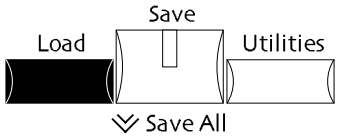
Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Laden von Rhythmusbänken von Diskette

Der MR-61/MR-76 gestattet Ihnen, eine Anzahl von Rhythmen als Rhythmusbank zu laden. Jede Rhythmusbank kann sowohl in den FLASH-Speicher als auch ins RAM geladen werden und ersetzt die dort zuvor vorhandenen Rhythmen.

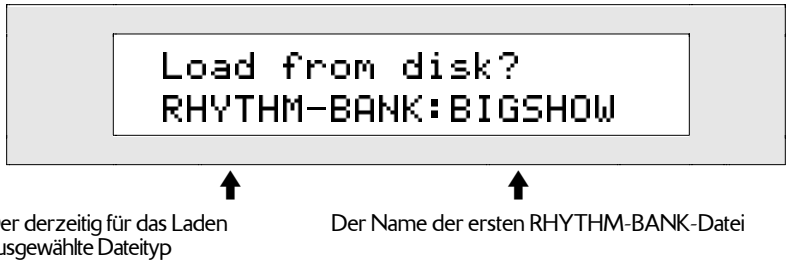
So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:

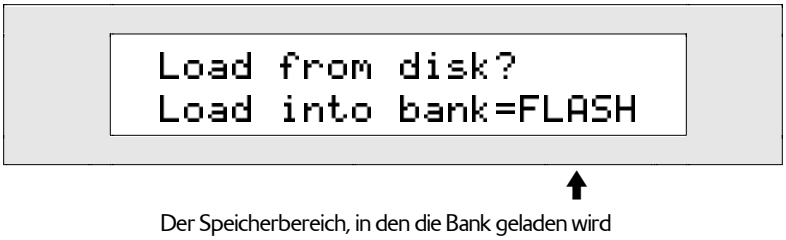


Hinweis: Sollten sich keine RHYTHM-BANK-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

Sie können nun die zu ladende Rhythmusbank auswählen.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die zu ladende Bank aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle RHYTHM-BANK-Dateien im Display angezeigt.
5. Wenn Sie die gewünschte Bank ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:



In diesem Display können Sie den Speicherbereich einstellen, in den die ausgewählte Rhythmusbank geladen wird. Der Speicher des MR-61/MR-76 ist in zwei Bereich unterteilt, in die Sie Rhythmusbänke laden können:

- FLASH-Speicher: Hierbei handelt es sich um einen nichtflüchtigen Speicher, dessen Inhalt solange erhalten bleibt, bis er gelöscht wird
- RAM: Hierbei handelt es sich um einen flüchtigen Speicher, dessen Inhalt gelöscht wird, sobald Sie den MR-61/MR-76 abschalten

Wenn Sie für eine RAM-Rhythmusbank Platz im Speicher des MR-61/MR-76 bereitgestellt haben, können Sie an dieser Stelle mit dem *Parameter*-Regler zwischen den Optionen FLASH und RAM auswählen. Ist keine RAM-Rhythmusbank eingerichtet, so ist die einzige verfügbare Option FLASH. Weitere Informationen über die Begriffe FLASH und RAM finden Sie unter der Überschrift „Der Speicheraufbau des MR-61/MR-76“ weiter oben in diesem Kapitel.

6. Wählen Sie mit dem *Parameter-Regler* den gewünschten Speicherbereich aus.
7. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.

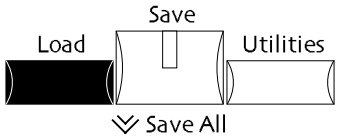
Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Laden einzelner Rhythmen von Diskette

Einzelne Rhythmen sind in 1-RHYTHM-Dateien gespeichert. Sie können einzelne Rhythmen je nach Bedarf in den FLASH-Speicher oder ins RAM des MR-61/MR-76 einladen.

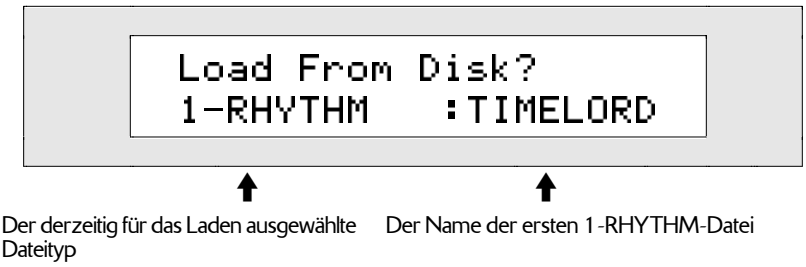
So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:

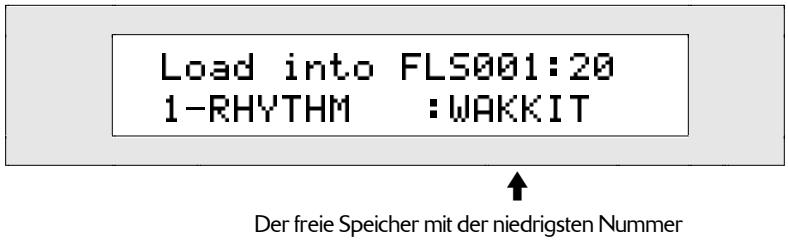


Hinweis: Sollten sich keine 1-RHYTHM-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

Sie können nun den zu ladenden Rhythmus auswählen.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] den zu ladenden Rhythmus aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle 1-RHYTHM-Dateien im Display angezeigt.
5. Wenn Sie den gewünschten Rhythmus ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:



In diesem Display können Sie den Speicherbereich einstellen, in den der ausgewählte Rhythmus geladen wird. Der Speicher des MR-61/MR-76 ist in zwei Bereich unterteilt, in die Sie Rhythmusbänke laden können:

- FLASH-Speicher: Hierbei handelt es sich um einen nichtflüchtigen Speicher, dessen Inhalt solange erhalten bleibt, bis er gelöscht wird
- RAM: Hierbei handelt es sich um einen flüchtigen Speicher, dessen Inhalt gelöscht wird, sobald Sie den MR-61/MR-76 abschalten

Wenn Sie für eine RAM-Rhythmusbank Platz im Speicher des MR-61/MR-76 bereitgestellt haben, können Sie an dieser Stelle mit dem *Parameter*-Regler zwischen den Optionen FLASH und RAM auswählen. Ist keine RAM-Rhythmusbank eingerichtet, so ist die einzige verfügbare Option FLASH. Weitere Informationen über die Begriffe FLASH und RAM finden Sie unter der Überschrift „Der Speicheraufbau des MR-61/MR-76“ weiter oben in diesem Kapitel.

6. Wählen Sie mit dem *Parameter-Regler* den gewünschten Speicherbereich aus.
7. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler einen Speicherplatz innerhalb der gewählten FLASH- oder RAM-Rhythmusbank. Wenn momentan unter dem gewählten Speicherplatz ein Rhythmus vorhanden ist, wird dessen Name im Display angezeigt, ansonsten erscheint die Anzeige „**EMPTY**“. Sie können wahlweise einen freien Speicherplatz oder den Speicherplatz eines Rhythmus selektieren, den Sie nicht mehr benötigen.

8. Wenn Sie einen Speicherplatz für den gewünschten Rhythmus gewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

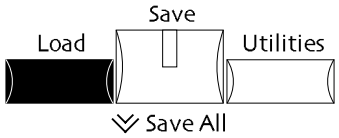
Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Laden von Sequenzen und Standard MIDI File-Dateien

Die mit dem MR-61/MR-76 erstellten Sequenzen werden als *Standard MIDI File*-Dateien gespeichert und geladen. Auch mit anderen Geräten erzeugte *Standard MIDI File*-Dateien können als Sequenzen in den MR-61/MR-76 eingeladen werden.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:

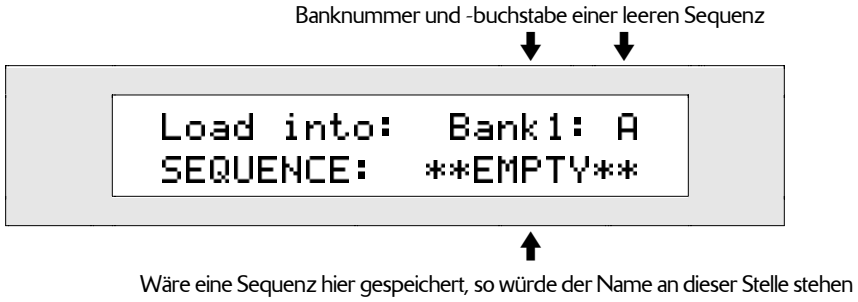
Alle mit dem MR-61/MR-76 erzeugten Sequenzen und *Standard MIDI File*-Dateien werden als 1-MIDIFILE-Dateien gelesen.

Hinweis: Sollten sich keine 1-MIDIFILE-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

Sie können nun die zu ladende *Standard MIDI File*-Datei auswählen.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte *Standard MIDI File*-Datei aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle 1-MIDIFILE-Dateien im Display angezeigt.
5. Wenn Sie die gewünschte *Standard MIDI File*-Datei ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:



In diesem Display können Sie mit dem rechten Regler den Speicherplatz einstellen, in den die ausgewählte *Standard MIDI File*-Datei geladen wird. Wenn momentan unter dem gewählten Speicherplatz eine Sequenz vorhanden ist, wird deren Name im Display angezeigt, ansonsten erscheint die Anzeige „**EMPTY**“. Der MR-61/MR-76 schlägt in dem Fall, daß in der ausgewählten Sequenz Daten vorhanden sind, automatisch eine leere Sequenz vor. Sie können eine Sequenz auch anwählen, indem Sie

- den *Bank*- und einen der Buchstabentaster A - H im *Song Editor* betätigen oder
- mit dem *Value*-Regler einen Speicherplatz auswählen.

In jedem Fall wird Ihre Auswahl im Display dargestellt. Wenn Sie einen Speicherplatz wählen, unter dem bereits eine Sequenz vorhanden ist, dann wird der Name in der unteren Displayzeile angezeigt.

6. Wenn Sie einen Speicherplatz für das gewünschte Preset gewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

   Weitere Informationen zu *Standard MIDI File*-Dateien finden Sie in *Kapitel 7*.

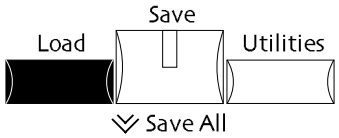
Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Laden von Songgruppen von Diskette

Sie können Songgruppen im Zuge eines einzigen Vorgangs in den MR-61/MR-76 einladen. Wenn Sie solche ALL-SONGS-Dateien in den MR-61/MR-76 einladen, ersetzen diese eventuell vorhandene Songs und Sequenzen.

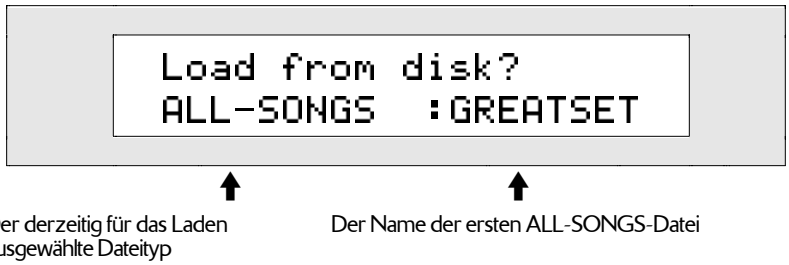
So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



Hinweis: Sollten sich keine ALL-SONGS-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

   Sie können nun die zu ladende Datei auswählen.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte ALL-SONGS-Datei aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle ALL-SONGS-Dateien im Display angezeigt.
5. Wenn Sie die gewünschte ALL-SONGS-Datei ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

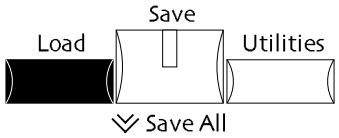
Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Laden einzelner Songs von Diskette

Sie können einzelne Songs in den MR-61/MR-76 einladen. Ein Songs besteht aus den ihm zugewiesenen Sequenzen, der Playlist (falls vorhanden) und den Einstellungen für globalen Chorus und Halleffekt. Wenn eine Songdatei in den MR geladen wird, wird der zuvor selektierte Song in den Songspeicher des MR verschoben.

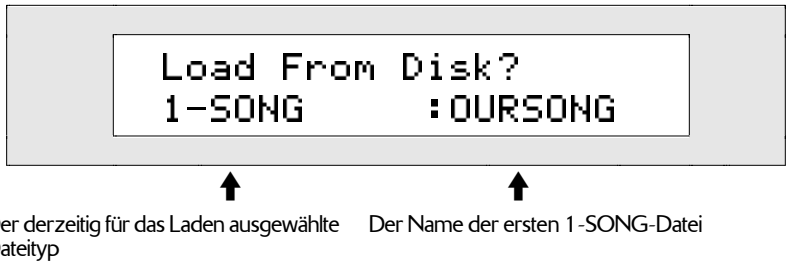
So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



Sie können nun die zu ladende Datei auswählen.

Hinweis: Sollten sich keine 1-SONG-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte 1-SONG -Datei aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle 1-SONG-Dateien im Display angezeigt.
5. Wenn Sie die gewünschte 1-SONG-Datei ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

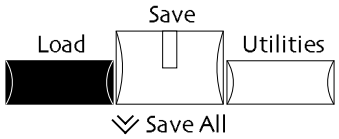
Laden einer ALL-RAM-Datei

Der MR-61/MR-76 erlaubt das schnelle Wiedereinladen eines „Schnappschusses" des RAM, den Sie zuvor als ALL-RAM-Datei gespeichert haben (Informationen dazu finden Sie weiter oben in diesem Kapitel unter der Überschrift „Speichern des gesamten RAM auf Diskette"). Die Sounds, Rhythmen und Songs, die zum Zeitpunkt des Speicherns im RAM vorhanden waren, wurden als einzelne Dateien gleichen Namens gespeichert. Außerdem wurde eine ALL-RAM-Datei erstellt, durch die Sie alle genannten Dateien gleichzeitig wieder einladen können.

Hinweis: Wenn zum Zeitpunkt der Erstellung der ALL-RAM-Datei RAM-Speicher für Sounds und/oder Rhythmen vorhanden war, sollten Sie diese Speicherkonfiguration wiederherstellen, bevor Sie die Datei einladen, damit ausreichend Speicher für alle Sounds und/oder Rhythmen vorhanden ist.

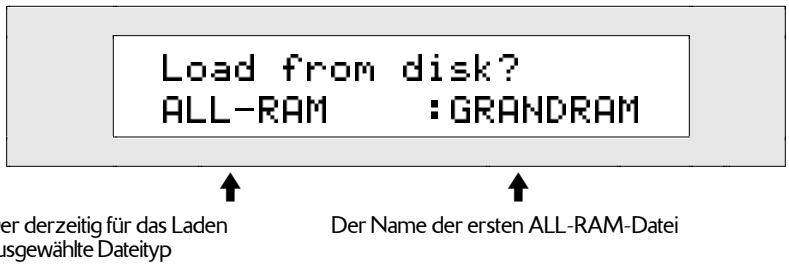
So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte ALL-RAM-Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



   Sie können nun die zu ladende Datei auswählen.

   Hinweis: Sollten sich keine ALL-RAM-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte ALL-RAM -Datei aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle ALL-RAM-Dateien im Display angezeigt.

   Achtung: Bevor Sie den Ladevorgang mit dem *Yes*-Taster bestätigen, vergewissern Sie sich, daß sich keine Daten im RAM befinden, die Sie behalten wollen.

5. Wenn Sie die gewünschte ALL-RAM-Datei ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Beachten Sie bitte, daß aufgrund der großen Datenmenge in ALL-RAM-Dateien der Ladevorgang einen Moment dauern kann.

   Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

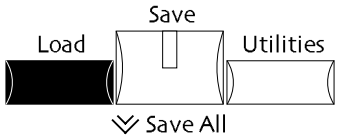
Laden einer ALL-SESSION-Datei

Der MR-61/MR-76 erlaubt das schnelle Wiedereinladen eines „Schnappschusses" von FLASH-Speicher und RAM, den Sie zuvor als ALL-SESSION-Datei gespeichert haben (Informationen dazu finden Sie weiter oben in diesem Kapitel unter der Überschrift „Speichern des gesamten FLASH-Speichers und des RAM auf Diskette"). Die Sounds, Presets, Rhythmen und Songs, die zum Zeitpunkt des Speicherns im FLASH-Speicher und im RAM vorhanden waren, wurden als einzelne Dateien gleichen Namens gespeichert. Außerdem wurde eine ALL-SESSION-Datei erstellt, durch die Sie alle genannten Dateien gleichzeitig wieder einladen können.

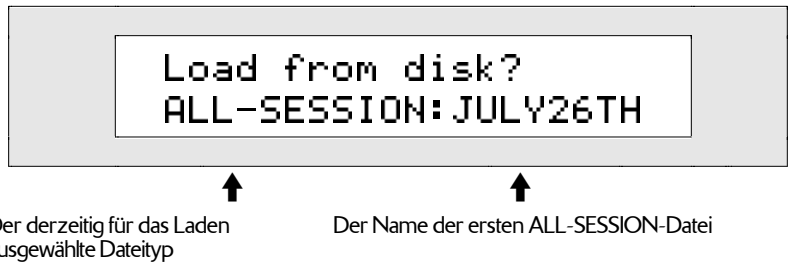
Hinweis: Wenn zum Zeitpunkt der Erstellung der ALL-SESSION-Datei RAM-Speicher für Sounds und/oder Rhythmen vorhanden war, sollten Sie diese Speicherkonfiguration wiederherstellen, bevor Sie die Datei einladen, damit ausreichend Speicher für alle Sounds und/oder Rhythmen vorhanden ist.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk des MR, die die gewünschte ALL-SESSION-Datei enthält.
2. Betätigen Sie den *Load*-Taster im *Disk/Global*-Feld.



   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.
3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



   Sie können nun die zu ladende Datei auswählen.

   Hinweis: Sollten sich keine ALL-SESSION-Dateien auf der Diskette befinden, so entfällt diese Anzeige.

4. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler oder den Pfeiltastern [↑] und [↓] die gewünschte ALL-SESSION -Datei aus. Wenn Sie den Regler betätigen, werden nacheinander alle ALL-SESSION-Dateien im Display angezeigt.

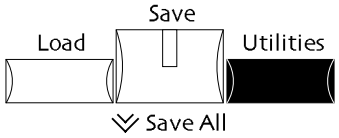
   Achtung: Bevor Sie den Ladevorgang mit dem *Yes*-Taster bestätigen, vergewissern Sie sich, daß sich keine Daten im RAM befinden, die Sie behalten wollen.

5. Wenn Sie die gewünschte ALL-SESSION-Datei ausgewählt haben, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Beachten Sie bitte, daß aufgrund der großen Datenmenge in ALL-SESSION-Dateien der Ladevorgang einen Moment dauern kann.

   Achtung: Nehmen Sie die Diskette niemals während eines Schreib- oder Lesevorgangs aus dem Laufwerk. Einen Schreib- oder Lesevorgang können Sie daran erkennen, daß die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

Dateiverwaltung

Der MR-61/MR-76 verfügt über eine Reihe von Hilfsfunktionen, die Ihnen die Arbeit mit auf Disketten gespeicherten Dateien erleichtern sollen. Sie rufen diese Funktionen auf, indem Sie den *Utilities*-Taster im *Disk/Global*-Feld betätigen.

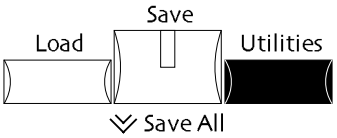


Die Verwendung der Utilities-Funktionen

Die Hilfsfunktionen zur Dateiverwaltung sind in verschiedene Kategorien unterteilt. Sie können auf diese Funktionen zugreifen, indem Sie Ihre Ausführung auf Anfrage im Display mit dem *Yes*-Taster auslösen.

So wird's gemacht:

1. Betätigen Sie den *Utilities*-Taster.

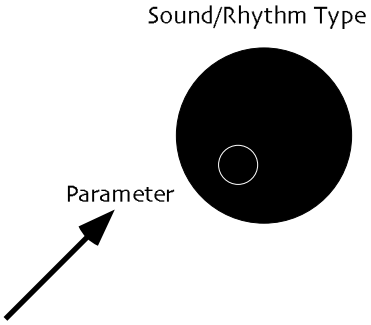


Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken. Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:

```
Disk Utilities:
Format floppy disk?
```

Hier kann auch etwas anderes stehen

2. Drehen Sie den *Parameter*-Regler nach rechts oder links.



Im Display erscheint:

```
Disk Utilities:
Erase disk files?
```

oder:

```
Disk Utilities:
Rename disk files?
```

oder:

```
Disk Utilities:
Set disk prefs/info?
```

Die Dateiverwaltungsfunktionen sind in vier Bereiche unterteilt, auf die Sie jeweils zugreifen können, indem Sie bei Anzeige der gewünschten Funktion den *Yes*-Taster betätigen.

Folgende Funktionsbereiche können Sie aufrufen, wenn Sie die nachfolgend genannten Anzeigen mit dem *Yes*-Taster quittieren:

- *Format floppy disk?*- Hier können Sie eine HD-Diskette formatieren und löschen.
- *Erase disk file?*- Mit dieser Funktion können Sie einzelne Dateien von der Diskette löschen, die sich im Laufwerk des MR befindet.
- *Rename disk file?*- Diese Funktion erlaubt das Umbenennen einzelner Dateien auf der Diskette, die sich im Laufwerk des MR befindet.
- *Set disk prefs/info?*- Mit dieser Funktion können Sie sich alle Dateinamen der Diskette entweder in alphabetischer Reihenfolge oder in der Reihenfolge ansehen, in der sie auf der Diskette gespeichert wurden. Außerdem können Sie sich darüber informieren, wieviel freier Speicher noch auf der Diskette vorhanden ist.

3. Lösen Sie die gewünschte Funktion durch Betätigung des *Yes*-Tasters aus.

   Die Vorgehensweise für jede einzelne Funktion wird weiter unten beschrieben.

Tip: Wenn Sie einige Male hintereinander den *Utilities*-Taster betätigen, werden alle Kategorien der Hilfsfunktionen nacheinander angezeigt.

Formatieren einer Diskette

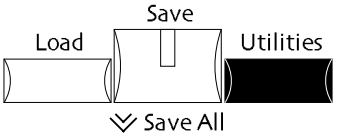
Das Diskettenlaufwerk des MR-61/MR-76 verarbeitet sowohl DOS-formatierte HD- als auch DD-Disketten im 3,5“-Format. Bevor eine Diskette jedoch vom MR-61/MR-76 erkannt werden kann, muß Sie formatiert werden. Das gilt gleichermaßen für neue Disketten oder solche, die in einem anderen als dem DOS-Format formatiert wurden. Mit dem MR-61/MR-76 können Sie nur HD-Disketten formatieren. Wenn Sie eine DD-Diskette formatieren, die Sie für die Arbeit mit dem MR-61/MR-76 verwenden wollen, tun Sie das mit Ihrem Computer, indem Sie „format a:/F:720“ eingeben („a:“ steht hier anstelle des alphanumerischen Zeichens, das Ihrem Diskettenlaufwerk zugeordnet ist).

Achtung: Bevor Sie eine Diskette formatieren, vergewissern Sie sich, daß sich auf dieser keine für Sie wichtigen Daten befinden, da alle auf einer Diskette vorhandenen Daten unwiederbringlich verloren gehen, wenn die Diskette formatiert wird.

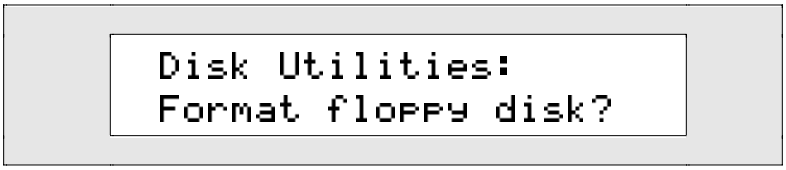
So wird’s gemacht:

1. Legen Sie eine nicht schreibgeschützte 3,5“-Diskette (HD) mit der Fläche für den Aufkleber nach oben und dem Schließmechanismus voran in das Laufwerk des MR-61/MR-76 ein. Vergewissern Sie sich zuvor, daß das Schreibschutzfenster geschlossen ist.
2. Betätigen Sie den *Utilities*-Taster.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.



3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



4. Wenn Sie die eingelegte Diskette formatieren wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

5. Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, erscheint eine Meldung, mit der Sie um Bestätigung des Vorgangs gebeten werden:

```
Erase and format
this floppy disk?
```

Warnung: Wenn Sie eine Diskette formatieren, werden alle auf ihr enthaltenen Informationen gelöscht. Vergewissern Sie sich, daß die Diskette keine Dateien enthält, die Sie behalten möchten.

6. Wenn Sie sicher sind, daß die Diskette formatiert wird, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn die Diskette im Laufwerk schreibgeschützt ist, erscheint im Display des MR die Meldung, daß die Diskette nicht formatiert werden kann. Nehmen Sie in diesem Fall die Diskette aus dem Laufwerk und schieben Sie den Schreibschutzschieber in die Stellung, in der das Schreibschutzfenster geschlossen ist. Beginnen Sie dann wieder bei Schritt 1.
7. Der MR-61/MR-76 beginnt mit der Formatierung. Dieser Vorgang dauert einige Minuten. Im Display wird die Meldung angezeigt, daß die Formatierung vor sich geht. Die Anzeige am Laufwerk leuchtet.

   Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint im Display die Meldung, daß die Diskette formatiert wurde.

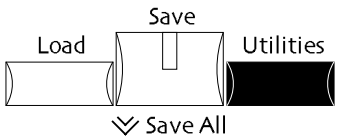
Löschen einzelner Dateien

Der MR-61/MR-76 erlaubt Ihnen, einzelne Dateien auf der eingelegten Diskette zu löschen.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette, welche die zu löschende Datei enthält, mit der Fläche für den Aufkleber nach oben und dem Schließmechanismus voran in das Laufwerk des MR-61/MR-76 ein. Vergewissern Sie sich zuvor, daß das Schreibschutzfenster geschlossen ist.
2. Betätigen Sie den *Utilities*-Taster.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.



3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:

```
Disk Utilities:
Erase disk files?
```

4. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, können Sie nun die zu löschende Datei auswählen.

```
Erase this file?
1-SONG     :DUNKIN'
```

Der Dateityp der zu löschenden Datei

Der Name der ersten Datei des gewählten Typs

Sie können mit dem *Parameter*-Regler die einzelnen Dateitypen und mit dem *Value*-Regler die einzelnen Dateien des gewählten Typs selektieren.

5. Wählen Sie mit dem *Parameter*-Regler den Typ der zu löschenden Datei aus.
6. Wählen Sie anschließend mit dem *Value*-Regler die zu löschende Datei aus.
7. Wenn Sie sicher sind, daß die selektierte Datei gelöscht werden soll, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint im Display die Meldung, daß die Datei gelöscht wurde.

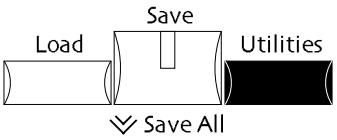
Umbenennen einzelner Dateien

Der MR-61/MR-76 erlaubt Ihnen, einzelne Dateien auf der eingelegten Diskette umzubenennen.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie die Diskette, welche die umzubenennende Datei enthält, mit der Fläche für den Aufkleber nach oben und dem Schließmechanismus voran in das Laufwerk des MR-61/MR-76 ein. Vergewissern Sie sich zuvor, daß das Schreibschutzfenster geschlossen ist.
2. Betätigen Sie den *Utilities*-Taster.

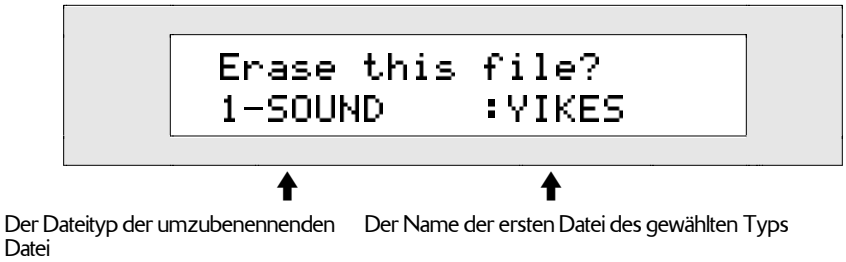
   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.



3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:

4. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, können Sie nun die Datei auswählen, die Sie umbenennen wollen.

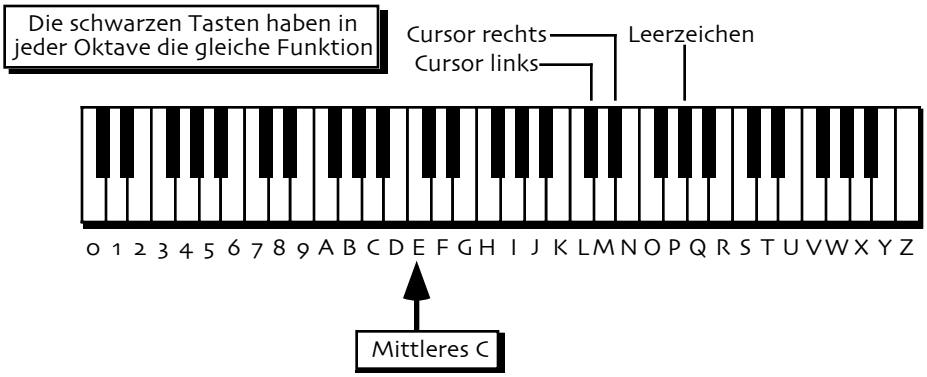


   Sie können mit dem *Parameter*-Regler die einzelnen Dateitypen und mit dem *Value*-Regler die einzelnen Dateien des gewählten Typs selektieren.

5. Wählen Sie mit dem *Parameter*-Regler den Typ der Datei aus, die Sie umbenennen wollen.
6. Wählen Sie anschließend mit dem *Value*-Regler die Datei aus, die Sie umbenennen wollen.

   Es gibt nun zwei Möglichkeiten, den neuen Dateinamen einzugeben:

   - Sie können den Dateinamen mit der Tastatur des MR-61/MR-76 wie mit einer Schreibmaschinentastatur eingeben. Das zugeordnete Zeichen ist über der jeweiligen Taste auf das Gehäuse des MR-61/MR-76 aufgedruckt. Das gerade bearbeitete Zeichen ist im Display mit einem Cursor unterstrichen. Mit den Tasten „Cis“ und „Dis“ jeder Oktave können Sie den Cursor nach links bzw. rechts bewegen. Die Taste „Gis“ dient dem Einfügen eines Leerzeichens.



Hinweis: Beim MR-76 werden die Tasten außerhalb des in der Abbildung dargestellten Bereichs nicht zur Benennung von Dateien verwendet.

- Sie können eine Datei auch mit den Bedienelementen auf der Geräteoberseite benennen. Mit den Pfeiltastern [↑] und [↓] können Sie den Cursor verschieben, wobei der Taster [↑] den Cursor nach rechts und der Taster [↓] dem Cursor nach links bewegt. Das Zeichen über dem Cursor können Sie mit dem *Value*-Regler ändern.

Wenn Sie einen Namen wählen, unter dem bereits eine Datei auf der Diskette gespeichert ist, erscheint im Display die Meldung, daß der Vorgang nicht fortgesetzt werden kann, da sich nicht zwei Dateien gleichen Namens auf einer Diskette befinden können.

Tip: Mit dem *Value*-Regler können Sie auch Zeichen eingeben, die über die Tastatur nicht erreichbar sind.

7. Geben Sie mit der Tastatur des MR und/oder den genannten Bedienelementen den Dateinamen ein.
8. Wenn die Namenseingabe abgeschlossen ist, betätigen Sie den *Yes*-Taster.

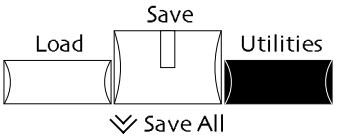
Anzeige des auf einer Diskette verfügbaren Speicherplatzes

Sie können sich vom MR-61/MR-76 anzeigen lassen, wieviel freier Speicher noch auf einer Diskette vorhanden ist, damit Sie wissen, ob für eine zu speichernde Datei noch genügend Platz vorhanden ist. Eine leere formatierte HD-Diskette verfügt über etwa 1.400 KByte, während eine leere DD-Diskette etwa 720 KByte zur Verfügung stellt.

So wird's gemacht:

1. Legen Sie die betreffende Diskette mit der Fläche für den Aufkleber nach oben und dem Schließmechanismus voran in das Laufwerk des MR-61/MR-76 ein. Vergewissern Sie sich zuvor, daß das Schreibschutzfenster geschlossen ist.
2. Betätigen Sie den *Utilities*-Taster.

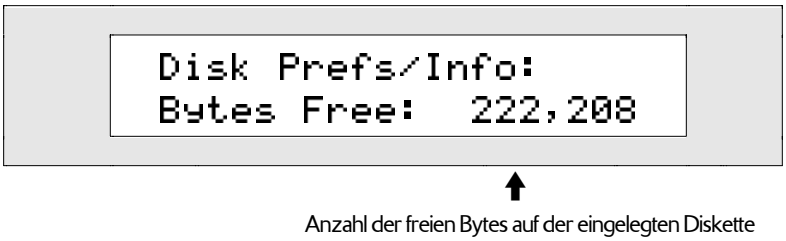
   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.



3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:

4. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, drehen Sie anschließend den *Parameter*-Regler solange, bis der freie Speicherplatz in Bytes angegeben im Display angezeigt wird:



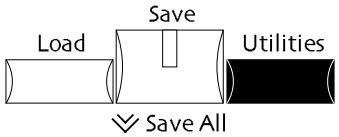
Anzeige der vorhandenen Dateien in alphabetischer Reihenfolge

Der MR-61/MR-76 verfügt über eine praktische Funktion, mit der alle Dateien innerhalb ihrer Verzeichnisse alphabetisch sortiert angezeigt werden. Dadurch lassen sich Dateien schneller und leichter finden und laden.

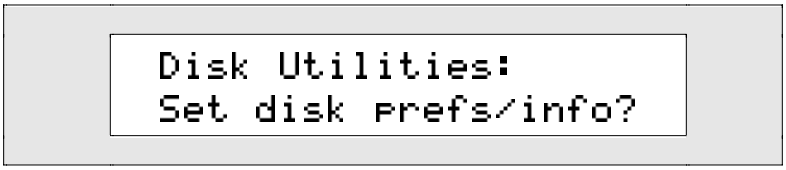
So wird's gemacht:

1. Legen Sie die betreffende Diskette mit der Fläche für den Aufkleber nach oben und dem Schließmechanismus voran in das Laufwerk des MR-61/MR-76 ein. Vergewissern Sie sich zuvor, daß das Schreibschutzfenster geschlossen ist.
2. Betätigen Sie den *Utilities*-Taster.

   Die *No*- und *Yes*-LEDs blinken.

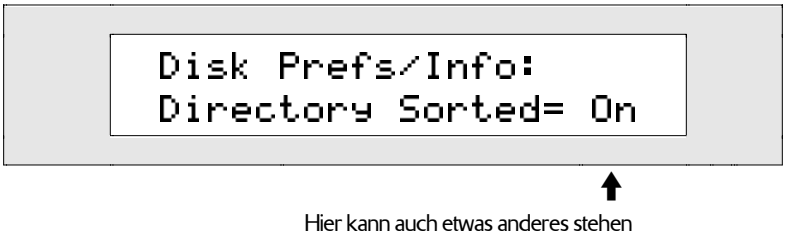


3. Betätigen Sie den *Parameter*-Regler, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



4. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen wollen, betätigen Sie den *Yes*-Taster. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, betätigen Sie den *No*-Taster.

   Wenn Sie den *Yes*-Taster betätigen, drehen Sie anschließend den *Parameter*-Regler solange, bis im Display folgende Anzeige erscheint:



   Wenn in der unteren Zeile die Anzeige „Directory Sorted= On“ steht, werden die Dateien innerhalb des gewählten Dateityps in alphabetischer Reihenfolge dargestellt.

   Wenn in der unteren Zeile die Anzeige „Directory Sorted= Off“ steht, werden die Dateien innerhalb des gewählten Dateityps in der Reihenfolge dargestellt, in der sie abgespeichert wurden.
5. Wählen Sie mit dem *Value*-Regler die gewünschte Einstellung aus.

Kapitel 10
Erweiterung des MR-61/MR-76

In diesem Kapitel werden zwei Methoden beschrieben, wie Sie die Möglichkeiten Ihres MR-61/MR-76 erweitern können:

- Einbau einer Erweiterungskarte (*Wave Expansion Board*) aus der EXP-Serie von ENSONIQ;
- ein Upgrade auf die aktuelle Version der Betriebssystem-Software des MR-61/MR-76.

Die Wave Expansion Boards

Der MR-61/MR-76 verfügt in seiner Grundversion über einen Wellenspeicher in der Größe von 14 MB (Megabyte), randvoll mit Samples in CD-Qualität, die mit einer Samplerate von 44,1 kHz aufgezeichnet wurden. Wenn Sie eine oder mehrere Erweiterungskarten (wie beispielsweise die *Wave Expansion Boards* aus ENSONIQs EXP-Serie) in Ihren MR-61/MR-76 einbauen, können Sie diesen Wellenspeicher auf den stattlichen Umfang von bis zu 86 MB ausbauen. Der MR-61/MR-76 kann bis zu drei solcher Karten aufnehmen, auf denen neue Sounds und Demos sowie jeweils 24 MB Samples gespeichert sind. Die Installation dieser Karten können Sie selbst vornehmen. Dieses Kapitel sagt Ihnen, wie.

Wichtige Hinweise zu elektrostatischer Aufladung

Viele der in den MR-61/MR-76 integrierten Komponenten sind sehr anfällig für elektrostatische Entladung. Wenn solche elektrostatischen Entladungen stattfinden, können die elektronischen Teile im Innern des Gerätes beschädigt oder zerstört werden. Hier nun einige Hinweise, um das Risiko solcher Entladungen zu minimieren:

- Bevor Sie das Gehäuse des MR-61/MR-76 öffnen, sorgen Sie dafür, daß Sie geerdet sind. Verbinden Sie, z. B. mit einer dafür vorgesehenen „Erdungs-Strip“, Ihr Handgelenk mit einem metallenen Teil des Gehäuses des MR-61/MR-76, das nicht lackiert ist, damit die elektrostatische Aufladung Ihres Körpers abgeleitet wird.
- Wenn Sie mit Elektronikkomponenten arbeiten, vermeiden Sie unnötige Bewegungen. Sie können sich bereits durch Reibung Ihrer Schuhsohlen auf dem Teppichboden elektrostatisch aufladen.
- Vermeiden Sie unnötigen Direktkontakt mit den Erweiterungskarten. Lassen Sie sie so lange wie möglich in ihren Antistatik-Verpackungen. Transportieren und lagern Sie die Erweiterungskarten nur in den dafür vorgesehenen Verpackungen.
- Wenn Sie die Karten einbauen, vermeiden Sie jeden Kontakt mit den darauf befindlichen Anschlüssen. Halten Sie sie möglichst nur an ihren Rändern fest.

Wenn Fragen oder Probleme bezüglich der Karten auftauchen sollten, wenden Sie sich an Ihren Kundendienst.

Ein- und Ausbau der Expansion Boards beim MR-61

Sie können bis zu drei *Wave Expansion Boards* der EXP-Serie von ENSONIQ gleichzeitig in den MR-61 einbauen. Der Einbau gestaltet sich in der Regel problemlos.

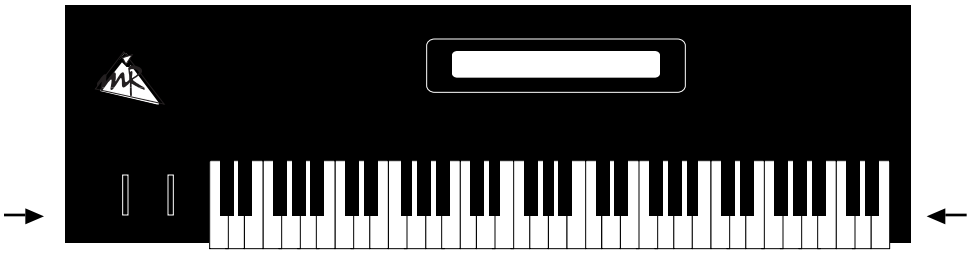
Achtung: Lesen Sie vor dem Einbau einer Erweiterungskarte unbedingt die Hinweise zur elektrostatischen Aufladung zu Beginn dieses Kapitels.

Um Schäden am MR-61 zu vermeiden und eine Gefährdung Ihrer Person auszuschließen, empfehlen wir dringend, daß Sie zum Einbau der Karte das Gerät auf einer glatten und stabilen Unterlage (wie z. B. einem Tisch) abstellen. Öffnen Sie das Gerät keinesfalls, wenn es nur auf einem Keyboardständer abgestellt ist.

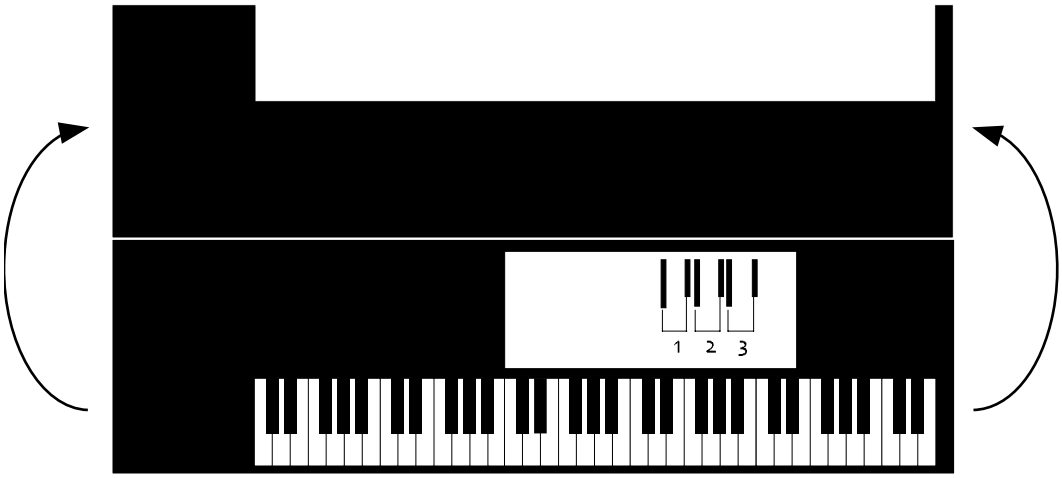
Einbau eines Expansion Boards in den MR-61

1. Schalten Sie Ihren MR-61 ab und trennen Sie das Gerät vom Netz.
2. Legen Sie das Gerät mit der Oberseite nach unten und der Tastatur von Ihnen abgewandt auf eine weiche Unterlage.
3. Entfernen Sie die sieben in der Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Schrauben.

4. Drehen Sie den MR-61 vorsichtig wieder um, wobei Sie ihn mit beiden Händen fest an den in der nachfolgenden Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Stellen halten.

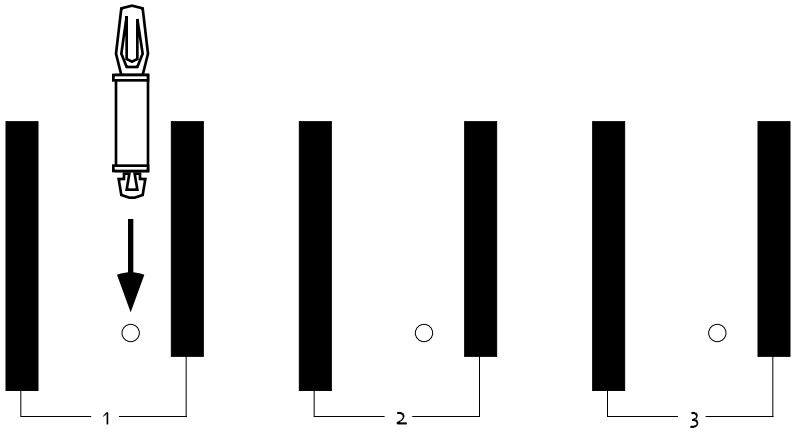


5. Sie können nun die Oberseite des MR-61 vorsichtig nach oben aufklappen. Der Öffnungswinkel sollte nicht mehr als 90° betragen.



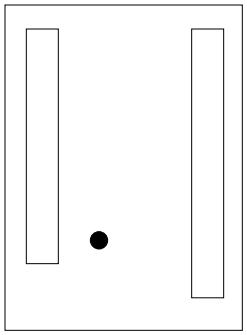
6. Im MR-61 finden Sie die drei Halterungen für die *Wave Expansion Boards* vor. Jede dieser Halterungen weist zwei Kontaktanschlüsse auf, nämlich einen 50-Pin-Anschluß (in der Halterung links) und einen 40-Pin-Anschluß (in der Halterung rechts). Außerdem finden Sie jeweils zwischen den beiden Anschlüssen ein Loch in der Leiterplatte.

7. Drücken Sie das kurze Ende des mit der Erweiterungskarte mitgelieferten Kunststoffstiftes wie in der nachfolgenden Abbildung gezeigt in das Loch zwischen den beiden freien Anschlüssen ganz links.



Dieser Stift gibt der Erweiterungskarte einen festen Halt in ihrer Halterung und vermindert das Risiko von Beschädigungen, die aufgrund von Erschütterungen auftreten können.

8. Sie finden auch auf den Erweiterungskarte je einen 50-Pin- und einen 40-Pin-Anschluß sowie ein Loch für den Kunststoffstift.

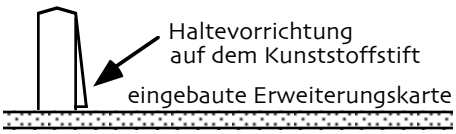


Wenn Sie Ihre Erweiterungskarte mit der Anschlußseite nach unten halten, werden Sie feststellen, daß sich die Anschlüsse der Karte mit denen des MR-61 decken.

9. Plazieren Sie die Erweiterungskarte über der freien Halterung mit der niedrigsten Nummer und richten Sie die Anschlüsse aufeinander aus. Die Halterungsnummern sind auf der Platine des MR aufgedruckt: „EXP CARD 1“, „EXP CARD 2“, „EXP CARD 3“.

Wichtig: Bauen Sie eine Erweiterungskarte in die freie Halterung mit der niedrigsten Nummer ein, da sie ansonsten vom MR-61 nicht erkannt wird.

10. Drücken Sie die Erweiterungskarte mit geringem Kraftaufwand in die Halterung, so daß eine feste Verbindung mit dem MR-61 entsteht. Die Anschlüsse der Karte müssen fest in *beiden* Anschlüssen des MR sitzen, damit ein ordnungsgemäßer Betrieb gewährleistet ist. Vergewissern Sie sich, daß die Karte wie in der nachfolgenden Abbildung gezeigt durch die Haltevorrichtung auf dem Kunststoffstift fest an ihrem Platz gehalten wird:



11. Schließen Sie den Deckel des MR-61 wieder.
12. Drehen Sie die in Schritt 3 entfernten Schrauben wieder ein.

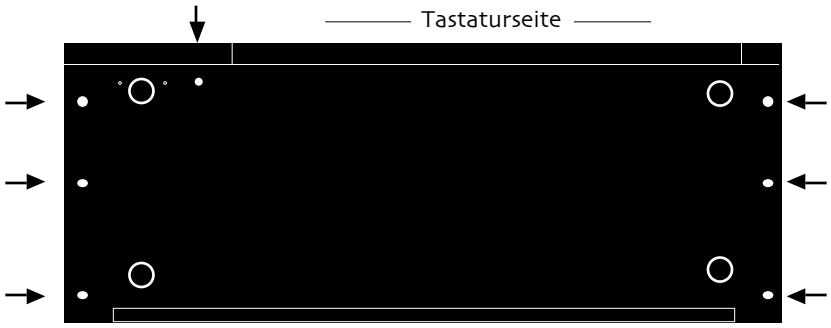
13. Stellen Sie den MR-61 wieder aufrecht hin. Schließen Sie ihn an das Netz an und schalten Sie ihn ein. Folgen Sie anschließend den unter „Erkennung einer Erweiterungskarte“ (weiter unten in diesem Kapitel) beschriebenen Anweisungen, um zu prüfen, ob die Karte durch den MR-61 ordnungsgemäß erkannt wird.

Achtung: Lesen Sie vor dem Einbau einer Erweiterungskarte unbedingt die Hinweise zur elektrostatischen Aufladung zu Beginn dieses Kapitels.

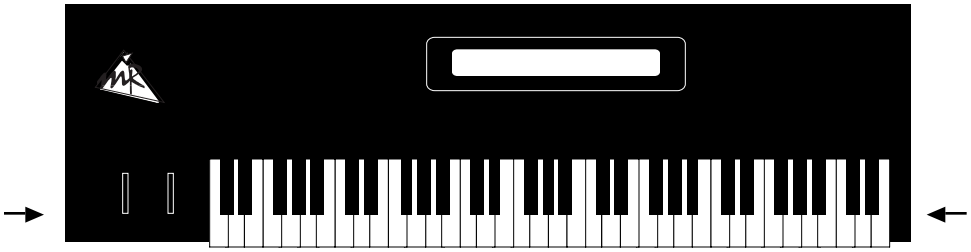
Um Schäden am MR-61 zu vermeiden und eine Gefährdung Ihrer Person auszuschließen, empfehlen wir dringend, daß Sie zum Einbau der Karte das Gerät auf einer glatten und stabilen Unterlage (wie z. B. einem Tisch) abstellen. Öffnen Sie das Gerät keinesfalls, wenn es nur auf einem Keyboardständer abgestellt ist.

Entfernung eines Expansion Boards aus dem MR-61

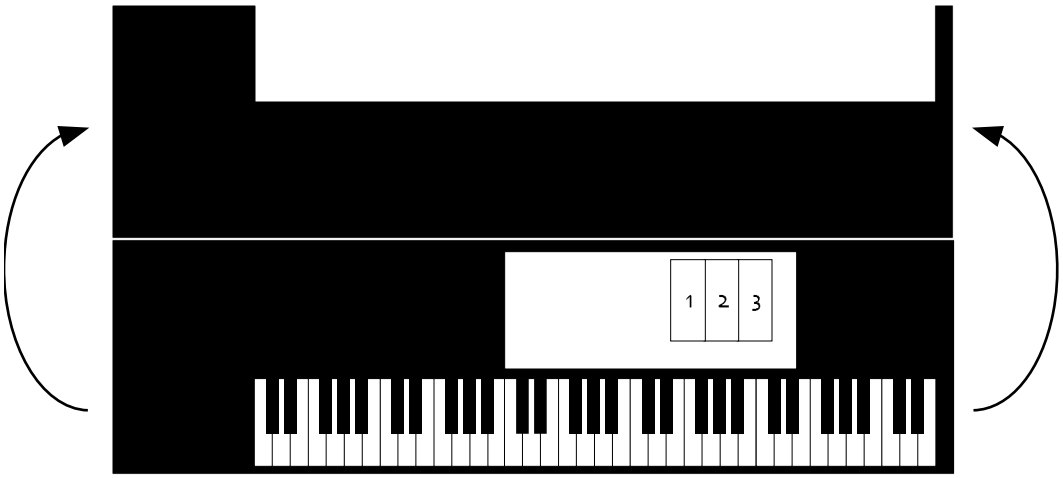
1. Schalten Sie Ihren MR-61 ab und trennen Sie das Gerät vom Netz.
2. Legen Sie das Gerät mit der Oberseite nach unten und der Tastatur von Ihnen abgewandt auf eine weiche Unterlage.
3. Entfernen Sie die sieben in der Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Schrauben.



4. Drehen Sie den MR-61 vorsichtig wieder um, wobei Sie ihn mit beiden Händen fest an den in der nachfolgenden Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Stellen halten.

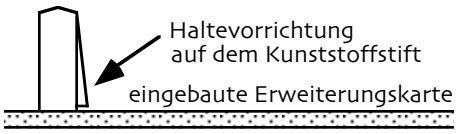


5. Sie können nun die Oberseite des MR-61 vorsichtig nach oben aufklappen. Der Öffnungswinkel sollte nicht mehr als 90° betragen.



6. Wenn Sie den MR-61 geöffnet haben, finden Sie an der in der obigen Abbildung mit „1-2-3“ bezeichneten Stelle die Halterungen für die Erweiterungskarten.

7. Drücken Sie die Haltevorrichtung der zu entfernenden Karte zusammen, fassen Sie die Karte vorsichtig an ihren Rändern an und ziehen Sie sie nach oben aus ihrer Halterung heraus. Den Stift können Sie im MR-61 lassen.



Wichtig: Eine Erweiterungskarte muß in die freie Halterung mit der niedrigsten Nummer eingebaut werden, da sie ansonsten vom MR-61 nicht erkannt wird. Wenn Sie eine Karte aus den Halterungen 1 oder 2 entfernt haben, verlegen Sie verbleibende Karten in die Halterung mit der jeweils niedrigsten Nummer.

8. Schließen Sie den Deckel des MR-61 wieder.
9. Drehen Sie die in Schritt 3 entfernten Schrauben wieder ein.
10. Stellen Sie den MR-61 wieder aufrecht hin. Schließen Sie ihn an das Netz an und schalten Sie ihn ein. Folgen Sie anschließend den unter „Erkennung einer Erweiterungskarte“ (weiter unten in diesem Kapitel) beschriebenen Anweisungen, um zu prüfen, ob die Karte durch den MR-61 ordnungsgemäß erkannt wird.

Hinweis: Bei Sequenzen oder Drum-Kits, die auf Sounds zugegriffen haben, die sich auf einer von Ihnen entfernten Erweiterungskarte befinden, wird statt der Sounds der Karte im Display nur „**EMPTY**“ angezeigt.

Ein- und Ausbau der Expansion Boards beim MR-76

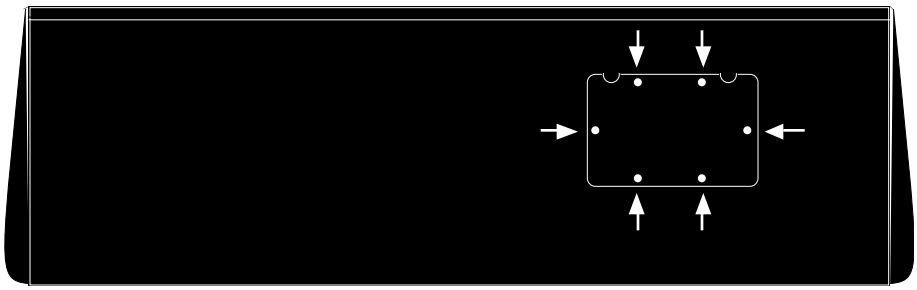
Sie können bis zu drei *Wave Expansion Boards* der EXP-Serie von ENSONIQ gleichzeitig in den MR-76 einbauen. Der Einbau gestaltet sich in der Regel problemlos.

Achtung: Lesen Sie vor dem Einbau einer Erweiterungskarte unbedingt die Hinweise zur elektrostatischen Aufladung zu Beginn dieses Kapitels.

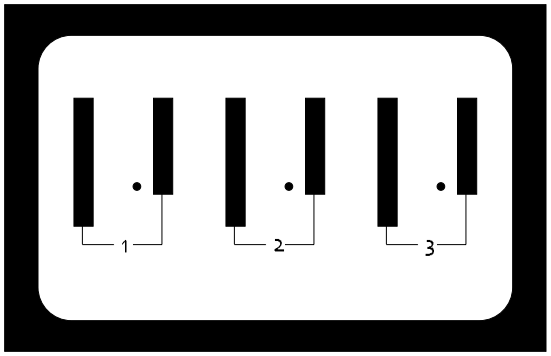
Um Schäden am MR-76 zu vermeiden und eine Gefährdung Ihrer Person auszuschließen, empfehlen wir dringend, daß Sie zum Einbau der Karte das Gerät auf einer glatten und stabilen Unterlage (wie z. B. einem Tisch) abstellen. Öffnen Sie das Gerät keinesfalls, wenn es nur auf einem Keyboardständer abgestellt ist.

Einbau eines Expansion Boards in den MR-76

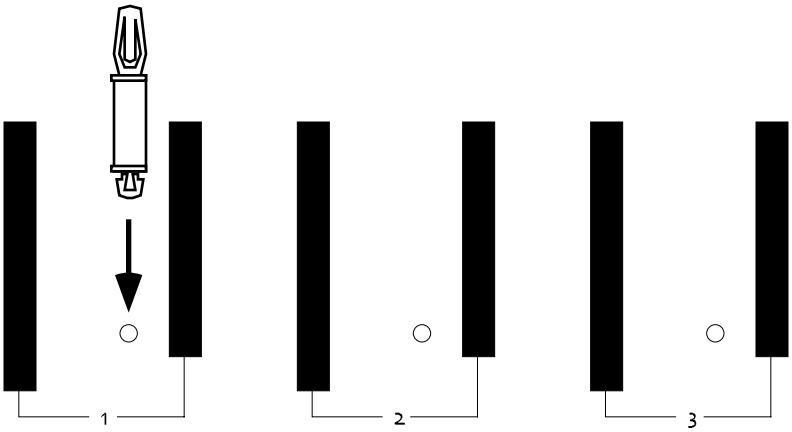
1. Schalten Sie Ihren MR-76 ab und trennen Sie das Gerät vom Netz.
2. Legen Sie das Gerät mit der Oberseite nach unten und der Tastatur von Ihnen abgewandt auf eine weiche Unterlage.
3. Entfernen Sie die sechs in der Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Schrauben. Entfernen Sie dann die Abdeckung.



4. Unter dieser Abdeckung finden Sie die drei Halterungen für die *Wave Expansion Boards* vor. Jede dieser Halterungen weist zwei Kontaktanschlüsse auf, nämlich einen 50-Pin-Anschluß (in der Halterung links) und einen 40-Pin-Anschluß (in der Halterung rechts). Außerdem finden Sie jeweils zwischen den beiden Anschlüssen ein Loch in der Leiterplatte.

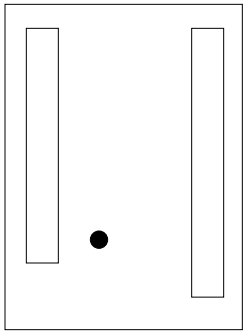


5. Drücken Sie das kurze Ende des mit der Erweiterungskarte mitgelieferten Kunststoffstiftes wie in der nachfolgenden Abbildung gezeigt in das Loch zwischen den beiden freien Anschlüssen ganz links.



Dieser Stift gibt der Erweiterungskarte einen festen Halt in ihrer Halterung und vermindert das Risiko von Beschädigungen, die aufgrund von Erschütterungen auftreten können.

6. Sie finden auch auf den Erweiterungskarte je einen 50-Pin- und einen 40-Pin-Anschluß sowie ein Loch für den Kunststoffstift.

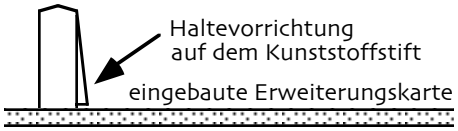


Wenn Sie Ihre Erweiterungskarte mit der Anschlußseite nach unten halten, werden Sie feststellen, daß sich die Anschlüsse der Karte mit denen des MR-76 decken.

7. Plazieren Sie die Erweiterungskarte über der freien Halterung mit der niedrigsten Nummer und richten Sie die Anschlüsse aufeinander aus. Die Halterungsnummern sind auf der Platine des MR aufgedruckt: „EXP CARD 1“, „EXP CARD 2“, „EXP CARD 3“.

Wichtig: Bauen Sie eine Erweiterungskarte in die freie Halterung mit der niedrigsten Nummer ein, da sie ansonsten vom MR-76 nicht erkannt wird.

8. Drücken Sie die Erweiterungskarte mit geringem Kraftaufwand in die Halterung, so daß eine feste Verbindung mit dem MR-76 besteht. Die Anschlüsse der Karte müssen fest in *beiden* Anschlüssen des MR sitzen, damit ein ordnungsgemäßer Betrieb gewährleistet ist. Vergewissern Sie sich, daß die Karte wie in der nachfolgenden Abbildung gezeigt durch die Haltevorrichtung auf dem Kunststoffstift fest an ihrem Platz gehalten wird:



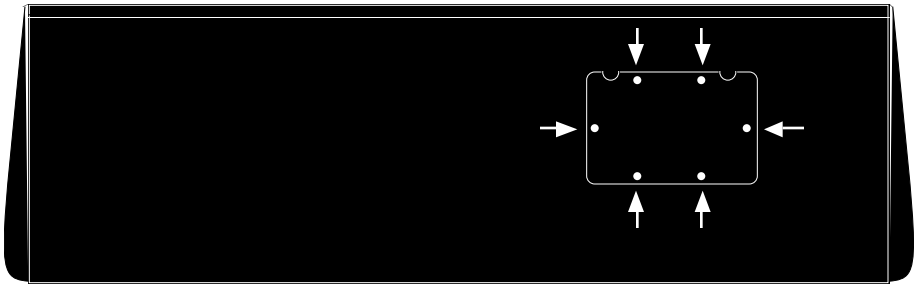
9. Legen Sie die Abdeckung wieder auf und drehen Sie die sechs Schrauben wieder ein.
10. Stellen Sie den MR-76 wieder aufrecht hin. Schließen Sie ihn an das Netz an und schalten Sie ihn ein. Folgen Sie anschließend den unter „Erkennung einer Erweiterungskarte“ (weiter unten in diesem Kapitel) beschriebenen Anweisungen, um zu prüfen, ob die Karte durch den MR-76 ordnungsgemäß erkannt wird.

Achtung: Lesen Sie vor dem Einbau einer Erweiterungskarte unbedingt die Hinweise zur elektrostatischen Aufladung zu Beginn dieses Kapitels.

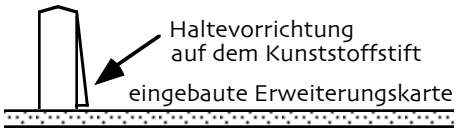
Um Schäden am MR-76 zu vermeiden und eine Gefährdung Ihrer Person auszuschließen, empfehlen wir dringend, daß Sie zum Einbau der Karte das Gerät auf einer glatten und stabilen Unterlage (wie z. B. einem Tisch) abstellen. Öffnen Sie das Gerät keinesfalls, wenn es nur auf einem Keyboardständer abgestellt ist.

Entfernung eines Expansion Boards aus dem MR-76

1. Schalten Sie Ihren MR-76 ab und trennen Sie das Gerät vom Netz.
2. Legen Sie das Gerät mit der Oberseite nach unten und der Tastatur von Ihnen abgewandt auf eine weiche Unterlage.
3. Entfernen Sie die sechs in der Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Schrauben.



4. Entfernen Sie die Abdeckung.
5. Wählen Sie die zu entfernende Erweiterungskarte aus.
6. Drücken Sie die Haltevorrichtung der zu entfernenden Karte zusammen, fassen Sie die Karte vorsichtig an ihren Rändern an und ziehen Sie sie nach oben aus ihrer Halterung heraus. Den Stift können Sie im MR-76 lassen.



Wichtig: Eine Erweiterungskarte muß in die freie Halterung mit der niedrigsten Nummer eingebaut werden, da sie ansonsten vom MR-76 nicht erkannt wird. Wenn Sie eine Karte aus den Halterungen 1 oder 2 entfernt haben, verlegen Sie verbleibende Karten in die Halterung mit der jeweils niedrigsten Nummer.

7. Legen Sie die Abdeckung wieder auf und drehen Sie die sechs Schrauben wieder ein.

8. Stellen Sie den MR-76 wieder aufrecht hin. Schließen Sie ihn an das Netz an und schalten Sie ihn ein. Folgen Sie anschließend den unter „Erkennung einer Erweiterungskarte“ (weiter unten in diesem Kapitel) beschriebenen Anweisungen, um zu prüfen, ob die Karte durch den MR-76 ordnungsgemäß erkannt wird.

Hinweis: Bei Sequenzen oder Drum-Kits, die auf Sounds zugegriffen haben, die sich auf einer entfernten Erweiterungskarte befinden, wird statt der Sounds der Karte im Display nur „**EMPTY**“ angezeigt.

Erkennung einer Erweiterungskarte

1. Betätigen Sie den *Librarian*-Taster.
2. Bewegen Sie den *Parameter*-Regler, bis auf dem Display folgende Anzeige erscheint:

```
Librarian Commands:
Show expander names?
```

3. Betätigen Sie den *Yes*-Taster.
   Auf dem Display erscheint folgende Anzeige:

```
Wave Expander 1:
Exp Name:World:EXP-1
```

Hier steht der Name der ersten installierten Erweiterungskarte

   Wenn eine Erweiterungskarte eingebaut wurde, erscheint auf diesem Display der Name der Karte, die sich der Halterung „EXP CARD 1“ befindet.
4. Wenn Sie den *Parameter*-Regler weiter bewegen, werden gegebenenfalls die Namen der in den beiden anderen Halterungen eingebauten Erweiterungskarten angezeigt.
   Sind keine Erweiterungskarten eingebaut, dann erscheint auf dem Display die Anzeige „**EMPTY**“.

Hinweis: Wenn Sie eine oder mehrere Erweiterungskarten eingebaut haben und der MR-61/MR-76 sie nicht zu erkennen scheint, wiederholen Sie die unter „Einbau eines *Expansion Boards* in den MR-61/MR-76“ beschriebenen Anweisungen. Sollte die Karte noch immer nicht erkannt werden, dann wenden Sie sich bitte an Ihren Kundendienst.

Upgrade des Betriebssystems des MR-61/MR-76

Bei den meisten elektronischen Geräten sind Upgrades des Betriebssystems heute nichts ungewöhnliches mehr. Bei ENSONIQ-Produkten erweitern solche Upgrades den Funktionsumfang erheblich und ermöglichen dadurch eine Menge neuer Anwendungsmöglichkeiten. Das vollständige Betriebssystem des MR-61/MR-76 ist in sogenannten EPROM-Chips gespeichert, die sich auf der Hauptplatine Ihres Gerätes befinden. Wenn Sie ein Upgrade des Betriebssystems durchführen wollen, müssen Sie nur diese Chips auswechseln.

Wenn Sie erfahren wollen, welches die aktuelle Softwareversion des Betriebssystems ist, wenden Sie sich an den deutschen ENSONIQ-Vertrieb.

Die Softwareversion Ihres Betriebssystems

Sie können problemlos herausfinden, welche Versionsnummer das Betriebssystem hat, unter dem Ihr MR-61/MR-76 arbeitet.

So wird's gemacht:

1. Halten Sie den *Save*-Taster des SoundFinder gedrückt.
2. Betätigen Sie bei gedrücktem *Save*-Taster den *System*-Taster.

Auf dem Display wird kurz die Versionsnummer der in Ihrem Gerät installierten Betriebssystem-Software angezeigt:

```
ENSONIQ MR-61/76
O.S. Version:  #.##
```

Wenn Sie ein Upgrade des Betriebssystems vornehmen wollen, wenden Sie sich an Ihren Kundendienst oder den deutschen ENSONIQ-Vertrieb. Sie erhalten über diese das notwendige Upgrade-Set für den MR-61/MR-76.

Upgrade des Betriebssystems mit dem EPROM-Set

Sehr wichtig:

LESEN SIE ALLE NACHFOLGENDEN ANWEISUNGEN VOLLSTÄNDIG UND SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DAS SOFTWARE-UPGRADE VORNEHMEN. WENN SIE ÜBER KEINERLEI ERFAHRUNG MIT DEM EINBAU VON EPROMS VERFÜGEN, BEAUFTRAGEN SIE EINEN AUTORISIERTEN KUNDENDIENST MIT DEM EINBAU DER EPROMS. INFORMATIONEN ÜBER EINEN AUTORISIERTEN KUNDENDIENST IN IHRER NÄHE ERHALTEN SIE BEIM DEUTSCHEN ENSONIQ-VERTRIEB.

Wenn Sie das Upgrade selbst vorgenommen haben und der MR-61/MR-76 danach nicht ordnungsgemäß arbeitet, wenden Sie sich an den deutschen ENSONIQ-Vertrieb.

Das Upgrade-Set

Das Upgrade-Set sollte folgendes enthalten:

- zwei EPROM-Chips, die die aktuelle Betriebssystem-Software enthalten
- ein adressierter und frankierter Rückumschlag
- ein antistatischer Erdungs-Strip für das Handgelenk

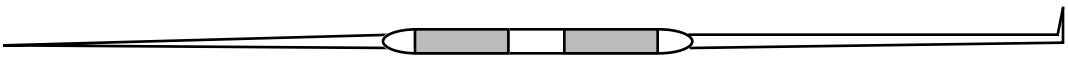
Lassen Sie die EPROMs in der Schutzverpackung, bis Sie sie benötigen. Legen Sie den Erdungs-Strip an, bevor Sie die EPROMs auspacken, um Schäden durch statische Entladung zu vermeiden.

Bestandteil des Upgrade-Sets ist ein Erdungs-Strip für das Handgelenk. Verwenden Sie diesen erst, wenn Sie Ihren MR-61/MR-76 geöffnet haben. Er dient de Ableitung elektrostatischer Aufladungen Ihres Körpers, welche ansonsten Software-Chips Ihres Gerätes beschädigen könnten.

Achtung: Vergewissern Sie sich immer, daß der MR-61/MR-76 abgeschaltet ist, bevor Sie ihn öffnen. Verwenden Sie in solchen Fällen *immer* den beiliegenden Erdungs-Strip.

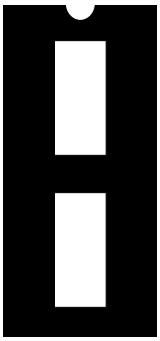
Benötigtes Werkzeug

- einen Kreuzschlitzschraubenzieher
- einen Schlitzschraubenzieher mit dünner Klinge oder einen Dorn wie nachfolgend dargestellt:



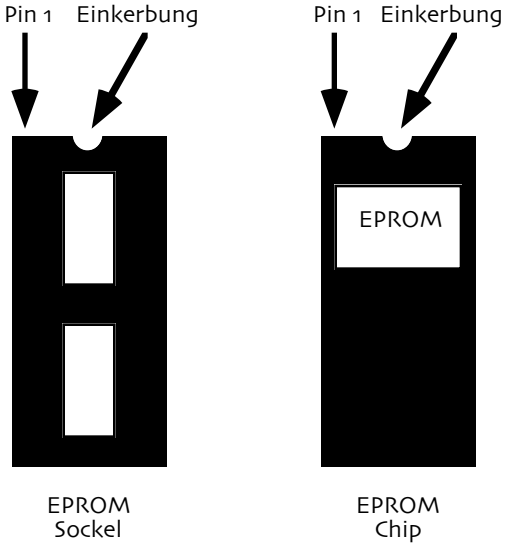
Optische Prüfung der EPROMs und der Sockel

Die für die EPROMs passenden Sockel sehen etwa so aus:



Die korrekte Anpassung der EPROMs an den Sockel

EPROM-Chips weisen an einem Ende eine Einkerbung auf. Wenn Sie den EPROM-Chip so halten, daß die Einkerbung nach hinten weist, finden Sie den Pin 1 des Chips hinten links (siehe Abbildung). Pin 1 des EPROM-Chips und des Sockels gehören immer zusammen.



Sie müssen den EPROM-Chip immer so ausrichten, daß der Pin 1 des Chips und des Sockels ineinander greifen. Wenn Sie sich die EPROM-Chips in der Verpackung ansehen, sollten Sie den Pin 1 erkennen können.

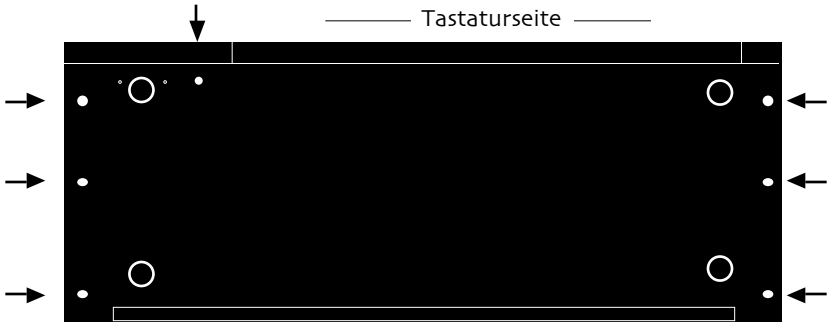
Achtung: Lesen Sie vor dem Einbau der EPROM-Chips unbedingt die Hinweise zur elektrostatischen Aufladung zu Beginn dieses Kapitels.

So wird's gemacht:

1. Sichern Sie den gesamten Speicherinhalt des MR-61/MR-76 auf Diskette. Hinweise dazu finden Sie in dieser Bedienungsanleitung.
2. Ziehen Sie alle Kabel vom MR-61/MR-76 ab.

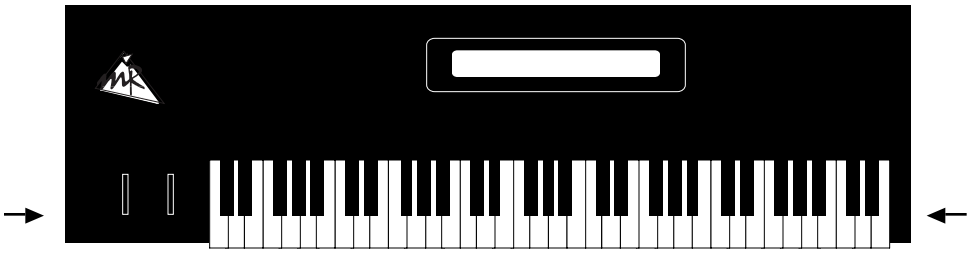
   Vergewissern Sie sich, daß das Netzkabel vom MR-61/MR-76 abgezogen ist, bevor Sie die weiteren Anweisungen ausführen.

3. Entfernen Sie beim MR-61 die sieben in der Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Schrauben. Wenn Sie einen MR-76 haben, gehen Sie weiter zu Schritt 6.

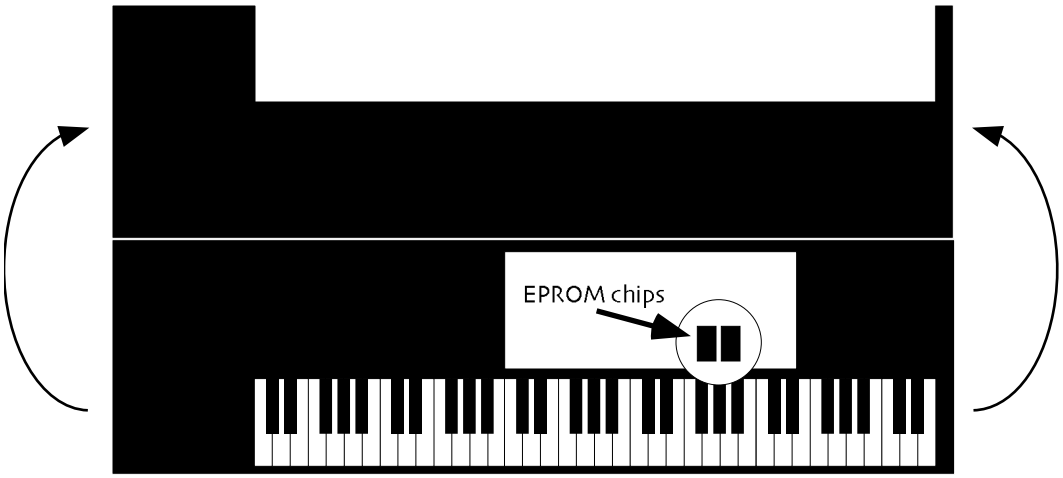


Hinweis: Gehen Sie bei Arbeiten am MR-61/MR-76 mit der nötigen Sorgfalt vor. Achten Sie insbesondere darauf, daß Sie beim Eindrehen der Schrauben diese nicht überdrehen, damit die Gewinde nicht beschädigt werden. Die Schrauben müssen nur handfest angezogen werden. Dies gilt auch für den Fall, daß Sie Schrauben ersetzen.

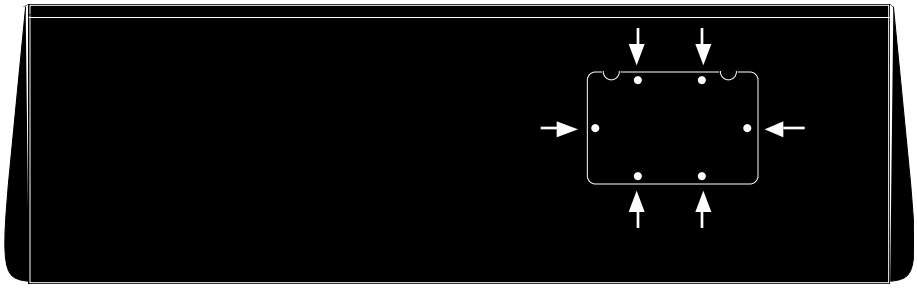
4. Drehen Sie den MR-61 vorsichtig wieder um, wobei Sie ihn mit beiden Händen fest an den in der nachfolgenden Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Stellen halten.



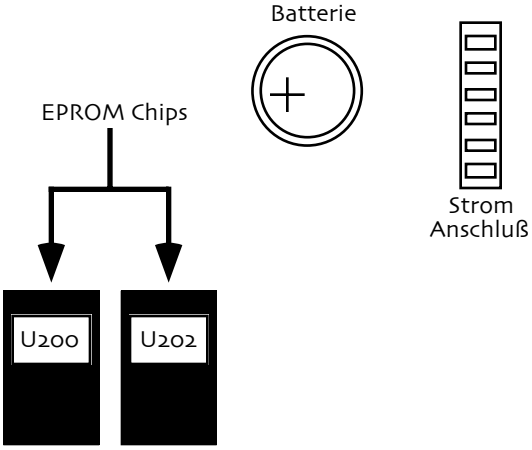
5. Sie können nun die Oberseite des MR-61 vorsichtig nach oben aufklappen. Der Öffnungswinkel sollte nicht mehr als 90° betragen.



6. Entfernen Sie beim MR-76 die sechs in der Abbildung mit Pfeilen gekennzeichneten Schrauben und die Abdeckung auf der Unterseite des Gerätes.



7. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter des MR-61/MR-76 abgeschaltet ist, und trennen Sie das Gerät dann vom Netz.
8. Öffnen Sie den Umschlag mit dem Erdungs-Strip. Packen Sie das eine Ende des Strips aus und befestigen Sie die nach außen gewandte Klebeseite eng um Ihr Handgelenk. Packen Sie den Rest des Strips aus und ziehen Sie den Schutzstreifen von der Kupferfolie ab. Befestigen Sie die Folie dann mit der vorhandenen Klebefläche an einer nichtlackierten Metallstelle Ihres MR-61/MR-76 (beim MR-76 können Sie das beispielsweise an der Unterseite im Geräteinneren tun).
9. Suchen Sie die beiden EPROM-Chips mit der Aufschrift *U200* bzw. *U202* auf der Hauptplatine des MR-61/MR-76.



10. Entfernen Sie die beiden Chips von der Hauptplatine des MR-61/MR-76. Wir empfehlen Ihnen, die EPROM-Chips an beiden Enden mit dem abgewinkelten Ende eines Dorns oder mit einem Schraubenzieher mit dünner Klinge vorsichtig aus dem Sockel zu hebeln. Schieben Sie den Schraubenzieher behutsam zwischen den schwarzen Sockel und den Chip (nicht zwischen die grüne Hauptplatine und den Sockel!). Wenn der Schraubenzieher zwischen Chip und Sockel sitzt, bewegen Sie ihn vorsichtig, um den Chip ein wenig aus dem Sockel zu hebeln. Wechseln Sie immer, wenn Sie den Chip ein wenig nach oben bewegt haben, zur anderen Seite über, damit Sockel und Chip nicht beschädigt werden.
11. Entfernen Sie die losen Chips aus dem MR-61/MR-76 und legen Sie sie zunächst beiseite.
12. Setzen Sie die neue EPROM-Chips mit der Aufschrift *U200* bzw. *U202* in die entsprechenden Sockel auf der Hauptplatine des MR-61/MR-76. Achten Sie darauf, daß die Einkerbungen bei den Chips und den Sockeln ineinander greifen. Setzen Sie die Pins der Chips in die dafür vorgesehenen Öffnungen in den Sockeln. Dabei ist es nichts ungewöhnliches, wenn der Abstand zwischen den beiden Pinreihen am EPROM-Chip etwas größer ist als bei den Sockeln. Sie können die Pins *mit größter Vorsicht* etwas nach innen biegen, indem Sie die Chips seitlich auf eine glatte, nichtmetallische Unterlage legen und dann von oben leichten Druck ausüben.

Warnung: Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie den Chip mit der Aufschrift *U200* in den Sockel mit der Aufschrift *U200* und den Chip mit der Aufschrift *U202* in den Sockel mit der Aufschrift *U202* setzen.

13. Wenn Sie das Upgrade an einem MR-61 durchführen, schließen Sie nun dessen Deckel. Drehen Sie die Schrauben jedoch nicht wieder ein, solange Sie sich nicht vergewissert haben, daß Ihr Gerät ordnungsgemäß arbeitet.

    Nach einem Upgrade sollten Sie den MR-61/MR-76 zunächst reinitialisieren.
14. Schließen Sie das Netzkabel wieder an.
15. Halten Sie den *Erase*-Taster des *Song Editor* gedrückt.
16. Betätigen Sie bei gedrücktem *Erase*-Taster den *System*-Taster.

    Sie sollten Sie nun zunächst die Versionsnummer des Betriebssystems prüfen.
17. Halten Sie den *Save*-Taster des SoundFinder gedrückt.
18. Betätigen Sie bei gedrücktem *Save*-Taster den *System*-Taster.
19. Die im Display angezeigte Versionsnummer sollte der Nummer entsprechen, die auf die eingebauten EPROM-Chips aufgedruckt ist.
20. Wenn eine andere als diese Versionsnummer im Display angezeigt wird, wenden Sie sich an den deutschen ENSONIQ-Vertrieb.

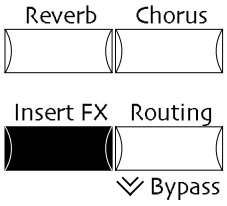
21. Schalten Sie das Gerät ab.
22. Legen Sie beim MR-76 die Abdeckung wieder ein. Drehen Sie anschließend beim MR-61/MR-76 alle Schrauben wieder ein.
23. Laden Sie alle Daten, die Sie in Schritt 1 auf Diskette gesichert haben, wieder in den MR-61/MR-76 ein.
24. Laden Sie die Sounds und Rhythmen von der Diskette, die dem MR-61/MR-76 beigelegen hat, in den FLASH-Speicher.
25. Legen Sie die beiden alten Chips in die Originalverpackung der neuen Chips. Legen Sie diese dann in den mitgelieferten Umschlag und schicken Sie diesen an uns zurück.
26. Wir gratulieren Ihnen herzlich zum erfolgreichen Upgrade Ihres MR-61/MR-76-Betriebssystems!

Kapitel 11
Insert-Effekt-Parameter

Dieses Kapitel bietet eine detaillierte Beschreibung der Insert-Effekte und ihrer Parameter. Eine Einführung in die Funktion der Effekte der MR finden Sie in *Kapitel 8*.

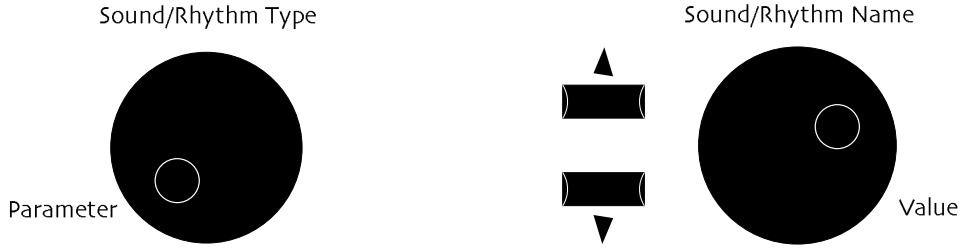
Um die in diesem Kapitel beschrieben Funktionen aufzurufen, folgen Sie den Schritten:

- Drücken Sie die Effects-Taste.



Die MR hat viele Funktionen zum Routen, Zuordnen und Editieren von Effekten. Diese Funktionen nennen wir *Parameter*. Wenn Sie die Einstellung eines Parameters ändern, ändern Sie den *Parameterwert*.

Zur Auswahl eines Effekt-Parameters drehen Sie den *Parameter-Knopf*. Zum Editieren des Parameterwerts drehen Sie den *Value-Knopf* oder benutzen Sie die *Pfeil-Tasten*.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

Liste der MR Insert-Effekte

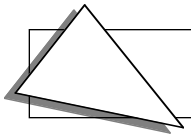
Die folgende Liste zeigt alle Insert-Effekte in den MRs in ihrer gegebenen Reihenfolge:

01 Parametric EQ	15 Chorus→Rev	29 ResVCF→DDL
02 Hall Reverb	16 Flanger→Rev	30 Dist→VCF→DDL
03 Large Room	17 Phaser→Rev	31 Pitch Detuner
04 Small Room	18 EQ→Reverb	32 Chatter Box
05 Large Plate	19 Spinner→Rev	33 Formant Morph
06 Small Plate	20 DDL→Chorus	34 RotarySpeaker
07 NonLinReverb1	21 DDL→Flanger	35 Tunable Spkr
08 NonLinReverb2	22 DDL→Phaser	36 Guitar Amp
09 Gated Reverb	23 DDL→EQ	37 Dist→DDL→Trem
10 Stereo Chorus	24 Multi-Tap DDL	38 Comp→Dist→DDL
11 8-VoiceChorus	25 Dist→Chorus	39 EQ→Comp→Gate
12 Rev→Chorus	26 Dist→Flanger	40 EQ→Chorus→DDL
13 Rev→Flanger	27 Dist→Phaser	
14 Rev→Phaser	28 Dist→AutoWah	

Liste der Effekt-Modulatoren

Hier ist eine Liste der Effekt-Modulatoren in den MRs:

Off	Keine Effekt-Modulation.
FullModAmt	Voll eingeschaltete Modulation auf Mod Amt Max.
Velocity	Letzter empfangener Velocity-Wert, gefiltert durch VelocityRange und VelocityMode.
Vel+Pressure	Summe aus dem zuletzt empfangenen Velocity-Wert und dem größten Aftertouch-Wert, beide gefiltert.
+PosMIDIkey#	Letzte empfangene MIDI-Tastennummer (0-127), gefiltert mit Key Range. Zentriert auf der MIDI Note 64.
-NegMIDIkey#	Invertierung der MIDI Notennummer. Zentriert auf der MIDI Note 64.
Pressure	Höchster Poly- oder Channel-Aftertouch-Wert, gefiltert durch Key Range und PressureMode; 0 bei Off.
PitchWheel	Letzter Wert des Pitch-Bend-Rads, gefiltert durch Pitch Bend Recv.
ModWheel	Letzter Wert des Modulations-Rads, gefiltert durch Mod Wheel(1)Recv.
Wheel+Press	Summe aus dem letzten Wert des Modulations-Rads und dem höchsten Aftertouch-Wert (poly oder channel), beide gefiltert.
FootPedal	Letzter Wert des Fußpedals, gefiltert durch FootPedal(4) Recv.
Sustain	Letzter Wert vom Sustainpedal, gefiltert durch Sustain/SostRecv.
Sostenuto	Letzter Wert des Sostenutopedals, gefiltert durch Sustain/SostRecv.
SysCTRL1	Letzter Wert des Controller 1, gefiltert durch CTRL1 Recv.
SysCTRL2	Letzter Wert des Controller 2, gefiltert durch CTRL2 Recv.
SysCTRL3	Letzter Wert des Controller 3, gefiltert durch CTRL3 Recv.
SysCTRL4	Letzter Wert des Controller 4, gefiltert durch CTRL4 Recv.

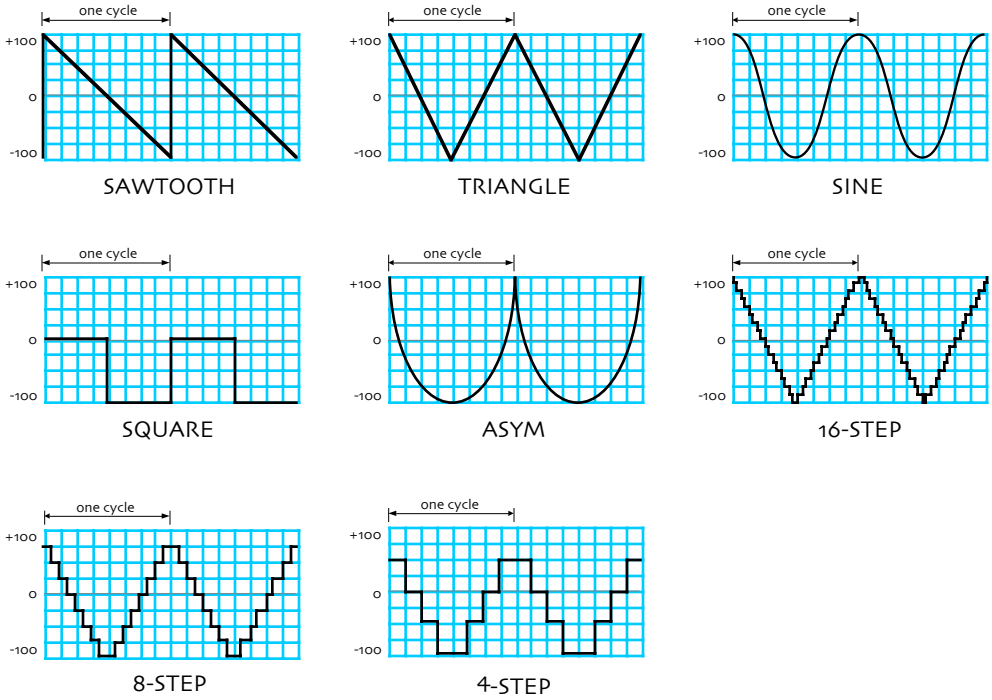


Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

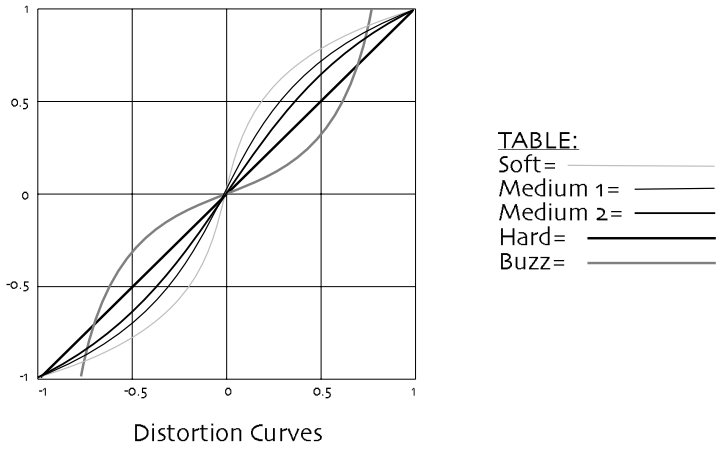
LFO-Wellenformen

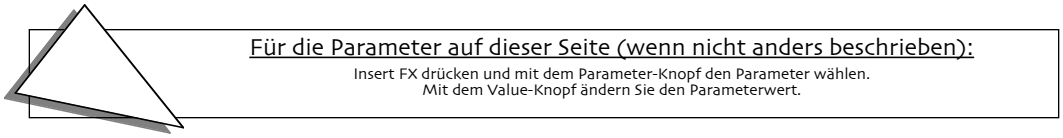
Viele Insert-Effekte haben einen LFO-Shape-Parameter, der bestimmt, wie das LFO-Signal ansteigt oder abfällt. Es gibt acht mögliche Werte:



Verzerrer-Kennlinien

Viele Insert-Effekte mit Verzerrern haben einen „Dist Curve“ Parameter, der die Art der Übersteuerung durch den Verzerrer festlegt. Es gibt fünf mögliche Verzerrer-Kennlinien:





Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

Insert-Effekt-Parameter

Es folgt nun eine Beschreibung der Insert-Effekte mit ihren Parametern. Parameter, die allen Insert-Effekten gemeinsam sind, und die Modulations-Parameter sind in *Kapitel 8* beschrieben.

Gemeinsame Insert-Effekt-Parameter

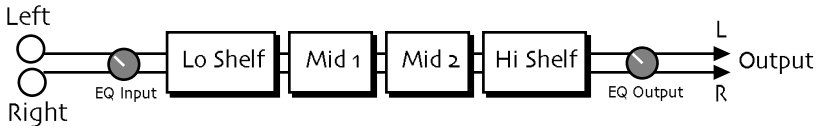
Preset	GlobalReverb Amt
Input Mix	Insert FX to Global Chorus Mix

Gemeinsame Modulation Parameters.

Mod Src	Mod Src Max	Dest Min
Mod Src Min	Dest	Dest Max

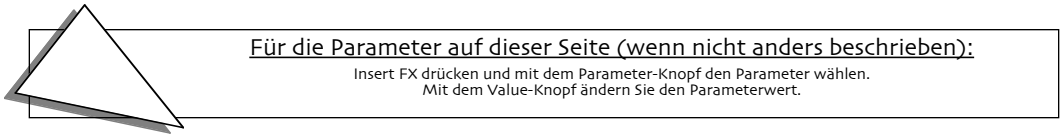
Beschreibung der Insert-Effekte

01 Parametric EQ



Dieser Insert-Effekt bietet einen parametrischen Vier-Band-EQ mit minimaler Phase.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Input Level der EQs, um die Möglichkeit des Verzerrens verstärkter Signale zu vermeiden.
LoShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mitte des niederfrequenten EQs ein.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen niederfrequenten EQ ein.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mitte des mittelfrequenten Filters ein.
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Diese Bandbreiten-Steuerung bestimmt die Breite der Resonanzspitze beim mittleren Frequenzband. Dieser Parameter ist gleich der Grenzfrequenz, geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts erzeugen Sie eine schmalere Bandbreite.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Filter ein.
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, dient dieser zum Steuern eines anderen mittleren Frequenzbereichs.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, dient dieser zum Steuern eines anderen mittleren Frequenzbereichs.
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, dient dieser zum Steuern eines anderen mittleren Frequenzbereichs.
HiShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des hochfrequenten Filter ein.
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen hochfrequenten Filter ein.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert den Ausgangspegel des parametrischen EQs.



02 Hall Reverb

03 Large Room

04 Small Room

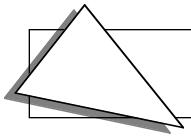
Hall Reverb ist ein großer akustischer Raum und hat ein sehr dichtes Reverb. Large Room Reverb ist eine gewöhnliche Umgebung und Small Room Reverb simuliert einen kleinen Raum.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Decay	0s bis 12.7s (Hall) 0s bis 10.0s (Room)	Steuert die Zeitdauer, die der Reverb braucht, um auf einen niedrigen Pegel abzufallen, nachdem das Eingangssignal aufgehört hat. Wir empfehlen höhere Werte für den Hall Reverb.
LF Decay	-99% bis +99%	Funktioniert wie ein Klangregler und erhöht (bei positiven Werten) oder kürzt (bei negativen Werten) die Abklingzeit bei niedrigen Frequenzen.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Beim natürlichen Reverb werden hohe Frequenzen von der Umgebung absorbiert. Höhere Werte für diesen Parameter filtern zunehmend (dämpfen) mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Die hochfrequente Bandbreite arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen und steuert den Anteil der hohen Frequenzen. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen.
Primary Send	-99% bis +99%	Steuert den Pegel des diffusen Eingangssignals in den Reverb Definition Block.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte von 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter arbeitet in der gleichen Weise wie Diffusion1, steuert aber die unteren Frequenzbereiche. Experimentieren Sie mit verschiedenen Werten für die Diffusions-Parameter, um die Einstellung zu finden, die für Ihren Sound geeignet ist.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist, kann die Echodichte sich schneller aufbauen als die Decay-Rate. Als Faustregel gilt: Definition sollte die LF Decay Zeit plus Decay Zeit nicht übersteigen.
Detune Rate	0.00Hz bis 1.54Hz	Steuert die LFO Rate für die Verstimmung beim Ausklingen des Reverbs. Die Verstimmung erzeugt eine leicht oszillierende Tonhöhenschwankung beim Ausklingen und bricht dabei Resonanzstellen auf.
Detune Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefe der Verstimmung, d.h. wie sehr die Tonhöhe schwankt. Niedrige Werte erzeugen einen metallischen Sound. Einige Sounds erfordern sehr niedrige Werte, während andere natürlicher mit höheren Werten klingen.
PreDelay	0 bis 36ms	Steuert die Zeitdauer, bis das Original-Signal in den Reverb gelangt. Höhere Werte bewirken eine längere Verzögerung (Delay).
ER 1 Time	0 bis 112ms	Steuert die Delay Zeit für das erste Pre-Echo. Pre-Echos sind die ersten Sounds, die von Wänden oder „lebenden" reflektierenden Flächen zurückgeworfen werden. Höhere Werte verzögern das diffuse Signal stärker.

Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

ER 1 Send	-99% bis +99%	Steuert den Pegel des ersten Pre-Echos, mit dem das Echo direkt zum Output geht.
ER 1 Level	-99% bis +99%	Steuert den Pegel des ersten Pre-Echos. Dieser Pre-Echo-Pegel steuert den Anteil des Echos, der in den Definitionsblock geht.
ER 2 Time	0 bis 112ms	Steuert die Verzögerungszeit für das zweite Pre-Echo.
ER 2 Send	-99% bis +99%	Steuert den Pegel des zweiten Pre-Echos, mit dem das Echo direkt zum Output geht.
ER 2 Level	-99% bis +99%	Steuert den Pegel des zweiten Pre-Echos. Während das Signal fortwährend von verschiedenen Oberflächen reflektiert wird, nimmt sein Volumen ab. Stellen Sie diesen Parameter auf einen niedrigeren Wert als Ref 1 Level, um ein natürliches Echo zu erzielen.
Position 1 Position 2 Position 3	-99% bis +99% -99% bis +99% -99% bis +99%	Diese Parameter simulieren die Tiefe der Halle. Stellen Sie sich drei verschiedene Mikrofone vor, die an verschiedenen Positionen in der Halle stehen (Position 1 ist ganz vorne und Position 3 ist ganz hinten). Wenn das Volumen für Position 1 höher ist, erscheint der Sound mehr vorne, während ein höherer Wert für Position 3 ihn weiter entfernt klingen läßt und eine tiefere Halle simuliert.
Output Bal	Full <L bis Full >R	Steuert den Output des Hall Reverbs im Stereofeld.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

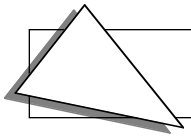
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

05 Large Plate

06 Small Plate

Ein Plattenhall (Plate Reverb) nimmt die Schwingungen von einer Metallplatte auf und erzeugt damit einen metallisch klingenden Reverb. Large Plate Reverbs werden oft für Gesang verwendet und Small Plate Reverbs werden oft im Studio für Drums und Perkussion verwendet.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Decay	0s bis 10.0s	Steuert die Zeitdauer, in der der Reverb auf einen sehr niedigen Pegel abfällt, nachdem das Eingangssignal ausgeklungen ist. Hohe Werte für Decay klingen gut mit Plate Reverbs.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Höhere Werte für diesen Parameter filtern zunehmend hochfrequente Signalanteile aus. Höhere Werte erzeugen ein abruptes Decay. Dieser Parameter steuert the Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters in Reihe mit dem Decay innerhalb des Definitions-Blocks.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Dieser Parameter arbeitet als Tiefpaßfilter am Ausgang des Plate Reverbs und steuert den Anteil der hohen Frequenzen. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen, was einen helleren glockenartigen Sound ergibt. Einige interessante Effekte lassen sich mit einem Modulator über einen großen Wertebereich erzielen.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt das Eingangssignal und erzeugt einen weicheren Sound. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen und die Echos weniger deutlich.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Diffuser, ähnlich und in Reihe mit dem vorangegangenen, behandelt die unteren Frequenzbereiche. Plate Reverbs klingen meist metallisch und die Diffuser verwischen das Signal, um den metallischen Sound zu unterdrücken.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte über die Zeit zunimmt. Höhere Werte können dazu führen, daß sich die Echodichte schneller aufbaut und die Decay Rate übersteigt. Versuchen Sie die höchsten Werte für Ihren Sound für beste Ergebnisse.
PreDelay	0 bis 36ms	Steuert die Verzögerung, bis das Eingangssignal in den Plate Reverb gelangt. Der Wert 0 bedeutet keine Verzögerung.
ER 1 Level	-99% bis +99%	Steuern die Pegel der vier Early Reflections. Niedrigere Werte für diese Pegel erzeugen mehr Reverb. Diese vier Pegelregler befinden sich am Eingang des Definitions-Blocks.
ER 2 Level	-99% bis +99%	
ER 3 Level	-99% bis +99%	
ER 4 Level	-99% bis +99%	
Output Bal	Full <L bis Full >R	Steuert die Stereobalance des Plate Reverb Signals zwischen rechts und links.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

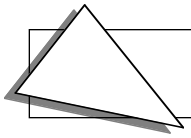
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

07 NonLinReverb1

08 NonLinReverb2

Nichtlineare Reverbs können einen blühenden Reverb, ein Gated Reverb, ein Reverse Reverb und Early Reflections erzeugen. Sie erzeugen kein exponentiell ausklingendes Reverb. Im Gegensatz zu den Hall, Room und Plate Reverbs durchläuft das Eingangssignal von Non Lin 1 und 2 die Diffuser nur einmal. Deswegen werden die Diffuser auch *Density* genannt, um sie von anderen Diffusern (Definition) zu unterscheiden. Density steuert den Wert der Echodichte, im Gegensatz zur Zunahme der Echodichte. Die Non Lin Reverbs geben dem resultierenden Sound eine gewisse Farbe.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Env 1 Level	-99% bis +99%	Diese Parameter steuern die verschiedenen Ausgangspegel, die über die Zeit zwische Eingang und Ausgang des Density-Blocks abgegriffen werden. Envelope Level 1 wird direkt nach den Diffusern und vor den Echos abgegriffen. Falls dies unerwünscht ist, stellen Sie Envelope Level 1 auf -99%. Die Envelope Levels 8 und 9 befinden sich am Ende des Density-Blocks. Wenn diese Pegel zu hoch eingestellt sind, erzeugen sie ein exzessives Klingeln. Die Envelope Levels 8 und 9 sind auch sehr trocken. Stellen Sie alle neun Tap-Pegel so ein, daß sie mit Ihrem Sound gut klingen. Wir empfehlen, den mittleren Envelope Level nicht über einen Wert von +45% einzustellen, um ein Übersteuern des Reverbs zu verhindern.
Env 2 Level	-99% bis +99%	
Env 3 Level	-99% bis +99%	
Env 4 Level	-99% bis +99%	
Env 5 Level	-99% bis +99%	
Env 6 Level	-99% bis +99%	
Env 7 Level	-99% bis +99%	
Env 8 Level	-99% bis +99%	
Env 9 Level	-99% bis +99%	
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Die HF Dämpfung befindet sich im Density-Block. Dieser Parameter bestimmt den Umfang hochfrequenter Signalanteile, der gefiltert wird.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Der Parameter HF-Bandbreite arbeitet als Tiefpaßfilter auf das Ausgangssignal und steuert den Anteil der hörbaren hohen Frequenzen. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen sind hörbar.
Primary Send	-99% bis +99%	Steuert den Pegel des diffusen Eingangssignals, das praktisch gleichzeitig mit dem Eingangssignal auftritt. Dieses Signal wird direkt mit dem angegebenen Pegel in den Density-Block eingespeist.
Diffusion 1	0 bis 100	Dieser Parameter verwischt die Transienten des Eingangssignals im oberen Frequenzbereich. Wir empfehlen höhere Werte für weichere PerkussionSehr niedrige Werte einen Echo-ähnlichen Sound. Diffusion1 und 2 gibt es in jedem Diffuser-Block.
Diffusion 2	0 bis 100	Diffusion2 ist ähnlich wie Diffusion1, behandelt aber den unteren Frequenzbereich. Ein Wert von 50 kann als mittlere Mischung aus trockenem und diffusem Sound angesehen werden. Diese Einstellung ist ein guter Ausgangswert.
Density 1	0 bis 100	Density 1 steuert die Anzahl der Echos.
Density 2	0 bis 100	Density 2 steuert die Anzahl der Echos im unteren Frequenzbereich. Um einen möglichst weichen Klang zu bekommen, wird Density 2 gewöhnlich niedriger eingestellt als Density 1.
ER 1 Time	0 bis 112ms	Steuert die Zeitdauer für das erste Pre-Echo am Density-Block. Pre-Echos sind Klänge, die von Wänden oder anderen reflektierenden Oberflächen zurückgeworfen werden.
ER 1 Send	-99% bis +99%	Dieser Parameter steuert den Pegel des ersten Pre-Echos.
ER 2 Time	0 bis 112ms	Steuert die Zeitdauer für das zweite Pre-Echo am Density-Block.
ER 2 Send	-99% bis +99%	Dieser Parameter steuert den Pegel des zweiten Pre-Echos. Experimentieren Sie mit positiven und negativen Werten für alle Echos, um den Klangcharacter des Ergebnisses zu variieren.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

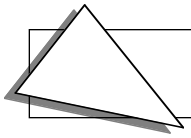
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

Output Bal	Full <L bis Full >R	Steuert die Stereobalance des Reverb Signals zwischen rechts und links.

09 Gated Reverb

Wenn der Ausgang eines Reverbs während seines Ausklingens stummgeschaltet wird, erzeugt er ein Gate. Um diesen Gate-Effekt zu erzeugen, muß der Gated Reverb eine Reihe interner Parameter schalten, nicht nur die Hüllkurve der Ausgangsamplitude. Allerdings haben Sie die Kontrolle über die Ausgangsamplitude. Der MR-Rack bietet Ihnen ein umfangreich steuerbares Gated Reverb, optimiert für perkussive Instrumente, aber für jeden Sound einsetzbar. Das Gate wird geöffnet, wenn das Eingangssignal den Trigger-Schwellwert übersteigt. Dieser Trigger-Schwellwert sollte so niedrig wie möglich eingestellt werden, damit vom Eingangssignal nichts verloren geht. Das Gated Reverb triggert immer nur dann, wenn das Eingangssignal den (programmierbaren) Schwellwert übersteigt. Das Gate bleibt solange offen, wie das Eingangssignal über diesem Schwellwert bleibt, und alle Eingangssignale werden unter dem Gate zusammengefaßt, bis der gesamte Eingangssignalpegel unter den Hysterese-Pegel fällt. Wenn dies passiert, beginnt die Hold Time. Der Grund für die Hysterese liegt darin, daß fehlerhaftes Nachtriggern vermieden wird und um präzise Hold-Zeiten zu gewährleisten. Wenn Sie ein separates Gate für jede einzelne Note haben wollen, verwenden Sie die Non Lin Reverbs.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Gate Thresh	-96.0dB bis 0.0dB	Bestimmt den Trigger-Schwellwert für das Gated Reverb. Wenn das Eingangssignal diesen Wert erreicht, startet es das Gated Reverb. Höhere Werte erfordern ein stärkeres Eingangssignal. Stellen Sie diesen Wert so niedrig ein wie möglich, ohne daß Fehltriggerungen bei Ihrer Klangquelle auftreten.
Gate Hysteresis	0dB bis 48dB	Stellt den unteren Schwellwertpegel ein, relativ zum Gate Threshold unten, der die Gate Hold Time beginnt. Wenn der Unterschied zwischen Gate Thresh und Gate Hysteresis niedriger ist als der Pegel des Eingangssignals, wird das Gated Reverb fortwährend nachtriggern. Bei hoher Decay Rate, gibt dies einen hohlen Klang bei Percussionsinstrumenten.
Gate Attack	50us bis 10.0s	Stellt die Attackzeit des Gated Reverb ein, sobald das Eingangssignal den Triggerpegel erreicht. Grundsätzlich sollte Attack kurz und nicht länger als die Gate Hold Zeit sein.
Gate Release	50us bis 10.0s	Stellt die Zeit für das Ausklingen des Gated Reverbs ein, nachdem die Gate Hold Zeit abgelaufen ist. Grundsätzlich sind diese Zeiten sehr kurz.
Gate Hold	50us bis 10.0s	Stellt die Zeitdauer des Reverbs zwischen Retrigger und Release ein. Die Gate Hold Zeit beginnt beim Nachtriggern erneut.
Decay	0s bis 10.0s	Stellt die Decay Rate ein. Grundsätzlich wird die Decay Rate sehr hoch eingestellt.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Höhere Werte für diesen Parameter filtern zunehmend hochfrequente Signalanteile aus.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten, um den Klang diffus und weich zu machen. Niedrigere Werte lassen impulsive Sounds als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen. Wir empfehlen Werte um 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter arbeitet in der gleichen Weise wie Diffusion 1, steuert aber die unteren Frequenzbereiche. Wir empfehlen Werte um 50.
Definition	0 bis 100	Steuert the Rate der Echodichte beim Ausklingen des Reverbs. Wenn der Wert zu hoch eingestellt ist, baut sich die Echodichte stärker auf als der Reverb abklingt. Als Faustregel gilt: Definition sollte die Decay Rate nicht übersteigen. Wir empfehlen Werte zwischen 25 und 50.

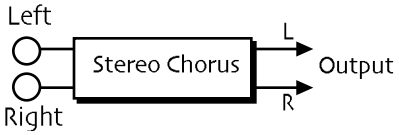


Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

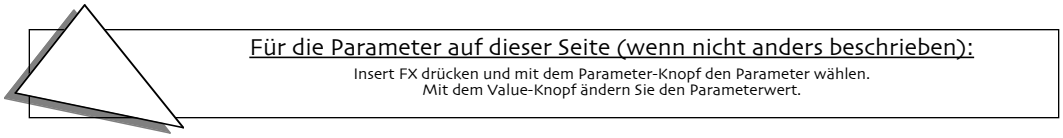
Slap Time	0ms bis 108ms	Steuert die Verzögerungszeit für ein internes trockenes Stereosignal für den Slapback. Grundsätzlich wird der Slapback größer oder gleich der Gate Hold Zeit eingestellt, um einen Reverse-Effekt zu erzielen.
Slap Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des Slapback-Signals.
ER 1 Level	-99% bis +99%	Diese Parameter steuern vier Early Reflection Pegel. Niedrigere Werte erzielen mehr Reverb.
ER 2 Level	-99% bis +99%	
ER 3 Level	-99% bis +99%	
ER 4 Level	-99% bis +99%	
Output Bal	Full <L bis Full >R	Steuert die Stereobalance des Gated Reverbs. Ein Wert von -99 steht für ganz links, während +99 für ganz rechts steht. Der Wert +00 positioniert das Reverb in die Mitte des Stereospektrums.

10 Stereo Chorus

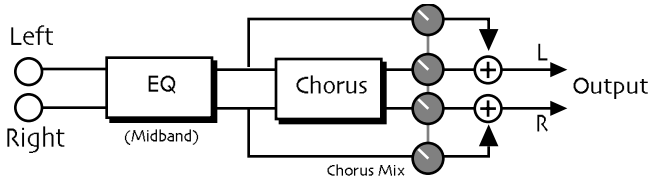


Dieser Stereo-Chorus verwendet Delays zum Erzeugen von Tonhöhen- und Amplitudenmodulation.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Rate der Tonhöhenmodulation für die Delays.
Chorus Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert die Auslenkung der Modulation. Wenn dieser Parameter größer wird, verstärkt sich damit auch die Verstimmung .
ChorusCenter	0.0ms bis 50.0ms	Steuert die nominale Delayzeit des Chorus, um die herum die Delay Modulation stattfindet. Das Einstellen dieses Parameters ändert den Klangcharakter des Chorus.
Spread	(wide Stereo bis mono)	Dieser Parameter steuert das synthetische Stereofeld. Die Einstellung des Value-Knopfs ganz nach links bietet volles Stereo, die mittlere Position erzielt ein Monosignal und der Value-Knopf ganz rechts tauscht die linken und rechten Signale.
Chorus Phase	0deg bis -180deg	Steuert die relative Phase zwischen linken und rechten LFOs.

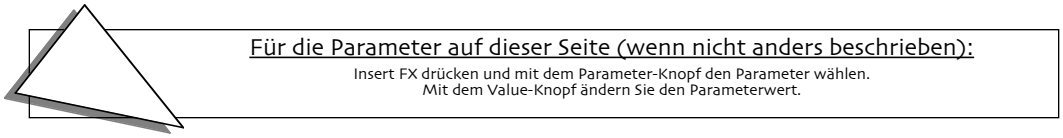


11 8-VoiceChorus

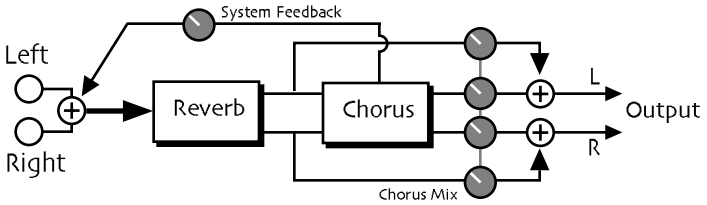


Der 8-Voice Chorus erzeugt einen symphonischen Chorus-Sound mit acht verschiedenen Stimmen und acht separaten zufallsgesteuerten LFOs. Dieser Effekt eigenet sich zum Erzeugen von Ensembles aus einzelnen Instrumenten (es gibt keinen Filter für die Chorus-Stimmen).

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt des Eingangsvolumen der EQs, damit die verstärkten Signale nicht verzerrt werden.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mitte des mittelfrequenten Filters ein.
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter ist eine Bandbreiten-Steuerung, die die Breite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands festlegt. Dieser Parameter ist gleich der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts erzeugen Sie eine schmalere Bandbreite.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Filter ein.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Verstärkung des parametrischen EQs.
Dry Blend	Full Dry bis Full Wet	Steuert die Effektmischung des Chorus.
HPF Cutoff	10Hz bis 10.9kHz	Steuert the Grenzfrequenz des Hochpaßfilters für das Eingangssignal.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 7.0Hz	Steuert die Tonhöhenmodulation für die Delays.
Chorus Depth	0.0ms bis 300ms	Steuert die Auslenkung der Modulation.
ChorusCenter	0.0ms bis 300.0ms	Steuert die nominale Verzögerungszeit des Chorus, um die die Delay-Modulation erfolgt. Die Einstellung dieses Parameters ändert den Klangcharakter des Chorus.
Center Offset	0% bis 100%	Steuert den relativen Unterschied der nominalen Verzögerungszeiten zwischen den acht Stimmen.
Chorus Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linken und rechten LFOs.
Chorus Feedback	-99% bis +99%	Steuert den Anteil der Rückkopplung am Chorus. Positive Werte sind in Phase, negative Werte sind nicht in Phase und geben dem Chorus einen anderen Klangcharakter.

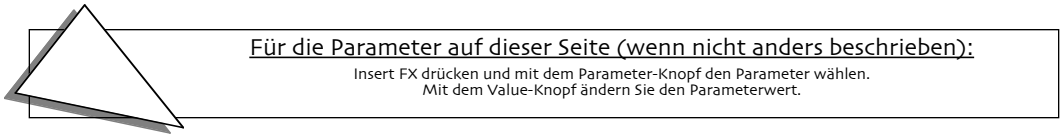


12 Rev→Chorus

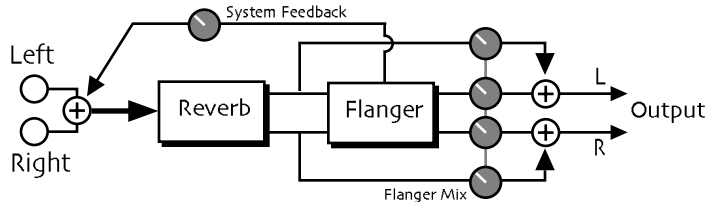


Kombination aus Plate Reverb und Stereo Chorus.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Decay	0.0s bis 10.0s	Steuert die Zeitdauer für das Ausklingen des Reverbs, nachdem das Eingangssignal ausgeklungen ist.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Höhere Werte für diesen Parameter filtern zunehmend (dämpfen) mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Die hochfrequente Bandbreite arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen, und steuert den Anteil der hohen Frequenzen, die in den Effekt gelangen. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte von 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter arbeitet in der gleichen Weise wie Diffusion1, steuert aber die unteren Frequenzbereiche. Experimentieren Sie mit verschiedenen Werten für die Diffusions-Parameter, um die für Ihren Sound geeignete Einstellung zu finden.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist, kann die Echodichte sich schneller aufbauen als die Decay-Rate.
Chorus Mix	Full Dry bis Full Wet	Steuert die Effektmischung des Chorus.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Rate der Tonhöhenmodulation auf den Chorus.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Kurvenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linken und rechten LFOs.
Chorus Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert die Modulationstiefe.
Chorus Center	0.0ms bis 50.0ms	Steuert die Verzögerungszeiten innerhalb des Chorus. Dieser Parameter verändert den Klangcharakkter des Chorus.
System Feedback	-99% bis +99%	Steuert die Rückkopplung vom Ausgang des Chorus zum Eingang des Reverb.

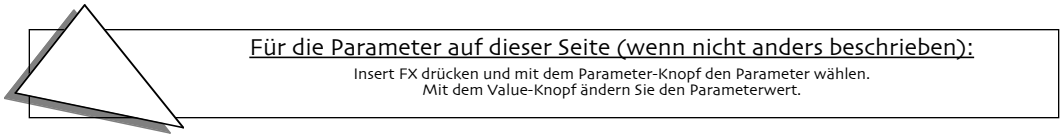


13 Rev→Flanger

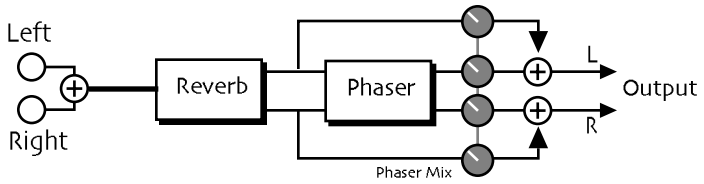


Dieser Insert-Effekt enthält ein Plate Reverb und einen Flanger.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Decay	0.0s bis 10.0s	Steuert die Ausklingdauer des Reverbs nachdem das Eingangssignal beendet ist.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Höhere Werte für diesen Parameter filtern zunehmend (dämpfen) mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Die hochfrequente Bandbreite arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen und steuert den Anteil der hohen Frequenzen. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte von 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter arbeitet auf gleiche Weise und in Reihe mit Diffusion1, steuert aber die unteren Fre-quenzbereiche. Experimentieren Sie mit verschie-denen Werten für die Diffusions-Parameter, um die für Ihren Sound geeignete Einstellung zu finden.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist, kann die Echodichte sich schneller aufbauen als der Sound ausklingt.
FlangerMix	Full Dry bis Full Wet	Steuert den Dry/Wet Mix des Flangers.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für den Flanger.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert the relative Phase zwischen linkem und rechtem LFO.
Flanger Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert den Bereich des Frequenz-Sweeps im Flanger.
FlangerCenter	0.0ms bis 50.0ms	Stellt den Mittelpunkt des Flanger-Sweeps ein.
Notch Depth	0% bis 100%	Steuert die Ausprägung der Spitzen und Auslöschungen durch den Flanger.
Feedback	-99% bis +99%	Steuert die Rückkopplung des Flangers. Positive oder negative Wert erzielen einen anderen Klangcharakter für den Flanger-Effekt, indem die Spitzen oder Auslöschungen hervorgehoben werden.
System Feedback	-99% bis +99%	Steuert die Rückkopplung vom Ausgang des Flangers zum Eingang des Reverbs.

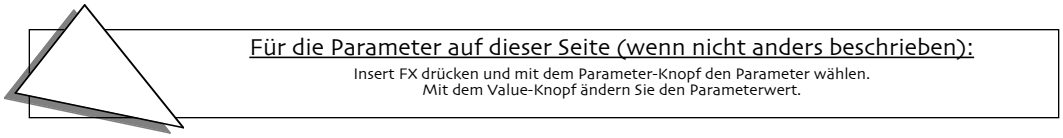


14 Rev→Phaser

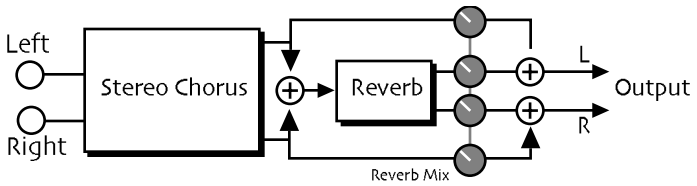


Kombination eines Plate Reverbs mit einem 12-poligen Phaser.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Decay	0.0s bis 10.0s	Steuert die Ausklingzeit des Reverbs nachdem das Eingangssignal beendet ist.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Beim natürlichen Reverb werden hohen Frequenzen von der Umgebung absorbiert. Höhere Werte für diesen Parameter filtern zunehmend (dämpfen) mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Die hochfrequente Bandbreite arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen. Dies funktioniert wie beim Klangregler einer Gitarre.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte von 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter arbeitet in der gleichen Weise und in Reihe mit Diffusion1, steuert aber die unteren Frequenzbereiche. Experimentieren Sie mit verschiedenen Werten für die Diffusions-Parameter, um die für Ihren Sound geeignete Einstellung zu finden.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist, kann die Echodichte sich schneller aufbauen als der Sound ausklingt.
Phaser Mix	Full Dry bis Full Wet	Steuert den Dry/Wet Mix des Phasers.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate des Phasers.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Kurvenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
Phaser Depth	0 bis 100	Steuert Modulationstiefe des Phasers.
Phaser Center	0 bis 100	Dieser Parameter steuert den Mittelpunkt des Phasers.
Notch Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefe der Spitzen und Auslöschungen durch den Phaser. Dieser Parameter sollte auf 100% eingestellt sein.
Feedback	-99% bis +99%	Steuert die Rückkopplung für den Phaser. Positive oder negative Werte erzielen einen unterschiedlichen Klangcharakter für den Phaser, indem die Spitzen oder Auslöschungen hervorgehoben werden.

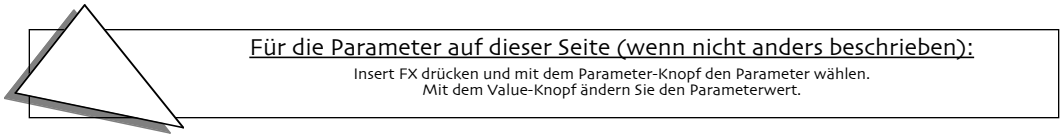


15 Chorus→Rev

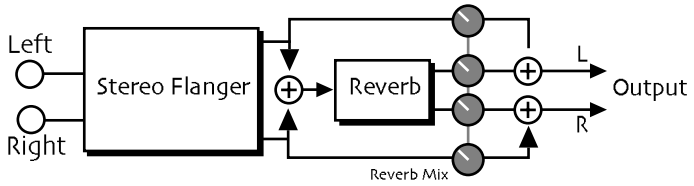


Chorus→Rev ist die Kombination eines fetten Chorus mit dem Standard-Reverb.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für die Verzögerungszeit des Chorus.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Kurvenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linkem und rechtem LFO.
Chorus Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert die Modulationstiefe.
Chorus Center	0.0ms bis 50.0ms	Steuert die vier Verzögerungszeiten im Chorus. Dieser Parameter ändert den Klangcharakter des Chorus.
Rev Mix	Full Dry bis Full Wet	Steuert den Dry/Wet Mix des Reverb.
Decay	0.0s bis 10.0s	Steuert die Ausklingzeit des Reverbs nachdem das Eingangssignal beendet ist.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Beim natürlichen Reverb werden hohe Frequenzen von der Umgebung absorbiert. Höhere Werte für diesen Parameter filtern zunehmend (dämpfen) mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Die hochfrequente Bandbreite arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen und steuert den Anteil der hohen Frequenzen. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte von 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter arbeitet in der gleichen Weise und in Reihe mit Diffusion1, steuert aber die unteren Frequenzbereiche. Experimentieren Sie mit verschiedenen Werten für die Diffusions-Parameter, um die Einstellung zu finden, die für Ihren Sound geeignet ist.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist, kann die Echodichte sich schneller aufbauen als der Sound ausklingt.

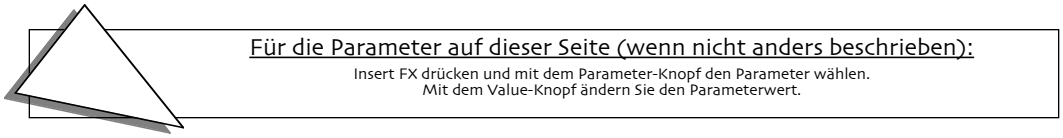


16 Flanger→Rev

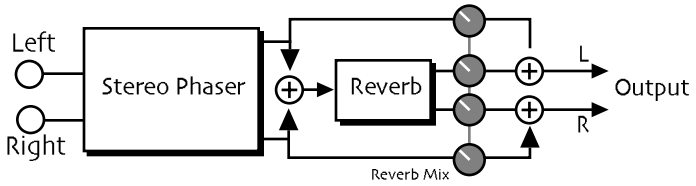


Dieser Insert-Effekt ist eine Kombination aus einem Flanger und einem Plate Reverb.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für den Flanger-Effekt.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Kurvenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linkem und rechtem LFO.
Flanger Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert den Bereich des Sweeps zwischen hoher und tiefer Frequenz im Flanger-Effekt.
FlangerCenter	0.0ms bis 50.0ms	Stellt den Mittelpunkt des Sweep im Flanger Effekt ein.
Notch Depth	0% bis 100%	Steuert die Intensität der Frequenzspitzen und Auslöschungen des Flangers. Dieser Parameter sollte für den maximalen Effekt auf 100% eingestellt werden.
Feedback	-99% bis +99%	Steuert die Rückkopplung im Flanger. Positive oder negative Werte erzeugen verschiedene Klangergebnisse des Flanger-Effekts, indem die Spitzen oder Auslöschungen hervorgehoben werden.
Rev Mix	Full Dry bis Full Wet	Steuert den Dry/Wet Mix des Reverbs.
Decay	0.0s bis 10.0s	Steuert die Zeitdauer des Ausklingens für den Reverb nachdem das Eingangssignal aufhört.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Beim natürlichen Reverb werden hohe Frequenzen von der Umgebung absorbiert. Höhere Werte für diesen Parameter filtern (dämpfen) zunehmend mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Die hochfrequente Bandbreite arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen und steuert den Anteil der hohen Frequenzen im Effekt. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte um 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter arbeitet in der gleichen Weise und in Reihe mit Diffusion1, steuert aber die unteren Frequenzbereiche. Experimentieren Sie mit verschiedenen Werten für die Diffusions-Parameter, um die Einstellung zu finden, die für Ihren Sound geeignet ist.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist, kann die Echodichte sich schneller aufbauen als der Sound ausklingt.

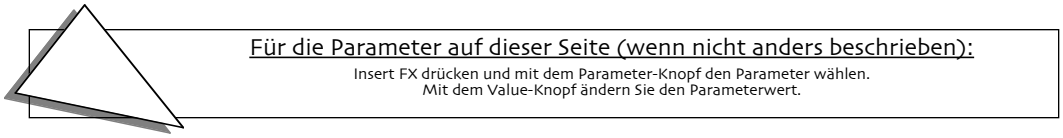


17 Phaser→Rev

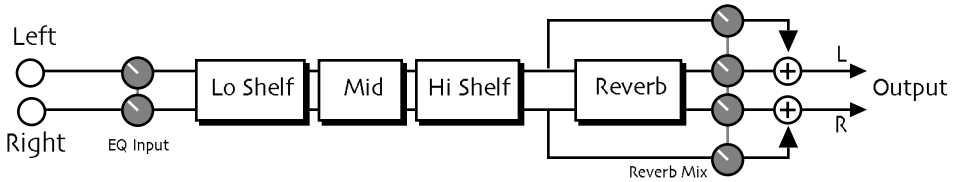


Ein 12-poliger Phaser mit Reverb.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für den Phaser.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Kurvenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
Phaser Depth	0 bis 100	Steuert die Intensität der Modulation für den Phaser.
Phaser Center	0 bis 100	Dieser Parameter steuert den Mittelpunkt des Phasers.
Notch Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefen der Frequenzspitzen und Auslöschungen des Phasers. Dieser Parameter sollte normalerweise auf 99 eingestellt werden.
Feedback	-99% bis +99%	Steuert die Rückkopplung im Phaser. Positive oder negative Werte erzielen unterschiedliche Klangergebnisse des Phaser-Effekts, indem entweder die Spitzen oder die Auslöschungen hervorgehoben werden.
Rev Mix	Full Dry bis Full Wet	Steuert den Dry/Wet Mix des Reverb.
Decay	0.0s bis 10.0s	Steuert die Zeitdauer für das Ausklingen des Reverbs, nachdem das Eingangssignal endet.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Beim natürlichen Reverb werden hohe Frequenzen von der Umgebung absorbiert. Höhere Werte für diesen Parameter filtern (dämpfen) mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Die HF-Bandbreite arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen und steuert den Anteil der hohen Frequenzen im Effekt. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen. Die Funktion entspricht einem Klangregler einer Gitarre.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte um 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter arbeitet in der gleichen Weise und in Reihe mit Diffusion1, steuert aber die unteren Frequenzbereiche. Experimentieren Sie mit verschiedenen Werten für die Diffusions-Parameter, um die Einstellung zu finden, die für Ihren Sound geeignet ist.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist, kann die Echodichte sich schneller aufbauen als der Sound ausklingt.

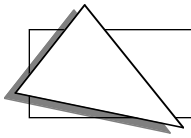


18 EQ→Reverb



Ein parametrischer EQ mit Reverb.

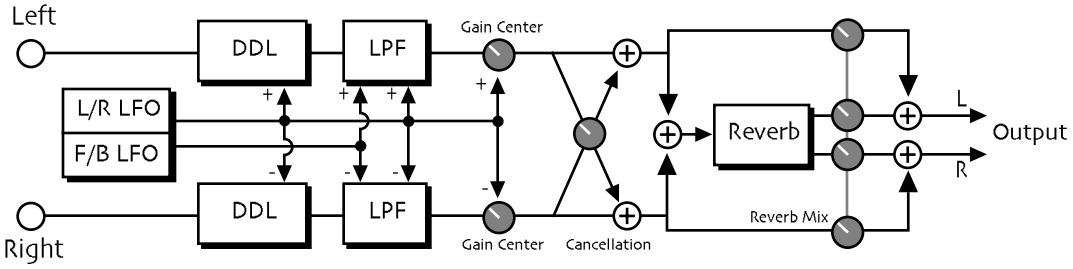
Parameter	Wertebereich	Beschreibung
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel in die EQs, um mögliche Verzerrungen der verstärkten Signale zu vermeiden.
LoShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des niederfrequenten EQ ein.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung durch diesen niederfrequenten Filter ein.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter wirkt als Bandbreiten-Steuerung der Resonanzspitze im mittleren Frequenzband. Dieser Parameter ist gleich der Grenzfrequenz, geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts erzeugen Sie eine schmalere Bandbreite.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen hochfrequenten Filter ein.
HiShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des hochfrequenten Filter ein .
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen Filter ein.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQ.
Rev Mix	Full Dry bis Full Wet	Steuert den Reverb Mix.
Decay	0.0s bis 10.0s	Steuert die Ausklingzeit des Reverbs, nachdem das Eingangssignal endet.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Höhere Werte für diesen Parameter filtern (dämpfen) mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen und steuert den Anteil der hohen Frequenzen, die durchgelassen werden. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte um 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter, ähnlich und in Reihe mit Diffusion1, steuert die unteren Frequenzbereiche.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Bei zu hohen Einstellungen kann die Echodichte sich schneller aufbauen als der Sound ausklingt.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

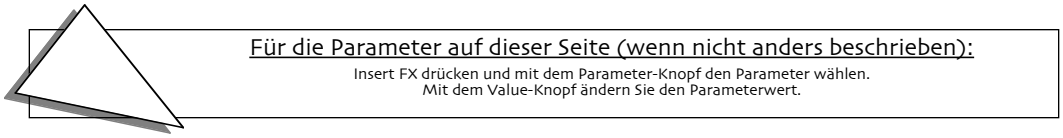
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

19 Spinner→Rev

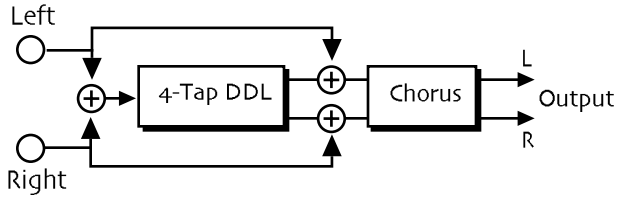


Kombination aus einem pseudo-dreidimensionalen Panoramaeffekt mit einem Standard-Reverb.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für das Panorama.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFO für die Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen den linken und rechten und den vorderen und hinteren LFOs. Stellen Sie den Parameter auf 90 deg für zirkulare Bewegung.
DDL Mod Depth	0.0ms bis 10.0ms	Steuert die Modulationstiefe für das Delay. Versuchen Sie einen Wert von 0.3 ms für einen mittleren Headroom.
DDL ModCenter	0.0ms bis 50.0ms	Feste Delayzeit.
Level Mod	0% bis 100%	Modulationstiefe des links/rechts LFOs auf den Pegel .
L-to-R Mod	0% bis 100%	Modulationstiefe des links/rechts LFOs auf den Filter.
F-to-B Mod	0% bis 100%	Modulationstiefe des vorn/hinten LFOs auf den Filter Wenn die Summe der L/R und V/H Modulation größer als 100% ist, kann der Filter beim Zumachen „blubbern“.
Cancellation	-99% bis +99%	Stellt die Intensität und Phase der entgegengesetzten Auslöschungen des Signals ein.
Rev Mix	Full Dry bis Full Wet	Steuert den Dry/Wet Mix des Reverb.
Decay	0.0s bis 10.0s	Steuert die Ausklingzeit des Reverbs, wenn das Eingangssignal endet.
HF Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Abschwächung der hohen Frequenzen beim Ausklingen des Reverbs. Höhere Werte für diesen Parameter filtern (dämpfen) mehr und mehr hochfrequente Signalanteile.
HF Bandwidth	100Hz bis 21.2kHz	Arbeitet als Tiefpaßfilter auf die Signale, die den Reverb durchlaufen und steuert den Anteil der hohen Frequenzen, die durchgelassen werden. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen.
Diffusion 1	0 bis 100	Verwischt die Transienten des Eingangssignals, um den Klang diffuser und weicher zu machen. Niedrigere Werte lassen Impulsklänge als Reihe diskreter Echos erscheinen, während höhere Werte den Klang diffuser machen (weicherer Klang mit weniger diskreten Echos). Wir empfehlen für den Anfang Werte um 50.
Diffusion 2	0 bis 100	Dieser Parameter wirkt ähnlich und in Reihe mit Diffusion1, steuert aber die unteren Frequenzbereiche.
Definition	0 bis 100	Steuert die Rate, mit der die Echodichte mit der Zeit zunimmt. Bei zu hohen Werten, kann die Echodichte sich schneller aufbauen als der Sound ausklingt.

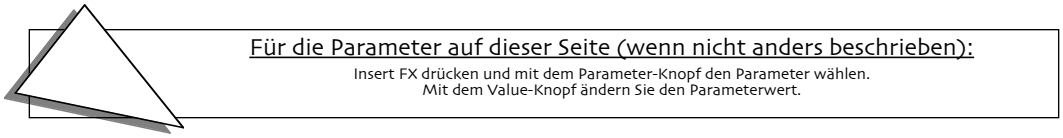


20 DDL→Chorus



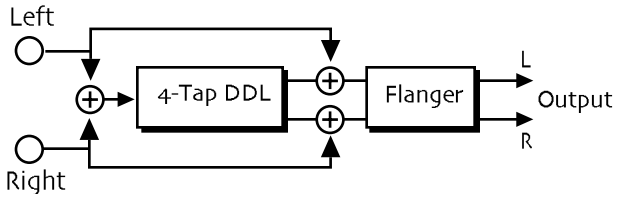
DDL→Chorus ist eine Kombination aus vier unabhängigen, steuerbaren Digital Delays mit einem Chorus.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, das die Dämpfung der rückgekkoppelten Signale bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, das die Dämpfung der rückgekkoppelten Signale bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly3 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das dritte unabhängige Delay ein.
Dly3 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly3 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly4 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das vierte unabhängige Delay ein.
Dly4 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly4 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die vier Modulationsraten für die Delayzeiten des Chorus.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert the relative Phase zwischen den linken und rechten LFOs.
Chorus Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert die Modulationsstärke.



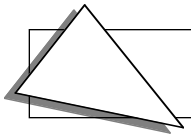
ChorusCenter	0.0ms bis 50.0ms	Steuert die Delayzeit innerhalb des Chorus und ändert den Klangcharakter.
Spread	(wide Stereo bis mono)	Dieser Parameter steuert das synthetische Stereofeld. Mit dem Value-Knopf ganz links haben Sie richtiges Stereo, in der Mitte Mono und ganz rechts vertauscht die Seiten.

21 DDL→Flanger



Kombination aus vier unabhängigen steuerbaren Digital Delays mit einem Flanger.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, das die Dämpfung der rückgekkoppelten Signale bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, das die Dämpfung der rückgekkoppelten Signale bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly3 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das dritte unabhängige Delay ein.
Dly3 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly3 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly4 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das vierte unabhängige Delay ein.
Dly4 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly4 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für den Flanger-Effekt.

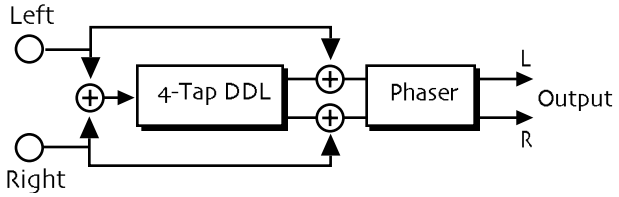


Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

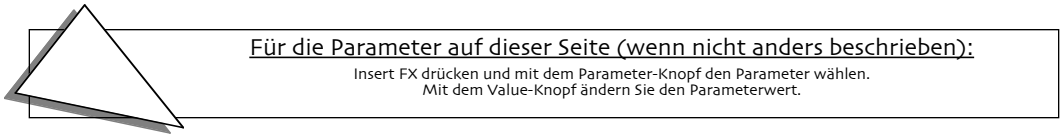
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linken und rechten LFOs.
Flanger Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert den Bereich des Sweeps zwischen hohen und niedrigen Frequenzen des Flanger-Effekts.
FlangerCenter	0.0ms bis 50.0ms	Stellt den Mittelpunkt für den Flanger-Sweep ein.
Notch Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefe der Frequenzspitzen und Auslöschungen durch den Flanger. Dieser Parameter sollte für den maximalen Effekt auf 100% eingestellt werden.
Feedback	-99% bis +99%	Steuert den Rückkopplungsanteil im Flanger. Positive oder negative Werte erzeugen unterschiedliche Klangvarianten des Flanger-Effekts, indem entweder die Spitzen oder Auslöschungen hervorgehoben werden.

22 DDL→Phaser



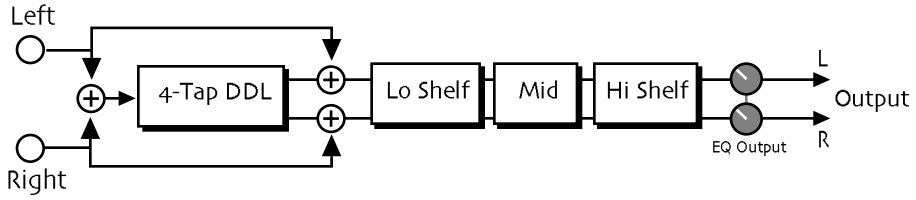
Kombination aus Digital Delay und Phaser.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, das die Dämpfung der rückgekkoppelten Signale bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, das die Dämpfung der rückgekkoppelten Signale bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly3 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das dritte unabhängige Delay ein.
Dly3 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.



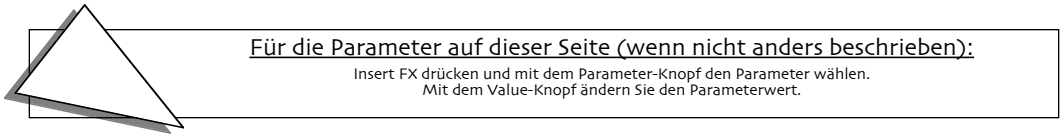
Dly3 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly4 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das vierte unabhängige Delay ein.
Dly4 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly4 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für den Phaser.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
Phaser Depth	0 bis 100	Steuert die Modulationtiefe für den Phaser.
Phaser Center	0 bis 100	Dieser Parameter steuert die Mittenfrequenz des Phasers.
Notch Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefe der Frequenzspitzen und Auslöschungen durch den Phaser. Dieser Parameter sollte für den maximalen Effekt auf 99 eingestellt werden.
Feedback	-99% bis +99%	Steuert den Rückkopplungsanteil im Phaser. Positive oder negative Werte erzeugen unterschiedliche Klangvarianten des Phaser-Effekts, indem entweder die Spitzen oder Auslöschungen hervorgehoben werden.

23 DDL→EQ



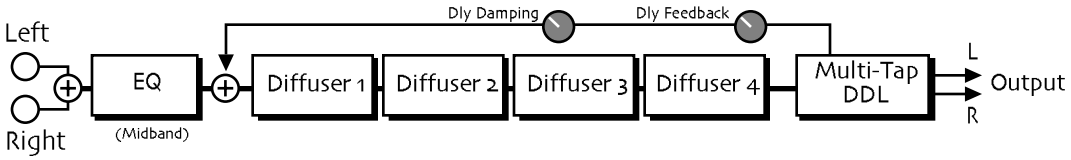
Kombination aus Digital Delay und parametrischem EQ.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, das die Dämpfung der rückgekkoppelten Signale bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.



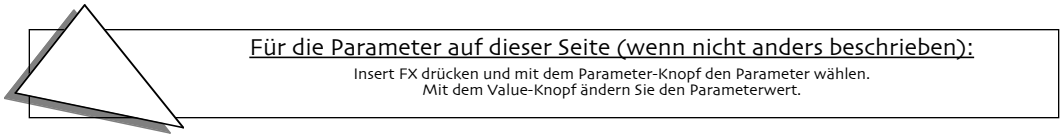
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, das die Dämpfung der rückgekkoppelten Signale bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly3 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das dritte unabhängige Delay ein.
Dly3 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly3 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
Dly4 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Delayzeit für das vierte unabhängige Delay ein.
Dly4 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals im Vergleich zum Original-Signal.
Dly4 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delay im Stereopanorama.
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der EQs, um das Verzerren verstärkter Signale zu vermeiden.
LoShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des niederfrequenten EQ ein.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen niederfrequenten Filter ein.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze für das mittlere Frequenzband. Dieser Parameter ist gleich der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts erzeugen Sie eine schmalere Bandbreite.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Filter ein .
HiShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des hochfrequenten Filter ein .
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen hochfrequenten Filter ein .
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQ.

24 Multi-Tap DDL



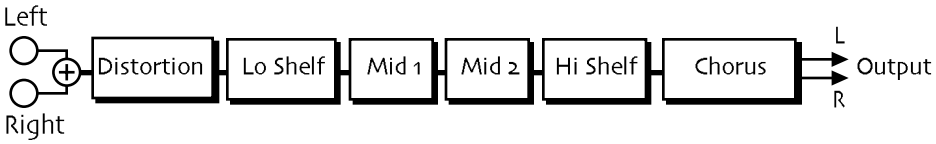
Multi-Tap DDL bietet vier Diffuser in Reihe mit einem neunfach Digital Delay.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der EQs, um ein Verzerren der verstärkten Signale zu verhindern.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQ.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mitte des mittelfrequenten parametrischen EQs ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze im mittleren Frequenzband. Dieser Parameter ist gleich der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts erzeugen Sie eine schmalere Bandbreite.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Filter ein.



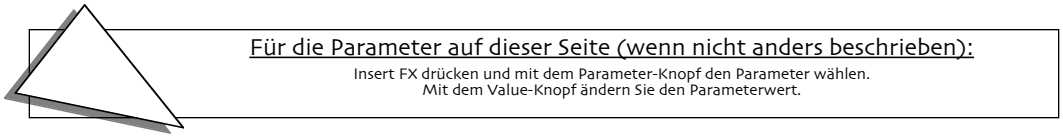
Diffusion 1	-99% bis +99%	Stellt die Diffusion des ersten Diffusers ein .
Diffus Time 1	0ms bis 62ms	Stellt die Delayzeit des ersten Diffusers ein.
Diffusion 2	-99% bis +99%	Stellt die Diffusion des zweiten Diffusers ein.
Diffus Time 2	0ms bis 62ms	Stellt die Delayzeit des zweiten Diffusers ein.
Diffusion 3	-99% bis +99%	Stellt die Diffusion des dritten Diffusers ein.
Diffus Time 3	0ms bis 62ms	Stellt die Delayzeit des dritten Diffusers ein.
Diffusion 4	-99% bis +99%	Stellt die Diffusion des vierten Diffusers ein.
Diffus Time 4	0ms bis 62ms	Stellt die Delayzeit des vierten Diffusers ein.
Dly Interval	Uniform, Linear+, Linear-, Expon.+, Expon.-, Random	Steuert den Abstand der Taps im DDL.
MaxDlyTime	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 500ms	Steuert die maximale Delayzeit.
Dly Smoothing	0ms bis 500ms	Steuert die Zeitdauer von einer Dly Max Time Einstellung zur anderen. Niedrige Werte ergeben mehr Klicken aber weniger Verstimmung. Hohe Werte erzielen weniger Klicken aber mehr Verstimmung.
Feedback Tap	1 bis 9	Wählt eines der neun Taps für die Rückkopplung zum Eingang des Effekts.
Dly Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly Damping	10Hz bis 20.0kHz	Steuert die Eckfrequenz eines Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung des rückgekoppelten Signals bestimmt. Je höher der Wert, umso stärker wird das Signal gedämpft.
Dly Levels	Uniform, Linear+, Linear-, Expon.+, Expon.-, Random	Steuert die relativen Pegel der Taps.
Dly Max Level	0 bis 100	Steuert den maximalen Pegel für die Taps.
Dly Pan	Centered, Alternating, L->R, R->L, Center->Out, Out->Center, Random	Steuert die Positionen der Taps im Stereofeld.
Dly Spread	0 bis 100	Steuert die Breite des Stereofelds. Die Einstellung 0 ergibt einen Mono-Effekt—100 ein volles Stereofeld.

25 Dist→Chorus

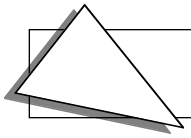


Dist→Chorus ist eine Kombination aus Verzerrer und Chorus.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dist LPF Fc	10Hz bis 20.0kHz	Filtert hohe Frequenzen vor dem Verzerrer aus.
Dist Offset	-99% bis +99%	Bestimmt die Balance zwischen geradzahligen und ungeradzahligen Obertönen.
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert die Eingangsverstärkung des Verzerrers. Damit kann der Signalpegel um bis zu 48 dB angehoben werden. Mehr Verzerrung erreicht man durch hohe Eingangspegel und niedrige Ausgangspegel. Für weniger Verzerrung reduziert man den Eingangspegel und erhöht den Ausgangspegel.



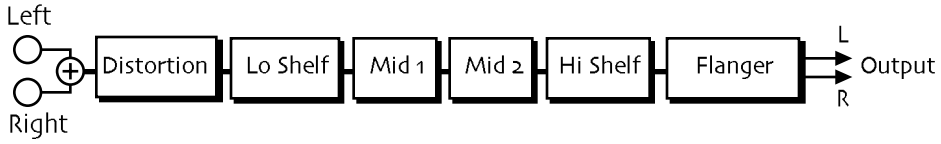
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	Wählt die Art der Begrenzung im Verzerrer. Die Kurvenarten reichen von Röhren-Verzerrern (Soft) bis zum rauhen Verzerren (Buzz).
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den Augangspegel des Verzerrers. Generell wird Distortion Gain hoch und dieser Parameter niedriger eingestellt.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Grenzfrequenz des Filters nach dem Verzerrer. Höhere Werte erzielen einen helleren Klang. Dieser Parameter kann mit einem CV Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze bei der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc Parameter (Grenzfrequenz) bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert Q die *Ausprägung* der Spitze. Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den trockenen Signalanteil, der mit dem verzerrten Signal gemischt wird.
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der EQs, damit das Verzerren der verstärkten Signale verhindert wird.
LoShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mitte des niederfrequenten EQs ein.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen niederfrequenten Filter ein.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mitte des mittelfrequenten parametrischen EQs ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze im mittleren Frequenzband. Dieser Parameter ist gleich der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts erzeugen Sie eine schmalere Bandbreite.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Filter ein .
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
HiShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des hochfrequenten Filters ein .
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen hochfrequenten Filter ein .
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQs.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die vier Modulationsraten für die Verzögerungszeiten des Chorus.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linken und rechten LFOs.
Chorus Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert die Modulationstiefe.
ChorusCenter	0.0ms bis 50.0ms	Steuert die Delayzeiten im Chorus. Änderungen an diesem Parameter verändert den Klangcharakter des Chorus.
Spread	(wide Stereo bis mono)	Dieser Parameter steuert das synthetische Stereofeld. Die Einstellung ganz links steht für normales Stereo, die mittlere Einstellung für Mono und genz rechts invertiert das linke und rechte Signal.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

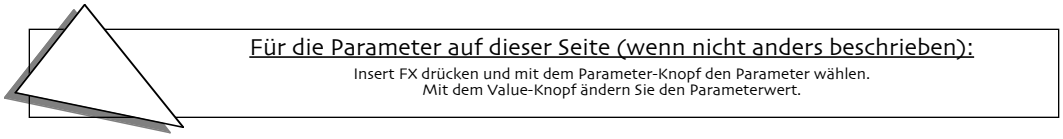
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

26 Dist→Flanger

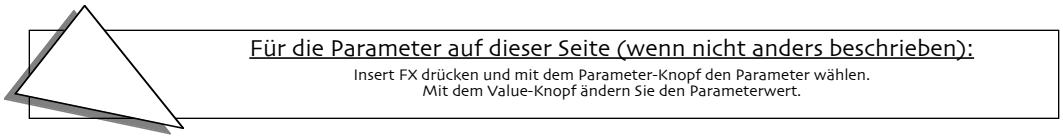


Dist→Flanger ist eine Kobination aus einem Verzerrer und einem Flanger.

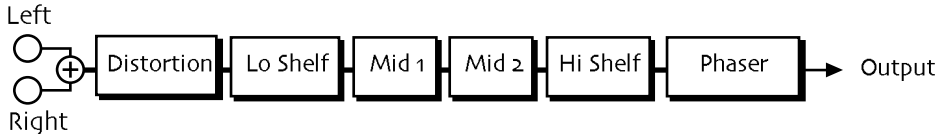
Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dist LPF Fc	10Hz bis 20.0kHz	Filtert hohe Frequenzen vor dem Verzerrer aus.
Dist Offset	-99% bis +99%	Bestimmt die Balance zwischen geradzahligen und ungeradzahligen Obertönen.
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert die Eingangsverstärkung des Verzerrers. Damit kann der Signalpegel um bis zu 48 dB angehoben werden. Mehr Verzerrung erreicht man durch hohe Eingangspegel und niedrige Ausgangspegel. Für weniger Verzerrung reduziert man den Eingangspegel und erhöht den Ausgangspegel.
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	Wählt die Art der Begrenzung im Verzerrer. Die Kurvenarten reichen von Röhren-Verzerrern (Soft) bis zum rauhen Verzerren (Buzz).
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den Augangspegel des Verzerrers. Generell wird Dist Gain hoch und dieser Parameter niedriger eingestellt.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Grenzfrequenz des Filters nach dem Verzerrer. Höhere Werte erzielen einen helleren Klang. Dieser Parameter kann mit einem CV Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze bei der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc Parameter (Grenzfrequenz) bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert Q die *Ausprägung* der Spitze. Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den trockenen Signalanteil, der mit dem verzerrten Signal gemischt wird.
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der Eqs, damit das Verzerren der verstärkten Signale verhindert wird.
LoShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mitte des niederfrequenten EQs ein.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen niederfrequenten Filter ein.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mitte des mittelfrequenten parametrischen EQs ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze im mittleren Frequenzband. Dieser Parameter ist gleich der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts erzeugen Sie eine schmalere Bandbreite.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Filter ein .
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
HiShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des hochfrequenten Filters ein .
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen hochfrequenten Filter ein .



EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQs.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für die Verzögerungszeit des Flangers.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFOs für die Tonhöhen-Modulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linken und rechten LFOs.
Flanger Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert die Breite des Sweeps im Flanger.
FlangerCenter	0.0ms bis 50.0ms	Bestimmt die Mittenfrequenz des Flanger-Sweeps.
Notch Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefe der Spitzen und Knoten, die der Flanger erzeugt. Dieser Parameter sollte für den maximalen Effekt auf 100% eingestellt werden.
Feedback	-99% bis +99%	Steurt die Rückkopplung für den Flanger. Positive oder negative Werte erzeugen einen anderen Klangcharakter des Flangers, indem entweder die Spitzen oder die Knoten hervorgehoben werden.

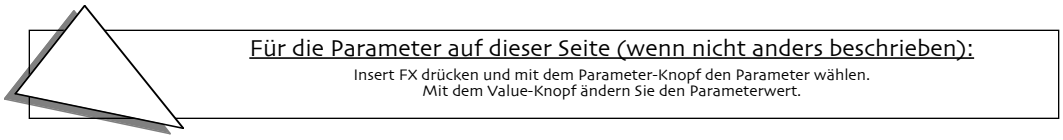


27 Dist→Phaser



Dieser Insert-Effekt verbindet einen rauhen Verzerrer mit einem Phaser.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dist LPF Fc	10Hz bis 20.0kHz	Filtert die hohen Frequenzen vor dem Verzerrer.
Dist Offset	-99% bis +99%	Bestimmt die Balance zwischen geradzahligen und ungeradzahligen Obertönen.
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert die Eingangsverstärkung des Verzerrers. Diese erhöht den Signalpegel um bis zu 48 dB. Für eine stärkere Verzerrung wählen Sie eine hohe Eingangsverstärkung und eine niedrigere Ausgangsverstärkung, um die Lautstärke auszugleichen. Für weniger Verzerrung wählen Sie eine niedrigere Eingangsverstärkung und eine höhere Ausgangsverstärkung.
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	Wählt die Art der Begrenzung durch den Verzerrer. Die Kurven reichen vom Röhren-Verzerrer (Soft) bis zur rauhen Verzerrung (Buzz).
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert das Volumen des Verzerrers. Wenn Dist Gain hoch eingestellt ist, stellen Sie diesem Parameter niedriger ein.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Verzerrer Filtergrenzfrequenz. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann mit einem CV-Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc (Filtergrenzfrequenz) Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert der Parameter Q die *Ausprägung der Spitze* . Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den trockenen Signalanteil, der mit dem verzerrten Signal gemischt wird.
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der EQs, um das Verzerren der verstärkten Signale zu verhindern.
LoShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des niederfrequenten EQ ein.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für diesen niederfrequenten Shelving-Filter ein.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Shelving-Filter ein .
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich .

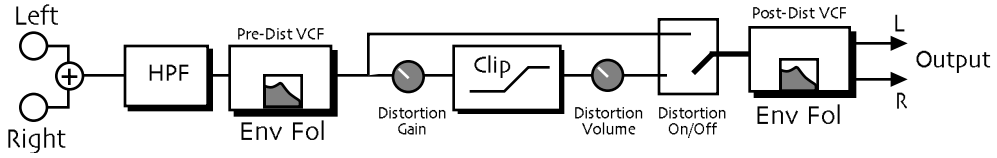


HiShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des hochfrequenten Shelving-Filters ein .
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen hochfrequenten Shelving-Filter ein .
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQs.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für den Phaser.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFO für die Tonhöhenmodulation.
Phaser Depth	0 bis 100	Steuert die Modulationsstärke für den Phaser.
Phaser Center	0 bis 100	Dieser Parameter steuert die Mittenfrequenz des Phasers.
Notch Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefe der Spitzen und Knoten des Phasers. Dieser Parameter sollte normalerweise auf 99 eingestellt sein.
Feedback	-99% bis +99%	Steuert den Anteil der Rückkopplung für den Phaser. Positive oder negative Werte bewirken einen anderen Klangcharakter für den Phaser-Effekt, indem entweder die Spitzen oder die Knoten hervorgehoben werden.

Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

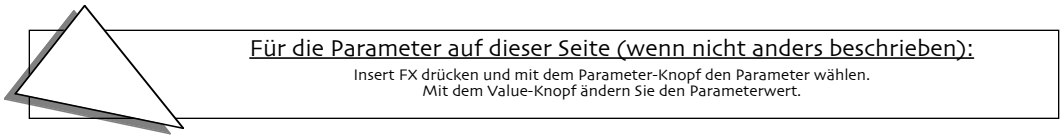
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

28 Dist→AutoWah

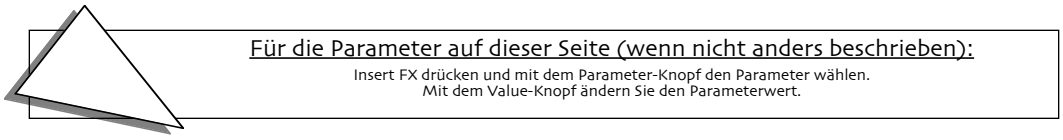


Dist→AutoWah ist eine Kombination aus spannungsgesteuertem Filter und einem rauhen Verzerrer, sowie einem zweiten spannungsgesteuerten Filter. Drei Effekte können damit erzielt werden: Verzerrer, Wah-Wah, und Auto-Wah. Die beiden letzten Funktionen verwenden denselben VCF. Diese Filter können ausgeschaltet oder bei Bedarf als EQ verwendet werden. Es gibt einen zweiten VCF hinter dem Verzerrer, der als einfacher Lautsprechersimulator eingesetzt oder parallel mit dem VCF vor dem Verzerrer moduliert werden kann.

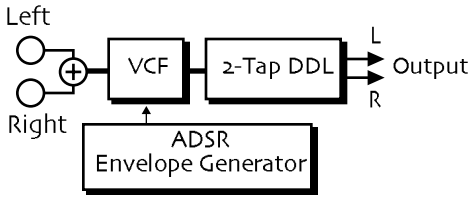
Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Pre HPF Fc	10Hz bis 1.50kHz	Filtert die niedrigen Frequenzen vor dem EQ. Je höher der Wert, desto weniger niedrige Frequenzen werden durchgelassen.
Pre VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Filter-Grenzfrequenz des Verzerrers. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann mit einem CV-Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.
Pre VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc (Filtergrenzfrequenz) Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert der Parameter Q die *Höhe* der Spitze. Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
PreVCF EnvAmt	-99% bis +99%	Bestimmt, wie sehr die Amplitude des Eingangssignals die Filtergrenzfrequenz des Verzerrers moduliert . Beim Wert 0 gibt es keine Veränderung. Bei mittleren positiven Werten, geht die Pre-VCF Fc nach oben, kehrt aber dann zu ihrem eingestellten Wert zurück. Bei mittleren negativen Werten geht die Pre-VCF Fc nach unten und dann zurück auf ihren eingestellten Wert. Wie schnell das geschieht, wird mit den Attack und Release Parametern eingestellt. Dieser Sound ist das Auto-Wah. Positive Werte verstärken die hohen Frequenzen und erzielen einen „auu-auu"-Klang während negative Werte die hohen Frequenzen beschneiden und einen „twiep-twiep"-Klang erzeugen.
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert die Eingangsverstärkung des Verzerrers. Diese erhöht den Signalpegel um bis zu 48 dB. Für eine stärkere Verzerrung wählen Sie eine hohe Eingangsverstärkung und eine niedrigere Ausgangsverstärkung, um die Lautstärke auszugleichen. Für weniger Verzerrung wählen Sie eine niedrigere Eingangsverstärkung und eine höhere Ausgangsverstärkung.
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert das Volumen des Verzerrers. Wenn der Eingangpegel des Verzerrers hoch eingestellt ist, stellen Sie diesen Parameter niedriger ein.
Distortion	Off, On	Wahl zwischen verzerrtem und reinem Signal.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Dieser Parameter steuert den zweiten VCF hinter dem Verzerrer.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert den zweiten VCF hinter dem Verzerrer.
PostVCF EnvAmt	-99% bis +99%	Dieser Parameter steuert den zweiten VCF hinter dem Verzerrer.



VCF Attack	50us bis 100ms	Stellt den Attack des Envelope Followers ein, d.h. wie schnell der Attack folgt, sobald das Eingangssignal erkannt wird. Grundsätzlich sollte der Attack kurz sein.
VCF Release	1ms bis 10.0s	Stellt die Zeitdauer zwischen dem Ausklingen des Eingangssignals und dem Abschalten des Envelope Followers ein. Grundsätzlich sollte diese Zeit länger als die Attack-Zeit sein.
Post HPF Fc	10Hz bis 1.50kHz	Filtert die niedrigen Frequenzen nach dem Verzerrer.

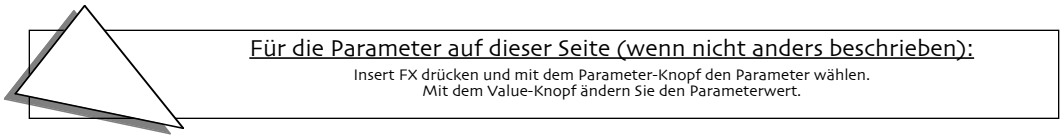


29 ResVCF→DDL

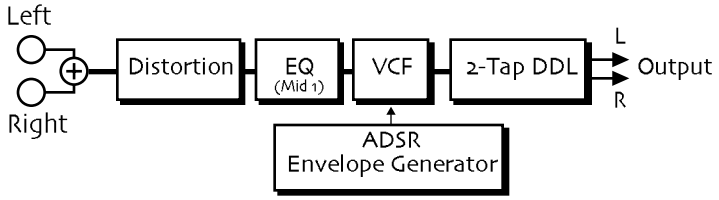


ResVCF→DDL verbindet ein spannungsgesteuertes Filter und ein Digital Delay.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
VCF Input	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Wirkt als Abschwächer am Eingang des VCF.
VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die VCF-Grenzfrequenz. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann mit einem CV-Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.
VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc (Filtergrenzfrequenz) Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert der Parameter Q die *Ausprägung der Spitze* . Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
ADSR Attack	50us bis 10.0s	Stellt die Attackzeit für die ADSR Hüllkurvenform ein .
ADSR Decay	50us bis 10.0s	Stellt die Decayzeit für die ADSR Hüllkurvenform ein.
ADSR Sustain	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Stellt den Sustainpegel für die ADSR Hüllkurvenform ein.
ADSR Release	50us bis 10.0s	Stellt die Releasezeit für die ADSR Hüllkurvenform ein.
ADSR Env Amt	-99% bis +99%	Bestimmt den Grad der Hüllkurvenmodulation für die Grenzfrequenz des VCF.
ADSR TrigMode	Single oder Multi	Bestimmt, ob die Hüllkurve des VCF mit jedem Tastendruck (Multi) neu startet oder nicht (Single).
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das erste Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das zweite Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.

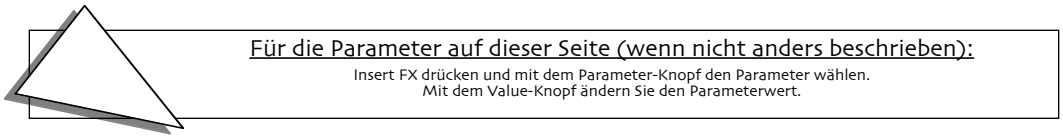


30 Dist→VCF→DDL

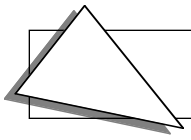


Dist→VCF→DDL verbindet einen Verzerrer, ein spannungsgesteuertes Filter und ein Digital Delay.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dist LPF Fc	10Hz bis 20.0kHz	Filtert die hohen Frequenzen vor dem Verzerrer.
Dist Offset	-99% bis +99%	Bestimmt die Balance zwischen geradzahligen und ungeradzahligen Obertönen.
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert die Eingangsverstärkung des Verzerrer-Effekts. Diese verstärkt den Signalpegel um bis zu 48 dB. Für eine stärkere Verzerrung wählen Sie eine hohe Eingangsverstärkung und eine niedrigere Ausgangsverstärkung, um die Lautstärke auszugleichen. Für weniger Verzerrung wählen Sie eine niedrigere Eingangsverstärkung und eine höhere Ausgangsverstärkung.
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	Wählt die Art der Begrenzung durch den Verzerrer. Die Kurven reichen vom Röhren-Verzerrer (Soft) bis zur rauhen Verzerrung (Buzz).
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert das Volumen des Verzerrers. Grundsätzlich sollte bei hohem Dist Gain dieser Parameter niedriger eingestellt sein.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Filtergrenzfrequenz des Verzerrers. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann mit einem CV-Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc (Filtergrenzfrequenz) Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert der Parameter Q die *Ausprägung der Spitze* . Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den trockenen Signalanteil, der mit dem verzerrten Signal gemischt wird.
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der EQs, um das Verzerren der verstärkten Signale zu verhindern.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Shelving-Filter ein .
VCF Input	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Wirkt als Abschwächer am Eingang des VCF.
VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die VCF-Grenzfrequenz. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann mit einem CV-Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.



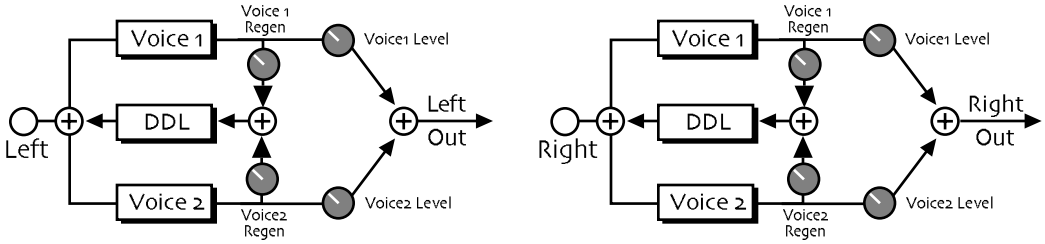
VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc (Filtergrenzfrequenz) Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert der Parameter Q die *Ausprägung der Spitze* . Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
ADSR Attack	50us bis 10.0s	Stellt die Attackzeit für die ADSR Hüllkurvenform ein .
ADSR Decay	50us bis 10.0s	Stellt die Decayzeit für die ADSR Hüllkurvenform ein.
ADSR Sustain	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Stellt den Sustainpegel für die ADSR Hüllkurvenform ein.
ADSR Release	50us bis 10.0s	Stellt die Releasezeit für die ADSR Hüllkurvenform ein.
ADSR Env Amt	-99% bis +99%	Bestimmt den Grad der Hüllkurvenmodulation für die Grenzfrequenz des VCF.
ADSR TrigMode	Single oder Multi	Bestimmt, ob die Hüllkurve des VCF mit jedem Tastendruck (Multi) neu startet oder nicht (Single).
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das erste Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt . Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das zweite Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

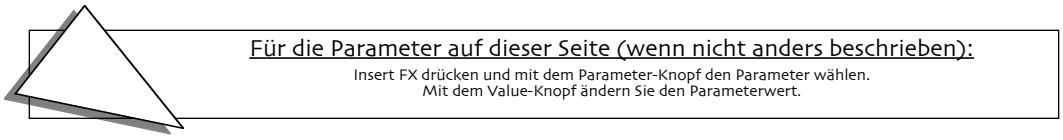
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

31 Pitch Detuner

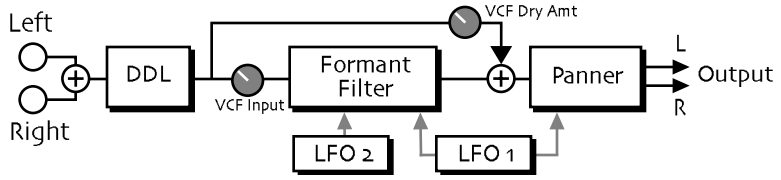


Mit dem Pitch Detuner können Sie die Tonhöhe eines Sounds um maximal zwei Oktaven nach unten und oben verschieben.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Voice1 Semi	-24 semi bis +24 semi	Ermöglicht Ihnen das Ändern der Tonhöhe von Voice 1 um bis zu zwei Oktaven über oder unter die Originaltonhöhe in Halbtonschritten.
Voice1 Fine	-100cent bis +100cent	Dieser Parameter ermöglicht die Feineinstellung der Tonhöhe von Voice 1.
Voice1 Level	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Bestimmt das Volumen von Voice 1.
Voice1 Regen	-99% bis +99%	Steuert den Anteil der Rückkopplung vom Ausgang des Pitch Detuner zurück zum Eingang. Sie können damit Spezialeffekte mit ansteigenden oder abfallenden Delays erzeugen.
Voice1 Width	1ms bis 185ms	Steuert die Abschnittslänge von Voice 1. Wählen Sie eine Länge, die Ihnen am besten gefällt. Kürzere Werte erzeugen einen körnigeren Klang, während längere Werte einen weicheren Klang erzielen.
Voice1 Mod	0% bis 100%	Steuert die Modulationsstärke für Voice 1.
Voice2 Semi	-24 semi bis +24 semi	Ermöglicht Ihnen das Ändern der Tonhöhe von Voice 2 um bis zu zwei Oktaven über oder unter die Originaltonhöhe in Halbtonschritten.
Voice2 Fine	-100cent bis +100cent	Dieser Parameter ermöglicht die Feineinstellung der Tonhöhe von Voice 2.
Voice2 Level	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Bestimmt das Volumen von Voice 2.
Voice2 Regen	-99% bis +99%	Steuert den Anteil der Rückkopplung vom Ausgang des Pitch Detuner zurück zum Eingang. Sie können damit Spezialeffekte mit ansteigenden oder abfallenden Delays erzeugen.
Voice2 Width	1ms bis 185ms	Steuert die Abschnittslänge von Voice 2. Wählen Sie eine Länge, die Ihnen am besten gefällt. Kürzere Werte erzeugen einen körnigeren Klang, während längere Werte einen weicheren Klang erzielen.
Voice2 Mod	0% bis 100%	Steuert die Modulationsstärke für Voice 2.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Dieser Parameter steuert die Rate der Tonhöhenmodulation, die einen Chorus-Effekt erzeugt. Für einen Chorus muß diese Rate sehr niedrig sein.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFO für die Tonhöhenmodulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linken und rechten LFOs.
Regen Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 185ms	Steuert den Delayanteil im Rückkopplunszweig.

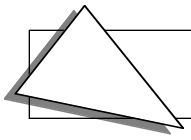


32 Chatter Box



Dieser Insert-Effekt verwendet ein Formant-Filter mit zeitabhängigem Spektrum, um einen dynamischen vokalartigen Sound zu erzeugen. Zwei LFOs sind so miteinander gekoppelt, daß der Filter zwischen vier ausgewählten Vokalformanten „morpht“. Der erste LFO ist auch mit einem Auto-Panorama verbunden, das den Vokalklang durch den Raum schweben läßt. Ein Digital Delay kann schließlich dazu verwendet werden, um unnatürliche „Talking Echo“-Effekte zu erzeugen.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
VCF Input	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Trimmt das Eingangssignal in den Formant-Filter, damit keine Übersteuerungen entstehen.
VCF Dry Amt	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den Pegel des DDL-Signals, das mit dem Ausgang des Formant-Filters gemischt wird.
Shape 1	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	Wählt den ersten Vokal für den Formant-Filter.
Shape 2	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	Wählt den zweiten Vokal für den Formant Filter.
Shape 3	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	Wählt den dritten Vokal für den Formant Filter.
Shape 4	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	Wählt den vierten Vokal für den Formant Filter.
FormantWarp	-12 bis +12 semi	Verschiebt alle Formant-Frequenzen durch Ändern der Formant-Filtergröße nach oben oder unten.
AutoPan Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefe der Auto-Panorama-Funktion nach dem Formant-Filter.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Dieser Parameter steuert die Rate der Tonhöhenmodulation, die einen Chorus-Effekt erzeugt. Für den Chorus muß diese Rate sehr niedrig eingestellt sein.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFO für die Tonhöhenmodulation.
LFO 2 Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Dieser Parameter steuert die Rate des zweiten LFOs.
LFO 2 Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des zweiten LFO für die Tonhöhenmodulation.
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.

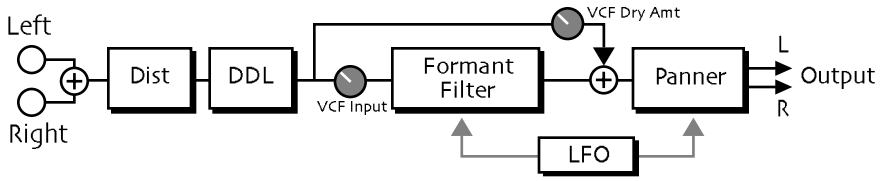


Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

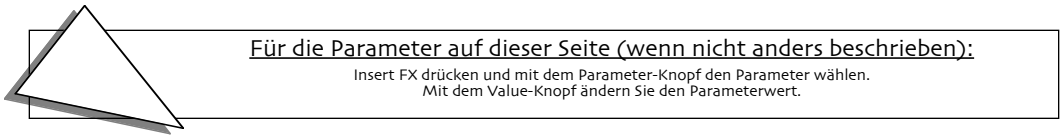
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt . Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Original dry signal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.

33 Formant Morph

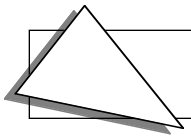


Dieser Effekt ist ähnlich wie die Chatter Box, außer daß hier ein Verzerrer für mehr Obertöne sorgt und ein einzelner LFO zwischen zwei ausgewählten Vokalformen morpht.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert den Eingangspegel des Verzerrers. Dieser erhöht den Signalpegel um bis zu 48 dB. Für eine stärkere Verzerrung wählen Sie eine hohe Eingangsverstärkung und eine niedrigere Ausgangsverstärkung, um die Lautstärke auszugleichen. Für weniger Verzerrung wählen Sie eine niedrigere Eingangsverstärkung und eine höhere Ausgangsverstärkung.
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert das Volumen des Verzerrers. Wenn Dist Gain hoch eingestellt ist, stellen Sie diesen Parameter niedriger ein.
Dist LPF Fc	10Hz bis 20.0kHz	Filtert die hohen Frequenzen vor dem Verzerrer.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Filtergrenzfrequenz des Verzerrers. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann mit einem CV-Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc (Filtergrenzfrequenz) Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert der Parameter Q die *Ausprägung der Spitze* . Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
Dist Offset	-99% bis +99%	Bestimmt die Balance zwischen geradzahligen und ungeradzahligen Obertönen.
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	Wählt die Art der Begrenzung durch den Verzerrer. Die Kurven reichen vom Röhrenverzerrer (Soft) bis zur rauhen Verzerrung (Buzz).
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den trockenen Signalanteil, der mit dem verzerrten Signal gemischt wird.
VCF Input	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Trimmt den Eingangspegel des Formant-Filters, um Übersteuerungen zu vermeiden.



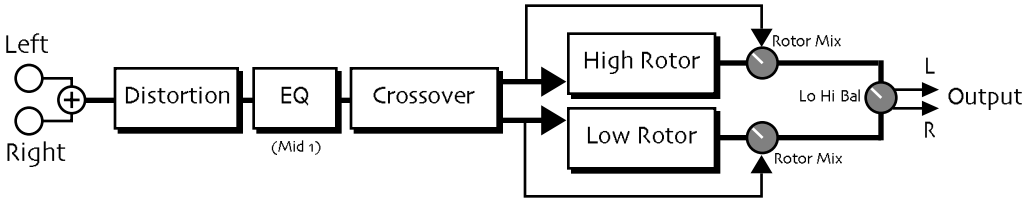
VCF Dry Amt	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert den Pegel des Verzerrer/DDL-Signals, das mit dem Ausgang des Formant-Filters gemischt wird.
Shape 1	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	Wählt den ersten Vokal des Formant-Filters.
Shape 2	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	Wählt den zweiten Vokal des Formant Filter.
FormantWarp	-12 bis +12 semi	Verschiebt alle Formant-Frequenzen durch Ändern der Formant-Filtergröße nach oben oder unten.
AutoPan Depth	0% bis 100%	Steuert die Tiefe der Auto-Panorama-Funktion nach dem Formant-Filter.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Dieser Parameter steuert die Rate der Tonhöhenmodulation, die einen Chorus-Effekt erzeugt. Für den Chorus muß diese Rate sehr niedrig eingestellt sein.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFO für die Tonhöhenmodulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Dieser Parameter steuert die Rate des zweiten LFOs.
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt . Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

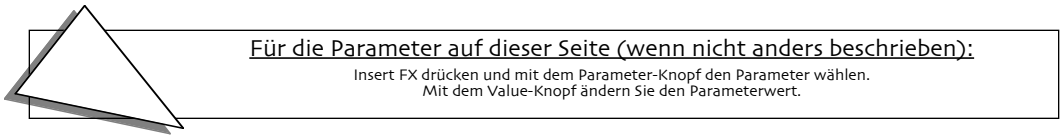
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

34 RotarySpeaker

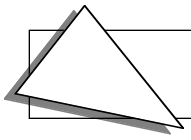


Dieser Insert-Effekt erzeugt den berühmten klassischen Effekt rotierender Lautsprecher. Das Eingangssignal geht zuerst durch einen Verzerrer.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dist LPF Fc	10Hz bis 20.0kHz	Filtert die hohen Frequenzen vor dem Verzerrer.
Dist Offset	-99% bis +99%	Bestimmt die Balance zwischen geradzahligen und ungeradzahligen Obertönen.
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert die Eingangsverstärkung des Verzerrers. Diese erhöht den Signalpegel um bis zu 48 dB. Für eine stärkere Verzerrung wählen Sie eine hohe Eingangsverstärkung und eine niedrigere Ausgangsverstärkung, um die Lautstärke auszugleichen. Für weniger Verzerrung wählen Sie eine niedrigere Eingangsverstärkung und eine höhere Ausgangsverstärkung.
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	Wählt die Art der Begrenzung durch den Verzerrer. Die Kurven reichen vom Röhrenverzerrer (Soft) bis zur rauhen Verzerrung (Buzz).
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert das Volumen des Verzerrers. Wenn Dist Gain hoch eingestellt ist, stellen Sie diesen Parameter niedriger ein.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Filtergrenzfrequenz des Verzerrers. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann mit einem CV-Pedal moduliert werden, um einen Wah-Wah-Pedal-Effekt zu erzielen.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Fc (Filtergrenzfrequenz) Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert der Parameter Q die *Ausprägung der Spitze* . Diese Einstellung ist wichtig für den Auto-Wah-Effekt.
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den trockenen Signalanteil, der mit dem verzerrten Signal gemischt wird.
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der EQs, um das Verzerren der verstärkten Signale zu verhindern.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Speed	Slow oder Fast	Bestimmt, wie der rotierende Lautsprecher zwischen langsamer und schneller Drehgeschwindigkeit umschaltet. Das Verhalten dieses Schalters simuliert genau den echten Rotationslautsprecher, der auch eine gewisse Zeit braucht, um zu beschleunigen oder abzubremsen. Wenn Sie diesem Parameter einen Modulator zuordnen, können Sie zwischen der langsamen und schnellen Geschwindigkeit in Echtzeit umschalten.



Spread	Stereo oder Mono	Wählt einen Stereo- oder Mono-Lautsprecher-Effekt.
Crossover Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt den Übergangsklang zwischen langsamer und schneller Geschwindigkeit ein.
Lo Hi Bal	Full <Lo bis Full >Hi	Steuert die Balance zwischen langsamem und schnellem Rotor.
Rotor Mix	Full Dry bis Full Wet	Steuert die Balance zwischen dem trockenen und dem Rotorsignal. Wir empfehlen Einstellungen von 70.0% Wet.
Hi Inertia	100ms bis 10.0s	Bestimmt, wie lange der Rotor-Effekt braucht, um nach dem Umschalten von langsam nach schnell zu gelangen. Dieser Parameter simuliert den Effekt des rotierenden Lautsprecher, wie er langsam an Geschwindigkeit zunimmt.
Hi Slow	0.0Hz bis 10.0Hz	Stellt die Drehgeschwindigkeit „slow" ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Hi" eingestellt ist oder wenn der gewählte Modulator auf Nullpegel ist. Je höher der Wert, desto schneller die Rate.
Hi Fast	0.0Hz bis 10.0Hz	Stellt die Drehgeschwindigkeit „fast" ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Hi" eingestellt ist oder wenn der gewählte Modulator auf Nullpegel ist. Je höher der Wert, desto schneller die Rate.
Hi FM Min	0 bis 100	Stellt die minimale Verstimmung ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Hi" eingestellt ist.
Hi FM Max	0 bis 100	Stellt die maximale Verstimmung ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Hi" eingestellt ist. Diese beiden Parameter erzeugen einen „Doppler"-Effekt.
Hi AM Min	0 bis 100	Stellt die minimale Volumenänderung ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Hi" eingestellt ist.
Hi AM Max	0 bis 100	Stellt die maximale Volumenänderung ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Hi" eingestellt ist. Größere Unterschiede zwischen diesen beiden Parametern erzeugen einen tieferen Rotations-Effekt.
Lo Inertia	100ms bis 10.0s	Bestimmt, wie lange der Rotor-Effekt braucht, um nach dem Umschalten von schnell nach langsam zu gelangen. Dieser Parameter simuliert den Effekt des rotierenden Lautsprecher, wie er langsam an Geschwindigkeit abnimmt.
Lo Slow	0.0Hz bis 10.0Hz	Stellt die Drehgeschwindigkeit „slow" ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Lo" eingestellt ist oder wenn der gewählte Modulator auf Nullpegel ist. Je höher der Wert, desto schneller die Rate.
Lo Fast	0.0Hz bis 10.0Hz	Stellt die Drehgeschwindigkeit „fast" ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Lo" eingestellt ist oder wenn der gewählte Modulator auf Nullpegel ist. Je höher der Wert, desto schneller die Rate.
Lo FM Min	0 bis 100	Stellt die minimale Verstimmung ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Lo" eingestellt ist.
Lo FM Max	0 bis 100	Stellt die maximale Verstimmung ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Lo" eingestellt ist. Diese beiden Parameter erzeugen einen „Doppler"-Effekt.
Lo AM Min	0 bis 100	Stellt die minimale Volumenänderung ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Lo" eingestellt ist.
Lo AM Max	0 bis 100	Stellt die maximale Volumenänderung ein, wenn der Lo Hi Bal Parameter auf „Lo" eingestellt ist. Größere Unterschiede zwischen diesen beiden Parametern erzeugen einen tieferen Rotations-Effekt.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

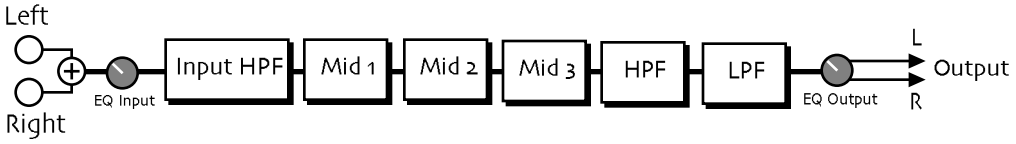
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

Speed Control	Normal oder Toggle	Hiermit bestimmen Sie die *Art* der Modulation, mit der Sie die Rotorgeschwindigkeit ändern wollen. Die beiden Modulationsarten sind: · Normal — Der Modulator regelt kontinuierlich zwischen der langsamen und schnellen Drehgeschwindigkeit. Versuchen Sie diese Einstellung mit einem Modulationsrad — die Rotorgeschwindigkeit ändert sich in Abhängigkeit von der Position des Rads (und den Geschwindigkeitseinstellungen). · Toggle — Der Modulator schaltet zwischen der langsamen und schnellen Drehgeschwindigkeit hin und her. Immer wenn der Modulator von Null aus in positive Richtung bewegt wird, wechselt der Effekt von schnell nach langsam oder umgekehrt. Versuchen Sie diese Einstellung mit einem Sustainpedal. Bei beiden Modulationsarten hält der Rotationseffekt *immer* die Übergangszeit (Inertia) zwischen schneller und langsamer Drehgeschwindigkeit ein.

Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

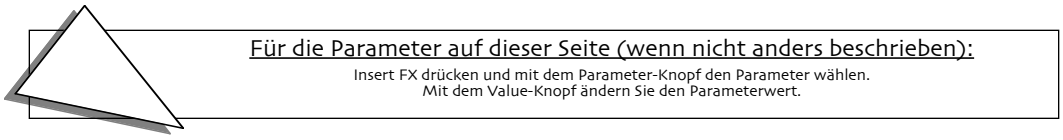
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

35 Tunable Spkr

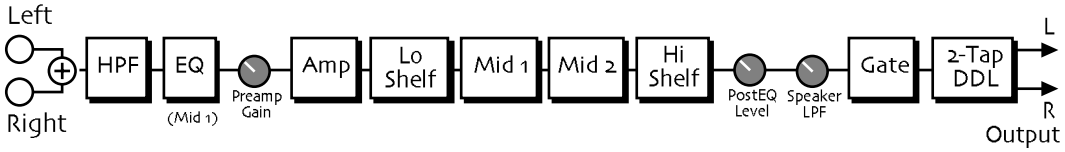


Dieser Insert-Effekt bietet einen EQ-gesteuerten Lautsprecher-Sound. Durch Einstellen der drei parametrischen Filter können Sie viele verschiedene Lautsprecher-Sounds simulieren, die in allen Arten von Musik eingesetzt werden.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Pre HP Fc	10Hz bis 1.50kHz	Steuert die Verstärkung oder Abschwächung des Hochpaß-Filters für das Eingangssignal.
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Dieser Parameter ermöglicht Ihnen das Einstellen des Eingangspegels vor den EQs, um das Verzerren der verstärkten Signale zu verhindern.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittleren parametrischen EQ ein. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound.
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Shelving-Filter ein .
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich .
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 3 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich .
Mid 3 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 3 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Da Lautsprecher immer „Verluste" haben, kann hier der Ausgangspegel eingestellt werden. Bei zu hohen Werten kann das Ausgangssignal übersteuert werden.
HPF Cutoff	10Hz bis 20.0kHz	Filtert die niedrigen Frequenzen. Je höher der Wert, desto weniger niedrige Frequenzen werden durchgelassen. Dieser Parameter bewirkt einen helleren Klang.
LPF Cutoff	10Hz bis 20.0kHz	Steuert die Verstärkung oder Abschwächung des Tiefpaß-Filters für das Eingangssignal.

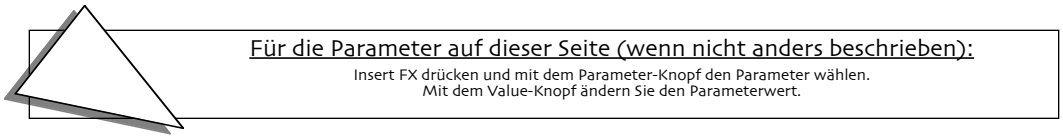


36 Guitar Amp

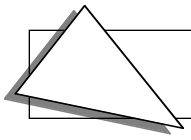


Dieser Insert-Effekt erzeugt den warmen Sound eines Röhrenverstärkers. Dies wird durch Emulieren der Verzerrercharakteristik erreicht. Dieser Effekt ist gut für alle Saiteninstrumente. Guitar Amp ist für „bluesige“ Sounds optimiert.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Pre HP Fc	10Hz bis 1.50kHz	Filtert die niedrigen Frequenzen vor dem Preamp. Je höher der Wert, desto weniger niedrige Frequenzen werden durchgelassen.
Pre EQ Trim	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert den Eingangspegel des Preamp EQ, um das Verzerren der verstärkten Signale zu verhindern.
Pre EQ Fc	10Hz bis 20.0kHz	Bestimmt die Mittenfrequenz des parametrischen Filters vor dem Preamp. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound.
Pre EQ Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt die Breite der Resonanzspitze an der Mittenfrequenz des parametrischen Filters. Während der Filter Center Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert der Parameter Q die Ausprägung der Spitze.
Pre EQ Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt die Verstärkung oder Abschwächung für den parametrischen Filter vor dem Preamp.
Preamp Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt die Verstärkung oder Abschwächung für das Eingangssignal. Dieser Parameter kann als erste Verzerrerstufe betrachtet werden. Wir empfehlen Einstellungen von 0 dB, weil die Emulation des Verzerrers für diesen Wert optimiert ist. Niedrigere Werte erzielen weniger Verzerrung, während höhere Werte eine Verzerrung durch Übersteuerung erzeugen. Für niedrige Werte kann es wünschenswert sein, niedrige Tube Bias Werte einzustellen.
Master Level	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Dieser Parameter steuert den Ausgangspegel des Main Amp.
Tube Bias	0 bis 100	Für Preamp Gain Werte nahe 0 dB, steuert dieser Parameter das Verhältnis von geraden und ungeraden Obertönen, was den Klang des Amps ausmacht. Mittlere Werte betonen gerade Obertöne und erzeugen einen wärmeren Sound („glühende Röhre“), während hohe Werte nach defekten Röhren klingen. Tube Bias und Preamp Gain sind unabhängige Parameter. Für niedrige Preamp Gain Werte sind niedrige Tube Bias Werte sinnvoll, weil so der Klang eines Röhrenverstärkers am besten imitiert wird.
Bias Attack	50us bis 10.0s	Steuert die Zeit, bis das Eingangssignal zum Amp Tube Bias gelangt. Die Attack-Zeit sollte kurz sein.
Bias Release	50us bis 10.0s	Stellt die Zeitdauer zwischen Ausklingen des Eingangssignals und Ausschalten des Verstärkerpegels ein. Diese Zeit sollte länger als die Attackzeit sein.
Post HP Fc	10Hz bis 1.50kHz	Dieser Parameter filtert die niedrigen Frequenzen des Main Amp vor dem Lautsprecher. Je höher der Wert, desto weniger niedrige Frequenzen werden durchgelassen.
Amp BassGain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für den tiefen Shelving-Filter ein.
Amp Mid1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein.



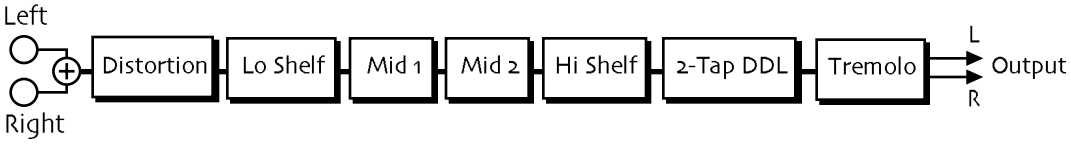
Amp Mid1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite bei der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Amp Mid1Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten parametrischen EQ ein.
Amp Mid2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Amp Mid2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Amp Mid2Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Amp TrebGain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für den hohen Shelving-Filter ein.
PostEQ Level	Off, -49.5dB bis +24dB	Dieser Parameter steuert den Ausgangspegel des Main Amp vor dem Ausgangs-EQ.
Speaker LPF	10Hz bis 20.0kHz	Filtert den hochfrequenten Signalanteil für den Verzerrer mit 6dB pro Oktave, ab der Grenzfrequenz, die mit diesem Parameter festgelegt wird. Dieser Parameter wirkt als Tiefpaß-Filter auf das Eingangssignal des Verzerrers. Er steuert den hochfrequenten Signalanteil, der in den Effekt geht. Je höher der Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durchgelassen. Die Funktion entspricht dem Tone-Regler an einer Gitarre.
Gate Thresh	-96.0dB bis 0.0dB	Stellt den oberen Schwellwert ein, bei dem das Noise Gate das Signal durchläßt.
Gate Hysteresis	0dB bis 48dB	Stellt den unteren Schwellwert relativ zu Gate Thresh ein, unter dem das Noise Gate das Signal abschneidet.
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt . Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

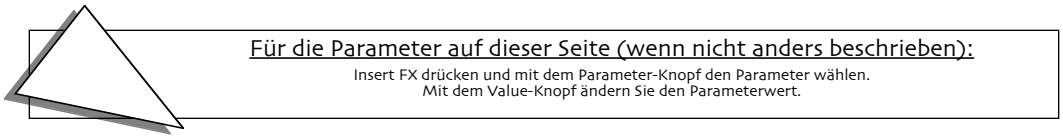
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

37 Dist→DDL→Trem

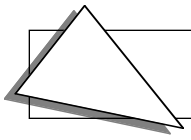


Eine Gitarren-Effektkombination mit spannungsgesteuertem Verzerrer, parametrischem EQ, Digital Delay und LFO Modulation.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Dist LPF Fc	10Hz bis 20.0kHz	Filtert die hohen Frequenzen vor dem Verzerrer.
Dist Offset	-99% bis +99%	Bestimmt die Balance zwischen geradzahligen und ungeradzahligen Obertönen.
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert den Eingangspegel für den Verzerrer-Effekt. Dieser erhöht den Signalpegel um bis zu 48 dB. Für eine stärkere Verzerrung wählen Sie eine hohe Eingangsverstärkung und eine niedrigere Ausgangsverstärkung, um die Lautstärke auszugleichen. Für weniger Verzerrung wählen Sie eine niedrigere Eingangsverstärkung und eine höhere Ausgangsverstärkung.
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	Wählt die Art der Begrenzung durch den Verzerrer. Die Kurven reichen vom Röhren-Verzerrer (Soft) bis zur rauhen Verzerrung (Buzz).
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert das Volumen des Verzerrers. Wenn Dist Gain hoch eingestellt ist, stellen Sie diesem Parameter niedriger ein.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Filtergrenzfrequenz nach dem Verzerrer. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann zur Emulation eines Lautsprechers genutzt werden.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Post VCF Fc Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert dieser Parameter die *Schärfe* der Spitze.
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den trockenen Signalanteil, der mit dem verzerrten Signal gemischt wird.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für den niederfrequenten Shelving-Filter ein .
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für den hochfrequenten Shelving-Filter ein .
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Shelving-Filter ein .
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQ.



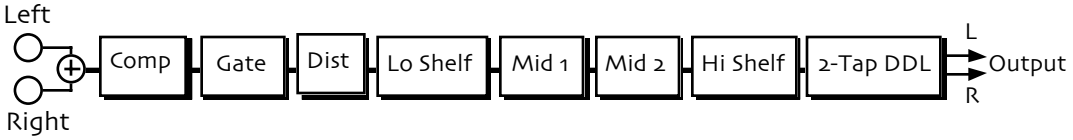
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das erste unabhängige Delay ein .
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die Modulationsrate für das Tremolo.
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	Bestimmt die Wellenform des LFO für die Amplitudenmodulation.
LFO Phase	-180deg bis +180deg	Steuert die relative Phase zwischen linken und rechten LFOs.
LFO Depth	Full Dry bis Full Wet	Steuert die Tiefe des Tremolos.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

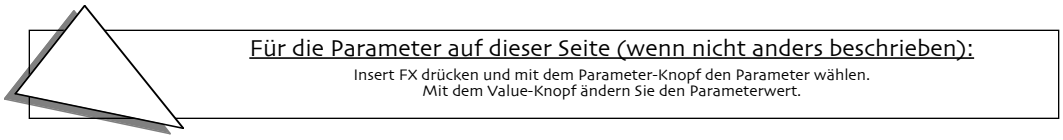
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

38 Comp→Dist→DDL

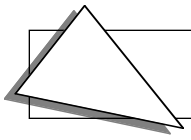


Eine hell klingende Gitarren-Effektkombination mit Kompression, spannungsgesteuertem Verzerrer, parametrischem EQ und einem Digital Delay.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Comp Ratio	1.0:1 bis INF:1	Stellt die Kompressionsrate ein. Der Wertebereich wird in Dezibel (dB) über dem Schwellwert eingegeben. Zum Beispiel bedeutet die Einstellung 4:1, daß 4 dB Anstieg im Eingangspegel 1 dB Anstieg des Ausgangspegel bewirken. Bei der Einstellung Unendlich (INF) arbeitet der Kompressor als Limiter.
Comp Attack	50us bis 10.0s	Bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Erkennen des Eingangssignals und dem Einsetzen der Kompression.
Comp Release	50us bis 10.0s	Bestimmt, wie lange es dauert, bis die Kompression beendet ist, nachdem das Eingangssignal unter den Schwellwert abgesunken ist. Diese Zeit sollte generell länger als Comp Attack sein.
Comp Thresh	-96.0dB bis 0.0dB	Stellt den Schwellwertpegel ein. Signale oberhalb dieses Pegels werden komprimiert, während Signale darunter unverändert durchgelassen werden. Um den Kompressor auszuschalten, stellen Sie den Pegel auf +00 dB.
Comp Output	Off, -49.5dB bis +48dB	Dieser Parameter verstärkt oder bedämpft den Signalpegel nach dem Kompressor.
Gate Thresh	-96.0dB bis 0.0dB	Stellt den oberen Schwellwertpegel ein, ab dem das Noise Gate die Signale durchläßt.
Gate Hysteresis	0dB bis 48dB	Stellt den unteren Schwellwertpegel relativ zu Gate Thresh ein, unter dem das Noise Gate die Signale abschneidet.
Dist LPF Fc	10Hz bis 20.0kHz	Filtert die hohen Frequenzen vor dem Verzerrer.
Dist Offset	-99% bis +99%	Bestimmt die Balance zwischen geradzahligen und ungeradzahligen Obertönen.
Dist Gain	Off, -49.5dB bis +48dB	Steuert den Eingangspegel für den Verzerrer-Effekt. Diese erhöht den Signalpegel um bis zu 48 dB. Für eine stärkere Verzerrung wählen Sie eine hohe Eingangsverstärkung und reduzieren Dist Gain Out, um die Lautstärke auszugleichen. Für weniger Verzerrung wählen Sie eine niedrigere Eingangsverstärkung und eine höhere Ausgangsverstärkung.
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	Wählt die Art der Begrenzung durch den Verzerrer. Die Kurven reichen vom Röhren-Verzerrer (Soft) bis zur rauhen Verzerrung (Buzz).
Dist Volume	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert das Volumen des Verzerrers. Wenn Dist Gain In hoch eingestellt ist, stellen Sie diesem Parameter niedriger ein.
Post VCF Fc	10Hz bis 7.10kHz	Bestimmt die Filtergrenzfrequenz nach dem Verzerrer. Höhere Werte erzielen einen helleren Sound. Dieser Parameter kann zum Emulieren eines Lautsprechers verwendet werden.
Post VCF Q	1.0 bis 40.0	Bestimmt den Pegel und die Breite der Resonanzspitze an der Filtergrenzfrequenz. Während der Post VCF Fc Parameter bestimmt, wo (bei welcher Frequenz) diese Spitze auftritt, steuert dieser Parameter die *Schärfe* der Spitze.
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB bis 0.0dB	Steuert den trockenen Signalanteil, der mit dem verzerrten Signal gemischt wird.



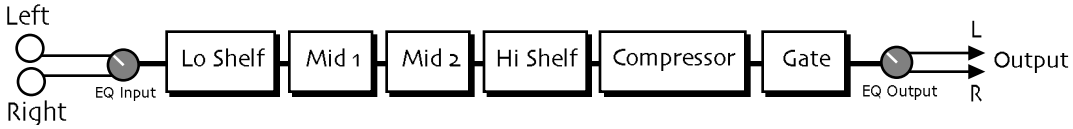
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für den niederfrequenten Shelving-Filter ein .
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für diesen mittelfrequenten Shelving-Filter ein.
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für den hochfrequenten Shelving-Filter ein.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert den Ausgangspegel des parametrischen EQ.
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das zweite unabhängige Delay ein.
Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.



Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

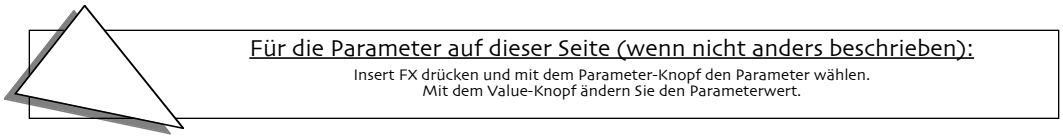
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

39 EQ→Comp→Gate



EQ→Comp→Gate ist die Kombination aus einem EQ mit einem vollständigen Stereokompressor. Für hohe Kompressionsraten wirkt dieser Insert-Effekt als Limiter. Dieser Effekt komprimiert (dämpft) die Signal über dem Schwellwert und läßt die Signale unter dem Schwellwert durch. Für höhere Raten und niedrige Schwellwerte erzeugt dieser Effekt ein Sustain .

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der EQs, um das Verzerren der verstärkten Signale zu verhindern.
Lo Shelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des niederfrequenten EQ ein.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen niederfrequenten Shelving-Filter ein.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für diesen mittelfrequenten Shelving-Filter ein .
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
HiShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des hochfrequenten Shelving-Filter ein .
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für diesen hochfrequenten Shelving-Filter ein.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQ.
Comp PreDelay	0ms bis 100ms	Bestimmt, wie lange es dauert, bis der Kompressor aktiviert ist.
Comp Ratio	1.0:1 bis INF:1	Der Wertebereich wird in Dezibel (dB) über dem Schwellwert eingegeben. Zum Beispiel bedeutet die Einstellung 4:1, daß 4 dB Anstieg im Eingangspegel 1 dB Anstieg des Ausgangspegel bewirken. Bei der Einstellung Unendlich (INF) arbeitet der Kompressor als Limiter.
Comp Attack	50us bis 10.0s	Bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Erkennen des Eingangssignals und dem Einsetzen der Kompression.
Comp Release	50us bis 10.0s	Bestimmt, wie lange es dauert, bis die Kompression beendet ist, nachdem das Eingangssignal unter den Schwellwert abgesunken ist. Diese Zeit sollte generell länger als Comp Attack sein.
Comp Thresh	-96.0dB bis 0.0dB	Stellt den Schwellwertpegel ein. Signale oberhalb dieses Pegels werden komprimiert, während Signale darunter unverändert durchgelassen werden. Um den Kompressor auszuschalten, stellen Sie den Pegel auf +00 dB.
Comp Output	Off, -49.5dB bis +48dB	Dieser Parameter verstärkt oder bedämpft den Signalpegel nach dem Kompressor.

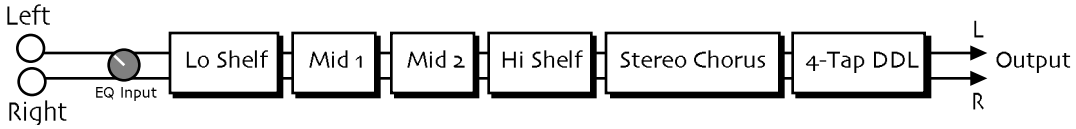


Gate Thresh	-96.0dB bis 0.0dB	Stellt den oberen Schwellwertpegel ein, ab dem das Noise Gate die Signale durchläßt.
Gate Hysteresis	0dB bis 48dB	Stellt den unteren Schwellwertpegel relativ zu Gate Thresh ein, unter dem das Noise Gate die Signale abschneidet.
Gate Attack	50us bis 10.0s	Bestimmt die Zeit zwischen dem Erkennen des Signals und dem Ansprechen des Gates.
Gate Release	50us bis 10.0s	Dieser Parameter bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Ausklingen des Signals und dem Abschalten des Noise Sates. Für ein längeres Sustain stellen Sie höhere Werte ein.
Gate Hold	50us bis 10.0s	Dies ist der Sustain-Abschnitt des ADSR aus Attack, Sustain und Release.

Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):

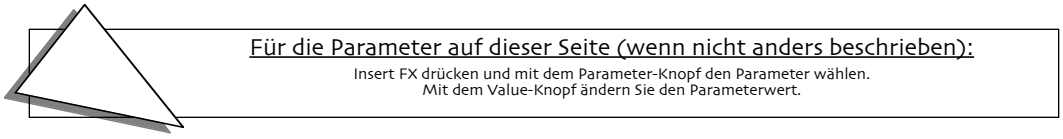
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

40 EQ→Chorus→DDL

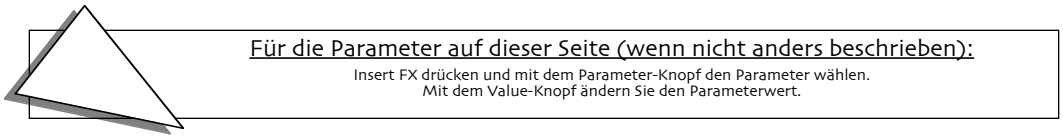


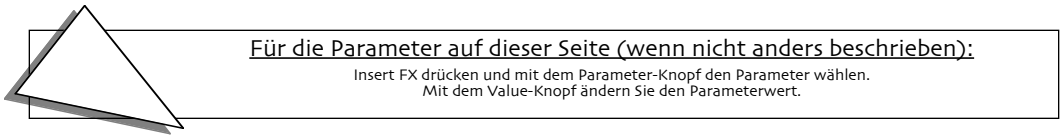
Eine Gitarren-Effektkombination mit einem vier-bandigen parametrischen EQ, Chorus und vier diskreten Delays.

Parameter	Wertebereich	Beschreibung
EQ Input	Off, -49.5dB bis +24dB	Bestimmt den Eingangspegel der EQs, um das Verzerren der verstärkten Signale zu verhindern.
LoShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des niederfrequenten EQ ein.
LoShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für diesen niederfrequenten Shelving-Filter ein.
Mid 1 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des mittelfrequenten parametrischen EQ ein .
Mid 1 Q	1.0 bis 40.0	Dieser Parameter steuert die Bandbreite der Resonanzspitze des mittleren Frequenzbands. Dieser Parameter entspricht der Grenzfrequenz geteilt durch die Bandbreite. Durch Erhöhen des Werts können Sie die Bandbreite schmaler machen.
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Abschwächung für diesen mittelfrequenten Shelving-Filter ein .
Mid 2 Fc	10Hz bis 20.0kHz	Identisch mit dem Mid 1 Fc Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Q	1.0 bis 40.0	Identisch mit dem Mid 1 Q Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Identisch mit dem Mid 1 Gain Parameter, steuert aber ein anderes Frequenzband im mittleren Bereich.
HiShelf Fc	10Hz bis 20.0kHz	Stellt die Mittenfrequenz des hochfrequenten Shelving-Filter ein .
HiShelf Gain	Off, -49.5dB bis +24dB	Stellt die Verstärkung oder Absenkung für diesen hochfrequenten Shelving-Filter ein.
EQ Output	Off, -49.5dB bis +24dB	Steuert die Ausgangsverstärkung des parametrischen EQ.
Dry Blend	Full Dry bis Full Wet	Steuert den trockenen Signalanteil.
LFO Rate	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0.0Hz bis 20.0Hz	Steuert die vier Modulationsraten für die Delayzeiten des Chorus.
Chorus Depth	0.0ms bis 25.0ms	Steuert die Modulationsstärke.
Chorus Center	0.0ms bis 50.0ms	Steuert die vier Delayzeiten im Chorus. Die Einstellung dieses Parameters ändert den Klangcharakter des Chorus.
Dly1 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das erste unabhängige Delay ein.
Dly1 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly1 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly1 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly1 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
Dly2 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das zweite unabhängige Delay ein.



Dly2 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly2 Feedback	-99% bis +99%	Bestimmt den Signalanteil, der vom Ausgang zurück zum Eingang geführt wird und die Anzahl der Wiederholungen im Delay erhöht.
Dly2 Damping	100Hz bis 21.2kHz	Steuert die Grenzfrequenz des Tiefpaßfilters im Rückkopplungszweig, die die Dämpfung der Rückkopplung bestimmt. Je höher der Wert, desto mehr werden die Signale gedämpft.
Dly2 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
Dly3 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das dritte unabhängige Delay ein.
Dly3 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly3 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.
Dly4 Time	1/1 Sys bis 1/32 Sys, 0ms bis 630ms	Stellt die Verzögerungszeit für das vierte unabhängige Delay ein.
Dly4 Level	Off, -49.5dB bis +12.0dB	Bestimmt das Volumen des verzögerten Signals gegenüber dem Originalsignal.
Dly4 Pan	Full <L bis Full >R	Bestimmt die Position des Delays im Stereospektrum.




Für die Parameter auf dieser Seite (wenn nicht anders beschrieben):
Insert FX drücken und mit dem Parameter-Knopf den Parameter wählen.
Mit dem Value-Knopf ändern Sie den Parameterwert.

Kapitel 12
Die Unisyn MR Software

Die Unisyn MR Software ermöglicht Ihnen, Sounds der MR mit Hilfe Ihres Computers zu erzeugen oder zu verändern. Bevor Sie beginnen können, müssen Sie Ihre MR an einen Macintosh oder PC-kompatiblen Computer anschließen. Nähere Informationen zur Verbindung der MR mit einem Computer finden Sie in Kapitel 2 des MR Handbuchs sowie in der Dokumentation von Unisyn. Diese sollten Sie auch zu Rate ziehen, um sich mit der Arbeitsweise von Unisyn vertraut zu machen.

Die folgenden Abschnitte informieren Sie über die Benutzung der zwei Editier-Module von Unisyn für die MR: den Sound Editor und den DrumKit Editor. Wir gehen im folgenden davon aus, daß Sie die nötigen Verbindungen hergestellt haben, die MR und den Computer eingeschaltet und die Unisyn-Software erfolgreich gestartet und konfiguriert haben.

Der Unisyn Sound Editor

Das Unisyn Sound Editor-Modul erlaubt Ihnen, vorgefertigte Sounds zu verändern oder ganz neue Sounds zu erzeugen. Der Sound Editor arbeitet mit allen Standard-Sounds der MR, also nicht mit DrumKits. (Zur Erzeugung und Editierung von DrumKits mit Unisyn lesen Sie bitte den Abschnitt ”Der Unisyn DrumKit Editor”). Eine nähere Beschreibung von Standard-Sounds finden Sie weiter unten unter "Sound Editor - Überblick".

Im folgenden erhalten Sie Informationen über:

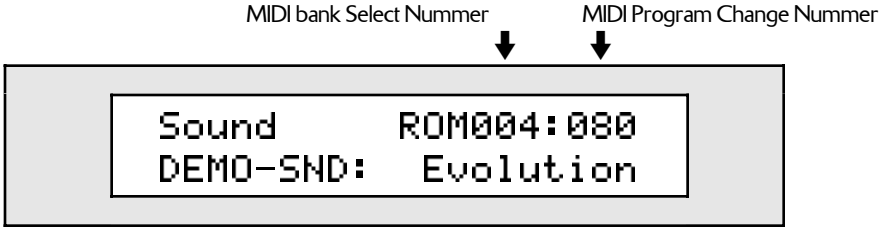
- die Methode, Standard-Sounds zwischen dem Computer und der MR hin und her zu übertragen sowie Klangelemente innerhalb eines Klanges oder verschiedener Klänge zu bewegen.
- die grundsätzlichen Möglichkeiten der Klangerzeugung und Klangeditierung innerhalb des Sound Editors.

Bestehende Sounds von der MR in Unisyn übertragen

Wenn Sie einen bestehenden Sound der MR mit Unisyn editieren wollen, muß der Sound zuerst von der MR in Unisyn übertragen werden.

Wie Sie einen Standard-Sound in Unisyn übertragen

1. Wählen Sie den zu bearbeitenden Sound am MR aus, und notieren Sie seine MIDI Bank Select und Program Change Nummer.



2. Doppelklicken Sie nach dem Start von Unisyn den Sound Editor im Modul-Window von Unisyn oder wählen Sie den Eintrag *Sound* aus dem Untermenü des Module-Menüs.

   Der Sound Editor von Unisyn wird geöffnet; vergrößern Sie das Fenster nach Ihren Wünschen.
3. Stellen Sie den *Use Chan*-Parameter auf den Midikanal desjenigen Parts ein, dessen Sound Sie übertragen wollen.
4. Stellen Sie Unisyn’s *Sound Bank* # entsprechend der MIDI Bank Select Nummer des zu übertragenden Sounds ein.
5. Stellen Sie Unisyn’s *Sound Patch* # entsprechend der MIDI Program Change Nummer des zu übertragenden Sounds ein.

6. Wählen Sie *Get Patch* aus Unisyns MIDI-Menü.

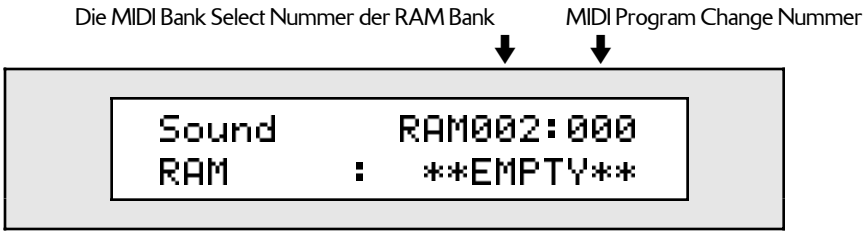
   Der ausgewählte Sound wird in den Sound Editor von Unisyn übertragen.

Erzeugen oder Editieren von Standard-Sounds mit Unisyn

Beim Erzeugen oder Editieren eines MR Sounds sendet Unisyn die neuen Daten sofort an den MR. Aus diesem Grund muß vor der Editierung ein Ziel-Speicherplatz im RAM der MR angegeben werden. Beim Versuch, den Speicherplatz eines nicht veränderbaren ROM- oder GM-Sounds in der MR zu überschreiben, zeigt Unisyn eine Fehlermeldung an.

Vorbereitung der Soundeditierung

1. Wählen Sie aus dem RAM-Bereich der MR einen Speicherplatz aus, der unbenutzt ist oder überschrieben werden soll.
2. Notieren Sie MIDI Bank Select Nummer and Program Change Nummer des Ziel-Speicherplatzes.



3. Doppelklicken Sie nach dem Start von Unisyn den Sound Editor im Modul-Window von Unisyn oder wählen Sie den Eintrag *Sound* aus dem Untermenü des Module-Menüs.

   Der Sound Editor von Unisyn wird geöffnet; vergrößern Sie das Fenster nach Ihren Wünschen.
4. Stellen Sie den *Use Chan* Parameter auf den Midikanal desjenigen Parts ein, den Sie für die Editierung benutzen wollen.
5. Stellen Sie Unisyn's *Sound Bank* # entsprechend der MIDI Bank Select Nummer des Ziel-Speicherplatzes ein.
6. Stellen Sie Unisyn's *Sound Patch* # entsprechend der MIDI Program Change Nummer des Ziel-Speicherplatzes ein.
7. Überprüfen Sie durch Auf/Ab mit den Pfeilen des *Sound Patch* #-Parameters, ob Unisyn und das Display des MR denselben Ziel-Speicherplatz anzeigen.
8. Wenn Sie einen Sound von Grund auf erstellen möchten, können Sie jetzt mit der Einstellung der Parameter beginnen.
9. Wenn Sie einen bestehenden MR Sound verändern wollen, wählen Sie *Send Patch* aus dem Unisyn MIDI Menü um die noch unveränderte Version auf den Ziel-Speicherplatz zu übertragen.

Kopieren der Layer-Parameter

Unisyn erlaubt Ihnen, alle Layer-Parameter eines Sounds in ein anderes Layer desselben Sounds zu kopieren. (Eine nähere Beschreibung von Layers finden Sie weiter unten unter "Sound Editor - Überblick".) Das ist nützlich, wenn Layers ähnlich, aber nicht gleich sein sollen. (Sie können das mit dem *Use Lyr* parameter noch einfacher erreichen; siehe unten). Sie können ein Layer aber auch in einen anderen Sound kopieren - erzeugen Sie so beispielsweise neue Sounds aus bestehenden Sound-Komponenten.

Für die nachfolgenden Bedienschritte sollten Sie Unisyn gestartet und richtig für die Editierung vorbereitet haben.

Layer innerhalb desselben Standard-Sounds kopieren

1. Wählen Sie im Unisyn Sound Editor das zu kopierende Layer aus..
2. Wählen Sie *Copy* aus dem Edit-Menü.
3. Wählen Sie *Paste Sections...* aus dem Edit-Menü.
4. Wählen Sie für *From Section* das Layer aus, dessen Einstellungen kopiert werden sollen.
5. Wählen Sie für *To Section* das Layer aus, in welches Sie kopieren wollen.
6. Klicken Sie OK.
7. Stellen Sie sicher, daß der *Layers in Sound* Parameter so eingestellt ist, daß das Layer auch benutzt werden kann, und stellen Sie gegebenenfalls den *Enable* Parameter des Layers auf ON (nähere Information zu diesem Parameter finden Sie weiter unten).

Layer in einen anderen Standard-Sound kopieren

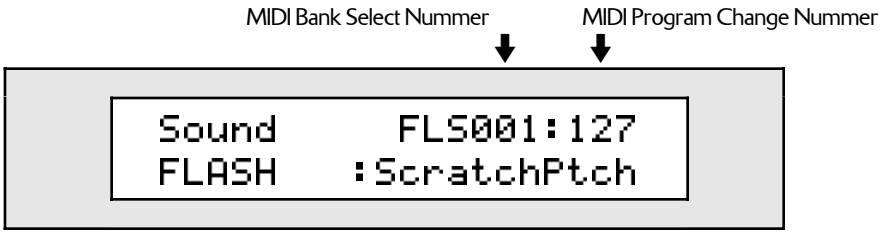
1. Laden Sie den Sound mit dem zu kopierenden Layer in den Sound Editor. Sie können ihn mit dem *Get Patch*-Befehl von der MR anfordern oder ihn von Diskette laden.
2. Wählen Sie das zu kopierende Layer aus.
3. Wählen Sie *Copy* aus dem Edit-Menü.
4. Laden Sie den Sound, in den Sie kopieren wollen. Sie können ihn mit dem *Get Patch*-Befehl vom MR anfordern oder ihn von Diskette laden.
5. Wählen Sie wie oben beschrieben einen Zielspeicherplatz aus.
6. Wählen Sie *Paste Sections...* aus dem Edit-Menü.
7. Wählen Sie für *From Section* die Nummer des gerade kopierten Layers aus.
8. Wählen Sie für *To Section* das Layer aus, in welches Sie kopieren wollen.
9. Klicken Sie OK.
10. Stellen Sie sicher, daß der *Layers in Sound* Parameter so eingestellt ist, daß das Layer auch benutzt werden kann, und stellen Sie gegebenenfalls den *Enable* Parameter des Layers auf ON (nähere Information zu diesem Parameter finden Sie weiter unten).

Standard-Sounds aus Unisyn an den MR übertragen

MR Sounds, die als Disk-Files im Computer abgespeichert wurden, müssen zur MR übertragen werden, bevor sie benutzt werden können. Für die nachfolgenden Bedienschritte sollten Sie Unisyn gestartet haben.

Wie Sie einen Standard-Sound an den MR übertragen

1. Wählen Sie aus dem RAM-Bereich der MR einen Speicherplatz aus, der unbenutzt ist oder überschrieben werden soll.
2. Notieren Sie MIDI Bank Select Nummer and Program Change Nummer des Ziel-Speicherplatzes.



3. Wenn der Sound, den Sie zur MR senden wollen, bereits im Sound Editor angezeigt wird, lesen Sie bitte bei Schritt 6 weiter.
4. Wenn der Sound, den Sie senden wollen, als Disk-File abgespeichert wurde, öffnen Sie ihn mit dem *Open*-Befehl aus dem File-Menü.
5. Doppelklicken Sie den Namen des Sounds in Unisyns Module-Window, oder wählen Sie den Sound aus dem Untermenü des Module-Menüs aus.

   Der Sound Editor von Unisyn wird geöffnet; vergrößern Sie das Fenster nach Ihren Wünschen.
6. Stellen Sie den *Use Chan*-Parameter auf den Midikanal desjenigen Parts der MR ein, den Sie für das Übertragen von Program Changes und Sounds sowie das Spielen der Sounds vom Computer aus benutzen wollen.
7. Stellen Sie *Unisyn's Sound Bank* # entsprechend der MIDI Bank Select Nummer des Ziel-Speicherplatzes ein.
8. Stellen Sie *Unisyn's Sound Patch* # entsprechend der MIDI Program Change Nummer des Ziel-Speicherplatzes ein.
9. Überprüfen Sie durch Auf/Ab mit den Pfeilen des *Sound Patch* # Parameters, ob Unisyn und das Display der MR denselben Ziel-Speicherplatz anzeigen.
10. Wählen Sie *Send Patch* aus Unisyns MIDI-Menü um den Sound an die MR zu übertragen.

Sound Editor - Überblick

Standard Sounds der MR basieren auf verschiedenen Samples deren Klangverhalten den eigenen Wünschen angepaßt werden kann. Manche dieser Samples erstrecken sich über die gesamte Tastatur, andere sind mit verwandten Samples zu Gruppen zusammengefaßt, die über den Spielbereich verteilt sind. Im Unisyn Sound Editor heißen solche Samples oder Gruppen von Samples *Waves*. Standard MR Sounds werden aus bis zu 16 Waves gebildet die als "Schichten" (Layers) des Klanges übereinanderliegen. (Drum Kits sind die Ausnahme und haben ihren eigenen Editor in Unisyn, siehe unten). Jedes Layer in einem Sound verfügt über eine Vielzahl von einstellbaren Parametern und kann separat editiert werden.

Verschiedene Parameter der Layers in einem MR Sound können in Echtzeit durch folgende Modulatoren beeinflußt werden:

- *Off*—Keine Modulation
- *FullAmt*—Maximale Modulationsstärke
- *LFO*—Der LFO des ausgewählten Layers
- *Stepped*—Treppenförmige Zufalls-Modulation deren Geschwindigkeit durch den Noise Rate Parameter bestimmt wird (siehe unten)
- *Smooth*—Weich verlaufende Zufalls-Modulation deren Geschwindigkeit durch den Noise Rate Parameter bestimmt wird (siehe unten)
- *Env1*—Hüllkurve 1 des ausgewählten Layers
- *Env2*—Hüllkurve 2 des ausgewählten Layers
- *Env3*—Hüllkurve 3 des ausgewählten Layers

- *Velocity*—MIDI Velocity: stärkerer Anschlag ergibt größere, niedriger Anschlag kleinere Modulationsintensität
- *Vel+Pres*—MIDI Velocity und Aftertouch erzielen als kombinierter Modulator gemeinsam maximale Modulationsintensität
- *MIDIKey*—Die Midi-Noten-Nummer gibt den Modulationswert an
- *Keyboard*—Noten über C4 erzeugen zunehmende, darunterliegende abnehmende Modulationsintensität.
- *Pressure*—Monophone oder polyphone Druckdynamik (ENSONIQ PolyKey™); Modulationsintensität in Abhängigkeit von der Stärke des Druckes
- *PitchWhl*—MIDI Pitch Bend erhöht oder vermindert die Modulationsintensität; die Mittelstellung entspricht dem Wert 64
- *ModWhl*—Modulationsrad (Controller #1); maximale Modulation wird erreicht, wenn das Rad ganz nach oben bewegt wird
- *Whl+Pres*—Modulationsrad und Aftertouch erzielen als kombinierter Modulator gemeinsam maximale Modulationsintensität
- *FtPedal*—MIDI Fußpedal (Controller #4); maximale Modulation wird erreicht, wenn das Pedal ganz durchgetreten wird
- *Sustain*—MIDI Sustain-Pedal (Controller #64); funktioniert als Schalter: nicht getreten = 0, getreten = 127
- *Sostenuto*—MIDI Sostenuto-Pedal (Controller #66); funktioniert als Schalter: nicht getreten = 0, getreten = 127
- *SysCTRL1*—Der erste der frei zuweisbaren MIDI-Controller (siehe auch ”Neue Echtzeit-Controller definieren” in *Kapitel 3*)
- *SysCTRL2*—Der zweite der frei zuweisbaren MIDI-Controller (siehe auch ”Neue Echtzeit-Controller definieren” in *Kapitel 3*)
- *SysCTRL3*—Der dritte der frei zuweisbaren MIDI-Controller (siehe auch ”Neue Echtzeit-Controller definieren” in *Kapitel 3*)
- *SysCTRL4*—Der vierte der frei zuweisbaren MIDI-Controller (siehe auch ”Neue Echtzeit-Controller definieren” in *Kapitel 3*)

Parameter für den gesamten Sound

Während die meisten Parameter im Sound Editors sich auf einzelne Layer beziehen, gelten die folgenden Parameter für den gesamten Sound.

Bestimmt die Anzahl der Layers in einem Sound. Das Maximum liegt bei 16 Layers pro Sound, hängt aber auch vom verfügbaren Speicher des MR und den Einstellungen des *Restrike Limit*-Parameters (siehe unten) ab.

Wertebereich: 1 bis 16

Bend Down

Die Anzahl der Halbtöne, um die die Tonhöhe verändert wird, wenn das Pitch Bend-Rad ganz nach unten bewegt wird. Wirkt nur bei den Layers, deren *Pitch Bend*-Parameter auf On gestellt wurde.

Wertebereich: 12 abwärts bis 12 aufwärts, Off

Bend Up

Die Anzahl der Halbtöne, um die die Tonhöhe verändert wird, wenn das Pitch Bend-Rad ganz nach oben bewegt wird. Wirkt nur bei den Layers, deren *Pitch Bend*-Parameter auf On gestellt wurde.

Wertebereich: 12 abwärts bis 12 aufwärts, Off

Restrike Limit.

Bestimmt die Anzahl an Stimmen, die beim wiederholten Anschlagen derselben Taste gleichzeitig in einem Layer erklingen können, ohne durch die neue Note abgeschnitten zu werden. In einem Standard-Sound ist die Voreinstellung (Default) 2 Stimmen pro Layer, wird ein Sound in einem DrumKit benutzt, ändert sich die Voreinstellung auf 6 Stimmen pro Layer.

Wertebereich: 1 Stimme pro Layer bis 16 Stimmen pro Layer, Default

GM Alias

Wertebereich: alle 127 General MIDI Sound-Namen

Pitch Table

Wählt eine Stimmungs-Tabelle, die den Layers des Sounds zugewiesen werden kann (siehe ”Liste der ROM System Stimmungs-Tabellen”). Die MR versteht den MIDI Tuning Change Standard; Stimmungs-Tabellen können über MIDI SysEx in einen RAM-Speicherplatz der MR übertragen werden (siehe ”MR MIDI Implementation” für nähere Information).

Wertebereich: verschiedene, RAM

Held PBend

Dieser Parameter bestimmt, wie Pitch Bend-Befehle verarbeitet werden. Normalerweise werden alle Noten beeinflußt, unabhängig davon, ob sie noch gegriffen werden, mittels Pedal gehalten werden oder nachklingen. Im Held-Modus werden dagegen nur Noten beeinflußt, die tatsächlich gerade gegriffen werden. Dies ist beispielsweise für Steel Guitar-Imitationen oder das Spielen einer Sololinie über einen mittels Sustain gehaltenen Akkord sehr praktisch.

Wertebereich: Off, On

Sound Category

Bestimmt die Instrumenten-Kategorie für den SoundFinder.

Wertebereich: verschiedene

Demo Sound?

Ordnet den Sound auf Wunsch zusätzlich der DEMO-SND-Kategorie des SoundFinders zu.

Wertebereich: Off, On

User Sound?

Ordnet den Sound auf Wunsch zusätzlich der USER-SND-Kategorie des SoundFinders zu. Benutzen Sie diese Kategorie beispielsweise zum schnellen Auffinden Ihrer Lieblingssounds oder selbstgemachter Klänge.

Wertebereich: Off, On

Sound Bank

Wählt die Speicher-Bank der MR für den *Get Patch*-Befehl oder als Ziel für editierte Klänge. (siehe auch folgenden Punkt Sound Patch #).

Wertebereich: 0 bis 127

Sound Patch

Wählt die Speicherplatznummer innerhalb der ausgewählten Bank. Sounds können von diesem Speicherplatz in den Sound Editor von Unisyn geladen oder aus Unisyn auf diesen Speicherplatz übertragen werden

Wertebereich: 0 bis 127

Use MIDI Chan.

Wählt den Midikanal, der für die Kommunikation zwischen MR und Unisyn verwendet wird.

Wertebereich: Channel 1-Channel 16

Use Handshake?

Aktiviert oder deaktiviert die Im Hintergrund erfolgende Bestätigung des Empfangs von Daten. Wird Handshake ausgeschaltet, erwartet und erhält das Daten sendende Gerät keine Bestätigung über den erfolgreichen Empfang der Daten.

Wertebereich: No (ohne Bestätigung), Yes (mit Bestätigung)

Kontext-Parameter

Diese Parameter finden Sie auf der linken Seite des Sound Editors. Sie bestimmen, in welchem Zusammenhang die Editierung von Layers stattfindet:

- ein Layer wird zur Editierung ausgewählt
- das angewählte Layer ist ein- oder ausgeschaltet, erklingt solo oder wird stummgeschaltet
- das angewählte Layer soll die Einstellungen eines anderen Layers des gleichen Sounds verwenden.

Edit Layer

Wählt eines der maximal 16 verfügbaren Layers des Sounds zur Editierung aus.

Wertebereich: 1 bis 16

Enable

Bestimmt den Status des gerade angewählten Layers. On/off schaltet das Layer ein oder aus, Mute läßt nur die nicht angewählten Layer erklingen, Solo nur das angewählte Layer.

Wertebereich: Off, On, Solo, Mute

Use Lyr.

Wählt das Layer aus, dessen Einstellungen vom aktuellen Layer benutzt werden sollen.

Wertebereich: 1 bis 16

Select -Parameter

Die folgenden Basis-Parameter beeinflussen nur das angewählten Layer.

Volume (dB)

Bestimmt die Lautstärke des Layers in dB.

Wertebereich: -72 bis 14

Pan

Die Stereoposition des Layers. Das negative Maximum entspricht ganz links, das positive ganz rechts, Null der Stereomitte.

Wertebereich: -64 bis 63

SemiTune

Änderung der Tonhöhe in Halbtonschritten.

Wertebereich: -64 bis 64

Fine Tune

Feinstimmung des Layers in Cent (1/100 eines Halbtons).

Wertebereich: -128 bis 127

Trigger On

Dieser Parameter bestimmt, ob das Layer beim Drücken (KeyDown) oder Loslassen (KeyUp) einer Taste gestartet wird. Entsprechend werden die normalen oder die Release Velocity-Informationen für das Layer verarbeitet.

Wertebereich: KeyUp, KeyDown

Low Key

Bestimmt die tiefste Midi-Note, auf die das Layer noch anspricht.

Wertebereich: A0 bis C8

High Key

Bestimmt die höchste Midi-Note, auf die das Layer noch anspricht.

Wertebereich: A0 bis C8

Vel lo

Der niedrigste Velocity-Wert, auf den das Layer noch anspricht. Je nach Einstellung für den *Trigger On*-Parameter wird normale oder Release-Velocity verarbeitet.

Wertebereich: 0 bis 127

Vel hi

Der höchste Velocity-Wert, auf den das Layer noch anspricht. Je nach Einstellung für den *Trigger On*-Parameter wird normale oder Release-Velocity verarbeitet.

Wertebereich: 0 bis 127

Trigger Ctrl

Hier kann ein Midi-Controller zur Aktivierung des Layer ausgewählt werden. Liegen die Werte des Controllers in dem durch die beiden nachfolgenden Parameter bestimmten Bereich, reagiert das Layer auf Notenbefehle, andernfalls nicht.

Wertebereich: Off, alle MIDI Controller, SysCTRLs 1-4

Ctrl Low

Der untere Grenzwert des für die Aktivierung des Layers benutzten Controllers. Niedrigere Werte aktivieren das Layer nicht.

Wertebereich: 0 bis 127

Ctrl High

Der obere Grenzwert des für die Aktivierung des Layers benutzten Controllers. Höhere Werte aktivieren das Layer nicht.

Wertebereich: 0 bis 127

Glide

Hier wird Glide (Portamento) für das Layer ein- oder ausgeschaltet.

Wertebereich: Off, On

Glide Time

Die Zeit, die die Tonhöhe braucht, um von einer Note zur nächsten zu gleiten. 0 ist die kürzeste Zeit, 127 die längste. Wird der *Voice*-Parameter (siehe unten) auf Mono gestellt, arbeitet die MR mit konstanter Glide Time - unabhängig von der Entfernung der gespielten Noten.

Wertebereich: 0 bis 127

Voice

Bestimmt, ob das aktuelle Layer polyphon oder monophon spielbar ist. Im Poly-Modus gleiten die Tonhöhen der Noten bei aktiviertem Glide von einem Zufallswert auf die richtige Tonhöhe.

Wertebereich: Poly, Mono

PBend

Aktiviert oder deaktiviert den Empfang von Pitch Bend-Befehlen für das aktuelle Layer.

Wertebereich: Off, On

Sustain

Aktiviert oder deaktiviert den Empfang von Sustain-Befehlen für das aktuelle Layer.

Wertebereich: Off, On

KeyGrp

Erlaubt die Zuweisung des Layers zu einer von 16 Keygroups. Layers, die der gleichen Keygroup zugewiesen sind, können nicht gleichzeitig erklingen sondern schneiden sich gegenseitig ab. Klassische Anwendung: die Programmierung von HiHat-Sounds, wo ja die geschlossene HiHat die offene zum Verstummen bringen soll. Innerhalb eines DrumKits können Sounds mit entsprechender Einstellung sich ebenfalls gegenseitig abschneiden.

Wertebereich: Off, 1 bis 16

Layer Delay

Bestimmt eine wählbare Verzögerung bis 9999 Millisekunden zwischen dem Note-On Befehl und dem Einstarten des Layers. Falls Hüllkurve 3 in der Finish-Betriebsart arbeitet, werden Noten auch dann getriggert, wenn die Tasten vor dem Verstreichen der Delay-Zeit wieder losgelassen wurden.

Wertebereich: 0 bis 9999

Pitch-Parameter

Die folgenden Parameter beeinflußen die Tonhöhe des aktiviuerten Layers.

KeyTrack

Dieser Parameter bestimmt, in welchem Verhältnis sich die Tonhöhe des Layers in Abhängigkeit der Midi-Noten-Nummer ändert. Meistens wird die temperierte Stimmung verwendet, alternativ kann eine den Notennummern in einem anderen Verhältnis folgende Tonhöhe oder die dem Sound mittels des Pitch Table-Parameters (siehe oben) zugewiesene Stimmungs-Tabelle angewählt werden.

Wertebereich: verschiedene

Pitch Mod

Hier kann ein Modulator für die Tonhöhe des aktuellen Layers ausgewählt werden. Im Abschnitt ”Sound Editor - Überblick”, weiter oben, finden Sie eine Liste der verfügbaren Modulatoren.

Wertebereich: verschiedene

Mod Amt

Bestimmt Richtung und Stärke der Modulation durch den zugewiesenen Modulator innerhalb der durch *Mod Range* (siehe unten) vorgegebenen Grenzen.

Wertebereich: -127 bis 127

Mod Range

Bestimmt das Maximum der durch den zugewiesenen Modulator verursachten Tonhöhen-Modulation in Notenschritten. Die genaue Wirkung eines Schrittes hängt von der mittels des *Pitch Table*-Parameters angewählten Stimmungs-Tabelle ab.

Wertebereich: 0 to 64

Env1 Amt

Env 1 Amt ist eine spezielle Modulationszuweisung, die die Hüllkurve 1 mit einigen besonderen Möglichkeiten zur Tonhöhen-Modulation versieht. So entspricht (Sustain-)Level 4 von Hüllkurve 1 bei dieser Nutzung automatisch der Original-Tonhöhe des Layers, unabhängig von der gemachten Einstellung. Stattdessen bestimmt Level 4, welche Werte für die anderen Level von Hüllkurve 1 eine aufsteigende und welche Werte eine absteigende Tonhöhe verursachen. Werte, die denen von Level 4 entsprechen, verursachen keine Änderung der Tonhöhe. Größere Werte erhöhen dagegen die Tonhöhe, kleinere vermindern sie. So können bidirektionale Tonhöhenverläufe programmiert werden, während sichergestellt ist, daß die Tonhöhe in der Sustain-Phase immer der Original-Tonhöhe des Layers entspricht. Klingt komplizierter als es ist, probieren Sie`s einfach aus!

Wertebereich: -127 bis 127

LFO Amt

Bestimmt die Stärke, mit der der LFO die Tonhöhe moduliert.

Wertebereich: 0 bis 127

Wellenform-Parameter

Wave Class

Bestimmt die Wellenform-Kategorie des Layers. Ziehen Sie bitte die "Liste der Wellenformen und Wellenform-Kategorien" (im Handbuch der MR) zu Rate, um einen genauen Überblick über den Wellenform-Vorrat einer nicht erweiterten MR zu bekommen.

Wertebereich: verschiedene

Wave Name

Die Wellenform des Layers. Die Waves enthalten entweder ein einzelnes Sample oder ein aus mehreren Samples gebildetes Multisample. Ziehen Sie bitte die "Liste der Wellenformen und Wellenform-Kategorien" (im Handbuch der MR) zu Rate, um einen genauen Überblick über den Wellenform-Vorrat einer nicht erweiterten MR zu bekommen.

Wertebereich: verschiedene

Direction

Bestimmt die Abspielrichtung der Wave. *Backward* spielt die Wellenform ohne Loop rückwärts ab, *Forward* entspricht der normalen Abspielrichtung.

Wertebereich: Forward, Backward

Start Index

Bestimmt den Punkt, an dem das Abspielen der Wellenform startet. 0 spielt die Wellenform von ganz vorne, höhere Werte verschieben den Startpunkt weiter nach hinten.

Wertebereich: 0 bis 127

Wave Mod

Hier kann ein Modulator für den Startpunkt ausgewählt werden. Im

Abschnitt ”Sound Editor - Überblick”, weiter oben, finden Sie eine Liste der verfügbaren Modulatoren.

Wertebereich: verschiedene

Wave Mod Amt

Bestimmt Richtung und Stärke der Startpunkt-Modulation durch den zugewiesenen Modulator. Negative Modulationsintensitäten verschieben den Startpunkt in Richtung Wellenformbeginn, positive Modulationsintensitäten in Richtung Wellenformende. Bei umgekehrter Abspielrichtung (siehe oben) gilt genau das Gegenteil.

Wertebereich: -127 bis 127

Shift Mode

Dieser Parameter beeinflußt die Verteilung der Samples über die Tastatur, verändert also die Multisample-Zonen einer Wave. Die Stimmung der Wave wird dabei nicht verändert. Wird eine aus einem Einzelsample gebildete Wave für den Layer angewählt, hat dieser Parameter keinen Effekt.

Wertebereich:

- *Off*—keine Wirkung, es wird das unbeeinflußte Multisample benutzt.
- *Shift All*—verschiebt die Zonen aller Samples entsprechend der Einstellung des *Shift Amount*-Parameters (siehe unten) in Halbtönen.
- *Stretch*—dehnt den Bereich des mittels des *Shift Amount*-Parameters (siehe unten) angewählten Samples bis zur tiefsten Midi-Note; darüberliegende Samples werden nicht beeinflußt.
- *Pick One*—dehnt den Bereich des mittels des *Shift Amount*-Parameters (siehe unten) angewählten Samples über den gesamten Notenbereich.
- *Shift Vel*—weist das mittels des *Shift Amount*-Parameters (siehe unten) angewählte Sample der niedrigsten Velocity zu, höhere Velocity-Werte spielen Samples aus darüberliegenden Zonen.

Shift Amount

Dieser Parameter wird in Verbindung mit dem Shift Mode-Parameter (siehe oben) verwendet, seine Wirkung hängt von dessen Einstellung ab:

- Wenn Shift Mode=*Off*: kein Effekt.
- Wenn Shift Mode=*Shift All*: bestimmt die Verschiebung aller Sample-Zonen in Halbtonschritten.
- When Shift Mode=*Stretch, Pick One* oder *Shift Vel*: bestimmt den Tastaturbereich (beziehungsweise das Sample) ausgehend vom mittleren C (C4) in Halbtönen.

Wertebereich: -64 bis 63

Parameter von Envelope 1

Diese Parameter gehören zur ersten der drei Hüllkurven des Layers. Diese Hüllkurve ist hauptsächlich zur Modulation der Tonhöhe gedacht, kann aber als Modulator für jeden modulierbaren Parameter benutzt werden. Wenn Envelope 1 mittels des *Env1 Amt* Pitch-Parameters (siehe ”Pitch-Parameter,” weiter oben) der Tonhöhe zugewiesen wird, gelten einige Besonderheiten, die ebenfalls weiter oben beschrieben werden.

Die graphische Darstellung repräsentiert die Einstellungen der Hüllkurve. Sie können Änderungen vornehmen, indem Sie neue Werte in die Parameter-Felder eingeben oder die blauen Punkte in der Darstellung verschieben.

Time 1

Bestimmt die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von 0 (dem Ausgangslevel bei Empfang eines Notenbefehls) zu Level 1 zu gelangen. Diese Zeit wird auch als "Attack-Zeit" bezeichnet. Je höher der Wert, desto länger die Zeit.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 2

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 1 zu Level 2 zu gelangen.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 3

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 2 zu Level 3 zu gelangen.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 4

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 3 zu Level 4 zu gelangen. Nach Ablauf von Time 4 verbleibt die Hüllkurve auf Level 4 bis zum Loslassen der Taste. Dieser Level wird auch als "Sustain-Level" bezeichnet.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 5

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um nach Loslassen der Taste von Level 4 auf 0 zurückzukehren. Diese Zeit wird auch als "Release-Zeit" bezeichnet.

Wertebereich: 0 bis 99

Level 1

Der Level (oder Modulationswert), der nach Ablauf von Time 1 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 2

Der Level, der nach Ablauf von Time 2 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 3

Der Level, der nach Ablauf von Time 3 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 4

Der Level, der nach Ablauf von Time 4 erreicht wird. Dieser Level gilt, solange die Taste gedrückt oder mittels Sustain gehalten wird. Wenn Envelope 1 mittels des *Env1 Amt* Pitch-Parameters (siehe "Pitch-Parameter," weiter oben) der Tonhöhe zugewiesen wird, arbeitet dieser Parameter anders, siehe weiter oben.

Wertebereich: 0 bis 127

Level Vel

Skaliert Level 1, Level 2, Level 3, und Level 4 in Abhängigkeit von der Velocity. Je höher der hier gewählte Wert ist, desto höher muß die Velocity sein, damit die eingestellten Werte für die Levels erreicht werden. Der *Vel Curv* -Parameter (siehe unten) stellt verschiedene Charakteristika für diese Velocity-Abhängigkeit zur Verfügung.

Wertebereich: 0 bis 99

Attack Vel

Bestimmt, wie stark Time 1(die Attack-Zeit) durch höhere Velocity-Werte verkürzt wird. Ist Time 1 auf 0 eingestellt, hat dieser Parameter keine Wirkung.

Wertebereich: 0 bis 99

Key Scale

Verkürzt oder verlängert die Hüllkurvenzeiten (außer Time 5) in Abhängigkeit der gespielten Tonhöhe. "Angelpunkt" ist F4+. Höhere Werte für diesen Parameter verkürzen zunehmend die Hüllkurvenzeiten für darüberliegende und verlängern sie für darunterliegende Noten. Niedrigere Werte haben einen gegenteiligen Effekt. Die Hüllkurvenzeiten für F4+ werden nicht beeinflußt.

Wertebereich: 0 bis 99

Release Mod Amt

Dieser Parametr bestimmt, wie stark Time 5, die Release-Zeit, durch die Release-Velocity (also die Geschwindigkeit beim Loslassen der Taste) beeinflußt wird. Positive Werte für diesen Parameter verkürzen Time 5 in Abhängigkeit der Release-Velocity, negative Werte verlängern sie. Ist Time 5 auf 0 eingestellt, hat dieser Parameter keine Wirkung. Beachten Sie bitte, daß die Release-Velocity innerhalb der mittels *Vel lo* und *Vel hi* (siehe oben) eingestellten Grenzen liegen muß, um verarbeitet zu werden.

Wertebereich: -127 bis 127

Env Mode

Die Hüllkurve arbeitet in einer von drei möglichen Betriebsarten:

- *Normal*—Die normale Betriebsart: wird die Taste losgelassen, fällt die Hüllkurve mit der für Time 5 eingestellten Zeit vom momentanen Wert zurück auf 0.
- *Finish*—Die Hüllkurve durchläuft auf jeden Fall alle Stufen (Ausnahme: Stromausfall), ohne auf das Loslassen der Taste Rücksicht zu nehmen. Nachdem Time 4 abgelaufen ist, geht die Hüllkurve sofort zu Time 5 über - Level 4 (Sustain) wird also ignoriert. Dieser Modus eignet sich besonders für Percussion-Klänge, die in jedem Fall, ohne Sustain, zu Ende klingen sollen.
- *Repeat*—Nach Ablauf von Time 4 beginnt die Hüllkurve, statt in die Sustain-Phase zu gehen, wieder bei Time 1 und wiederholt diesen Vorgang solange, bis die Taste losgelassen wird (oder erneut der Strom ausfällt). Danach benutzt die Hüllkurve Time 5, um vom momentanen Wert auf 0 zurück zu fallen. Dieser Modus eignet sich besonders für LFO-ähnliche Modulationen.

Wertebereich: Normal, Finish, Repeat

Vel Curve

Hier kann eine Kurve ausgewählt werden, die bestimmt, mit welcher Charakteristik die Modulation der Hüllkurven-Levels in Abhängigkeit der Velocity erfogt. Levels, die auf 0 gesetzt sind, werden nicht moduliert.

Wertebereich: Quikrise, Convex1, Convex2, Convex3, Linear, Concave1, Concave2, Concave3, Concave4, LateRise

Filter-Parameter

Jedes Layer in einem MR-Sound verfügt über zwei unabhängige, dynamisch steuerbare, digitale Multi-Mode-Filter. Die folgenden Parameter bestimmen das Verhalten dieser Filter.

Mode

Das erste Filter eines Layers ist immer ein Tiefpaß-Filter (Lowpass). Bei diesem Filtertyp werden die Höhen jenseits der Grenzfrequenz bedämpft, die Bässe dürfen passieren. Das zweite Filter eines Layers kann entweder als Tiefpaß- oder als Hochpaß-Filter (Highpass) arbeiten. Ein Hochpaß-Filter bedämpft die Bässe unterhalb der Grenzfrequenz, läßt dafür aber die Höhen passieren. Durch die Kombination von Tiefpaß- und Hochpaß-Filter entsteht ein Bandpaß-Filter: in Abhängigkeit der Einstellungen für Tief- und Hochpaß-Filter wird nur noch ein bestimmtes Frequenzband durchgelassen. Sowohl die Höhen oberhalb, als auch die Bässe unterhalb dieses Bandes werden bedämpft. Die Stärke der Dämpfung wird bei allen Filtertypen von der Anzahl der Poles bestimmt. Ein Pole entspricht einer zusätzlichen Dämpfung von 6 dB pro Oktave, ausgehend von der Grenzfrequenz des Filters. Werden zwei Tiefpaß-Filter mit jeweils 2 Poles benutzt, entspricht dies also einem 24 dB Tiefpaßfilter. Folgende Filterkonfigurationen sind im MR möglich; die Zahl vor dem Filtertyp gibt die Anzahl der Poles an:

Wertebereich: 2LP/2HP, 3LP/1HP, 2LP/2LP, 3LP/1LP

Flt 1+2 Link

Dieser Parameter koppelt die beiden Filter zwecks gemeinsamer Editierung. Bei On benutzt Filter 2 die Einstellungen von Filter 1, bei Off seine eigenen.

Wertebereich: Off, On

Parameter für Filter 1

FC1 Mod

Hier kann ein Modulator für die Grenzfrequenz von Filter 1 ausgewählt werden. Im Abschnitt ”Sound Editor - Überblick”, weiter oben, finden Sie eine Liste der verfügbaren Modulatoren.

Wertebereich: verschiedene

FC1 Mod Amt

Bestimmt Richtung und Stärke der Grenzfrequenz-Modulation durch den zugewiesenen Modulator.

Wertebereich: -127 bis 127

KeyTrack

Dieser Parameter bestimmt, in welchem Verhältnis sich die Grenzfrequenz des Filters in Abhängigkeit der Midi-Noten-Nummer und der Einstellung des *KeyT Breakpoint*-Parametrs (des "Angelpunktes", siehe unten) ändert. Positive Werte bewirken ein stärkeres Öffnen des Filters oberhalb und ein stärkeres Schließen unterhalb des Angelpunktes, negative das Gegenteil.

Wertebereich: Off, verschiedene

KeyT Breakpoint

Legt die Note fest, die als Angelpunkt für den *KeyTrack*-Parameter (siehe oben) dient.

Wertebereich: C-1 bis A9

FC1

Bestimmt die Grenzfrequenz von Filter 1. Da Filter 1 immer als Tiefpaß-Filter arbeitet, entscheidet dieser Parameter, ab welcher Frequenz die Höhen bedämpft werden. Niedrige Werte machen den Klang "dumpfer", höhere "heller".

Wertebereich: 0 bis 127

Env2 Amt

Hier kann eingestellt werden, ob und wie stark Hüllkurve 2 die Grenzfrequenz des Filters moduliert.

Wertebereich: 0 bis 127

Filter 2 Parameter

FC2 Mod

Hier kann ein Modulator für die Grenzfrequenz von Filter 2 ausgewählt werden. Im Abschnitt ”Sound Editor - Überblick”, weiter oben, finden Sie eine Liste der verfügbaren Modulatoren.

Wertebereich: verschiedene

FC2 Mod Amt

Bestimmt Richtung und Stärke der Grenzfrequenz-Modulation durch den zugewiesenen Modulator.

Wertebereich: -127 bis 127

KeyTrack

Dieser Parameter bestimmt, in welchem Verhältnis sich die Grenzfrequenz des Filters in Abhängigkeit der Midi-Noten-Nummer und der Einstellung des *KeyT Breakpoint*-Parametrs (des "Angelpunktes", siehe unten) ändert. Positive Werte bewirken ein stärkeres Öffnen des Filters oberhalb und ein stärkeres Schließen unterhalb des Angelpunktes.

Wertebereich: Off, verschiedene

KeyT Breakpoint

Legt die Note fest, die als Angelpunkt für den *KeyTrack*-Parameter (siehe oben) dient.

Wertebereich: C-1 bis A9

FC2

Bestimmt die Grenzfrequenz von Filter 2. Wenn Filter 1 als Tiefpaß-Filter arbeitet, entscheidet dieser Parameter, ab welcher Frequenz die Höhen bedämpft werden. Niedrige Werte machen den Klang "dumpfer", höhere "heller". Wenn Filter 1 als Hochpaß-Filter arbeitet, entscheidet dieser Parameter, ab welcher Frequenz die Bässe bedämpft werden. Niedrige Werte machen den Klang "voller", höhere "dünner".

Wertebereich: 0 bis 127

Env2 Amt

Hier kann eingestellt werden, ob und wie stark Hüllkurve 2 die Grenzfrequenz des zweiten Filters moduliert.

Wertebereich: 0 bis 127

Parameter von Envelope 2

Diese Parameter gehören zur zweiten der drei Hüllkurven des Layers. Diese Hüllkurve ist hauptsächlich zur Modulation der Filter gedacht, kann aber als Modulator für jeden modulierbaren Parameter benutzt werden.

Die graphische Darstellung repräsentiert die Einstellungen der Hüllkurve. Sie können Änderungen vornehmen, indem Sie neue Werte in die Parameter-Felder eingeben oder die blauen Punkte in der Darstellung verschieben.

Time 1

Bestimmt die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von 0 (dem Ausgangslevel bei Empfang eines Notenbefehls) zu Level 1 zu gelangen. Diese Zeit wird auch als "Attack-Zeit" bezeichnet. Je höher der Wert, desto länger die Zeit.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 2

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 1 zu Level 2 zu gelangen.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 3

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 2 zu Level 3 zu gelangen.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 4

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 3 zu Level 4 zu gelangen. Nach Ablauf von Time 4 verbleibt die Hüllkurve auf Level 4 bis zum Loslassen der Taste. Dieser Level wird auch als "Sustain-Level" bezeichnet.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 5

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um nach Loslassen der Taste von Level 4 auf 0 zurückzukehren. Diese Zeit wird auch als "Release-Zeit" bezeichnet.

Wertebereich: 0 bis 99

Level 1

Der Level (oder Modulationswert), der nach Ablauf von Time 1 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 2

Der Level, der nach Ablauf von Time 2 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 3

Der Level, der nach Ablauf von Time 3 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 4

Der Level, der nach Ablauf von Time 4 erreicht wird. Dieser Level gilt, solange die Taste gedrückt oder mittels Sustain gehalten wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level Vel

Skaliert Level 1, Level 2, Level 3, und Level 4 in Abhängigkeit von der Velocity. Je höher der hier gewählte Wert ist, desto höher muß die Velocity sein, damit die eingestellten Werte für die Levels erreicht werden. Der *Vel Curv* -Parameter (siehe unten) stellt verschiedene Charakteristika für diese Velocity-Abhängigkeit zur Verfügung.

Wertebereich: 0 bis 99

Attack Vel

Bestimmt, wie stark Time 1(die Attack-Zeit) durch höhere Velocity-Werte verkürzt wird. Ist Time 1 auf 0 eingestellt, hat dieser Parameter keine Wirkung.

Wertebereich: 0 bis 99

Key Scale

Verkürzt oder verlängert die Hüllkurvenzeiten (außer Time 5) in Abhängigkeit der gespielten Tonhöhe. "Angelpunkt" ist F4+. Höhere Werte für diesen Parameter verkürzen zunehmend die Hüllkurvenzeiten für darüberliegende und verlängern sie für darunterliegende Noten. Niedrigere Werte haben einen gegenteiligen Effekt. Die Hüllkurvenzeiten für F4+ werden nicht beeinflußt.

Wertebereich: 0 bis 99

Release Mod Amt

Dieser Parametr bestimmt, wie stark Time 5, die Release-Zeit, durch die Release-Velocity (also die Geschwindigkeit beim Loslassen der Taste) beeinflußt wird. Positive Werte für diesen Parameter verkürzen Time 5 in Abhängigkeit der Release-Velocity, negative Werte verlängern sie. Ist Time 5 auf 0 eingestellt, hat dieser Parameter keine Wirkung. Beachten Sie bitte, daß die Release-Velocity innerhalb der mittels *Vel lo* und *Vel hi* (siehe oben) eingestellten Grenzen liegen muß, um verarbeitet zu werden.

Wertebereich: -127 bis 127

Env Mode

Auch diese Hüllkurve arbeitet in einer von drei möglichen Betriebsarten:

- *Normal*—Die normale Betriebsart: wird die Taste losgelassen, fällt die Hüllkurve mit der für Time 5 eingestellten Zeit vom momentanen Wert zurück auf 0.
- *Finish*—Die Hüllkurve durchläuft auf jeden Fall alle Stufen, ohne auf das Loslassen der Taste Rücksicht zu nehmen. Nachdem Time 4 abgelaufen ist, geht die Hüllkurve sofort zu Time 5 über - Level 4 (Sustain) wird also ignoriert. Dieser Modus eignet sich besonders für Percussion-Klänge, die in jedem Fall, ohne Sustain, zu Ende klingen sollen.
- *Repeat*—Nach Ablauf von Time 4 beginnt die Hüllkurve, statt in die Sustain-Phase zu gehen, wieder bei Time 1 und wiederholt diesen Vorgang solange, bis die Taste losgelassen wird. Danach benutzt die Hüllkurve Time 5, um vom momentanen Wert auf 0 zurück zu fallen. Dieser Modus eignet sich besonders für LFO-ähnliche Modulationen.

Wertebereich: Normal, Finish, Repeat

Vel Curve

Hier kann eine Kurve ausgewählt werden, die bestimmt, mit welcher Charakteristik die Modulation der Hüllkurven-Levels in Abhängigkeit der Velocity erfogt. Levels, die auf 0 gesetzt sind, werden nicht moduliert.

Wertebereich: Quikrise, Convex1, Convex2, Convex3, Linear, Concave1, Concave2, Concave3, Concave4, LateRise

Amp-Parameter

Die folgenden Parameter bestimmen das Lautstärkeverhalten des Layers.

Amp Mod

Hier kann ein Modulator für die Lautstärke des Layers ausgewählt werden. Im Abschnitt "Sound Editor - Überblick", weiter oben, finden Sie eine Liste der verfügbaren Modulatoren. Der hier gewählte Modulator wirkt zusätzlich zu Envelope 3, diese beeinflußt immer die Lautstärke des Layers.

Wertebereich: verschiedene

Amp Mod Amt

Bestimmt Richtung und Stärke der Lautstärke-Modulation durch den zugewiesenen Modulator.

Wertebereich: -127 bis 127

Pan Mod

Hier kann ein Modulator für die Stereo-Position (Panorama) des Layers ausgewählt werden. Im Abschnitt "Sound Editor - Überblick", weiter oben, finden Sie eine Liste der verfügbaren Modulatoren.

Wertebereich: verschiedene

Pan Mod Amt

Bestimmt Richtung und Stärke der Panorama-Modulation durch den zugewiesenen Modulator. Negative Werte verschieben den Klang nach links, positive nach rechts.

Wertebereich: -127 bis 127

Rolloff Mode

Aktiviert oder deaktiviert das zunehmende Ausblenden (Rolloff) des Klanges jenseits eines wählbaren Angelpunktes (siehe unten).

Wertebereich: Off, Below (unterhalb), Above (oberhalb)

Slope (dB/oct)

Bestimmt, wie stark der Klang mit zunehmender Entfernung vom Angelpunkt (siehe unten) ausgeblendet wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Key

Hier wird der Angelpunkt für das oben beschriebene Ausblenden eingestellt.

Wertebereich: C-1 bis A9

Noise Rate

Bestimmt die Geschwindigkeit der treppenförmigen oder gleitenden Zufalls-Modulation (siehe "Sound Editor-Überblick", weiter oben). Tip: Wenn dieser Parameter auf 0 gesetzt wird, gilt ein neuer Zufallswert erst beim erneuten Drücken einer Taste - liegende Noten werden nicht weiter moduliert.

Wertebereich: 0 bis 127

Noise Sync

Aktiviert oder deaktiviert die Syncronisation der treppenförmigen oder gleitenden Zufalls-Modulation zum System-Tempo des MR oder empfangener MIDI-Clock. Tip: Benutzen Sie diesen Parameter, um rhythmisch passende Modulationen zu programmieren.

Wertebereich: Normal, verschiedene Teiler des Referenz-Tempos

Parameter von Envelope 3

Diese Parameter gehören zur dritten der drei Hüllkurven des Layers. Diese Hüllkurve wirkt immer auf die Lautstärke des Layers, kann aber zusätzlich als Modulator für jeden modulierbaren Parameter benutzt werden.

Die graphische Darstellung repräsentiert die Einstellungen der Hüllkurve. Sie können Änderungen vornehmen, indem Sie neue Werte in die Parameter-Felder eingeben oder die blauen Punkte in der Darstellung verschieben.

Time 1

Bestimmt die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von 0 (dem Ausgangslevel bei Empfang eines Notenbefehls) zu Level 1 zu gelangen. Diese Zeit wird auch als "Attack-Zeit" bezeichnet. Je höher der Wert, desto länger die Zeit.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 2

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 1 zu Level 2 zu gelangen.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 3

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 2 zu Level 3 zu gelangen.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 4

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um von Level 3 zu Level 4 zu gelangen. Nach Ablauf von Time 4 verbleibt die Hüllkurve auf Level 4 bis zum Loslassen der Taste. Dieser Level wird auch als "Sustain-Level" bezeichnet.

Wertebereich: 0 bis 99

Time 5

Die Zeit, die die Hüllkurve braucht, um nach Loslassen der Taste von Level 4 auf 0 zurückzukehren. Diese Zeit wird auch als "Release-Zeit" bezeichnet.

Wertebereich: 0 bis 99

Level 1

Der Level (oder Modulationswert), der nach Ablauf von Time 1 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 2

Der Level, der nach Ablauf von Time 2 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 3

Der Level, der nach Ablauf von Time 3 erreicht wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level 4

Der Level, der nach Ablauf von Time 4 erreicht wird. Dieser Level gilt, solange die Taste gedrückt oder mittels Sustain gehalten wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Level Vel

Skaliert Level 1, Level 2, Level 3, und Level 4 in Abhängigkeit von der Velocity. Je höher der hier gewählte Wert ist, desto höher muß die Velocity sein, damit die eingestellten Werte für die Levels erreicht werden. Der *Vel Curv* -Parameter (siehe unten) stellt verschiedene Charakteristika für diese Velocity-Abhängigkeit zur Verfügung.

Wertebereich: 0 bis 99

Attack Vel

Bestimmt, wie stark Time 1(die Attack-Zeit) durch höhere Velocity-Werte verkürzt wird. Ist Time 1 auf 0 eingestellt, hat dieser Parameter keine Wirkung.

Wertebereich: 0 bis 99

Key Scale

Verkürzt oder verlängert die Hüllkurvenzeiten (außer Time 5) in Abhängigkeit der gespielten Tonhöhe. "Angelpunkt" ist F4+. Höhere Werte für diesen Parameter verkürzen zunehmend die Hüllkurvenzeiten für darüberliegende und verlängern sie für darunterliegende Noten. Niedrigere Werte haben einen gegenteiligen Effekt. Die Hüllkurvenzeiten für F4+ werden nicht beeinflußt.

Wertebereich: 0 bis 99

Release Mod Amt

Dieser Parametr bestimmt, wie stark Time 5, die Release-Zeit, durch die Release-Velocity (also die Geschwindigkeit beim Loslassen der Taste) beeinflußt wird. Positive Werte für diesen Parameter verkürzen Time 5 in Abhängigkeit der Release-Velocity, negative Werte verlängern sie. Ist Time 5 auf 0 eingestellt, hat dieser Parameter keine Wirkung. Beachten Sie bitte, daß die Release-Velocity innerhalb der mittels *Vel lo* und *Vel hi* (siehe oben) eingestellten Grenzen liegen muß, um verarbeitet zu werden.

Wertebereich: -127 bis 127

Env Mode

Auch diese Hüllkurve arbeitet in einer von drei möglichen Betriebsarten:

- *Normal*—Die normale Betriebsart: wird die Taste losgelassen, fällt die Hüllkurve mit der für Time 5 eingestellten Zeit vom momentanen Wert zurück auf 0.
- *Finish*—Die Hüllkurve durchläuft auf jeden Fall alle Stufen, ohne auf das Loslassen der Taste Rücksicht zu nehmen. Nachdem Time 4 abgelaufen ist, geht die Hüllkurve sofort zu Time 5 über - Level 4 (Sustain) wird also ignoriert. Dieser Modus eignet sich besonders für Percussion-Klänge, die in jedem Fall, ohne Sustain, zu Ende klingen sollen.
- *Repeat*—Nach Ablauf von Time 4 beginnt die Hüllkurve, statt in die Sustain-Phase zu gehen, wieder bei Time 1 und wiederholt diesen Vorgang solange, bis die Taste losgelassen wird. Danach benutzt die Hüllkurve Time 5, um vom momentanen Wert auf 0 zurück zu fallen. Dieser Modus eignet sich besonders für LFO-ähnliche Modulationen.

Wertebereich: Normal, Finish, Repeat

Vel Curve

Hier kann eine Kurve ausgewählt werden, die bestimmt, mit welcher Charakteristik die Modulation der Hüllkurven-Levels in Abhängigkeit der Velocity erfogt. Levels, die auf 0 gesetzt sind, werden nicht moduliert.

Wertebereich: Quikrise, Convex1, Convex2, Convex3, Linear, Concave1, Concave2, Concave3, Concave4, LateRise

LFO Parameter

Jedes Layer eines MR-Sounds verfügt über einen eigenen LFO (Low Frequency Oscillator). Ein LFO erzeugt niederfrequente, periodische Schwingungsformen, die der Modulation anderer Parameter dienen. Die folgenden Parameter bestimmen das Verhalten des LFOs.

LFO Shape

Bestimmt die Wellenform des LFOs:

Wertebereich:

Triangle—eine Dreieckwelle: eignet sich z.B. gut für Vibrato

Sine+Tri—eine Mischung aus Dreieckwelle und Sinus: etwas "rundlicher"

Sine—die Sinuswelle: weich und rund

Pos-Tri—eine Dreieckwelle, die nur im positiven Bereich schwingt: eignet sich gut für Vibratos, bei denen die Tonhöhe nur nach oben moduliert werden soll (z.B. Vibrato für Gitarren-Sounds)

Pos-Sine—eine Sinuswelle, die nur im positiven Bereich schwingt, siehe oben

Saw—eine Sägezahnwelle: gut geeignet für Spezialeffekte

Square—eine Rechteckwelle, die nur im positiven Bereich schwingt: gut geeignet für korrekt gestimmte Triller-Effekte (Nein, nicht "Thriller"-Effekte!)

Retrigger

Bestimmt, ob der LFO beim Anschlagen einer Taste neu gestartet wird (On) oder frei durchläuft (Off). In letzterem Falle würde die durch den LFO bewirkte Modulation für jede Taste zufällig irgendwo innerhalb der Schwingungsform beginnen.

Wertebereich: Off, On

Timebase

Aktiviert oder deaktiviert die Syncronisation des LFOs zum System-Tempo des MR oder empfangener MIDI-Clock. Tip: Benutzen Sie diesen Parameter, um rhythmisch passende Modulationen zu programmieren.

Wertebereich: Normal, verschiedene Teiler des Referenz-Tempos

Rate

Bestimmt die Geschwindigkeit der LFO-Modulation. Tip: Wenn dieser Parameter auf 0 gesetzt wird, gilt ein neuer Wert erst beim erneuten Drücken einer Taste - liegende Noten werden nicht weiter moduliert.

Wertebereich: 0 bis 99

Depth

Hier wird die Stärke (Amplitude) der LFO-Schwingung eingestellt.

Wertebereich: 0 bis 127

Delay

Blendet die LFO-Schwingung ein. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO mit maximaler Amplitude schwingt.

Wertebereich: 0 bis 99

Phase

Bestimmt den Startpunkt innerhalb der Schwingungsform wenn *Retrigger* (siehe oben) *ein*geschaltet ist. Der Wert 0 bewirkt ein Starten am Beginn der LFO-Schwingung. Tip: Wenn Rate auf 0 gestellt wird, entscheidet dieser Parameter darüber, welcher -dann statische- Wert beim Drücken einer Taste vom LFO ausgegeben wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Depth Mod

Hier kann ein Modulator für die Stärke (Amplitude) der LFO-Schwingung ausgewählt werden. Im Abschnitt ”Sound Editor - Überblick”, weiter oben, finden Sie eine Liste der verfügbaren Modulatoren. Tip: Probieren Sie mal den LFO selbst als Modulator.

Wertebereich: verschiedene

Depth Mod Amt

Bestimmt Richtung und Stärke der LFO-Amplituden-Modulation durch den zugewiesenen Modulator.

Wertebereich: -127 bis 127

Rate Mod

Hier kann ein Modulator für die Geschwindigkeit (Rate) des LFOs ausgewählt werden. Im Abschnitt ”Sound Editor - Überblick”, weiter oben, finden Sie eine Liste der verfügbaren Modulatoren. Tip: Probieren Sie mal den LFO selbst als Modulator.

Wertebereich: verschiedene

Rate Mod Amt

Bestimmt Richtung und Stärke der LFO-Rate-Modulation durch den zugewiesenen Modulator.

Wertebereich: -127 bis 127

Effekt-Parameter

Alt FX Bus

Bestimmt den Effekt-Bus, wenn der Sound einem anderen als dem Insert Control Part zugewiesen wird.

Wertebereich: Default (MediumVerb), Chorus, LiteVerb, MediumVerb, WetVerb, Dry

Send Insert FX?

Aktiviert oder deaktiviert die Übertragung des zum Sound gehörenden Insert-Effects (falls vorhanden) an den MR.

Wertebereich: Off, On

Anmerkung: Insert Effekte können einem Sound nur in der MR selbst zugewiesen werden. Dazu ist es erforderlich, daß der Sound einem Part zugewiesen wird, der in den Insert FX Bus geführt und zum Insert Control Part bestimmt wurde (Unisyn hat keine Möglichkeit, dies zu bewerkstelligen). Wurde einem Sound ein Insert Effect zugewiesen, holt ein *Get Patch*-Befehl von Unisyn sowohl Sound als auch Insert Effect in den Sound Editor. Der Insert Effekt wird im entsprechenden Namensfeld des Editors angezeigt, kann aber nicht verändert werden.

Input Mix

Falls der aktuelle Sound einen Insert Effect hat, wird mit diesem Parameter das Mischungsverhältnis zwischen dem unbehandelten Sound und dem Insert Effect festgelegt. 0 entspricht dabei "ganz trocken", 127 entspricht "ganz naß" (keine Sorge, diese Einstellung schadet weder Unisyn, noch der MR).

Wertebereich: 0 bis 127

Insert Cho Mix

Falls der aktuelle Sound einen Insert Effect hat, wird mit diesem Parameter das Mischungsverhältnis zwischen Insert Effect und Global Chorus festgelegt. Ein Wert von 0 bedeutet, daß nur das mittels des *Input Mix*-Parameters bestimmte Signal zu hören ist (siehe oben), ein Wert von 127 bedeutet, daß nur noch der Global Chorus-Effekt dieses Signals erklingt.

Wertebereich: 0 bis 127

Insert Rvb Amount

Dieser Parameter bestimmt, wie stark der Insert Effect in den Global Reverb geführt wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Insert FX Name

Zeigt den Namen des Insert Effects an, der ggf. zusammen mit dem Sound aus der MR übertragen wurde.

Wertebereich: nur Anzeige, kann nicht geändert werden (siehe "Anmerkung", weiter oben)

Der Unisyn DrumKit Editor

Im folgenden erhalten Sie Informationen über:

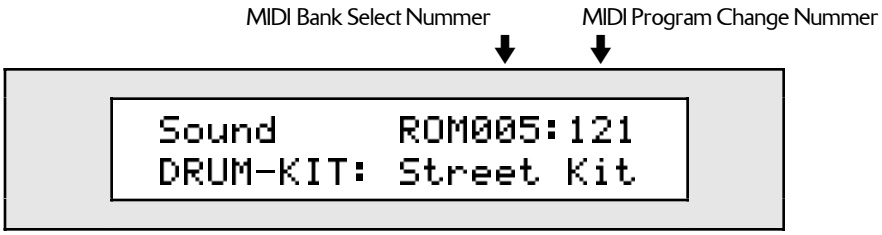
- die Methode, DrumKit-Sounds zwischen dem Computer und der MR hin und her zu übertragen
- die grundsätzlichen Möglichkeiten der DrumKit-Erzeugung und -Editierung innerhalb des DrumKit Editors

Bestehende DrumKit-Sounds von der MR in Unisyn übertragen

Wenn Sie einen bestehenden DrumKit-Sound der MR mit Unisyn editieren wollen, muß der Sound zuerst von der MR in Unisyn übertragen werden.

Wie Sie einen DrumKit-Sound in Unisyn übertragen

1. Wählen Sie den zu bearbeitenden DrumKit-Sound an der MR aus, und notieren Sie seine MIDI Bank Select und Program Change Nummer.



2. Doppelklicken Sie nach dem Start von Unisyn den DrumKit Editor im Modul-Window von Unisyn oder wählen Sie den Eintrag *DrumKit* aus dem Untermenü des Module-Menüs.

   Der DrumKit Editor von Unisyn wird geöffnet.
3. Stellen Sie den *Use Chan*-Parameter des DrumKit Editors auf den Midikanal desjenigen Parts ein, dessen DrumKit-Sound Sie übertragen wollen.
4. Stellen Sie Unisyn's *Drum Bank #* entsprechend der MIDI Bank Select Nummer des zu übertragenden DrumKit-Sounds ein.
5. Stellen Sie Unisyn's *Drum Patch #* entsprechend der MIDI Program Change Nummer des zu übertragenden DrumKit-Sounds ein.
6. Wählen Sie *Get Patch* aus Unisyns MIDI-Menü.

   Der ausgewählte Drumkit-Sound wird in den Drumkit Editor von Unisyn übertragen.

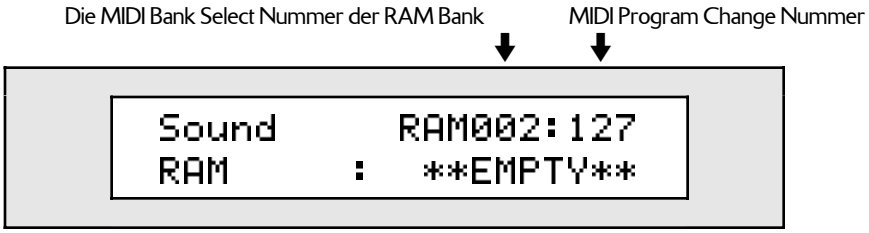
Erzeugen oder Editieren von DrumKit-Sounds mit Unisyn

Beim Erzeugen oder Editieren eines DrumKit-Sounds sendet Unisyn die neuen Daten sofort an die MR Aus diesem Grund muß vor der Editierung ein Ziel-Speicherplatz im RAM der MR. Beim Versuch, den Speicherplatz eines nicht veränderbaren ROM- oder GM-Sounds in der MR zu überschreiben, zeigt Unisyn eine Fehlermeldung an.

Anmerkung: Während die MR selbst die Editierung eines DrumKit-Sounds nur erlaubt, nachdem dieser in das aktuelle PerfEditKit konvertiert wurde, kann mit Unisyn jeder DrumKit-Sound eines überschreibbaren Speicherplatzes editiert werden.

Vorbereitung der DrumKit-Soundeditierung

1. Wählen Sie aus dem RAM-Bereich der MR einen Speicherplatz aus, der unbenutzt ist oder überschrieben werden soll.
2. Notieren Sie MIDI Bank Select Nummer and Program Change Nummer des Ziel-Speicherplatzes.



3. Doppelklicken Sie nach dem Start von Unisyn den DrumKit Editor im Modul-Window von Unisyn oder wählen Sie den Eintrag *DrumKit* aus dem Untermenü des Module-Menüs.

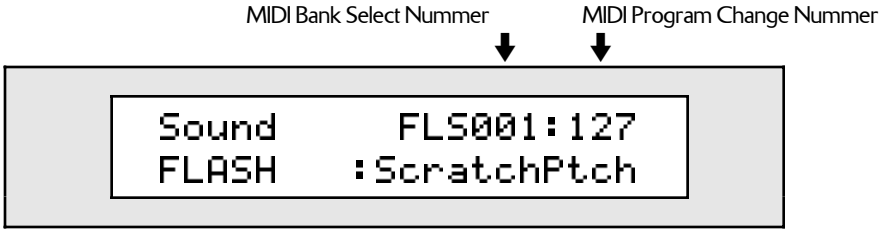
   Der DrumKit Editor von Unisyn wird geöffnet.
4. Stellen Sie den *Use Chan*-Parameter auf den Midikanal desjenigen Parts ein, den Sie für die Editierung benutzen wollen.
5. Stellen Sie Unisyn's *Drum Bank* # entsprechend der MIDI Bank Select Nummer des Ziel-Speicherplatzes ein.
6. Stellen Sie Unisyn's *Drum Patch* # entsprechend der MIDI Program Change Nummer des Ziel-Speicherplatzes ein.
7. Überprüfen Sie durch Auf/Ab mit den Pfeilen des *Drum Patch* # Parameters, ob Unisyn und das Display des MR denselben Ziel-Speicherplatz anzeigen.
8. Wenn Sie einen DrumKit-Sound von Grund auf erstellen möchten, können Sie jetzt mit der Einstellung der Parameter beginnen.
9. Wenn Sie einen bestehenden MR DrumKit-Sound verändern wollen, wählen Sie *Send Patch* aus dem Unisyn MIDI Menü um die noch unveränderte Version auf den Ziel-Speicherplatz zu übertragen.

DrumKit-Sounds aus Unisyn an die MR übertragen

MR DrumKit-Sounds, die als Disk-Files im Computer abgespeichert wurden, müssen zur MR übertragen werden, bevor sie benutzt werden können. Für die nachfolgenden Bedienschritte sollten Sie Unisyn gestartet haben.

Wie Sie einen DrumKit-Sounds an die MR übertragen

1. Wählen Sie aus dem RAM-Bereich der MR einen Speicherplatz aus, der unbenutzt ist oder überschrieben werden soll.
2. Notieren Sie MIDI Bank Select Nummer and Program Change Nummer des Ziel-Speicherplatzes.



3. Wenn der DrumKit-Sound, den Sie zur MR senden wollen, bereits im DrumKit Editor angezeigt wird, lesen Sie bitte bei Schritt 6 weiter.
4. Wenn der DrumKit-Sound, den Sie senden wollen, als Disk-File abgespeichert wurde, öffnen Sie ihn mit dem *Open*-Befehl aus dem File-Menü.
5. Doppelklicken Sie den Namen des DrumKit-Sounds in Unisyns Module-Window, oder wählen Sie *DrumKit* aus dem Untermenü des Module-Menüs aus.

   Der DrumKit Editor von Unisyn wird geöffnet.
6. Stellen Sie den *Send Use Chan*-Parameter des DrumKit Editors auf den Midikanal desjenigen Parts ein, den Sie am MR ausgewählt haben.

7. Stellen Sie Unisyn's *Drum Bank* # entsprechend der MIDI Bank Select Nummer des Ziel-Speicherplatzes ein.
8. Stellen Sie Unisyn's *Drum Patch* # entsprechend der MIDI Program Change Nummer des Ziel-Speicherplatzes ein.
9. Überprüfen Sie durch Auf/Ab mit den Pfeilen des *Drum Patch* #-Parameters, ob Unisyn und das Display des MR denselben Ziel-Speicherplatz anzeigen.
10. Wählen Sie den *Send Patch*-Befehl aus dem MIDI-Menu von Unisyn, um den DrumKit Sound an den MR zu übertragen.

DrumKit Editor-Überblick

Die DrumKits des MR können bis zu 64 Standard Sounds gleichzeitig verwenden. Jeder dieser Sounds wird einer Taste (DrumKey) zugeordnet; bei Bedarf können mehrere DrumKeys den gleichen Sound ansprechen.

Anmerkung: DrumKits "merken" sich die Speicherplatz-Nummern der verwendeten Sounds. Werden diese Sounds auf andere Speicherplätze bewegt oder gelöscht, sollten die neuen Speicherplätze oder neue Sounds im DrumKit eingestellt werden.

Jeder DrumKey innerhalb des DrumKits verfügt über Parameter, die es Ihnen erlauben, den zugeordneten Sound Ihren Wünschen anzupassen. Der Unisyn DrumKit Editor bietet eine Fernsteuerung der gleichen DrumKit Part-Parameter, die Sie auch am MR editieren können.

DrumKey-Parameter

Die folgenden Parameter stehen für jeden DrumKey zur Verfügung:

Edit DrumKey

Wählt einen DrumKey für die Editierung aus.

Wertebereich: B1 bis D7

DrumKey Bank

Wählt die Bank des MR für den Sound des aktuellen DrumKeys aus.

Wertebereich: 0 bis 127

DrumKey Program

Bestimmt innerhalb der gewählten Bank den Sound des aktuellen DrumKeys.

Wertebereich: 0 bis 127

FX Bus

Bestimmt die Effekt-Zuweisung des aktuellen DrumKeys.

Wertebereich: Insert, LiteVerb, MediumVerb, WetVerb

Volume

Stellt für den aktuellen DrumKey eine Abweichung von der im gewählten Sound programmierten Lautstärke in dB ein.

Wertebereich: -50 bis 14

Pan

Stellt für den aktuellen DrumKey eine Abweichung von der im gewählten Sound programmierten Stereoposition ein. Ein Wert von 0 benutzt die im Sound programmierte Einstellung; negative Werte verschieben das Panorama weiter nach links, positive nach rechts.

Wertebereich: -64 bis 63

Tuning Shift

Verändert die Stimmung des gewählten Sounds in Tastatur-Schritten. Das Ausmaß der Tonhöhenverschiebung hängt dabei von dem im Sound verwendeten *Key Track*-Einstellung ab.

Wertebereich: -64 bis 63

DrumKit-Parameter

Die folgenden Parameter betreffen den *gesamten* DrumKit Sound.

Kit Category

Bestimmt die Instrumenten-Kategorie für den SoundFinder.

Wertebereich: Die Kategorien des SoundFinders

Demo Kit?

Ordnet den DrumKit Sound auf Wunsch zusätzlich der DEMO-SND-Kategorie des SoundFinders zu.

Wertebereich: Off, On

User Kit?

Ordnet den DrumKit Sound auf Wunsch zusätzlich der USER-SND-Kategorie des SoundFinders zu. Benutzen Sie diese Kategorie beispielsweise zum schnellen Auffinden Ihrer Lieblingssounds oder selbstgemachter Klänge.

Wertebereich: Off, On

Drum Bank

Wählt die Speicher-Bank des MR für den *Get Patch*-Befehl oder als Ziel für editierte DrumKit Sounds. (siehe auch folgenden Punkt *Sound Patch #*).

Wertebereich: 0 bis 127

Drum Patch

Wählt die Speicherplatznummer innerhalb der ausgewählten Bank. DrumKit Sounds können von diesem Speicherplatz in den Sound Editor von Unisyn geladen oder aus Unisyn auf diesen Speicherplatz übertragen werden

Wertebereich: 0 bis 127

Use MIDI Chan

Wählt den Midikanal, der für die Kommunikation zwischen MR und Unisyn verwendet wird.

Wertebereich: Channel 1-Channel 16

Use Handshake?

Aktiviert oder deaktiviert die Im Hintergrund erfolgende Bestätigung des Empfangs von Daten. Wird Handshake ausgeschaltet, erwartet und erhält das Daten sendende Gerät keine Bestätigung über den erfolgreichen Empfang der Daten.

Wertebereich: No (ohne Bestätigung), Yes (mit Bestätigung)

Send Insert FX?

Aktiviert oder deaktiviert die Übertragung des zum DrumKit Sound gehörenden Insert-Effects (falls vorhanden) an den MR..

Wertebereich: Off, On

Anmerkung: Insert Effekte können einem DrumKit Sound nur in der MR selbst zugewiesen werden. Dazu ist es erforderlich, daß der Sound einem Part zugewiesen wird, der in den Insert FX Bus geführt und zum Insert Control Part bestimmt wurde (Unisyn hat keine Möglichkeit, dies zu bewerkstelligen). Wurde einem DrumKit Sound ein Insert Effect zugewiesen, holt ein *Get Patch*-Befehl von Unisyn sowohl Sound als auch Insert Effect in den DrumKit Editor, letzterer wird im Insert FX-Namensfeld des Unisyn Sound Editors angezeigt, kann aber nicht verändert werden.

Input Mix

Falls der aktuelle DrumKit Sound einen Insert Effect hat, wird mit diesem Parameter das Mischungsverhältnis zwischen dem unbehandelten Sound und dem Insert Effect festgelegt. 0 entspricht dabei "ganz trocken", 127 entspricht "ganz naß".

Wertebereich: 0 bis 127

Insert Cho Mix

Falls der aktuelle DrumKit Sound einen Insert Effect hat, wird mit diesem Parameter das Mischungsverhältnis zwischen Insert Effect und Global Chorus festgelegt. Ein Wert von 0 bedeutet, daß nur der Sound mit anteiligem Insert Effect zu hören ist (siehe oben), ein Wert von 127 bedeutet, daß nur noch der Chorus zu hören ist.

Wertebereich: 0 bis 127

InsertRvb Amt

Dieser Parameter bestimmt, wie stark der Insert Effect in den Global Reverb geführt wird.

Wertebereich: 0 bis 127

Insert FX Name

Zeigt den Namen des Insert Effects an, der ggf. zusammen mit dem DrumKit Sound aus der MR übertragen wurde.

Wertebereich: nur Anzeige, kann nicht geändert werden (siehe "Anmerkung", weiter oben)

Kapitel 13
Weitere Informationen

Dieses Kapitel enthält weitere Informationen, die Ihnen zum besseren Verständnis der MR-61 und MR-76 dienen werden.

Liste der Wellenformen und Klassen

Hier folgt eine Liste der Wellenformen in der MR-61 und MR-76:

KEYBOARD
GRAND PIANO
GRAND MED HI
GRAND MED LO
GRAND SOFT
PIANO THUD
PNO HAMMER UP
PNO HARP NOIS
TINE EPNO A
TINE EPNO B
TINE EPNO C
TINE EPNO D
TINE EPNO E
TINE EPNO F
DIGI PIANO
DIGI PNO SOFT
FM EPNO A
FM EPNO B
FM EPNO C
FM EPNO D
WURLIE HIVEL
WURLIE LOVEL
HARPSICHORD
CLAVINET
FM CLAV
CELESTE
ORG-775305004
ORG-845351402
ORG-875434578
ORG-875645332
ORG-888000000
ORG-888808008
ORG-888856444
ORG-888880880
ORGAN WAVE 1
ORGAN WAVE 2
PERC ORGAN 1
PERC ORGAN 2
ROTARY ORGAN
SYNKEY WAVE
CHURCH ORGAN
PIPE ORGAN
REED ORGAN
CLINK
ORG KEYCLICK
MOOG LEAD
PAD SYNTH

STRING-SOUND
NYLON GUITAR
NYLON GTR SOFT
STEEL GUITAR
STEEL GTR SOFT
FRET NOISE
EL GUITAR 1
EL GTR 1 SOFT
EL GUITAR 2
DIST GUITAR
DIST GTR LOOP
FEEDBACK HARM
GTR HARMONIC
JAZZ GUITAR
MUTE GUITAR
MUTE GTR SOFT
CELLO
VIOLIN
STRING SECTION
STRING SECT B
STRING SECT C
PIZZ STRINGS
BANJO
HARP
GOTO
SHAMISEN
SITAR

BRASS+HORNS
TRUMPET
MUTE TRUMPET
FLUGELHORN
SOLO FR HORN
TROMBONE
POP BRASS SEC
FR HORN SECT
SYNTH BRASS

WIND+REEDS
TENOR SAX
ALTO SAX
SOPRANO SAX
SAX AIR
CHIFF
CHIFFLUTE
FLUTE
OCARINA
PAN FLUTE
OBOE
ENGLISH HORN
BASSOON
CLARINET
ACCORDION 1
ACCORDION 2
HARMONICA
CONCH SHELL
RECORDER

VOCAL-SOUND
VOCAL AAHS
VOCAL OOHS
BREATHY OOH
SYNTH VOX AAH
VOCAL AIR
DOO ATTACK
ONE
TWO
THREE
FOUR

BASS-SOUND
STANDUP BASS
STANDUP BS 2
STANDUP BS 3
FRETLESS BASS
FINGER BASS 1
FINGER BASS 2
FINGER BASS 3
PICK BASS 1
PICK BASS 2
MUTED BASS
SLAP BASS 1
SLAP BASS 2
BASS POP NOIS
BS HARMONICS
EL BASS TAP
ANALOG BS 1
ANALOG BS 2
ANALOG BS 3
FM BASS 1
FM BASS 2
GUITARRON
TUBE BASS

DRUM-SOUND
ACOUSTC KICK
BIG KICK
BOOM KICK
BRIGHT KICK
DANCE KICK
ELEC KICK
FAT KICK
GATED KICK
JAZZ KICK
LOOP KICK
MUFF KICK
PROCESSD KICK
PUNCHY KICK
RAP KICK
REAL KICK
RESO KICK
SYNTH KICK 1
SYNTH KICK 2
TIGHT KICK
COM/GATE SNR
CONCERT SNARE
CRACK SNARE
DANCE SNARE
ELEC SNARE
GATED POP SNR
GM SNARE 1
HIPHOP SNARE
POP SNARE
RAP SNARE
REAL SNARE
RIMSHOT
ROCK SNARE
SYNTH SNARE
SNARE ROLL
SIDESTICK 1
SIDESTICK 2
STICK CLICK
BRUSH HIT
BRUSH SLAP
BRUSH SWISH
BRUSH TAP
BRUSH TOM
DRY TOM
ROOM TOM
SYNTH DRUM
SYNTH RIM
DEEP KICK A
DEEP KICK B
DEEP KICK C
ROCK KICK A
ROCK KICK B
ROOM KICK 2A
ROOM KICK 2B
ROOM KICK 2C
BIG SNARE A
BIG SNARE B
BIG SNARE C
DARK SNR 1 A
DARK SNR 1 B
DARK SNR 2 A
DARK SNR 2 B
DRY SNR 1 A
DRY SNR 1 B
DRY SNR 1 C
DRY SNR 2 A
DRY SNR 2 B
DRY SNR 2 C
DYN SNR 1 A
DYN SNR 1 B
DYN SNR 2 A
DYN SNR 2 B
DYN SNR 3 A
DYN SNR 3 B
FAT SNARE A
FAT SNARE B

DRUM-SOUND cont'd.
RING SNARE B
RING SNARE C
RING SNARE D
TECHNO SNARE
SIDESTICK 3A
SIDESTICK 3B
BRUSH SWISH2
BRUSH SWISH3
BRUSH SWISH4
DRY TOM HI
LIVE TOM 2 A
LIVE TOM 2 B
LIVE TOM 2 C
PURE TOM A
PURE TOM B
BIG TOM 1 A
PURE TOM C
BIG TOM 1 B
BIG TOM 1 C
BIG TOM 1 D
BIG TOM 2 A
BIG TOM 2 B
BIG TOM 2 C
BIG TOM 2 D
BIG TOM 3 A
BIG TOM 3 B
BIG TOM 3 C
BIG TOM 3 D
LIVE TOM 1 A
LIVE TOM 1 B
LIVE TOM 1 C
ROCK TOM 1 A
ROCK TOM 1 B
ROCK TOM 1 C
ROCK TOM 2 A
ROCK TOM 2 B
ROCK TOM 2 C

CYMBALS
CLOSED HAT 1
CLOSED HAT 2
CLOSED HAT 3
SYN CLOSEHAT
RAP HAT 1
RAP HAT 2
OPEN HAT
SYN OPEN HAT
PEDAL HAT
CRASH CYMBAL
RIDE CYMBAL
RIDE BELL
CHINA CRASH
15"HAT TIGHT
SYN CL HAT 2
TECHNO HAT 1
TECHNO HAT 2
TECHNO HAT 4
TECHNO HAT 3
15"HAT OPEN
15"HAT LOOSE
SYN OP HAT 2
15"HAT FOOT
CYM LOOP
ROOM KICK 1A
THIN RIDE A
ROOM KICK 1B
ROOM KICK 1C
THIN RIDE B
SYNTH CYMBAL

PERCUSSION
AGOGO
BONGO
CABASA
CASTANETS
CLAVE
CLICK
CONGA HIGH
CONGA LOW
CONGA MUTE
COWBELL
COWBELL STICK
CUICA
FINGER SNAPS
GUIRO
HANDCLAPS
JAWHARP
MARACAS
SHAKER
SLEIGHBELL
SPOONS
TAIKO
TAMBOURINE
TIMBALI
TRIANGLE
VIBRASLAP
WHISTLE
WOODBLOCK
SYN CLAPS
SYN COWBELL
SYN MARACAS
SYNTH CLAVE
SYNTH KISS
WIND CHIME
CACTUS LOOP
NUT RATTLE LP
RAINSTICK
EQ CABASA 1
EQ CABASA 2
CONGA HEEL
THIN MARACA
SHEKERE DN
SHEKERE UP
TAMBO DOWN
TAMBO UP
TIMBALI RIM

TUNED-PERC
VIBRAPHONE
MARIMBA
XYLOPHONE
LOG DRUM
KALIMBA
STEEL DRUM
DOORBELL
GAMELAN BELL
GLOCKENSPIEL
HANDBELLS
SM TUNED GONG
TUBULAR
TYMPANI
DANCE HIT
ORCH HIT

SOUND-EFFECT
APPLAUSE
BIRD SONG
GUNSHOT
HELICOPTER
TELEPHONE
WIND CHIMES
SURFACE NOISE
TAPE LOOP

WAVEFORM
SAWTOOTH
SINE WAVE
SQUARE WAVE
TRIANGLE WAVE
ANALOG WV 1
ANALOG WV 2
ANALOG WV 3
ANALOG WV 4
ANALOG WV 5
ANALOG WV 6
ANALOG WV 7
ANALOG WV 8
DIGITAL WV 1
DIGITAL WV 2
BELL WAVE 1
BELL WAVE 2
BELL WAVE 3
BELL WAVE 4
BELL WAVE 5
BELL WAVE 6
BELL WAVE 7
BIG BELL WF
SYNTH BELL
VOCAL WF 1
VOCAL WF 2
VOCAL WF 3
VOCAL WF 4
VOCAL WF 5
VOCAL WF 6
DOUBLE REED
REED WF
SINGLE REED
PIANO BS WF
PIANO WF
E-BASS WF 1
E-BASS WF 2

INHARMONIC
NOISE
SPECTRUM
AIR LOOP
BIG BELL
CRYSTAL
TEXTURE

TRANSWAVE
AAH OOH XW
ANA BS XWAVE
ANA VOX-X
ANALOG PAD X
BELL XWAVE 1
BELL XWAVE 2
BELL XWAVE 3
BELL XWAVE 4
DRAWBAR XW
MELLOW SWEEP
MULTI BELL
ORGAN XWAVE
OSC SYNC XW 1
OSC SYNC XW 2
PHASE SYNC
PULSE X
RAP BS XWAVE
RESONANCE
REZ BS XWAVE
REZ SWEEP
REZO-X 4
REZO-X 3
REZO-X 2
REZO-X 1
SCRATCH WAVE
SOFT ANALOG
TECHNO BASS
TINE XWAVE
TRANSWAVE AA

LIVE SNR 1 A
LIVE SNR 1 B
LIVE SNR 2 A
LIVE SNR 2 B
LIVE SNR 3 A
LIVE SNR 3 B
RING SNARE A

TRANSWAVE AH
TRANSWAVE EE
TRANSWAVE OO
TRANSWAVE Z
TRI SWEEP
WAKKA WAKKA

Liste der SoundFinder-Typen

Rhythmus Typen

Hier folgt eine Liste der MR-61 und MR-76 Rhythmus Typen:

DEMORTHM	Demoorientierte Rhythmen in alphabetischer Reihenfolge.
EXP-RTHM	Rhythmen auf einem Expansion Board (in numerischer Reihenfolge).
ROM-RTHM	Rhythmen im ROM (in numerischer Reihenfolge).
INT-RTHM	Rhythmen im FLASH und DRAM memory (in numerischer Reihenfolge).
ALL-RTHM	Alle Rhythmen in alphabetischer Reihenfolge.
AMBIENT	Ambient Rhythmen
BALLAD	Rhythmen für Balladen.
BLUES	Rhythmen, wenn Sie mal den Blues haben.
COUNTRY	Country und Western Rhythmen.
DANCE	Dance Rhythmen.
FUNK	Komplexe, syncopierte Rhythmen für Funk.
HIPHOP	Hip hop Rhythmen.
ISLAND	Karribische Rhythmen.
JAZZ	Eine Auswahl von Jazz Rhythmen.
LATIN	Energiegeladene Lateinamerikanische Grooves.
ODDMETER	Schräge Sachen.
POP	Die Top Forty Auswahl.
RAP	Rap Rhythmen.
ROCK	Rock Rhythmen.
SOUL-R&B	Rhythmen für Soul und Rythm and Blues.
WORLD	Verschiedene Rhythmen von überall auf der Welt.
*UTILITY	Hilfsrhythmen (z.B. Ausgangs-Rhythmen, Rhythmen zum Programmieren und andere nichtmusikalische Anwendungen...)
*OTHER	Rhythmen, die in keine andere Kategorie passen.
*CUSTOM	Verwenden Sie diese Art für Ihre eigenen speziellen Rhythmen.

Sound Typen

Hier folgt eine Liste der verfügbaren SoundFinder-Soundarten. Wenn es keine Sounds einer bestimmten Art gibt, erscheint diese Art nicht in der Artenliste:

USER-SND	Soundart für Sounds, die Sie schnell wählen möchten. Diese Sounds erscheinen auch in ihren entsprechenden SoundFinder Instrumentenartenliste.
DEMO-SND	Demo-Sounds dienen zum Vorführen der Klangmöglichkeiten im MR. Wenn diese Art gewählt wird, ist der erste Sound der Art angewählt; der MR kehrt nicht zum zuletzt gewählten Sound der Demoart zurück. Demo-Sounds erscheinen auch in ihren entsprechenden Soundartlisten.
CRD-SND	Sounds auf einer PCMCIA-Karte.
EXP-SND	Sounds auf einem Expansion Board.
DRM-SND	ROM Drum Sounds.

GM-SND	Enthält sowohl ROM General MIDI Sounds als auch GM/GS Drum Kit Sounds
ROM-SND	Alle Sounds im ROM.
RAM-SND	Alle RAM Sounds.
ALL-SND	Alle Sounds. Der PerfEditKit erscheint unter ALL-SND.
BASS	Akustische und elektrische Bässe.
BASS-SYN	Synthesizerbässe und bearbeitete elektrische Bässe mit „Synthy"-Touch.
BELL	Akustische und synthetische Glocken-Sounds, tonhöhenabhängig (z.B. Glockenspiel, Celesta) oder nicht (z.B. Kirchenglocken).
BRASSECT	Trompete, Posaune, Tuba, French Horn, Saxophone, und gemischte Blechbläsergruppen (gesampelt) und kleine Ensembles (mit mehreren eigenständigen „Spielern" auf einer Taste).
BRASSOLO	Solo-Blech (z.B. Trompete, Posaune, Tuba, French Horn).
DRUM-KIT	Drum Kits nach der ENSONIQ Drum Map.
DRMKITGM	Drum Kits nach der General MIDI Drum Map.
GUITAR-A	Akustische Gitarren mit Stahl-, Nylon- und Darmsaiten.
GUITAR-E	Unverzerrte und verzerrte elektrische Gitarren.
HITS	Orchester-Hits.
KEYS	Andere Keyboard Sounds (z.B. Cembalo und Clavinet).
LAYERS	Unnatürliche gelayerte Kombinationen von akustischen Elementen (z.B. Bass-Harmonische mit einer String Section), außer Pianos/E-Pianos/Orgeln gelayert mit anderen Sounds, die in Pianos/E-Pianos/Orgeln dominante Elemente sind. Auch nicht enthalten sind multi-instrumentale Orchester-Layer.
LOOPGRUV	Geloopte, wiederholte Passagen und rhythmische Drum-Loops (gesampelt oder Wellenformsequenzen), die auf einer Taste liegen.
MALLET	Gestimmte Mallet-Instrumente (z.B. Marimba, Xylophon, Pauken, Steel-Drum, Log Drum).
ORCHSTRA	Multi-instrumentale Orchester-Sounds (gemischte Strings/Brass/Woodwind/ Reeds/Orchester-Perkussion), die miteinander gelayert sind.
ORGAN-A	Akustische Pfeifenorgeln.
ORGAN-E	Elektrische und elektronische Orgeln.
ORGANLYR	Alle Orgelsounds und OrgelLayer, bei denen die Orgel dominiert.
PERC-KIT	Percussion-Kits nach der ENSONIQ oder der General MIDI Percussion Maps.
PERCSOLO	Ungestimmte Solo-Perkussion (z.B. Taiko, Synthesizer-Tom); einschließlich aller Drum-Kit-Sounds.
PIANO-A	Akustische Pianos, Honky-Tonk, Spieluhren und Pianoforte.
PNOLYR-A	Akustische Pianos, gelayert mit anderen Sounds, wobei die Pianos dominieren.
PIANO-E	Elektrische und elektronische Piano-Sounds und elektrische Pianos, gelayert mit akustischen Pianos.
PNOLYR-E	Elektrische Pianos gelayert mit anderen Sounds, wobei das Piano dominiert.
PLUCKED	Andere gezupfte Saiteninstrumente (z.B. Harfen, Banjo, Dulcimer, Sitar) und Pizzikato-Strings, sowie andere gezupfte Instrumente (z.B. Kalimba).
SAX-SOLO	Solo-Saxophone.
SOUND-FX	Realistische Soundeffekte (z.B. brechendes Glas, Tiergeräusche, Schallplattengeräusche) und ungestimmte Phantasie- und Chaos-Effektklänge (z.B. Raumschiff, Umweltgeräusche)
SPLITS	Kombinierte Keyboard-Splits aus zwei oder mehr verschiedenen Arten von Sounds. Auch Splits von ähnlichen Sounds mit nichtüberlappenden Notenbereichen (z.B. Fagott/Oboe über den natürlichen Tonumfang der beiden Instrumente).
STRGSECT	Gestrichene String Sections (einschließlich gesampeltes Sections) und kleine String Ensembles (mit mehr als einem „Spieler" pro Taste).
STRGSOLO	Gestrichene Solo-Strings (z.B. Violine, Viola, Cello).
SYN-COMP	Nicht-Vintage, anhaltende und ausklingende, polyphone Synthesizer-Sounds mit gestimmten oder ungestimmten, dominanten Attack-Komponenten, ideal für Begleitungen.
SYN-LEAD	Monophone Lead-Synthesizersounds (außer monophonen Synthy-Bässen).
SYN-PAD	Nicht-Vintage, anhaltende und ausklingende, polyphone Synthesizer-Sounds mit gestimmten oder ungestimmten, weniger dominanten Attack-Komponenten, ideal für Flächensounds.

SYN-VINT	Polyphone, ausgesprochene Vintage-Analog-Sounds (außer monophone Vintage -Lead-Synths und Synthy-Bässen). Normalerweise nach den Vorbildern benannt.
SYNOTHER	Andere Arten von gestimmten, polyphonen, hybriden Synthy-Sounds mit angehaltenen, ungleichen, ungestimmten Anteilen (z.B. Sample&Hold Sync Sounds).
VOCALS	Vokal-Sounds (Chöre und synthetische Stimmen).
WINDREED	Solo-Holzbläser (Flöten, Oboen, Fagott, Klarinette, Blockflöte, Englischhorn, Okarine, Bandneon, Shakuhachi, Dudelsack, Harmonika, Akkordeon, Melodica, Didjeridoo).
*UTILITY	Hilfsklänge (z.B. Ausgangs-Sounds, Sounds zum Programmieren und andere nichtmusikalische Klänge).
*CUSTOM	Verwenden Sie diese Art für Ihre eigenen speziellen Sounds, die Sie mit externer Editior-Software erstellt haben. Der PerfEditKit ist immer CUSTOM zugeordnet. ENSONIQ Sounds haben niemals den Typ CUSTOM.

Liste der MR-61 und MR-76 Sounds

Hier folgt eine Liste der MR-61 und MR-76 Sounds. Die Sounds sind in alphabetischer Reihenfolge innerhalb der SoundFinder Typen aufgelistet. Die Liste enthält auch die Speicherorte und Effektstatus.

BASS		
Ac.Bass-GM	GM 008:032	MediumReverb
FingBass-GM	GM 008:033	MediumReverb
Finger Bass	ROM 004:105	18 EQ->Reverb
Fretless	ROM 004:113	Chorus
FrtlsBas-GM	GM 008:035	MediumReverb
Guitarron	ROM 004:115	18 EQ->Reverb
P-Bass	ROM 004:106	Dry
P-Bass Slap	ROM 004:107	Dry
PickBass-GM	GM 008:034	MediumReverb
PickdFretls	ROM 004:109	Chorus
Picked Bass	ROM 004:108	Dry
SlapBs1-GM	GM 008:036	MediumReverb
SlapBs2-GM	GM 008:037	MediumReverb
Switch Bass	ROM 004:110	Dry
Switch Pop1	ROM 004:111	Dry
Switch Pop2	ROM 004:112	Dry
Uprite Bass	ROM 004:114	LightReverb
BASS-SYN		
303 Bass	ROM 004:124	29 ResVCF->DDL
Analog Bass	ROM 004:119	08 NonLinReverb2
Big Bottom	ROM 004:126	39 EQ->Comp->Gate
Dance Bass	ROM 004:127	LightReverb
GreasySynBs	ROM 004:116	Dry
Grumbler	ROM 004:123	22 DDL->Phaser
HouseBass1	ROM 004:121	39 EQ->Comp->Gate
HouseBass2	ROM 004:122	LightReverb
Rap Bass	ROM 004:120	39 EQ->Comp->Gate
Rogue Bass	ROM 004:118	39 EQ->Comp->Gate
Room Bass	ROM 004:125	09 Gated Reverb
Smack Bass	ROM 004:117	Dry
Synbass1-GM	GM 008:038	MediumReverb
Synbass2-GM	GM 008:039	MediumReverb
BELL		
Agogo-GM	GM 008:113	MediumReverb
Bellmen	ROM 005:102	40 EQ->Chorus->DDL
Big Bell	ROM 005:097	32 Chatter Box
Celesta-GM	GM 008:008	MediumReverb
ChurchBells	ROM 005:096	WetReverb
Crystal-GM	GM 008:098	MediumReverb
FM Bells	ROM 005:098	19 Spinner->Rev
Gamelan+Arp	ROM 005:105	MediumReverb
Glockens-GM	GM 008:009	MediumReverb
Glocknspiel	ROM 005:104	02 Hall Reverb
Handbell	ROM 005:101	WetReverb
Little Bell	ROM 005:100	WetReverb
Musicbox-GM	GM 008:010	MediumReverb
Octave Bell	ROM 005:103	MediumReverb
Pixie Bell	ROM 005:095	MediumReverb
TinklBel-GM	GM 008:112	MediumReverb
Trans Bell	ROM 005:099	MediumReverb
Tubular-GM	GM 008:014	MediumReverb
BRASSECT		
Brass 1-GM	GM 008:061	MediumReverb
Fr.Horn-GM	GM 008:060	MediumReverb
Fr.HornSect	ROM 005:057	WetReverb
GreaseBrass	ROM 005:056	05 Large Plate
Mute Swells	ROM 005:058	15 Chorus->Rev
Pop Brass	ROM 005:055	MediumReverb
StereoBrass	ROM 005:054	MediumReverb
SynBrs.1-GM	GM 008:062	MediumReverb
SynBrs.2-GM	GM 008:063	MediumReverb
BRASSOLO		
Cornet	ROM 005:060	MediumReverb
Flugelhorn	ROM 005:062	MediumReverb
French Horn	ROM 005:063	WetReverb
MuteTrpt-GM	GM 008:059	MediumReverb
MuteTrumpet	ROM 005:064	02 Hall Reverb
Trombone	ROM 005:059	MediumReverb
Trombone-GM	GM 008:057	MediumReverb
Trumpet	ROM 005:061	MediumReverb
Trumpet-GM	GM 008:056	MediumReverb
Tuba-GM	GM 008:058	MediumReverb
DRUM-KIT		
Dance Kit	ROM 005:122	Various (per key)
Jazz Kit	ROM 005:126	Various (per key)
Live Kit	ROM 005:127	Various (per key)
MultiKit #1	ROM 005:123	Various (per key)
MultiKit #2	ROM 005:124	Various (per key)
MultiKit #3	ROM 005:125	Various (per key)
Street Kit	ROM 005:121	Various (per key)
DRMKITGM		

Brsh Kit-GM	GM 009:040	Various (per key)
DanceKit-GM	GM 009:064	Various (per key)
Elec Kit-GM	GM 009:024	Various (per key)
FormtKit-GM	GM 009:066	Various (per key)
Jazz Kit-GM	GM 009:032	Various (per key)
Orch Kit-GM	GM 009:048	Various (per key)
Pwr. Kit-GM	GM 009:016	Various (per key)
Room Kit-GM	GM 009:008	Various (per key)
Std. Kit-GM	GM 009:000	Various (per key)
SynthKit-GM	GM 009:025	Various (per key)
TeknoKit-GM	GM 009:065	Various (per key)
GUITAR-A		
12-String	ROM 005:003	18 EQ->Reverb
Dbl 6-Strng	ROM 005:004	18 EQ->Reverb
FretNois-GM	GM 008:120	MediumReverb
NylonGtr-GM	GM 008:024	MediumReverb
NylonGuitar	ROM 005:000	12 Rev->Chorus
Spruce Top	ROM 005:001	18 EQ->Reverb
SteelGtr-GM	GM 008:025	MediumReverb
SteelString	ROM 005:002	WetReverb
GUITAR-E		
Capt.Crunch	ROM 005:008	37 Dist->DDL->Trem
Charang-GM	GM 008:084	MediumReverb
Chicken Gtr	ROM 005:012	18 EQ->Reverb
CleanGtr-GM	GM 008:027	MediumReverb
Dist.Gtr-GM	GM 008:030	MediumReverb
Electric 12	ROM 005:014	WetReverb
FM Jazz Gtr	ROM 005:015	20 DDL->Chorus
Gtr.Harm-GM	GM 008:031	MediumReverb
Jazz Gtr-GM	GM 008:026	MediumReverb
Mean Mutes	ROM 005:009	MediumReverb
MetalGuitar	ROM 005:013	38 Comp->Dist->DDL
Mute Gtr-GM	GM 008:028	MediumReverb
OvDrvGtr-GM	GM 008:029	MediumReverb
Overdrive	ROM 005:011	38 Comp->Dist->DDL
Pearl Strum	ROM 005:007	27 Dist->Phaser
Pedal Steel	ROM 005:019	23 DDL->EQ
SpagettiGtr	ROM 005:010	MediumReverb
Tweed&Roto	ROM 005:016	34 RotarySpeaker
Wak It	ROM 005:020	MediumReverb
HITS		
Dance Hit 1	INT 001:046	Chorus
Dance Hit 2	INT 001:047	Chorus
Dance Hit 3	INT 001:048	Chorus
Dance Hit 4	INT 001:049	Chorus
Dance Hit 5	INT 001:050	Chorus
House Vox	INT 001:051	MediumReverb
Orch Hit	DRM 018:106	MediumReverb
Orch.Hit-GM	GM 008:055	MediumReverb
Rave m7maj7	INT 001:045	Chorus
Rave Vox	ROM 005:031	Chorus
Slam Orch	DRM 018:107	LightReverb
KEYS		
AutoWahClav	ROM 004:059	28 Dist->AutoWah
ChatterClav	ROM 004:062	32 Chatter Box
Clavicle	INT 001:041	22 DDL->Phaser
Clavinet	ROM 004:061	15 Chorus->Rev
Clavinet-GM	GM 008:007	MediumReverb
Funky Clav	ROM 004:063	27 Dist->Phaser
Harpsi.-GM	GM 008:006	MediumReverb
Harpsichord	ROM 005:094	MediumReverb
LAYERS		
ChoirStrngs	ROM 005:043	WetReverb
Lush GtrPad	ROM 005:006	MediumReverb
Mute+Flute	ROM 005:067	06 Small Plate
Nylon Pad	ROM 005:005	15 Chorus->Rev
Sitar Layer	ROM 005:018	17 Phaser->Rev
Steel Pad	INT 001:000	15 Chorus->Rev
LOOPGRUV		
Multi Perk	ROM 005:114	07 NonLinReverb1
TakeMyWife	INT 001:064	MediumReverb
MALLET		
Balafon	ROM 005:093	MediumReverb
CaribeTrans	ROM 005:111	15 Chorus->Rev
EthnoMallet	ROM 005:106	MediumReverb
Log Drum-PT	ROM 005:112	MediumReverb
Marimba	ROM 005:107	MediumReverb
Marimba-GM	GM 008:012	MediumReverb
SmTunedGong	ROM 005:113	MediumReverb
Steel Drum	ROM 005:108	MediumReverb
SteelDrm-GM	GM 008:114	MediumReverb
Tymp Roll	DRM 015:084	MediumReverb
Tympani	DRM 015:076	MediumReverb
Tympani mf	DRM 015:077	MediumReverb
Tympani pp	DRM 015:078	MediumReverb
Tympani-GM	GM 008:047	MediumReverb
Vibes-GM	GM 008:011	MediumReverb
Vibraphone	ROM 005:109	06 Small Plate
WhisperWood	INT 001:010	MediumReverb
Xylophon-GM	GM 008:013	MediumReverb
Xylophone	ROM 005:110	02 Hall Reverb
ORCHSTRA		
Orch/Wheel	INT 001:011	02 Hall Reverb
String+Wind	ROM 005:052	18 EQ->Reverb
Wind Str-Wl	ROM 005:068	15 Chorus->Rev
Woodwinds	INT 001:012	05 Large Plate
ORGAN-A		
Bell Organ	ROM 004:058	12 Rev->Chorus
Cathedral	ROM 004:051	02 Hall Reverb
Ch.Organ-GM	GM 008:019	MediumReverb
ChurchOrgan	ROM 004:052	12 Rev->Chorus
Flute Stops	ROM 004:055	MediumReverb
Hall Organ	ROM 004:054	12 Rev->Chorus
MellowPipes	ROM 004:040	MediumReverb
Org+Pedals	ROM 004:049	MediumReverb
PhantomPipe	ROM 004:056	MediumReverb
Pipe Organ	ROM 004:050	WetReverb
ReedOrgn-GM	GM 008:020	MediumReverb
Regal Organ	ROM 004:057	MediumReverb
WheelPipes	ROM 004:053	12 Rev->Chorus
ORGAN-E		
3Drawbrs-PR	ROM 004:037	34 RotarySpeaker
4Drawbrs-PR	ROM 004:035	34 RotarySpeaker
AllStops-PR	ROM 004:038	34 RotarySpeaker
Big Organ	ROM 004:031	10 Stereo Chorus
Chiff Organ	ROM 004:047	MediumReverb
Donor Organ	ROM 004:036	34 RotarySpeaker
Farcheeza	ROM 004:043	MediumReverb
Full B3-PR	ROM 004:042	34 RotarySpeaker
Jazz Organ	ROM 004:041	34 RotarySpeaker

Organ 1-GM	GM 008:016	MediumReverb
Organ 2-GM	GM 008:017	MediumReverb
Organ 3-GM	GM 008:018	MediumReverb
Ped/Perc B3	ROM 004:034	34 RotarySpeaker
Perc B3-PR	ROM 004:032	34 RotarySpeaker
Perc+Chorus	ROM 004:039	MediumReverb
Rock B3-PR	ROM 004:033	34 RotarySpeaker
Synth Organ	ROM 004:048	MediumReverb
Wheel Org 1	ROM 004:044	34 RotarySpeaker
Wheel Org 2	ROM 004:046	34 RotarySpeaker
Whl Dbl Org	ROM 004:045	34 RotarySpeaker
PERC-KIT		
Conga Map	ROM 005:117	Various (per key)
Insta-Rap	INT 001:052	Various (per key)
Latin Percs	ROM 005:116	Various (per key)
Perc Kit 1	ROM 005:120	Various (per key)
SynPerc Kit	ROM 005:119	Various (per key)
World Kit	ROM 005:118	Various (per key)
PERCSOLO		
4x Hat1 B	DRM 014:001	MediumReverb
4x Hat2 B	DRM 014:004	MediumReverb
4x Hat3 B	DRM 014:008	MediumReverb
4xCl Hat1	DRM 014:000	MediumReverb
4xCl Hat2	DRM 014:003	MediumReverb
4xCl Hat3	DRM 014:007	MediumReverb
4xVel Hats	DRM 014:010	MediumReverb
808 Cymbal	DRM 014:075	MediumReverb
Acoust Kik2	DRM 011:005	MediumReverb
AcoustcKick	DRM 011:004	MediumReverb
Agogo	DRM 016:013	MediumReverb
Agogo Stik	DRM 016:014	MediumReverb
AltRevCrash	DRM 014:071	MediumReverb
Big Kick1	DRM 011:015	MediumReverb
Big Kick2	DRM 011:016	MediumReverb
Bongo	DRM 015:031	MediumReverb
Bongo 2	DRM 015:034	MediumReverb
Bongo HP	DRM 015:033	MediumReverb
Bongo Roll	DRM 015:035	MediumReverb
BongoShort	DRM 015:032	MediumReverb
Boom Kik A	DRM 011:051	MediumReverb
Boom Kik B	DRM 011:052	MediumReverb
Boom Kik C	DRM 011:053	MediumReverb
BrassChimes	DRM 016:049	MediumReverb
Bright Kick	DRM 011:000	MediumReverb
Bright Kik2	DRM 011:001	MediumReverb
Bright Udu	DRM 015:090	MediumReverb
Brush Hit	DRM 012:076	MediumReverb
Brush Hit2v	DRM 012:077	MediumReverb
Brush Slap	DRM 012:079	MediumReverb
Brush Swish	DRM 012:082	MediumReverb
Brush Tap	DRM 012:091	MediumReverb
Brush Tap2	DRM 012:092	MediumReverb
Brush Tom1	DRM 013:064	MediumReverb
Brush Tom2	DRM 013:065	MediumReverb
Brush Tom3	DRM 013:066	MediumReverb
Brush Tom4	DRM 013:067	MediumReverb
BrushSwish2	DRM 012:083	MediumReverb
BrushSwish3	DRM 012:084	MediumReverb
BrushSwish4	DRM 012:085	MediumReverb
BrushSwish5	DRM 012:086	MediumReverb
BrushSwish6	DRM 012:087	MediumReverb
Cabasa	DRM 017:028	MediumReverb
Cabasa HP	DRM 017:030	MediumReverb
Cabasa Up	DRM 017:029	MediumReverb
Cactus Hit1	DRM 017:064	MediumReverb
Cactus Hit2	DRM 017:065	MediumReverb
CactusLoop1	DRM 017:058	MediumReverb
CactusLoop2	DRM 017:059	MediumReverb
Castanets 1	DRM 017:039	MediumReverb
Castanets 2	DRM 017:040	MediumReverb
China 1-GM	DRM 014:063	MediumReverb
China Crash	DRM 014:062	MediumReverb
ChokeCrash	DRM 014:059	MediumReverb
ChokeSplash	DRM 014:060	MediumReverb
Clave	DRM 017:012	MediumReverb
Clave HP	DRM 017:013	MediumReverb
ClHat 1-NKG	DRM 014:002	MediumReverb
ClHat 2-NKG	DRM 014:005	MediumReverb
ClHat 3-NKG	DRM 014:006	MediumReverb
ClHat 4-NKG	DRM 014:009	MediumReverb
Click	DRM 017:016	MediumReverb
Com/GateSnr	DRM 012:013	MediumReverb
ConcrtBD-GM	DRM 011:039	MediumReverb
ConcrtSnare	DRM 012:007	MediumReverb
Conga Flam1	DRM 015:025	MediumReverb
Conga Hi 2	DRM 015:004	MediumReverb
Conga Hi 3	DRM 015:005	MediumReverb
Conga High	DRM 015:000	MediumReverb
Conga Lo 2	DRM 015:010	MediumReverb
Conga Low	DRM 015:009	MediumReverb
Conga Mute	DRM 015:026	MediumReverb
Conga Shrt2	DRM 015:028	MediumReverb
CongaFingHi	DRM 015:003	MediumReverb
CongaFingLo	DRM 015:014	MediumReverb
CongaHi/whl	DRM 015:001	MediumReverb
CongaLO/whl	DRM 015:011	MediumReverb
CongaLoShrt	DRM 015:027	MediumReverb
CongaMoose1	DRM 015:015	MediumReverb
CongaMoose2	DRM 015:016	MediumReverb
CongaMoose3	DRM 015:017	MediumReverb
CongaMoose4	DRM 015:018	MediumReverb
CongaMoose5	DRM 015:019	MediumReverb
CongaMoose6	DRM 015:020	MediumReverb
CongaPatHi	DRM 015:002	MediumReverb
CongaPatLo	DRM 015:013	MediumReverb
CongLoTite	DRM 015:012	MediumReverb
Cool Ride 1	DRM 014:039	MediumReverb
Cowbel Stik	DRM 016:022	MediumReverb
Cowbell	DRM 016:016	MediumReverb
Cowbell Mtd	DRM 016:017	MediumReverb
CrackSnare1	DRM 012:016	MediumReverb
CrackSnare2	DRM 012:017	MediumReverb
Crash 1-GM	DRM 014:054	MediumReverb
Crash Cym 1	DRM 014:052	MediumReverb
Crash Cym 2	DRM 014:053	MediumReverb
CrshCymRoll	DRM 014:073	MediumReverb
CTRL1 OpHat	DRM 014:032	MediumReverb
Cuica 1	DRM 015:050	MediumReverb
Cuica 2	DRM 015:051	MediumReverb
Cuica 3	DRM 015:052	MediumReverb

Cuica 4	DRM 015:053	MediumReverb
Cuica 5	DRM 015:054	MediumReverb
Cym Swell	DRM 014:066	MediumReverb
Cym Swell2	DRM 014:067	MediumReverb
Dance Kick	DRM 011:094	MediumReverb
Dark Udu	DRM 015:091	MediumReverb
Dbl Moose 1	DRM 015:021	MediumReverb
Dbl Moose 2	DRM 015:022	MediumReverb
DblFlamTom	DRM 013:016	MediumReverb
Dry Tom 1	DRM 013:000	MediumReverb
Dry Tom 2	DRM 013:004	MediumReverb
Dull SynKik	DRM 011:056	MediumReverb
Dyn.Tambo	DRM 016:028	MediumReverb
Dynamic Tom	DRM 013:018	MediumReverb
DynamicKick	DRM 011:013	MediumReverb
DynamicSnar	DRM 012:001	MediumReverb
DynTimb HP	DRM 015:040	MediumReverb
DynTimbali	DRM 015:041	MediumReverb
Egg Shaker	DRM 017:032	MediumReverb
Elec Kick1	DRM 011:059	MediumReverb
Elec Kick2	DRM 011:060	MediumReverb
Elec Sn-GM	DRM 012:042	MediumReverb
Elec Snare1	DRM 012:040	MediumReverb
Elec Snare2	DRM 012:041	MediumReverb
Elec Tom-GM	DRM 013:030	MediumReverb
Fast Taiko	DRM 015:070	MediumReverb
Fat Claps	DRM 017:021	MediumReverb
Fat Kick1	DRM 011:009	MediumReverb
Fat Kick2	DRM 011:010	MediumReverb
Fat Kick3	DRM 011:011	MediumReverb
Fat Kick4	DRM 011:012	MediumReverb
FINTe Drum	DRM 015:089	MediumReverb
Gate/PopSnr	DRM 012:022	MediumReverb
Gated Kick1	DRM 011:042	MediumReverb
Gated Kick2	DRM 011:043	MediumReverb
Gated Sn-GM	DRM 012:021	MediumReverb
Gong ff	DRM 014:085	MediumReverb
Gong mf	DRM 014:084	MediumReverb
Gong p	DRM 014:083	MediumReverb
Guiro Long	DRM 017:000	MediumReverb
Guiro Long2	DRM 017:001	MediumReverb
Guiro Short	DRM 017:002	MediumReverb
Hand Claps	DRM 017:020	MediumReverb
HiCngMoose1	DRM 015:006	MediumReverb
HiCngMoose2	DRM 015:007	MediumReverb
HiPass Kik1	DRM 011:072	MediumReverb
HiPass Kik2	DRM 011:073	MediumReverb
HiPass Snr1	DRM 012:051	MediumReverb
HiPass Snr2	DRM 012:052	MediumReverb
HiPass Snr3	DRM 012:053	MediumReverb
HipHopSnare	DRM 012:031	MediumReverb
House Rim	DRM 018:003	MediumReverb
HouseClap1	DRM 018:005	MediumReverb
HouseClap2	DRM 018:006	MediumReverb
HouseClHat1	DRM 014:011	MediumReverb
HouseClHat2	DRM 014:012	MediumReverb
HouseClHat3	DRM 014:013	MediumReverb
HouseCrash1	DRM 014:057	MediumReverb
HouseCrash2	DRM 014:058	MediumReverb
HouseKick1	DRM 011:068	MediumReverb
HouseKick2	DRM 011:069	MediumReverb
HouseKick3	DRM 011:070	MediumReverb
HouseKick4	DRM 011:071	MediumReverb
HouseOpHat1	DRM 014:019	MediumReverb
HouseOpHat2	DRM 014:020	MediumReverb
HouseOpHat3	DRM 014:021	MediumReverb
HouseRide1	DRM 014:040	MediumReverb
HouseRide2	DRM 014:041	MediumReverb
HouseSnare1	DRM 012:036	MediumReverb
HouseSnare2	DRM 012:037	MediumReverb
HouseSnare3	DRM 012:038	MediumReverb
HouseSnare4	DRM 012:039	MediumReverb
HouseTom1	DRM 013:036	MediumReverb
HouseTom2	DRM 013:037	MediumReverb
Jaw Harp	DRM 016:035	MediumReverb
JawHarp+HP	DRM 016:038	MediumReverb
Jawharp/whl	DRM 016:036	MediumReverb
Jazz Kick1	DRM 011:034	MediumReverb
Jazz Kick2	DRM 011:035	MediumReverb
Jazz Kick3	DRM 011:036	MediumReverb
Jazz Kick4	DRM 011:037	MediumReverb
LoEthnicDr	DRM 015:088	MediumReverb
LongHat-NKG	DRM 014:015	MediumReverb
LongOpHat 1	DRM 014:014	MediumReverb
Loop Kick1	DRM 011:074	MediumReverb
Loop Kick2	DRM 011:075	MediumReverb
Maracas	DRM 017:024	MediumReverb
Maracas HP	DRM 017:025	MediumReverb
Maracas Up	DRM 017:026	MediumReverb
Marktree	DRM 016:048	MediumReverb
Med Hat-NKG	DRM 014:017	MediumReverb
MeloTom1-GM	GM 008:117	MediumReverb
Military Sn	DRM 012:006	MediumReverb
Mt Surdo-GM	DRM 015:073	MediumReverb
Muff Kick 1	DRM 011:048	MediumReverb
Muff Kick 2	DRM 011:049	MediumReverb
Muffled Sn	DRM 012:008	MediumReverb
Native Drum	DRM 015:092	MediumReverb
NutRatlHit	DRM 017:073	MediumReverb
NutRatlLp1	DRM 017:069	MediumReverb
Op Surdo-GM	DRM 015:072	MediumReverb
OpenHat-GM	DRM 014:027	MediumReverb
Pedal Hat	DRM 014:018	MediumReverb
Piatti	DRM 014:079	MediumReverb
Piatti 2	DRM 014:080	MediumReverb
Piatti-GM	DRM 014:081	MediumReverb
Pillow Kik	DRM 011:067	MediumReverb
Pole	DRM 016:045	MediumReverb
Pop Snare	DRM 012:019	MediumReverb
Press Roll	DRM 012:056	MediumReverb
ProcessKick	DRM 011:045	MediumReverb
PtchDwnKik1	DRM 011:099	MediumReverb
PtchDwnKik2	DRM 011:100	MediumReverb
PtchDwnKik3	DRM 011:101	MediumReverb
Punchy Kick	DRM 011:022	MediumReverb
R.Crash-GM	DRM 014:072	MediumReverb
Rainstick	DRM 017:047	MediumReverb
Rainstick 2	DRM 017:048	MediumReverb
Rainstick 3	DRM 017:049	MediumReverb
Rap Hat 1	DRM 014:028	MediumReverb

Rap Hat 2	DRM 014:030	MediumReverb
Rap Kick 1	DRM 011:064	MediumReverb
Rap Kick 2	DRM 011:065	MediumReverb
Rap Kick 3	DRM 011:066	MediumReverb
Rap Snare	DRM 012:028	MediumReverb
Rap Tambo	DRM 016:032	MediumReverb
Real Kick	DRM 011:019	MediumReverb
Real Snare	DRM 012:000	MediumReverb
Reso Kick1	DRM 011:029	MediumReverb
Reso Kick2	DRM 011:030	MediumReverb
Rev BoomKik	DRM 011:109	MediumReverb
Rev ClHat 1	DRM 014:103	MediumReverb
Rev ClHat 2	DRM 014:104	MediumReverb
Rev ClHat 3	DRM 014:105	MediumReverb
Rev ClHat 4	DRM 014:106	MediumReverb
Rev ClHat 5	DRM 014:107	MediumReverb
Rev CmpGtSn	DRM 012:102	MediumReverb
Rev CrackSn	DRM 012:103	MediumReverb
Rev Crash 1	DRM 014:070	MediumReverb
Rev DanceSn	DRM 012:104	MediumReverb
Rev ElKick	DRM 011:110	MediumReverb
Rev FatKick	DRM 011:105	MediumReverb
Rev GateKik	DRM 011:106	MediumReverb
Rev Gm Sn	DRM 012:106	MediumReverb
Rev Guiro	DRM 017:005	MediumReverb
Rev LoopKik	DRM 011:107	MediumReverb
Rev OpHat 1	DRM 014:101	MediumReverb
Rev OpHat 2	DRM 014:102	MediumReverb
Rev PedlHat	DRM 014:100	MediumReverb
Rev Pop Sn	DRM 012:105	MediumReverb
Rev Rap Sn	DRM 012:108	MediumReverb
Rev RapHat1	DRM 014:111	MediumReverb
Rev RapHat2	DRM 014:112	MediumReverb
Rev RapKick	DRM 011:108	MediumReverb
Rev Real Sn	DRM 012:101	MediumReverb
Rev SynHat1	DRM 014:108	MediumReverb
Rev SynHat2	DRM 014:109	MediumReverb
Rev SynHat3	DRM 014:110	MediumReverb
Rev Timbali	DRM 015:044	MediumReverb
Rev.Cym.-GM	GM 008:119	MediumReverb
RevChinaCym	DRM 014:064	MediumReverb
RevHiphopSn	DRM 012:107	MediumReverb
RevRideBell	DRM 014:048	MediumReverb
Ride 1-GM	DRM 014:036	MediumReverb
Ride Bell	DRM 014:046	MediumReverb
Ride Cym 1	DRM 014:033	MediumReverb
Ride Cym 2	DRM 014:034	MediumReverb
Ride Cym 3	DRM 014:035	MediumReverb
Ride Short	DRM 014:037	MediumReverb
Ride+Bell	DRM 014:047	MediumReverb
RideBell-GM	DRM 014:049	MediumReverb
RideCymRoll	DRM 014:042	MediumReverb
RimshotSnr	DRM 012:025	MediumReverb
Ring Tom 1	DRM 013:006	MediumReverb
Ring Tom 2	DRM 013:007	MediumReverb
Ring Tom 3	DRM 013:008	MediumReverb
Ring Tom 4	DRM 013:009	MediumReverb
Rock Snare	DRM 012:010	MediumReverb
Roll+Sn Hit	DRM 012:057	MediumReverb
Room Tom 1	DRM 013:010	MediumReverb
Room Tom 2	DRM 013:013	MediumReverb
Scratch 01	DRM 018:032	MediumReverb
Scratch 02	DRM 018:033	MediumReverb
Scratch 03	DRM 018:034	MediumReverb
Scratch 04	DRM 018:035	MediumReverb
Scratch 05	DRM 018:036	MediumReverb
Scratch 06	DRM 018:037	MediumReverb
Scratch 07	DRM 018:038	MediumReverb
Scratch 08	DRM 018:039	MediumReverb
Scratch 09	DRM 018:040	MediumReverb
Scratch 10	DRM 018:041	MediumReverb
Scratch 11	DRM 018:042	MediumReverb
Scratch 12	DRM 018:043	MediumReverb
Scratch 13	DRM 018:044	MediumReverb
Scratch 14	DRM 018:045	MediumReverb
Shaker	DRM 017:035	MediumReverb
ShrtOpHat 1	DRM 014:016	MediumReverb
SideStick 1	DRM 012:066	MediumReverb
SideStick 2	DRM 012:069	MediumReverb
SizlRide 2	DRM 014:089	MediumReverb
SizlRide 3	DRM 014:090	MediumReverb
SizlRideCym	DRM 014:088	MediumReverb
Sleighbell	DRM 016:055	MediumReverb
Slow Cactus	DRM 017:060	MediumReverb
Slow Nuts	DRM 017:070	MediumReverb
Slow Ratl 2	DRM 017:076	MediumReverb
Slow Rattle	DRM 017:075	MediumReverb
Snare Roll	DRM 012:055	MediumReverb
Snare-GM	DRM 012:003	MediumReverb
Soft Noise	DRM 017:045	MediumReverb
Splash1-GM	DRM 014:061	MediumReverb
SplashCym 1	DRM 014:056	MediumReverb
Spoons	DRM 016:041	MediumReverb
Spoons 2	DRM 016:042	MediumReverb
Stereo Clap	DRM 018:008	MediumReverb
Stick Click	DRM 012:072	MediumReverb
SwitchTom 1	DRM 013:020	MediumReverb
Syn Cowbell	DRM 018:000	MediumReverb
Syn Kick-GM	DRM 011:084	MediumReverb
Syn Kick1A	DRM 011:079	MediumReverb
Syn Kick1B	DRM 011:080	MediumReverb
Syn Kick1C	DRM 011:081	MediumReverb
Syn Kick1D	DRM 011:082	MediumReverb
Syn Maracas	DRM 018:015	MediumReverb
Syn OpenHat	DRM 014:025	MediumReverb
Syn Snr-GM	DRM 012:049	MediumReverb
Syn Tom-GM	DRM 013:033	MediumReverb
Syn.Drum-GM	GM 008:118	MediumReverb
SynClHat-GM	DRM 014:023	MediumReverb
SynCloseHat	DRM 014:022	MediumReverb
SynHiCongGM	DRM 018:029	MediumReverb
SynLoCongGM	DRM 018:028	MediumReverb
SynOpHat-GM	DRM 014:026	MediumReverb
SynRideCym1	DRM 014:076	MediumReverb
SynRideCym2	DRM 014:077	MediumReverb
SynRimshot	DRM 018:002	MediumReverb
Synth Clave	DRM 018:010	MediumReverb
Synth Drip	DRM 018:019	MediumReverb
Synth Drip2	DRM 018:020	MediumReverb
Synth Drip3	DRM 018:021	MediumReverb

Synth Hit 1	DRM 018:085	MediumReverb
Synth Hit 2	DRM 018:086	MediumReverb
Synth Hit 3	DRM 018:087	MediumReverb
Synth Hit 4	DRM 018:088	MediumReverb
Synth Hit 5	DRM 018:089	MediumReverb
Synth Hit 6	DRM 018:090	MediumReverb
Synth Hit 7	DRM 018:091	MediumReverb
Synth Hit 8	DRM 018:092	MediumReverb
Synth Hit 9	DRM 018:093	MediumReverb
Synth Hit10	DRM 018:094	MediumReverb
Synth Hit11	DRM 018:095	MediumReverb
Synth Hit12	DRM 018:096	MediumReverb
Synth Hit13	DRM 018:097	MediumReverb
Synth Hit14	DRM 018:098	MediumReverb
Synth Kick2	DRM 011:086	MediumReverb
Synth Kick3	DRM 011:088	MediumReverb
Synth Kick4	DRM 011:091	MediumReverb
Synth Kiss	DRM 018:023	MediumReverb
Synth Kiss2	DRM 018:024	MediumReverb
Synth Kiss3	DRM 018:025	MediumReverb
Synth Snare	DRM 012:047	MediumReverb
Synth Tom 1	DRM 013:024	MediumReverb
Synth Tom 2	DRM 013:025	MediumReverb
Synth Tom 3	DRM 013:026	MediumReverb
Synth Tom 4	DRM 013:027	MediumReverb
Synth Tom 5	DRM 013:028	MediumReverb
Taiko	DRM 015:069	MediumReverb
Taiko-GM	GM 008:116	MediumReverb
Tambo Shake	DRM 016:026	MediumReverb
Tambo Short	DRM 016:030	MediumReverb
TamboUpShak	DRM 016:029	MediumReverb
Tambourine	DRM 016:027	MediumReverb
Tambourine2	DRM 016:031	MediumReverb
Tight Kick1	DRM 011:025	MediumReverb
Tight Kick2	DRM 011:026	MediumReverb
Timbali	DRM 015:042	MediumReverb
Timbali 2	DRM 015:045	MediumReverb
Timbali HP	DRM 015:043	MediumReverb
TimbaliFlam	DRM 015:046	MediumReverb
TimbaliFlm2	DRM 015:047	MediumReverb
Trashy Snr	DRM 012:034	MediumReverb
Tri Mute-GM	DRM 016:007	MediumReverb
Tri Open-GM	DRM 016:008	MediumReverb
Tri Roll	DRM 016:006	MediumReverb
Triangl/whl	DRM 016:000	MediumReverb
Triangle Mt	DRM 016:002	MediumReverb
Triangle Op	DRM 016:005	MediumReverb
TriangleMt2	DRM 016:003	MediumReverb
TrianglTick	DRM 016:004	MediumReverb
VelociDrums	INT 001:065	MediumReverb
VelociPercs	INT 001:063	MediumReverb
Vibraslap	DRM 017:043	MediumReverb
Vibraslap 2	DRM 017:044	MediumReverb
Wakka 01	DRM 018:054	MediumReverb
Wakka 02	DRM 018:055	MediumReverb
Wakka 03	DRM 018:056	MediumReverb
Wakka 04	DRM 018:057	MediumReverb
Wakka 05	DRM 018:058	MediumReverb
Wakka 06	DRM 018:059	MediumReverb
Wakka 07	DRM 018:060	MediumReverb
Wakka 08	DRM 018:061	MediumReverb
Wakka 09	DRM 018:062	MediumReverb
Wakka 10	DRM 018:063	MediumReverb
Wakka 11	DRM 018:064	MediumReverb
Wakka 12	DRM 018:065	MediumReverb
Wakka 13	DRM 018:066	MediumReverb
Wakka 14	DRM 018:067	MediumReverb
Whistle A	DRM 017:051	MediumReverb
Whistle B	DRM 017:054	MediumReverb
WHLJaw Harp	DRM 016:037	MediumReverb
Wind Chime	DRM 016:051	MediumReverb
Windchime2	DRM 016:052	MediumReverb
WindchimeGM	DRM 016:053	MediumReverb
Woodblock 1	DRM 017:008	MediumReverb
Woodblock 2	DRM 017:010	MediumReverb
WoodblockHP	DRM 017:009	MediumReverb
Woodblok-GM	GM 008:115	MediumReverb

PIANO-A		
BrightPiano	ROM 004:005	01 PalNTetric EQ
ConcertGrnd	ROM 004:004	18 EQ->Reverb
Dance Piano	ROM 004:006	12 Rev->Chorus
HonkyTnk-GM	GM 008:003	MediumReverb
Jazz Piano	ROM 004:002	MediumReverb
Piano 1-GM	GM 008:000	MediumReverb
Piano 2-GM	GM 008:001	MediumReverb
Piano 3-GM	GM 008:002	MediumReverb
Pop Piano	ROM 004:007	12 Rev->Chorus
Room Piano	ROM 004:003	18 EQ->Reverb
StereoGrand	ROM 004:000	01 PalNTetric EQ
Tack Piano	ROM 004:008	MediumReverb
Warm Piano	ROM 004:001	MediumReverb
PNOLYR-A		
LA Layer	ROM 004:009	Chorus
Pno+Strings	ROM 004:010	MediumReverb
Pno+Voices	ROM 004:012	MediumReverb
PnoStrBells	ROM 004:011	WetReverb
PIANO-E		
BriteFM Rds	ROM 004:021	Chorus
DynFM Roads	ROM 004:022	Chorus
E.Piano1-GM	GM 008:004	MediumReverb
E.Piano2-GM	GM 008:005	MediumReverb
Hammer Tine	ROM 004:020	Chorus
HybridKeys	ROM 004:016	MediumReverb
HybridRoads	ROM 004:023	Chorus
Mod Wurlie	ROM 004:026	MediumReverb
Pure Roads	ROM 004:015	11 8-Voice Chorus
Real Roads	ROM 004:013	Chorus
Rotor Roads	ROM 004:030	MediumReverb
SuitcaseRds	ROM 004:024	17 Phaser->Rev
Tine Flies	ROM 004:025	Chorus
Tine Sine	ROM 004:017	Chorus
Tine-2-Love	ROM 004:018	Chorus
VintgeRoads	ROM 004:014	10 Stereo Chorus
VintgWurlie	ROM 004:027	17 Phaser->Rev
Warm FM Rds	ROM 004:019	MediumReverb
PNOLYR-E		
ElPiano+Pad	ROM 004:029	17 Phaser->Rev
FM Pno+Strg	ROM 004:028	Chorus
PLUCKED		
Banjo	ROM 005:089	18 EQ->Reverb
Banjo-GM	GM 008:105	MediumReverb
Coral Sitar	ROM 005:017	MediumReverb
Ethnotan	ROM 005:088	20 DDL->Chorus
Hammered	ROM 005:086	WetReverb
Harp-GM	GM 008:046	MediumReverb
Harp-Stereo	ROM 005:090	MediumReverb
Kalimba	ROM 005:084	MediumReverb
Kalimba-GM	GM 008:108	MediumReverb
Koto-GM	GM 008:107	MediumReverb
Lucy	INT 001:038	11 8-Voice Chorus
Mbira	ROM 005:085	18 EQ->Reverb
PizzStrg-GM	GM 008:045	MediumReverb
Santur-GM	GM 008:015	MediumReverb
Shamisen	ROM 005:091	WetReverb
Shamisen-GM	GM 008:106	MediumReverb
Sitar	ROM 005:087	WetReverb
Sitar-GM	GM 008:104	MediumReverb
Solo Pizz	ROM 005:045	WetReverb
Synthtar	INT 001:022	MediumReverb
Whl/OctPizz	ROM 005:044	WetReverb
SAX-SOLO		
Alto Sax-GM	GM 008:065	MediumReverb
Bari.Sax-GM	GM 008:067	MediumReverb
BreathyAlto	ROM 005:080	WetReverb
BreathySopr	ROM 005:077	WetReverb
BreathyTenr	ROM 005:078	WetReverb
Sop.Sax-GM	GM 008:064	MediumReverb
Soprano Sax	ROM 005:081	WetReverb
Tenor Lead	ROM 005:079	WetReverb
TenorSax-GM	GM 008:066	MediumReverb
SOUND-FX		
Applause	DRM 018:080	MediumReverb
Applause-GM	GM 008:126	MediumReverb
Astro Car	INT 001:060	MediumReverb
Birds-GM	GM 008:123	MediumReverb
BUGZ!!!	DRM 018:105	WetReverb
Gunshot-GM	GM 008:127	MediumReverb
Hlicoptr-GM	GM 008:125	MediumReverb
MR RoboVox	INT 001:059	MediumReverb
Scratch It	DRM 018:072	MediumReverb
Seashore-GM	GM 008:122	MediumReverb
SurfaceNoiz	DRM 018:070	MediumReverb
Telephon-GM	GM 008:124	MediumReverb
Warp Nine	INT 001:058	MediumReverb
SPLITS		
Jazz Trio	INT 001:061	MediumReverb
Modern Jazz	INT 001:062	MediumReverb
STRGSECT		
Chamber Str	ROM 005:037	MediumReverb
DarkStrings	ROM 005:034	MediumReverb
Dyn Marcato	ROM 005:040	WetReverb
Holiday Str	ROM 005:039	WetReverb
Hot Bath	ROM 005:033	MediumReverb
Legato Str	ROM 005:036	WetReverb
MovieStrngs	ROM 005:038	WetReverb
SlowStrg-GM	GM 008:049	MediumReverb
String Mass	ROM 005:035	Chorus
Strings-GM	GM 008:048	MediumReverb
Syn Strings	ROM 005:042	MediumReverb
SynStrg1-GM	GM 008:050	MediumReverb
TremStrg-GM	GM 008:044	MediumReverb
Warm Bath	ROM 005:032	MediumReverb
STRGSOLO		
Cello	ROM 005:049	WetReverb
Cello+Vln	ROM 005:048	WetReverb
Cello-GM	GM 008:042	MediumReverb
CntrBass-GM	GM 008:043	MediumReverb
Contrabass	ROM 005:050	WetReverb
Elec Fiddle	ROM 005:051	MediumReverb
Fiddle-GM	GM 008:110	MediumReverb
SoloMarcato	ROM 005:041	WetReverb
Viola	ROM 005:047	WetReverb
Viola-GM	GM 008:041	MediumReverb
Violin	ROM 005:046	WetReverb
Violin-GM	GM 008:040	MediumReverb
SYN-COMP		

Ana-Comp	ROM 004:102	22 DDL->Phaser
Analog Clav	INT 001:040	20 DDL->Chorus
Big AnaLead	ROM 004:099	20 DDL->Chorus
Brassy Stab	INT 001:033	MediumReverb
Brite Comp	ROM 004:104	21 DDL->Flanger
Bs.&Lead-GM	GM 008:087	MediumReverb
Chiff.Ld-GM	GM 008:083	MediumReverb
Churbles	ROM 004:073	33 Formant Morph
Digi-Comp	ROM 004:101	22 DDL->Phaser
Echoes	INT 001:039	20 DDL->Chorus
House Layer	ROM 005:115	MediumReverb
MassiveLead	INT 001:029	MediumReverb
Meta-Clav	INT 001:042	16 Flanger->Rev
Mood Unit	INT 001:004	16 Flanger->Rev
Neboir	INT 001:056	21 DDL->Flanger
PolySyn.-GM	GM 008:090	MediumReverb
Real Rezz	INT 001:019	30 Dist->VCF->DDL
Rezz Comp	INT 001:043	16 Flanger->Rev
Rezz Stab	INT 001:032	MediumReverb
Rezzy Brass	ROM 004:086	MediumReverb
Rubber Rez	ROM 004:083	Chorus
ScratchPtch	INT 001:127	01 PalNTetric EQ
Strat Pad	INT 001:001	40 EQ->Chorus->DDL
Sync Lead	ROM 004:095	22 DDL->Phaser
SynFunkClav	ROM 004:060	19 Spinner->Rev
TakeThe5th	INT 001:028	MediumReverb
Trans Comp	INT 001:027	14 Rev->Phaser
Trans Rezz	INT 001:020	MediumReverb
Vel Trans	ROM 004:103	MediumReverb
Watery Pad	INT 001:008	13 Rev->Flanger
SYN-LEAD		
Acid Wheel	ROM 004:100	MediumReverb
Acid Wheel2	INT 001:044	22 DDL->Phaser
FormantLead	ROM 004:096	33 Formant Morph
Lucky´sLead	INT 001:026	MediumReverb
Maxi Mini	ROM 004:098	31 Pitch Detuner
Mini-Lead	INT 001:024	40 EQ->Chorus->DDL
MonoBrassLd	ROM 004:087	MediumReverb
OdysseyLead	INT 001:035	MediumReverb
Rap Glider	ROM 004:097	MediumReverb
Rezolution	INT 001:021	MediumReverb
Smooth Lead	INT 001:025	13 Rev->Flanger
TransFusion	INT 001:023	21 DDL->Flanger
SYN-PAD		
4-D Pad	ROM 004:068	MediumReverb
Abaco	ROM 004:075	20 DDL->Chorus
Atmspher-GM	GM 008:099	MediumReverb
Bell Pad	ROM 004:084	17 Phaser->Rev
Bellsalar	ROM 004:067	14 Rev->Phaser
BowedGls-GM	GM 008:092	MediumReverb
Britness-GM	GM 008:100	MediumReverb
ComfortZone	ROM 004:077	18 EQ->Reverb
Delay Sweep	INT 001:054	32 Chatter Box
Dreamwave	ROM 004:072	20 DDL->Chorus
EchoDrop-GM	GM 008:102	MediumReverb
Evolution	ROM 004:080	19 Spinner->Rev
Fantasia-GM	GM 008:088	MediumReverb
Fat Pad	ROM 004:081	Chorus
Goblin-GM	GM 008:101	MediumReverb
Halo Pad-GM	GM 008:094	MediumReverb
Hi-Tech Bed	ROM 004:078	22 DDL->Phaser
Horizons	ROM 004:090	11 8-Voice Chorus
Icicles	ROM 004:076	22 DDL->Phaser
Icy Voices	ROM 004:070	15 Chorus->Rev
Late Breeze	ROM 004:085	MediumReverb
Lovely	INT 001:003	10 Stereo Chorus
MetalPad-GM	GM 008:093	MediumReverb
Phase Sweep	ROM 004:079	40 EQ->Chorus->DDL
Positrons	INT 001:002	11 8-Voice Chorus
Sage Orbit	ROM 004:074	23 DDL->EQ
Slow Wash	INT 001:016	18 EQ->Reverb
SoundTrk-GM	GM 008:097	MediumReverb
SpinCrystal	INT 001:006	20 DDL->Chorus
StarThm.-GM	GM 008:103	MediumReverb
SweepPad-GM	GM 008:095	MediumReverb
Syn Orch	ROM 005:053	20 DDL->Chorus
SynCalio-GM	GM 008:082	MediumReverb
SyncroTrans	INT 001:053	20 DDL->Chorus
SynStrg2-GM	GM 008:051	MediumReverb
Textures	INT 001:007	14 Rev->Phaser
Trans Vox	ROM 005:024	22 DDL->Phaser
Transilient	INT 001:055	15 Chorus->Rev
Translucent	INT 001:005	20 DDL->Chorus
Transphere	INT 001:017	21 DDL->Flanger
Tryptichon	ROM 004:069	15 Chorus->Rev
Warm Pad-GM	GM 008:089	MediumReverb
SYN-VINT		
5ths Wv-GM	GM 008:086	MediumReverb
AnalogBrass	INT 001:031	LightReverb
Elka Strngs	ROM 004:089	02 Hall Reverb
FairliteStr	ROM 004:094	MediumReverb
MicroTrans	INT 001:009	11 8-Voice Chorus
OB-8 Strngs	ROM 004:092	11 8-Voice Chorus
Poly Stab	INT 001:034	MediumReverb
Prophet Str	INT 001:030	MediumReverb
Pulse Synth	INT 001:036	13 Rev->Flanger
Retro Lead	ROM 004:091	29 ResVCF->DDL
Saw Wv-GM	GM 008:081	MediumReverb
SawTeeth	ROM 004:093	40 EQ->Chorus->DDL
SquareWv-GM	GM 008:080	MediumReverb
Vox Humana	ROM 004:088	22 DDL->Phaser
SYNOTHER		
FormantSync	INT 001:057	33 Formant Morph
Glyder	INT 001:037	20 DDL->Chorus
Ice Rain-GM	GM 008:096	MediumReverb
RainMan	ROM 004:071	20 DDL->Chorus
Sample&Hold	INT 001:018	MediumReverb
Transzex	ROM 004:066	21 DDL->Flanger
VOCALS		
A Ha Ha Ha	INT 001:014	19 Spinner->Rev
Aaaahhhs	ROM 005:021	13 Rev->Flanger
Ahhzy	ROM 005:030	MediumReverb
Airy Voices	INT 001:015	05 Large Plate
Bell-Air	ROM 005:028	MediumReverb
ChoirAah-GM	GM 008:052	05 Large Plate
Nutmeg	ROM 005:029	MediumReverb
Oh Yeah Pad	ROM 005:025	MediumReverb
Oooohhhs	ROM 005:022	13 Rev->Flanger
Slow Morph	ROM 005:026	12 Rev->Chorus
Solo Vox-GM	GM 008:085	MediumReverb

SpaceVox-GM	GM 008:091	MediumReverb
Syn.Vox-GM	GM 008:054	MediumReverb
Transcend	ROM 004:082	MediumReverb
Tundra Vox	ROM 005:023	MediumReverb
Vox Oohs-GM	GM 008:053	MediumReverb
Wheel Morph	ROM 005:027	Chorus
WINDREED		
Accord.-GM	GM 008:021	MediumReverb
Accordion	ROM 004:064	MediumReverb
Airy Flute	ROM 005:073	WetReverb
Andes Flute	ROM 005:074	02 Hall Reverb
Bagpipe-GM	GM 008:109	MediumReverb
Bagpipes-PT	ROM 005:083	18 EQ->Reverb
Bandneon-GM	GM 008:023	MediumReverb
Bassoon	ROM 005:069	WetReverb
Bassoon-GM	GM 008:070	MediumReverb
BotlBlow-GM	GM 008:076	MediumReverb
BrthNois-GM	GM 008:121	MediumReverb
Chiff Flute	ROM 005:075	WetReverb
Clarinet	ROM 005:072	02 Hall Reverb
Clarinet-GM	GM 008:071	MediumReverb
Eng.Horn-GM	GM 008:069	MediumReverb
EnglishHorn	ROM 005:071	WetReverb
Flute Pad	INT 001:013	02 Hall Reverb
Flute-GM	GM 008:073	MediumReverb
Folk Accord	ROM 004:065	MediumReverb
FormantHarp	ROM 005:082	32 Chatter Box
Harmnica-GM	GM 008:022	MediumReverb
Harmonica	ROM 005:076	WetReverb
Oboe	ROM 005:070	WetReverb
Oboe-GM	GM 008:068	MediumReverb
Ocarina-GM	GM 008:079	MediumReverb
Pan Flutes	ROM 005:065	15 Chorus->Rev
PanFlute-GM	GM 008:075	MediumReverb
Piccolo-GM	GM 008:072	MediumReverb
Recorder	ROM 005:066	WetReverb
Recorder-GM	GM 008:074	MediumReverb
Shaku.-GM	GM 008:077	MediumReverb
Shannai-GM	GM 008:111	MediumReverb
TinWhistles	ROM 005:092	MediumReverb
Whistle-GM	GM 008:078	MediumReverb
***UTILITY**		
Silence	DRM 018:127	MediumReverb
***CUSTOM**		
RthmEditKit	kit010:001	Various (per key)
SongEditKit	kit010:000	Various (per key)
MIDI-OUT	Xmit bnk:prg	

Liste der Rhythm Pattern Files

Hier folgt eine Liste aller Rhythm Pattern Files for die Drum Machine der MR-61 und MR-76. All INT-RTHM Rhythm Patterns befinden sich auch auf der MRD-100 Floppy Disk in der „!FLSRTHM“ Rhythm Bank. Alle Rhythmen die als MRD-100 gelistet sind, sind zusätzliche Rhythmen auf der MRD-100 Disk:

Category	Name	Residency
AMBIENT	Sci-Fi 1	INT-RTHM
BALLAD	Philly	ROM-RTHM
BALLAD	RockBallad1	MRD-100
BALLAD	Straight 8	INT-RTHM
BALLAD	Rim 16ths	MRD-100
BALLAD	Shuffle 8	MRD-100
BALLAD	Rim 16&Perc	MRD-100
BALLAD	Straight 16	MRD-100
BALLAD	R&BBallad 2	ROM-RTHM
BALLAD	R&BBallad 3	MRD-100
BALLAD	R&BBallad 1	ROM-RTHM
BLUES	Shuffle 1	ROM-RTHM
BLUES	Shuffle 2	MRD-100
BLUES	SlowBlues 1	ROM-RTHM
COUNTRY	Brush Shuffle	MRD-100
COUNTRY	6/8 Country	INT-RTHM
COUNTRY	Cntry Waltz	MRD-100
COUNTRY	Cntry Rock1	ROM-RTHM
COUNTRY	Cntry Rock2	ROM-RTHM
COUNTRY	Shuffle 12/8	ROM-RTHM
COUNTRY	16th Brush 1	ROM-RTHM
COUNTRY	Slow Shufl1	ROM-RTHM
COUNTRY	Straight 1	ROM-RTHM
COUNTRY	Pop Cntry 1	MRD-100
COUNTRY	Fast Pop 1	MRD-100
COUNTRY	Fast Waltz	MRD-100
DANCE	Robo Techno	MRD-100
DANCE	House 1	INT-RTHM
DANCE	House 2	MRD-100
DANCE	House 3	MRD-100
DANCE	Euro Tech 1	ROM-RTHM & DEMORTHM
DANCE	Rave 1	INT-RTHM
DANCE	Euro Tech 2	MRD-100
DANCE	Euro Dance1	MRD-100
DANCE	House 4	MRD-100
DANCE	Techno Toys	MRD-100
DANCE	Slow Euro 1	MRD-100
DANCE	Jungle 1	ROM-RTHM & DEMORTHM
DANCE	Jungle 3	MRD-100
DANCE	Jungle 4	MRD-100
DANCE	Jungle 2	ROM-RTHM
DANCE	Hip hop 1	ROM-RTHM
DANCE	JungleRave1	ROM-RTHM
DANCE	Techno 1	ROM-RTHM

DANCE	Insert Fun 2	MRD-100
FUNK	Kickin'	ROM-RTHM
FUNK	Old School1	ROM-RTHM
FUNK	New Jam	ROM-RTHM
FUNK	Old School2	ROM-RTHM
FUNK	Funk Fun 1	ROM-RTHM
FUNK	Funky Thang	INT-RTHM
FUNK	Tiny Drums1	ROM-RTHM
HIPHOP	DanceBeats1	MRD-100
HIPHOP	Dance Pop 3	ROM-RTHM
HIPHOP	HopBallad 2	ROM-RTHM
HIPHOP	Hop Loop 1	ROM-RTHM
HIPHOP	JazzyLoop 1	ROM-RTHM
HIPHOP	Soul Jam 1	ROM-RTHM
HIPHOP	Insert Fun 1	ROM-RTHM
HIPHOP	DanceBeats2	MRD-100
ISLAND	Rubba Dub	MRD-100
ISLAND	Kingston	INT-RTHM
ISLAND	Reggae 2	MRD-100
ISLAND	Reggae 1	MRD-100
ISLAND	Pop Reggae1	MRD-100
JAZZ	Swing #1	MRD-100
JAZZ	6/8 latin jz	MRD-100
JAZZ	Brush Ballad	INT-RTHM
JAZZ	Up Bop	INT-RTHM & DEMORTHM
LATIN	Brush Samba	ROM-RTHM
LATIN	Samba 1	MRD-100
LATIN	Samba 3	MRD-100
LATIN	Samba 2	MRD-100
LATIN	Songo	INT-RTHM
LATIN	Clave Funk	INT-RTHM
LATIN	Marinera	MRD-100
LATIN	Vals	MRD-100
ODDMETER	5/4 Groove	INT-RTHM & DEMORTHM
POP	6/8 pop	INT-RTHM
POP	12/8 ballad	MRD-100
POP	Dance Pop 1	MRD-100
POP	Dance Pop 2	ROM-RTHM
POP	16th Perc 1	MRD-100
POP	Dance Pop 4	INT-RTHM
POP	Old Hits 1	MRD-100
RAP	Loops 1	ROM-RTHM
RAP	Loops 2	MRD-100
RAP	Loops 3	MRD-100
RAP	Loops 4	MRD-100
RAP	Loops 5	MRD-100
RAP	Loops 6	MRD-100
RAP	Slow Loops1	ROM-RTHM
RAP	WakkaLoop 1	ROM-RTHM & DEMORTHM
RAP	Slow Jam 1	ROM-RTHM
RAP	InsertLoop1	ROM-RTHM & DEMORTHM
RAP	Loops 7	MRD-100
RAP	Loops 8	MRD-100
ROCK	Classic 1	MRD-100
ROCK	Triplet Shuffle	MRD-100
ROCK	Stones	MRD-100
ROCK	All 4 Stick	INT-RTHM
ROCK	Shuffle 1	MRD-100
ROCK	Med. Pop 1	ROM-RTHM
ROCK	Pop Ballad	ROM-RTHM
ROCK	Funky Stick	MRD-100
ROCK	Med. Pop 2	MRD-100
ROCK	16th Snr 1	ROM-RTHM
ROCK	Swing 16th1	ROM-RTHM
ROCK	Ride/Rim 1	MRD-100
ROCK	Pop Rd/Snr1	MRD-100
ROCK	Shuffle Pop	MRD-100
ROCK	Pop Shufl 1	ROM-RTHM
ROCK	Big Rock 1	ROM-RTHM
ROCK	Basics 1	ROM-RTHM
ROCK	Cookin'	ROM-RTHM & DEMORTHM
ROCK	RockAnthem1	ROM-RTHM
ROCK	Cops	ROM-RTHM
ROCK	Slow Rock 1	ROM-RTHM
ROCK	Big Rock 2	ROM-RTHM
ROCK	Drum Solo	INT-RTHM & DEMORTHM
ROCK	Basics 2	MRD-100
ROCK	Fast Rock 1	MRD-100
ROCK	Sthrn Rock	INT-RTHM & DEMORTHM
ROCK	Med Rock 1	ROM-RTHM
SOUL-R&B	LoveBallad1	ROM-RTHM
SOUL-R&B	LoveBallad2	MRD-100
SOUL-R&B	Pop Soul 1	ROM-RTHM & DEMORTHM
SOUL-R&B	Easy R&B	MRD-100
SOUL-R&B	Gospel 1	INT-RTHM
SOUL-R&B	Gospel 2	MRD-100
SOUL-R&B	Gospel 3	MRD-100
SOUL-R&B	Dance Hit 1	INT-RTHM & DEMORTHM

SOUL-R&B	Dance Hit 2	INT-RTHM & DEMORTHM
SOUL-R&B	16th Tambo 1	ROM-RTHM
WORLD	World Pop 1	ROM-RTHM & DEMORTHM
WORLD	World Pop 2	MRD-100
WORLD	PercGroove1	MRD-100
WORLD	World Pop 3	ROM-RTHM
WORLD	World Pop 4	MRD-100
*UTILITY	ClickTracks	ROM-RTHM

ENSONIQ Drum Map

MR-61 und MR-76 Drum Kits die nach der ENSONIQ Drum Map programmiert sind, haben vordefinierte Zonen. Diese Zonen erlauben Ihnen, zwischen verschiedenen Drum Kits innerhalb Ihrer Sequenzen und Songs umzuschalten und dabei immer die richtigen Instrumente am richtigen Platz zu haben.

Die MR-61 und MR-76 Drum Map besteht aus acht Zonen:

ZONE	KEY RANGE	NAME	NOTES
1	B1 bis E2 (6 Tasten)	KICK	Die Taste C#2 ist für Non-Finish Envelope Sounds.
2	F2 bis D3 (10 Tasten)	SNARE	Enthält Sidestick—tdie Tasten von A2-C3 sind für Non-Finish Envelope Sounds (Snare Rolls, Brush Swirls, etc.)
3	D#3 bis C4 (10 Tasten)	HATS	Die Tasten G#3 und B3 sind für Non-Finish Envelope Sounds (Closed Hats First, öffnet auf A#3 und B3; Foot cCosed auf C4).
4	C#4 bis A4 (9 Tasten)	CYMBL	Die Taste A4 ist für Non-Finish Envelope Sounds (Rides C#4 bis E4; gefolgt von Crashes).
5	A#4 bis F#5 (9 Tasten)	TOMS	Alle Tasten im Finish Envelope Mode.
6	G5 bis C#6 (7 Tasten)	PERC1	Geschütteltes oder kleine Schlaginstrumente—Tambourine (G5 bis A5); Shaker, Cabasa, oder Maracas (A#5 bis C6); Claps (C#6); Snap; Woodblock
7	D6 bis G6 (6 Tasten)	PERC2	Latin Non-Pitched Percussion—Bongo; Conga sSap; Low Conga; High Conga; Timbale
8	G#6 bis D7 (7 Tasten)	PERC3	Gestimmte und glockenartige Percussion—Triangle (A6 geschlossen, A#6 lang); Cowbell (G#6); High Agogo: Low Agogo; Claves (B6, oder bei D#6 wenn dort keine Congas sind); Vinyl Surface Noise (C7). Die Tasten von B6-D7 sind für Non-Finish Envelope Sounds.

ENSONIQ Percussion Map

Die MR-61 und MR-76 Percussion mMap besteht aus acht Zonen:

ZONE	KEY RANGE	NAME	NOTES
1	B1 bis E2 (6 Tasten)	KICK	Low Drums—die Taste C#2 ist für Non-Finish Envelope Sounds.
2	F2 bis D3 (10 Tasten)	SNARE	Mittelgroße Drums, wie Conga, Tabla, Udu—tdie Tasten von A2-C3 sind für Non-Finish Envelope Sounds.
3	D#3 bis C4 (10 Tasten)	HATS	Kleine Sachen (Shakers, Kleine Drums, etc) Clave (G#3); Sleighbells, Castanets (C4). Die Tasten G#3 und B3 sind für Non-Finish Envelope Sounds.
4	C#4 bis A4 (9 Tasten)	CYMBL	Kleine Instrumente inklusive Ride Cymbals und Instrumente wieGuiro (C#4 bis E4);. Crash Cymbals, oder andere Instrumente lwie Windchime, Vibraslap, Gong (F4 bis A4). Die Taste A4 ist für Non-Finish Envelope Sounds.
5	A#4 bis F#5 (9 Tasten)	TOMS	Instrumente für Fills—wie Timbali, Woodblocks, Log Drums, kleine gestimmte Drums.
6	G5 bis C#6 (7 Tasten)	PERC1	Tambourines oder anderes geschütteltes (G5-A5); kleine hochgestimmte Shaker wie Maraccas, Egg Shakes (A#5 - C6); Claps, Clave (C#6)
7	D6 bis G6 (6 Tasten)	PERC2	Mehrfache Schläge auf Bongos, High Drums, Cuica, Guiro (D6-E6); Mehrfache Schläge auf Agogo, oder andere metallische Instrumente (F6-G6).
8	G#6 bis D7 (7 Tasten)	PERC3	Cowbell (G#6); Triangle (A6 geschlossen, A#6 lang); Lange Sounds wie Rainsticks (B6-D7) Die Tastenvon B6-D7 sind für Non-Finish Envelope Sounds.

Anmerkung: Percussion Map Zonen benutzen die Drum Map Zonen Namen, wenn sie in den Drum Machine Edit Pages betrachtet werden.

Velocity Response Kurven (Anschlagsdynamik) im MR-61

Der Touch Curve Parameter erlaubt Ihnen die Einstellung der Velocity Response (Reaktion auf die Anschlagstärke) der MR-61 Tastatur nach Ihren Vorstellungen/Vorlieben. Es folgen die detailierten Beschreibungen:

- Table-1 — Dies ist für Leute mit einem leichten Anschlag. Bei dieser Einstellung ist es einfacher, den maximalen Pegel eines durch den Tastenanschlag gesteuerten Parameters zu erreichen.
- Table-2 — Dies ist eine durschnittliche Einstellung. Sie ist für die meisten Spieler die beste Einstellung.
- Table-3 — Diese Einstellung ist am besten für „klassisch trainierte“ Pianisten mit kräftigen Fingern.
- Table-4 — Diese Einstellung ist für sehr kräftige Hände geeignet. Man muß sehr hart anschlagen, um die maximalen Pegel zu erreichen.
- Fixed 64 — Diese Einstellung erzeugt einen festen Wert von „64“ also von halbem Pegel, egal wie stark Sie anschlagen. Diese Einstellung ist geeignet für die Simulation von Vintage Synth Sounds, welche im original auch keine Anschlagsdynamik hatten.
- Fixed127 — Diese Einstellung erzeugt einen festen Wert von „127“ also von vollem Pegel, egal wie stark Sie anschlagen. Diese Einstellung ist gut für das Spiel von Drum und Percussion Parts, wenn Sie das Spiel ohne Dynamik wünschen.

Velocity Response Kurven (Anschlagsdynamik) im MR-76

Der Touch Curve Parameter erlaubt Ihnen die Einstellung der Velocity Response (Reaktion auf die Anschlagstärke) der MR-76 Tastatur nach Ihren Vorstellungen/Vorlieben. Es folgen die detailierten Beschreibungen:

- Table-1 — Dies ist für Leute mit einem leichten Anschlag. Bei dieser Einstellung ist es einfacher, den maximalen Pegel eines durch den Tastenanschlag gesteuerten Parameters zu erreichen.
- Table-2 — Dies ist eine durschnittliche Einstellung. Sie ist für die meisten Spieler die beste Einstellung.
- Table-3 — Diese Einstellung ist am besten für „klassisch trainierte“ Pianisten mit kräftigen Fingern.
- Table-4 — Bei dieser Einstellung haben Sie bei leichtem Anschlag schon ein relativ hohes Volumen, benötigen für das volle Volumen jedoch einen sehr harten Anschlag.
- Fixed 64 — Diese Einstellung erzeugt einen festen Wert von „64“ also von halbem Pegel, egal wie stark Sie anschlagen. Diese Einstellung ist geeignet für die Simulation von Vintage Synth Sounds, welche im original auch keine Anschlagsdynamik hatten.
- Fixed127 — Diese Einstellung erzeugt einen festen Wert von „127“ also von vollem Pegel, egal wie stark Sie anschlagen. Diese Einstellung ist gut für das Spiel von Drum und Percussion Parts, wenn Sie das Spiel ohne Dynamik wünschen.

Liste der Quantize Templates

Hier folgt eine Liste aller Quantize Parameter und ihrer Einstellungen:

Name	Q. to:	Strength	Swing	Random	Shift	Win. Min	Win. Max.	Q Offs?	Move Offs?	Deltas
Strict 1/4	1/4	100	50	0	0	0	50	off	on	off
Strict 1/8	1/8	100	50	0	0	0	50	off	on	off
Strict 1/16	1/16	100	50	0	0	0	50	off	on	off
Strict 1/8T	1/8T	100	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 1	1/8	5	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 2	1/8	20	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 3	1/8	50	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 4	1/8	70	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 5	1/16	5	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 6	1/16	20	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 7	1/16	50	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 8	1/16	70	50	0	0	0	50	off	on	off
Randomize 1	1/8	50	50	3	0	0	50	off	on	off
Randomize 2	1/8	60	50	15	0	0	50	off	on	off
Randomize 3	1/16	50	50	3	0	0	50	off	on	off
Randomize 4	1/16	60	50	15	0	0	50	off	on	off
Note Offs 1	1/8	100	50	0	0	0	50	on	on	off
Note Offs 2	1/16	100	50	0	0	0	50	on	on	off
Swing 1	1/16	90	55	0	0	0	50	off	on	off
Swing 2	1/16	92	57	1	0	0	50	off	on	off
Swing 2	1/16	100	63	0	0	0	50	off	on	off
Humanize 1	1/16	75	51	2	0	0	50	off	on	off
Delta 1/8	1/8	100	50	0	0	0	50	off	on	on

Was ist MIDI

Musikinstrumenten- und Computerhersteller haben sich auf eine Reihe von Normen geeinigt, mit deren Hilfe ihre Produkte untereinander kommunizieren können. Sie werden „MIDI“ genannt. Es gibt zwei grundlegende Aspekte der MIDI-Normen: mit welcher Art von Kabelverbindung MIDI-Geräte verbunden werden und welche Art von Informationen durch diese Kabel gehen. Das Wort „MIDI“ ist eine Abkürzung für „Musical Instrument Digital Interface.“

Leben in der MIDI-Welt

MIDI eröffnet unglaubliche Möglichkeiten für Musiker und Musikliebhaber. Hier eine Reihe von Dingen, die erst MIDI ermöglicht hat:

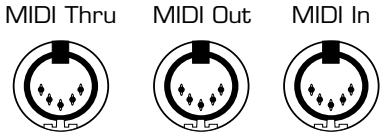
- Heimmusiker können vorbereitete MIDI-Programme auf ihren Personal Computern zusammen mit Sound-Modulen (wie auch dem MR) betreiben. Dabei können sie von General MIDI profitieren, einem separaten aber verwandten Standard, den wir später noch behandeln wollen.
- Keyboarder können ihre Instrumente mit tausenden von anderen Sound-Modulen verbinden, die Sounds produzieren (so wie der MR). MIDI erlaubt einem harmlos aussehenden Keyboard, eine ganze Reihe solcher Geräte gleichzeitig zu steuern und so völlig neue komplexe Klänge zu erzeugen. Keyboarder können auch bestimmten Tastaturbereichen eigene Sound-Module zuordnen. Dieselben Möglichkeiten stehen den Besitzern von Computern offen. Tatsächlich kann praktisch jedes Musikinstrument zum Ansteuern von MIDI-Geräten eingesetzt werden.
- Musiker können ihre Stücke auf MIDI-Rekordern aufzeichnen—*Sequenzer* genannt—die in Keyboard-Workstations und Computern zu finden sind. Einmal aufgenommen, können diese MIDI-Sequenzen beliebig geändert und bis zur Perfektion überarbeitet werden. Musikarrangements können neu instrumentiert werden, selbst nach der Aufnahme. Und Musiker können Fehler bei der MIDI-Aufnahme nachträglich ausbügeln.
- Musiker können ihre MIDI-Geräte von ihren Personal Computern aus so programmieren, daß sie ihren Bedürfnissen entsprechen. Dabei profitieren sie von den großen Bildschirmen der Computer, den bekannten Tastaturen und den handlichen Mäusen.
- MIDI-Instrumente können den Inhalt ihres Speichers an externe Speichermedien übertragen, wie Festplatten und Disketten.
- Toningenieure können Mischpulte und Effektgeräte über MIDI steuern.
- Die Bühnenbeleuchtung in Konzerthallen kann zur Musik automatisiert werden.

MIDI verstehen

MIDI Hardware

Die Väter von MIDI mußten sich zuallererst auf die MIDI-Hardware festlegen: die Verbindungskabel. Alle MIDI-Kabel haben den gleichen Stecker auf beiden Seiten:

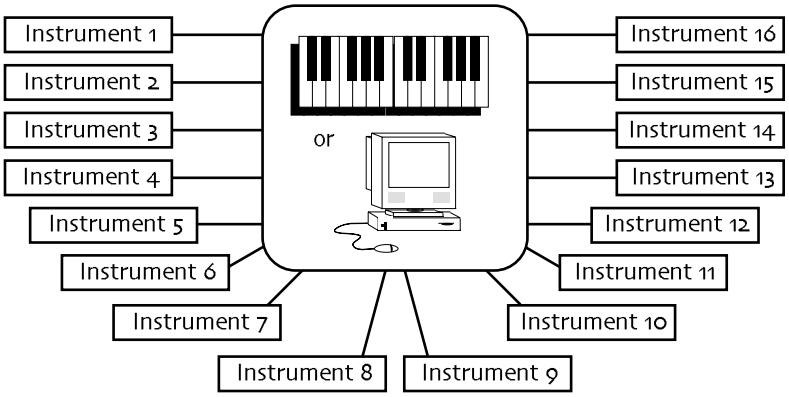
Es gibt drei MIDI-*Buchsen* auf der Rückseite der meisten MIDI-Instrumente. Die *MIDI In* Buchse ist für MIDI Informationen, die in das Instrument hineingehen. Das Instrument sendet seine eigenen MIDI-Informationen durch die *MIDI Out* Buchse. Die *MIDI Thru* Buchse ist für MIDI-Daten, die das Gerät unverändert durchlaufen und zu anderen MIDI-Geräten weitergeleitet werden.



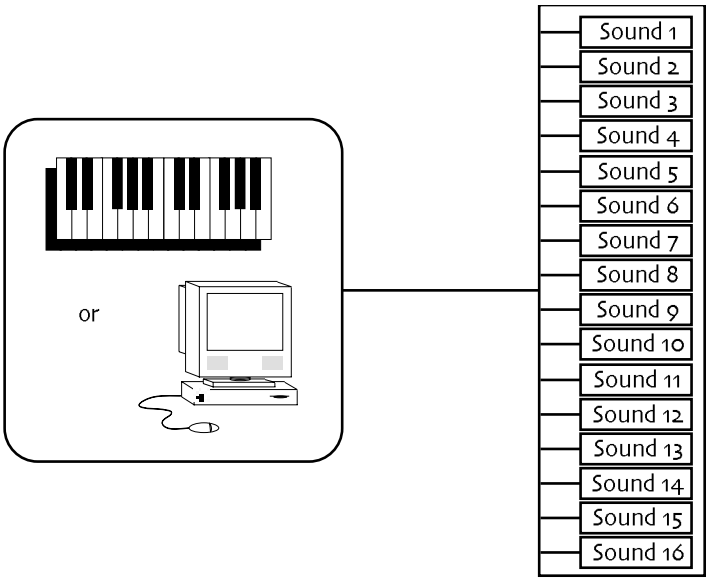
Die MIDI-Kabel selbst können zusammen 16 unabhängige Kanäle mit MIDI-Informationen übertragen. Das bedeutet, daß gleichzeitig 16 separate MIDI-Konversationen zwischen den Instrumenten und/oder Computern ablaufen, die über MIDI verbunden sind.

Wie MIDI-Kanäle arbeiten

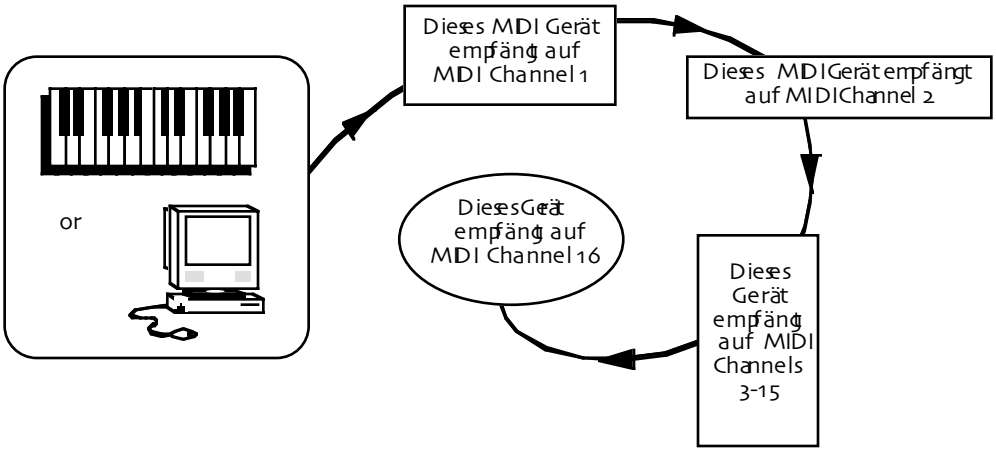
MIDI-Instrumente können auf einzelne Kanäle hören und alles andere ignorieren. Dann kann ein zentrales Gerät jedes Instrument individuell steuern.



Einige Geräte—wie auch der MR—können auf bis zu 16 Kanäle gleichzeitig reagieren. Solche Instrumente werden als *multi-timbral* bezeichnet—es ist, als wären da 16 Musikinstrumente in einem Gehäuse, und mit MIDI können Sie jeden Sound separat ansprechen.



MIDI-Anlagen können auch beide Möglichkeiten kombinieren: einige Instrumente sind für den einen oder anderen MIDI Kanal programmiert und multi-timbrale Geräte empfangen bis zu 16 Kanäle gleichzeitig.



Was sich auf diesen Kanälen hin- und herbewegt, sind MIDI-Meldungen, und diese stellen den zweiten Hauptbestandteil der MIDI-Spezifikation dar.

Wie MIDI-Meldungen funktionieren

MIDI funktioniert eigentlich so ähnlich wie die guten alten Rollenklaviere mit ihren gelochten Papierrollen, die dem Tastaturmechanismus mitteilen, welche Tasten gedrückt werden sollen. Es ist nicht der Klang selbst, der mit MIDI-Kabeln übertragen wird, sondern Anweisungen von einem MIDI-Gerät—genannt „Controller"—an ein anderes. Natürlich werden mit MIDI nicht wirklich Tasten gedrückt.

Nehmen wir an, ein Keyboardspieler schlägt eine Taste auf einem Keyboard an, mit dem ein Sound-Modul angesteuert wird. Der Controller sendet eine *Key Down*-Meldung für diese Taste. Ein MIDI-Gerät, das diese Meldung empfängt, spielt die entsprechende Note. Wenn der Keyboardspieler die Taste losläßt, sendet der Controller eine *Key Up*-Meldung, und das empfangende Gerät beendet die Note. Ehrlich, genauso ist es.

MIDI erfaßt auch Ausdrucksnuancen in einer Performance und sendet weitere entsprechende Arten von Meldungen. Controller können feststellen, wie fest ein Musiker anschlägt—was in der MIDI-Welt als V*elocity* bezeichnet wird—und kann andere Geräte dementsprechend anweisen. Sustain und Sostenuto-Fußpedale können auch MIDI-Meldungen senden. Es gibt viele Controllerarten für ausdruckstarkes Spielen, die über MIDI gesendet und empfangen werden können.

Um einem MIDI-Instrument mitzuteilen, welches Sound- oder Effektprogramm Sie hören wollen, senden Sie einen MIDI *Program Change*.

MIDI kann auch Meldungen senden, die dieselbe Wirkung haben, wie das Drücken von Tasten und das Drehen der Knöpfe am empfangenden Gerät. Damit nur das gewünschte Instrument auf solche Anweisungen hört, sendet MIDI einen speziellen Gruß, den nur dieses Instrument verstehen kann. Jedes MIDI-Gerät hat so eine Ansprache und diese „hör mal" Meldungen werden als „System Exclusive Header" bezeichnet. System Exclusive Daten werden oft als *SysEx* Daten bezeichnet. SysEx wird auch für „Dumps" des Speicherinhalts eines MIDI-Instruments an ein externes Speichermedium verwendet, wie etwa Festplatten oder Diskettenlaufwerke. Sie helfen mit, daß die Daten zu gegebener Zeit wieder ihren Weg in das Instrument zurückfinden.

Beim MIDI-Recording werden alle Meldungen eines Controllers zum Sequenzer gesendet. Die meisten Sequenzer haben Record-, Stop- und Play-Tasten, weil sie die Arbeitsweise von Bandgeräten nachahmen. Wenn die Record-Taste gedrückt wird, nimmt der Sequenzer ankommende MIDI-Informationen auf. Die Taste Stop veranlaßt den Sequenzer, diese Informationen in seinem Speicher zu sichern. Wenn Play gedrückt wird, sendet er die Informationen wieder aus.

Kunst und MIDI

Die Tatsache, daß MIDI so einfach zu verwenden ist, verdanken wir der Cleverness seiner Urheber. Der wirkliche Vorteil von MIDI ist allerdings seine Leistungsfähigkeit als Hilfsmittel im kreativen Schaffensprozeß, wenn die Vorstellungskraft der Künstler dies auszunutzen weiß.

Was ist General MIDI

General MIDI ist eine anerkannte Sammlung von Sounds und Protokollen, damit General MIDI-Instrumente zusammen mit Ihrem Computer General MIDI Aufnahmen wiedergeben können. Das Musikstück klingt grundsätzlich gleich. General MIDI ist eine erhebliche Erleichterung für Hörer und Multimediafans, die MIDI-Musik genießen wollen, ohne zu tief in die dazugehörenden Mechanismen einsteigen zu müssen.

Alle Produkte, die General MIDI unterstützen, sind mit dem General MIDI Logo geschmückt:

General MIDI erzielt seine Wiederholbarkeit durch festgelegte Vereinbarungen über eine Reihe von MIDI-Bedingungen.

General MIDI Sounds

Im allgemeinen können MIDI-Sounds an einem beliebigen Speicherplatz in einem Instrument gespeichert werden. Bei General MIDI liegen gleiche Sounds immer auf Speicherplätzen mit der gleichen Nummer. Damit wird sichergestellt, daß beim Aufruf eines bestimmten Sounds in einem General MIDI Musikstück, das irgendjemand irgendwann und irgendwo auf einem General MIDI-Instrument wiedergibt, der gleiche Sound aufgerufen wird. In der „Liste der General MIDI Sounds“ in diesem Kapitel finden Sie alle General MIDI Sounds.

General MIDI Drum Kits

Eine weitere wichtige Vereinbarung für General MIDI-Instrumente sind die General MIDI Drum Maps. GM Drum Maps gibt es in verschiedenenen Stilrichtungen, mit unterschiedlichen Drum oder Percussion-Sounds auf jeder Keyboardtaste zwischen dem H zwei Oktaven unter dem mittleren C und dem Dis oder Es zwei Oktaven darüber. Einige Sounds in den GM Drum Maps sind in allen Stilen vorhanden—die tiefste Taste auf einem 61-Tasten-Keyboard ist z.B. immer irgendeine Bass Drum und die Taste zwei Halbtöne darüber ist immer eine Snare Drum. Drum Maps in General MIDI werden immer auf dem MIDI-Kanal 10 angesprochen. Näheres über die verschiedenen General MIDI Drum Map Layouts finden Sie unter „General MIDI Drum Maps“ in diesem Kapitel.

Erlangen des Logos

Es gibt eine Reihe von anderen Vereinbarungen, die ein Instrument erfüllen muß, um das General MIDI Logo zu erlangen. Das Erscheinen von General MIDI hat eine gewaltige Standardisierungswelle über MIDI gebracht und damit die Verbreitung von Multimedia und Unterhaltungsprodukten gefördert. Sie können jedenfalls davon ausgehen, daß Sie keine Probleme mit dem MR bekommen, wenn Sie ein MIDI-Musikstück für Ihren Computer kaufen, das ein General MIDI Logo hat.

General MIDI Sound Map

Die folgende Tabelle zeigt die General MIDI Sound Namen und Program Change Nummern der Sounds im MR. Die Tabelle zeigt auch die Unterteilung der General MIDI Instrumente in 16 Kategorien ähnlicher Sounds:

PROG #	INSTRUMENT	PROG #	INSTRUMENT	PROG #	INSTRUMENT	PROG #	INSTRUMENT
0-7	PIANO	32-39	BASS	64-71	REED	96-103	SYNTH EFFECTS
0	Piano 1	32	Ac.Bass	64	Sop.Sax	96	Ice Rain
1	Piano 2	33	FingBass	65	Alto Sax	97	Soundtrk
2	Piano 3	34	PickBass	66	TenorSax	98	Crystal
3	HonkyTnk	35	FrtlsBas	67	Bari.Sax	99	Atmspher
4	E.Piano1	36	SlapBs1	68	Oboe	100	Britness
5	E.Piano2	37	SlapBs2	69	Eng.Horn	101	Goblin
6	Harpsi.	38	SynBass1	70	Bassoon	102	EchoDrop
7	Clavinet	39	SynBass2	71	Clarinet	103	StarThm.
8-15	CHROM PERCUSSION	40-47	STRINGS	72-79	PIPE	104-111	ETHNIC
8	Celesta	40	Violin	72	Piccolo	104	Sitar
9	Glockens	41	Viola	73	Flute	105	Banjo
10	Musicbox	42	Cello	74	Recorder	106	Shamisen
11	Vibes	43	CntrBass	75	PanFlute	107	Koto
12	Marimba	44	TremStrg	76	BotlBlow	108	Kalimba
13	Xylophon	45	PizzStrg	77	Shaku.	109	Bagpipe
14	Tubular	46	Harp	78	Whistle	110	Fiddle
15	Santur	47	Timpani	79	Ocarina	111	Shannai
16-23	ORGAN	48-55	ENSEMBLE	80-87	SYNTH LEAD	112-119	PERCUSSIVE
16	Organ 1	48	Strings	80	SquareWv	112	TinklBell
17	Organ 2	49	SlowStrg	81	Saw Wv	113	Agogo
18	Organ 3	50	SynStrg1	82	SynCalio	114	SteelDrm
19	Ch.Organ	51	SynStrg2	83	Chiff.Ld	115	Woodblok
20	ReedOrgn	52	ChoirAah	84	Charang	116	Taiko
21	Accord.	53	Vox Oohs	85	Solo Vox	117	MeloTom1
22	Harmnica	54	Syn.Vox	86	5ths Wv	118	Syn.Drum
23	Bandneon	55	Orch.Hit	87	Bs.&Lead	119	Rev.Cym.
24-31	GUITAR	56-63	BRASS	88-95	SYNTH PAD	120-127	SOUND EFFECTS
24	NylonGtr	56	Trumpet	88	Fantasia	120	FretNois
25	SteelGtr	57	Trombone	89	Warm Pad	121	BrthNois
26	Jazz Gtr	58	Tuba	90	PolySyn.	122	Seashore
27	CleanGtr	59	MuteTrpt	91	SpaceVox	123	Birds
28	Mute Gtr	60	Fr.Horn	92	BowedGls	124	Telephon
29	OvDrvGtr	61	Brass 1	93	MetalPad	125	Hlicoptr
30	Dist.Gtr	62	SynBrs.1	94	Halo Pad	126	Applause
31	Gtr.Harm	63	SynBrs.2	95	SweepPad	127	Gunshot

Die Namen oben entsprechen den Namen im MR und nicht denen aus der General MIDI Spezifikation. Die Unterschiede liegen nur in der Schreibweise.

GM und GS Percussion Key Maps (Kanal 10)

MIDI Note #		0 - Std.Kit-GM 32 - Jazz Kit-GM	8 - RoomKit-GM	16 - Pwr. Kit-GM	24 - Elec Kit-GM	25 - SynthKit-GM
35	B1	AcoustcKick	AcoustcKick	AcoustcKick	AcoustcKick	AcoustcKick
36	C2	Bright Kick	Bright Kick	Fat Kick1	Elec Kick1	Syn Kick-GM
37	C#2	SideStick 1	SideStick 1	SideStick 1	SideStick 1	SynRimshot
38	D2	Snare-GM	Snare-GM	Snare-GM	Elec Sn-GM	Syn Snr-GM
39	D#2	HouseClap1	HouseClap1	HouseClap1	HouseClap1	HouseClap1
40	E2	Rock Snare	Rock Snare	Gated Sn-GM	Gated Sn-GM	Rock Snare
41	F2	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
42	F#2	4xCl Hat3	4xCl Hat3	4xCl Hat3	4xCl Hat3	SynClHat-GM
43	G2	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
44	G#2	Pedal Hat	Pedal Hat	Pedal Hat	Pedal Hat	SynClHat-GM
45	A2	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
46	A#2	OpenHat-GM	OpenHat-GM	OpenHat-GM	OpenHat-GM	SynOpHat-GM
47	B2	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
48	C3	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
49	C#3	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM	808 Cymbal
50	D3	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
51	D#3	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM
52	E3	China 1-GM	China 1-GM	China 1-GM	R.Crash-GM	China 1-GM
53	F3	RideBell-GM	RideBell-GM	RideBell-GM	RideBell-GM	RideBell-GM
54	F#3	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	G3	Splash1-GM	Splash1-GM	Splash1-GM	Splash1-GM	Splash1-GM
56	G#3	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Syn Cowbell
57	A3	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM
58	A#3	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	B3	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM
60	C4	Bongo	Bongo	Bongo	Bongo	Bongo
61	C#4	Bongo	Bongo	Bongo	Bongo	Bongo
62	D4	Conga Mute	Conga Mute	Conga Mute	Conga Mute	SynHiCongGM

63	D#4	Conga High	Conga High	Conga High	Conga High	SynHiCongGM
64	E4	Conga Low	Conga Low	Conga Low	Conga Low	SynLoCongGM
65	F4	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali
66	F#4	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali
67	G4	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	G#4	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	A4	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	A#4	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Syn Maracas
71	B4	Whistle B	Whistle B	Whistle B	Whistle B	Whistle B
72	C5	Whistle A	Whistle A	Whistle A	Whistle A	Whistle A
73	C#5	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short
74	D5	Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long
75	D#5	Clave	Clave	Clave	Clave	Synth Clave
76	E5	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1
77	F5	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1
78	F#5	Cuica 1	Cuica 1	Cuica 1	Cuica 1	Cuica 1
79	G5	Cuica 5	Cuica 5	Cuica 5	Cuica 5	Cuica 5
80	G#5	Tri Mute-GM	Tri Mute-GM	Tri Mute-GM	Tri Mute-GM	Tri Mute-GM
81	A5	Tri Open-GM	Tri Open-GM	Tri Open-GM	Tri Open-GM	Tri Open-GM
82	A#5	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	B5	Sleighbell	Sleighbell	Sleighbell	Sleighbell	Sleighbell
84	C6	WindchimeGM	WindchimeGM	WindchimeGM	WindchimeGM	WindchimeGM
85	C#6	Castanets 1	Castanets 1	Castanets 1	Castanets 1	Castanets 1
86	D6	Mt Surdo-GM	Mt Surdo-GM	Mt Surdo-GM	Mt Surdo-GM	Mt Surdo-GM
87	D#6	Op Surdo-GM	Op Surdo-GM	Op Surdo-GM	Op Surdo-GM	Op Surdo-GM
88	E6	Silence	Silence	Silence	Silence	Silence

GM und GS Percussion Key Maps (Kanal 10)

MIDI Note #		40 - Brsh Kit-GM	48 - Orch Kit-GM	64 - DanceKit-GM	65 - TeknoKit-GM	66 - FormtKit-GM
35	B1	AcoustcKick	Big Kick1	Boom Kik C	PtchDwnKik3	HouseKick2
36	C2	Bright Kick	ConcrtBD-GM	PtchDwnKik3	PtchDwnKik1	HouseKick1
37	C#2	SideStick 1	SideStick 1	SideStick 1	House Rim	House Rim
38	D2	Brush Tap	ConcrtSnare	CrackSnare1	House Snare1	House Snare1
39	D#2	Brush Slap	Castanets 1	HouseClap1	Stereo Clap	HouseClap1
40	E2	Brush Swish	ConcrtSnare	HiPass Snr2	HiPass Snr3	HouseSnare4
41	F2	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom1
42	F#2	4xCl Hat3	Tympani	4xCl Hat3	HouseClHat2	HouseClHat1
43	G2	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom2
44	G#2	Pedal Hat	Tympani	Pedal Hat	HouseClHat2	Pedal Hat
45	A2	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom1
46	A#2	OpenHat-GM	Tympani	ShrtOpHat 1	HouseOpHat2	HouseOpHat1
47	B2	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom2
48	C3	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom1
49	C#3	Crash 1-GM	Tympani	HouseCrash2	HouseCrash2	HouseCrash1
50	D3	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom2
51	D#3	Ride 1-GM	Tympani	Cool Ride 1	Cool Ride 1	HouseRide1
52	E3	China 1-GM	Tympani	Gong mf	Gong mf	China Crash
53	F3	RideBell-GM	Tympani	HouseRide2	HouseRide1	Ride Bell
54	F#3	Tambourine	Tambourine	Dyn.Tambo	Dyn.Tambo	Tambourine
55	G3	Splash1-GM	Splash1-GM	ChokeSplash	ChokeSplash	SplashCym 1
56	G#3	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell
57	A3	Crash 1-GM	Crash 1-GM	808 Cymbal	808 Cymbal	Crash Cym 1
58	A#3	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Pole	Vibraslap
59	B3	Ride 1-GM	Piatti-GM	SizlRideCym	SizlRideCym	Ride Cym 1
60	C4	Bongo	Bongo	Bongo	Synth Drip	Bongo
61	C#4	Bongo	Bongo	Bongo	Synth Kiss	Bongo
62	D4	Conga Mute	Conga Mute	CongaLO/whl	SynLoCongGM	Conga Mute

63	D#4	Conga High	Conga High	CongaHi/whl	SynHiCongGM	Conga High
64	E4	Conga Low	Conga Low	CongaMoose1	SynLoCongGM	Conga Low
65	F4	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali	Tambourine
66	F#4	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali
67	G4	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	G#4	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	A4	Cabasa	Cabasa	Cactus Hit1	Cactus Hit1	Cabasa
70	A#4	Maracas	Maracas	Egg Shaker	Egg Shaker	Maracas
71	B4	Whistle B	Whistle B	Synth Hit 1	Synth Hit 1	Whistle A
72	C5	Whistle A	Whistle A	Synth Hit 4	Synth Hit 2	Whistle A
73	C#5	Guiro Short	Guiro Short	Synth Hit 6	Synth Hit 3	HouseRide1
74	D5	Guiro Long	Guiro Long	Synth Hit 7	Synth Hit 4	Guiro Long
75	D#5	Clave	Clave	Synth Hit12	Synth Hit 5	Clave
76	E5	Woodblock 1	Woodblock 1	Synth Hit11	Synth Hit 6	Woodblock 1
77	F5	Woodblock 1	Woodblock 1	Wakka 1	Synth Hit 7	Woodblock 1
78	F#5	Cuica 1	Cuica 1	Wakka 3	Synth Hit 8	Cuica 1
79	G5	Cuica 5	Cuica 5	Wakka 5	Synth Hit 9	Cuica 1
80	G#5	Tri Mute-GM	Tri Mute-GM	Wakka 7	Synth Hit 10	Triangle Mt
81	A5	Tri Open-GM	Tri Open-GM	Scratch 1	Synth Hit 11	Triangle Op
82	A#5	Shaker	Shaker	Scratch 2	Synth Hit 12	Cym Swell2
83	B5	Sleighbell	Sleighbell	Scratch 3	Synth Hit 10	AltRevCrash
84	C6	WindchimeGM	WindchimeGM	Scratch 4	Synth Hit 10	HiPass Kik1
85	C#6	Castanets 1	Castanets 1	Scratch 6	Synth Hit 8	Synth Hit 4
86	D6	Mt Surdo-GM	Mt Surdo-GM	Scratch 10	Synth Hit 7	HiPass Snr1
87	D#6	Op Surdo-GM	Op Surdo-GM	Scratch 11	Synth Hit 5	HouseClap2
88	E6	Silence	Applause-GM	Silence	Silence	HiPass Snr2

Liste der MIDI Controller Namen

Diese Liste der MIDI Controller Namen (wie sie im MR vorkommen) repräsentiert den aktuellen Stand bei der Zuordnung von MIDI Controllern, wie sie in der MIDI Detailed Specification, Version 95.1 festgelegt ist:

Bank Select #000 - Bank Select	Expression#043 - Expression LSB	MIDIContrl#086 - UNDEFINED
Mod Wheel #001 - Mod Wheel oder Lever	FXControl1#044 - Effect Control 1 LSB	MIDIContrl#087 - UNDEFINED
Breath #002 - Breath Controller	FXControl2#045 - Effect Control 2 LSB	MIDIContrl#088 - UNDEFINED
MIDIContrl#003 - UNDEFINED	MIDIContrl#046 - UNDEFINED	MIDIContrl#089 - UNDEFINED
FootContrl#004 - Foot Controller	MIDIContrl#047 - UNDEFINED	MIDIContrl#090 - UNDEFINED
Glide Time#005 - Portamento Time	GenPurpse1#048 - UNDEFINED	FX Depth 1#091 - Effects Depth 1
Data Entry#006 - Data Entry MSB	GenPurpse2#049 - General Purpose 1 LSB	FX Depth 2#092 - Effects Depth 2
Volume #007 - Volume	GenPurpse3#050 - General Purpose 2 LSB	FX Depth 3#093 - Effects Depth 3
Balance #008 - Balance	GenPurpse4#051 - General Purpose 3 LSB	FX Depth 4#094 - Effects Depth 4
MIDIContrl#009 - UNDEFINED	MIDIContrl#052 - General Purpose 4 LSB	FX Depth 5#095 - Effects Depth 5
Pan #010 - Pan	MIDIContrl#053 - UNDEFINED	Data Inc #096 - Data Inc
Expression#011 - Expression	MIDIContrl#054 - UNDEFINED	Data Dec #097 - Data Dec
FX Control1#012 - Effect Control 1	MIDIContrl#055 - UNDEFINED	NonRgPmLSB#098 - Non-Reg param Num LSB
FX Control2#013 - Effect Control 2	MIDIContrl#056 - UNDEFINED	NonRgPmMSB#099 - Non-Reg param Num MSB
MIDIContrl#014 - UNDEFINED	MIDIContrl#057 - UNDEFINED	RgParamLSB#100 - Reg param Num LSB
MIDIContrl#015 - UNDEFINED	MIDIContrl#058 - UNDEFINED	RgParamMSB#101 - Reg param Num MSB
GenPurpse1#016 - General Purpose 1	MIDIContrl#059 - UNDEFINED	MIDIContrl#102 - UNDEFINED
GenPurpse2#017 - General Purpose 2	MIDIContrl#060 - UNDEFINED	MIDIContrl#103 - UNDEFINED
GenPurpse3#018 - General Purpose 3	MIDIContrl#061 - UNDEFINED	MIDIContrl#104 - UNDEFINED
GenPurpse4#019 - General Purpose 4	MIDIContrl#062 - UNDEFINED	MIDIContrl#105 - UNDEFINED
MIDIContrl#020 - UNDEFINED	MIDIContrl#063 - UNDEFINED	MIDIContrl#106 - UNDEFINED
MIDIContrl#021 - UNDEFINED	Sustain #064 - Sustain	MIDIContrl#107 - UNDEFINED
MIDIContrl#022 - UNDEFINED	PortOn/Off#065 - Portamento On/Off	MIDIContrl#108 - UNDEFINED
MIDIContrl#023 - UNDEFINED	Sostenuto #066 - Sostenuto	MIDIContrl#109 - UNDEFINED
MIDIContrl#024 - UNDEFINED	Soft Pedal#067 - Soft Pedal	MIDIContrl#110 - UNDEFINED
MIDIContrl#025 - UNDEFINED	LegatoFtsw#068 - Legato Ftsw	MIDIContrl#111 - UNDEFINED
MIDIContrl#026 - UNDEFINED	Hold 2 #069 - Hold 2	MIDIContrl#112 - UNDEFINED
MIDIContrl#027 - UNDEFINED	PatchSelct#070 - Snd Variation (Patch Select)	MIDIContrl#113 - UNDEFINED
MIDIContrl#028 - UNDEFINED	Timbre #071 - Harmonic Content (Timbre)	MIDIContrl#114 - UNDEFINED

MIDIContrl#029 - UNDEFINED	Release #072 - Release	MIDIContrl#115 - UNDEFINED
MIDIContrl#030 - UNDEFINED	Attack #073 - Attack	MIDIContrl#116 - UNDEFINED
MIDIContrl#031 - UNDEFINED	Brightness#074 - Brightness	MIDIContrl#117 - UNDEFINED
BankSelect#032 - Bank Select LSB	SoundCntl6#075 - Sound Controller 6	MIDIContrl#118 - UNDEFINED
Mod Wheel #033 - Mod Wheel LSB	SoundCntl7#076 - Sound Controller 7	MIDIContrl#119 - UNDEFINED
Breath #034 - Breath Controller LSB	SoundCntl8#077 - Sound Controller 8	
MIDIContrl#035 - UNDEFINED	SoundCntl9#078 - Sound Controller 9	
FootContrl#036 - Foot Controller LSB	SoundCtl10#079 - Sound Controller 10	
Glide Time#037 - Portamento Time LSB	GenPurpse5#080 - General Purpose 5	
Data Entry#038 - Data Entry LSB	GenPurpse6#081 - General Purpose 6	
Volume #039 - Volume LSB	GenPurpse7#082 - General Purpose 7	
Balance #040 - Balance LSB	GenPurpse8#083 - General Purpose 8	
MIDIContrl#041 - UNDEFINED	Portamento#084 - Portamento Control	
Pan #042 - Pan LSB	MIDIContrl#085 - UNDEFINED	

Bemerkung: Die Controller 000-031 sind die MSBs und 032-063 sind die LSBs der Controller mit 14 bit Auflösung, und ihre Namen werden in der Liste doppelt geführt.

MR MIDI Implementation

Der MR hat umfangreiche MIDI-Möglichkeiten (Musical Instrument Digital Interface) eingebaut. Für den normalen Betrieb finden Sie alle Informationen über die MIDI-Funktionen des MR in diesem Handbuch. Das folgende MIDI Implementation Chart gibt Ihnen einen Überblick über die MR MIDI-Implementation.

Wenn Sie allerdings ein Computerprogramm schreiben wollen, um mit dem MR über MIDI zu kommunizieren, oder aus anderen Gründen eine vollständige System-Exclusive-Spezifikation für den MR brauchen, erhalten Sie sie, wenn Sie uns an folgende Adresse schreiben:

Soundware Audio Team
Paul-Ehrlich-Str. 28-30
65533 Rödermark

Geben Sie in Ihrem Anschreiben Ihren Namen und Ihre Adresse an und daß Sie eine Kopie der „MR-61/76 System-Exclusive-Spezifikation“ haben möchten.

Registrierte Parameter

Die registrierten Parameter 0, 1 und 2 werden vom MR multi-timbral empfangen. Beim Empfang auf einem Part MIDI Kanal, wirkt RPN 0 auf den Part Pitch Bend Up und Down gleichzeitig: Pitch Bend up wird um den gleichen RPN Wert erhöht, wie Pitch Bend Down erniedrigt wird. Die RPNs 1 und 2 ändern die Parameter Semitone Shift und Fine Tuning, sofern sie auf dem Part MIDI Kanal empfangen werden.

Registrierte Parameter müssen an den MR als ein Continuous Controller Status Byte gefolgt von drei aufeinanderfolgenden Continuous Controller Messages gesendet werden: Die MSB- und LSB-Werte der registrierten Parameter wählen den zu ändernden Part Parameter und ein Data Entry Wert stellt den Part Parameter auf den gewünschten Wert.

Controller

Nummer	Name	Wert
101	Registered Parameter Select MSB (Most Significant Byte)	immer 0
100	Registered Parameter Select LSB (Least Significant Byte)	00, 01 oder 02 (siehe unten)
6	Data Entry MSB	0-127: gewünschte Part-Parametereinstellung

Registrierte Parameter

Nummer	Name	Parameter-Wertebereich
00	Pitch Bend Range	0-12 (angezeigt als Pitch Bend Up =0-12 up; erhöht die Tonhöhe; Pitch Bend Down=0-12 down
01	Fine Tuning	0-127 (angezeigt als -50 Cents bis +49 Cents)
02	Coarse Tuning	0-127 (angezeigt als -64st bis +63st)

Nichtregistrierte Parameter

Nichtregistrierte Parameter werden vom MR multi-timbral empfangen und wirken auf die Part Parameter, wenn sie auf dem Part MIDI Kanal empfangen werden.

Nichtregistrierte Parameter müssen an den MR als ein Continuous Controller Status Byte, gefolgt von drei aufeinanderfolgenden Continuous Controller Messages, gesendet werden. Die MSB and LSB der nichtregistrierten Parameter wählen den Part-Parameter und ein Data Entry Wert bestimmt die Einstellung des Part-Parameters.

Controller

Nummer	Name	Wert
99	Non-Registered Parameter Select MSB (Most Significant Byte)	immer 0
98	Non-Registered Parameter Select LSB (Least Significant Byte)	siehe Beschreibung des Part Parameters in Kapitel 4 wegen des LSB Werts des Parameters
6	Data Entry MSB	0-127: gewünschte Einstellung des Part-Parameters

Universal Non-Real-Time SysEx General MIDI On/Off Messages

Der The MR empfängt Universal Non-Real-Time SysEx General MIDI On/Off Messages.

Wenn der MR eine SysEx General MIDI On Message empfängt, reagiert er als ob das Hit ENTER for GM! Kommando aufgerufen wurde: die General MIDI Performance ist ausgewählt und bestimmte System-Parameter werden zurückgesetzt (siehe „Der MR mit General MIDI Standard MIDI Dateien“ in *Kapitel 3*).

Die Universal Non-Real-Time SysEx General MIDI On Message besteht aus dem Universal Non-Real-Time Header, der aktuellen SysEx Device ID des MR, den Sub-ID #1und Sub-ID #2 Messages and einer End of SysEx Message.

General MIDI über SysEx einschalten

Senden	Beschreibung	Bemerkungen
F0, 7E	Universal Non-Real-Time SysEx header	
<Device ID>	SysEx Device ID	0-127, bestimmt durch die Einstellung des SysEx Device ID Systemparameters (s. Kapitel 3)
09	Sub-ID#1=General MIDI Message	
01	Sub-ID#2=General MIDI On	
F7	End of SysEx	

Wenn der MR eine Universal Non-Real-Time SysEx General MIDI Off Message empfängt, beendet er den General MIDI Betrieb Wahl der ➢PlaySounds Performance und Part 1. Systemparameter, die beim Beginn des General MIDI Betriebs geändert wurden, werden nicht zurückgesetzt (eine Liste dieser Parameter finden Sie unter „General MIDI verwenden“ in *Kapitel 3*).

Die Universal Non-Real-Time SysEx General MIDI Off Message besteht aus dem Universal Non-Real-Time Header, der SysEx Device ID des MR, den Sub-ID #1und Sub-ID #2 Messages sowie einer End of SysEx Message.

Ausschalten von General MIDI über SysEx

Senden	Beschreibung	Bemerkungen
F0, 7E	Universal Non-Real-Time SysEx Header	
<Device ID>	SysEx Device ID	0-127, bestimmt durch die Einstellung des SysEx Device ID Systemparameters (s. Kapitel 3)
09	Sub-ID#1=General MIDI Message	
02	Sub-ID#2=General MIDI Off	
F7	End of SysEx	

Pitch Tables und das MIDI Tuning Standard Format

Pitch Tables, die mit einem externen Computer erstellt wurden, können mithilfe des MIDI Tuning Standard-Formats in die RAM Pitch Table des MR geladen werden. Der MR kann eine benutzer-definierte RAM Pitch Table zusätzlich zu den vielen Pitch Tables im ROM verwenden. Die Pitch Tables des MR können von jedem seiner 16 Parts durch Einstellen des Part PitchTbl Parameters verwendet, oder mit NRPN LSB 021 Werten eingestellt werden, die über den Part MIDI-Kanal gesendet werden. Sie können auch eine systemweite spezielle Pitch Table anwählen, indem die gewünschte Table mit dem PitchTbl Systemparameter eingestellt wird.

Der MIDI Tuning Standard besteht aus zwei Arten von Meldungen: dem MIDI Tuning Dump, einem SysEx Bulk Dump, der die Stimmung aller Tasten überträgt, und eine Einzelnotenänderung, die die Stimmung einer speziellen Note ändert.

Das Bulk Dump Format wird von mehreren Stimmungseditoren unter Apple Macintosh und Microsoft Windows 95 verwendet. Die Einzelnoten-Meldung wird künftig ähnlich häufig unterstützt, und zwar von Stimmungs-Controllern für Skalen aus dem Nahen Osten.

Die Note-Change Meldung wurde insofern erweitert, als die Stimmungsänderung über sämtliche Noten der aktuellen RAM Pitch Table wiederholt wird, wenn die Meldung an die Tuning-Nummer 7F (127) gesendet wird und die Note zwischen dem mittleren C und einer Oktave darüber liegt (Notennummern 60 bis 71 einschließlich). In allen anderen Fällen betrifft die Note-Change Meldung nur die entsprechende Note.

Wenn eine Note-Change Meldung empfangen wird, während eine Note gespielt wird (zwischen den Key-Down und Key-Up Meldungen), wirkt die Änderung auf die nächste Note.

Wir gehen davon aus, daß Tuning-Controller von Drittanbietern eine Zero-Pitch-Detune Meldung für alle zwölf Noten senden und auch das RAM-Tuning für den empfangenden Kanal. Diese Meldungen müssen nur einmal vor den Note-Change Meldungen gesendet werden.

MR-61 and MR-76 MIDI Implementation Chart Version: 1.5

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 1-16	1-16 1-16	Each of MR-61 and MR-76's 16 tracks may be set to any MIDI channel
Mode	Default Messages Altered	POLY X X	MULTI X X	
Note Number	True voice	21-108	21-108	Note reception is filtered by Key Lo and Key High track parameters
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	Note On velocity reception is filtered by VelocityRange Lo and VelocityRange Hi track parameters Note Off velocity is filtered by VelocityRange Lo and VelocityRange Hi track parameters when modulating keyup layers
After Touch	Key Channel	0 O	O O	
Pitch Bend		O	O	supports held mode
Control Change		0-119	0-119	see „MIDI Controllers Behavior" below
Program Change	True#	0-119 0-119	0-119 0-119	select sounds from the currently selected bank invalid program changes select silent sound
System Exclusive		O	O	see MR-61 and MR-76 SysEx Specification recognizes Universal Non-Real Time SysEx General MIDI On/Off messages recognizes MIDI Tuning Dump Standard and Single-Note Tuning Change messages
System Common	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time	Clock Commands	O X	O X	
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sensing System Reset	X O X X	X O X X	
Notes	Response to received Controllers varies depending on the nature of the MR-61 and MR-76 parameter affected—see parameter descriptions for details When the MR-61 and MR-76 is configured for General MIDI, Bank Select reception is disabled, and new sequences cannot be selected by program changes—see „Using the MR-61 and MR-76 with General MIDI Standard MIDI Files", in *Chapter 3*			

Mode 1: Omni On, Poly Mode 2: Omni On, Mono O : Yes
Mode 3: Omni Off, Poly Mode 4: Omni Off, Mono X: No

Empfangene MIDI Controller

Control Change	Description	Remark
0-119	SysCTRL 1-4	assignable controllers
0	Bank Select MSB	always 0
1	Mod Wheel	
4	Foot (Pedal)	
5	Portamento Time	
6	Data Entry MSB	for editing of Registered and Non-Registered Parameters only, after Registered or Non-Registered Parameter MSB and LSB are received
7	Volume	
10	Pan	
11	Expression Controller	
32	Bank Select LSB	
64	Sustain	
65	Portamento On/Off	
66	Sustenuto	
72	Release Time	Amp Env Release
73	Attack Time	Amp Env Attack
74	Brightness	Filter Cutoff
75	Sound Controller 6	Normal LFO Rate
76	Sound Controller 7	Amp Env Decay
91	Effects 1 Depth	GM Chorus Depth, described in „Adding Effects to Part Sounds," *Chapter 4*
93	Effect 2 Depth	GM Reverb Depth, described in „Adding Effects to Part Sounds," *Chapter 4*
98	Non-Reg. Param. Select LSB	Part parameter descriptions in *Chapter 4* list Part parameters, Non-Registered parameter LSB values
99	Non-Reg. Param. Select MSB	always 0
100	Reg. Param. Select LSB	always 0, 1 or 2 only
101	Reg. Param. Select MSB	always 0

Verhalten beim Empfang von Reset All Controllers (MIDI Controller 121)

Wenn auf der System-Seite der ResetControlRecv=Off, wird die Reset All Controllers Meldung ignoriert.

Wenn auf der System-Seite der ResetControlRecv=On, werden alle MIDI Messages und Parameter aller Parts auf dem MIDI-Kanal, auf dem die Meldung ankommt, auf folgende Werte gesetzt:

Assignable SysCtrl1-4=000
Pitch Bend=Mitte
Channel Pressure=000
Polyphonic Pressure=000 für alle 88 Tasten
Controller 001 bis 004=000
Controller 005=064
Controller 006=000
Controller 007=100
Controller 008=064
Controller 009=000
Controller 010=064
Controller 011=127
Controller 012 bis 031=000
Controller 033 bis 064=000
Controller 065=000
Controller 066 bis 069=000
Controller 070 bis 071=000
Controller 072 bis 079=064
Controller 080 bis 097=000
Controller 098 bis 101=gelöscht
Controller 102 bis 119=000
Controller 120 bis 127=bleiben unverändert

Wenn Part Param Reset=Off:

Die Controller 005 und 070 bis 079 bleiben unverändert.

Wenn Part Param Reset=On:

Die Controller 005 und 070 bis 079 werden auf die oben genannten Werte gesetzt.

Part MIDI Empfangsfilter wirken nicht auf die Reset All Controllers Meldung.

Liste der ROM System Pitch Tables

Die Intervalle (oder Beziehungen) zwischen den einzelnen Noten einer Skala wird Pitch Table genannt. Die Standard Pitch Table ist die westliche 12-Ton-Stimmung. Der MR bietet eine ganze Reihe an traditionellen, modernen, ethnischen und exotischen Stimmungen, die Sie als System Pitch Table nutzen können. Dies sind:

Pitch Table	Bedeutung
EqualTemper	Die westliche 12-Ton-Stimmung wird als Standard-Pitch-Table verwendet.
Pythagrn-C	Frühe Stimmung, abgeleitet aus der Berechnung von 12 reinen Quinten und Anpassung der Oktaven auf Bedarf nach unten. Alle Quinten außer der zwischen Gis und Dis sind sehr rein. Der gesamte mathematische Fehler in einer Stimmung aus 12 perfekten Quinten (genannt das Pythagoräische Komma) geht in das Intervall zwischen Gis und Dis.
Just Int-C	Stimmung, bei der die Hauptintervalle in allen Skalen sehr rein sind, speziell die Terz und die Quinte.
Meantone-C	Einer der ersten Versuche, eine Stimmung zu erzeugen, die das Musikspiel in vielen unterschiedlichen Tonarten ermöglicht. Die große Terz ist dabei sehr rein.
Wrkmeistr-C	Von Andreas Werkmeister erstellt, einem Zeitgenossen von J.S.Bach, ist dies ein weiterer Versuch einer Stimmung, die sich in allen Tonarten spielen läßt.
Vallotti-C	Eine Variation der Pythagoräischen Stimmung, in der die ersten 6 Quinten des Quintenzirkels um 1/6 des Pythagoräischen Kommas erniedrigt sind. Diese liegt offensichtlich sehr nahe bei der Stimmung, die Bach für sein wohltemperiertes Klavier verwendet hat.
Grk-Diatonc	Der Grundbaustein der alten griechischen Musik (in der die meisten westlichen Musikstiile ihre Wurzeln haben) war der Tetrachord - vier Noten und drei Intevalle umfassen eine reine Quart. Die Plazierung der beiden inneren Noten des Tetrachords bestimmen sein Geschlecht— diatonisch, chromatisch oder enharmonisch. Diese Pitch Table ist von zwei diatonischen Tetrachords abgeleitet und zu einer Siebenton-Skala zusammengefaßt sind, ähnlich der modernen diatonischen Skala. Sie wird nur auf den weißen Tasten gespielt. Der mittlere Ton ist das E.
Grk-Chromat	Diese Pitch-Table ist von zwei chromatischen Tetrachords abgeleitet (die Intervalle sind grob ein Viertelton, Halbtonschritt und große Terz) und zu einer Siebenton-Skala zusammengefaßt. Sie wird nur auf den weißen Tasten gespielt. Der mittlere Ton ist das E.
Grk-Enharm	Diese Pitch-Table ist von zwei enharmonischen Tetrachords abgeleitet (die Intervalle sind praktisch zwei Quarten gefolgt von einer großen Terz) und zu einer Siebenton-Skala zusammengefaßt. Sie wird nur auf den weißen Tasten gespielt. Der mittlere Ton ist das E.
Turkish-A	Dies ist eine typische türkische Oktaven-Skala mit nur einem Viertelton. Die zweite Note in der T Skala ist um 40 Cents gegenüber der gleich-temperierten Stimmung zu niedrig gestimmt. In dieser Stimmung ist H um 40 Cents gegenüber dem natürlichen H niedriger gestimmt. Die Skala beginnt bei A.
Arabic-1	Die Intervalle in dieser Tabelle sind die Basis für viele Musikstücke aus dem Nahen Osten. Hier ist eine Oktave in 17 Intervalle unterteilt, entsprechend der Bundabstände bei einigen Saiteninstrumenten aus dieser Region. Die Skala beginnt beim Grundton C4 in einer Serie von drei wiederholten Intervallen (in Cents) von 90, 90, 24 und so weiter. Von C4 bis F5 reicht eine Oktave.
Arabic-2	Ähnlich wie Arabic 1, außer daß hier die Oktave in 24 Intervalle unterteilt ist. Damit belegt eine Oktave zwei Keyboard-Oktaven, wobei der Griffsatz in jeder Oktave gleich ist. Diese Skala reicht vom Grundton C4 in einer Serie von vier wiederholten Intervallen (in Cents) von 24, 66, 24, 90 und so weiter.
Arabic-3	Dies ist eine 12-Ton Skala aus Viertelnoten (Noten, die um 50 Cents gegenüber der gleichgestimmten Skala zu hoch oder niedrig gestimmt sind) auf den Tasten Cis, E, Gis und H.
Arabic-4	Eine andere auf einer Oktave basierende Skala mit arabischem Klang. In diesem Fall sind die „Viertelnoten" nicht perfekt gleichmäßig, sondern verleihen den Noten einen eigenständigen Charakter.
Java-Pelog1	Eine der beiden Hauptskalen des Gamelanorchesters von Java und Bali ist die Siebenton-Skala namens Pelog. Die Noten C, D, F, G, und A (die auf den schwarzen Tasten gespielt werden) werden hauptsächlich berücksichtigt, mit E und H für besonders würdige Fälle. Die Oktaven sind gestreckt (ein bißchen zu hoch gestimmt), gemäß der harmonischen Zusammensetzung der Instrumente im Gamelan-Orchester. (Beachten Sie, daß es viele feine Unterschiede in diesen Stimmungen gibt, nahezu soviele, wie es Gamelan-Ensembles gibt. Die Stimmungen hier sind zwar typisch, aber nicht für alle Fälle verbindlich.)
Java-Pelog2	Eine weitere Version der Siebenton-Pelog-Skala in der Gamelan-Musik. Die Noten C, D, F, G und A (die auf den schwarzen Tasten gespielt werden) werden hauptsächlich berücksichtigt, mit E und H für besonders würdige Fälle. Die Oktaven sind gestreckt (ein bißchen zu hoch gestimmt), gemäß der harmonischen Zusammensetzung der Instrumente im Gamelan-Orchester.
Java-Pelog3	Eine dritte Version der Siebenton-Pelog-Skala in der Gamelan-Musik. Die Noten C, D, F, G und A (die auf den schwarzen Tasten gespielt werden) werden hauptsächlich berücksichtigt, mit E und H für besonders würdige Fälle.

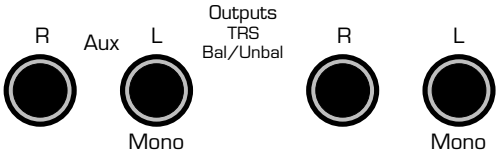
Java-Slndro	Eine gleichtemperierte 15-Ton-Stimmung aus Java. Wenn man jede Terz spielt (wie in einem verminderten Akkord), erzielt man die typische 5-Ton-Skala des Gamelan-Orchesters. Andere Noten können für Übergänge verwendet werden.
Java-Combi	dies sind in Wirklichkeit zwei Pitch-Tables in einer. Die weißen Tasten spielen die Siebenton-Pelog-Skala, wie bei JAVA-PELOG1. Die schwarzen Tasten spielen die Fünf-Ton-Skala Slendro, die nahe bei einer gleichtemperierten Fünfton-Skala liegt. Beide Stimmungen sind in ihren Oktaven gestreckt (erhöht gestimmt), gemäß der harmonischen Zusammensetzung der Instrumente im Gamelan-Orchester.
Indian-Raga	Indische Skala zum Spielen von Ragas, basierend auf 22 reinen Intervallen, genannt Srutis. Diese Pitch-Table verwendet zwei Keyboardoktaven für eine wirkliche Oktave. Die 22 Srutis sind den Tasten innerhalb der beiden Oktaven zugeordnet, wobei die Ais/B ausgelassen werden und die gleiche Tonhöhe haben, wie das A daneben.
Tibetan	Diese Stimmung gründet sich auf eine pentatonische Skala aus Tibet. Beachten Sie, daß das Spielen auf den schwarzen Tasten Ähnlichkeiten mit der 5-Ton Slendro Stimmung aus Indonesien aufweist.
Chinese-1	Dies ist eine Siebenton-Skala, die in China weitverbreitet ist. Sie wird nur auf den weißen Tasten gespielt.
Chinese-2	Diese Siebenton-Skala ist auf die altchinesische Lautenstimmung aufgebaut. Sie wird nur auf den weißen Tasten gespielt.
Thailand	Dies ist eine gleichtemperierte Siebenton-Skala aus Thailand. Sie wird nur auf den weißen Tasten gespielt.
24-Tone-Equ	Mit der Mitte auf C4, hat diese Skala eine gleichmäßige Verteilung von Viertelnoten (50 Cents) auf den Keyboardtasten. Jede Oktave ist auf 2 Keyboardoktaven gespreizt. Diese Stimmung wurde von vielen zeitgenössischen Komponisten verwendet und kann auch für Musik aus dem Nahen Osten verwendet werden.
19-Tone-Equ	Mit der Mitte auf C4, ist bei dieser Skala jede Oktave in 19 gleiche Schritte unterteilt. Eine Oktave reicht von C4 bis G5. Diese Skala erzeugt sehr reine Terzen und Sexten, aber nicht Quinten. Wie die 24-Ton-Skala wird diese Stimmung von einigen modernen Komponisten verwendet.
31-Tone-Equ	Mit der Mitte auf C4, ist bei dieser Skala jede Oktave in 31 gleiche Schritte unterteilt. Eine Oktave reicht von C4 bis G6. Die Reinheit der Intervalle entspricht der 19-Ton-Skala.
53-Tone-Equ	Bei dieser Skala ist jede Oktave in 53 gleiche Schritte unterteilt. Eine Oktave reicht von C2 bis F6. Sie erzeugt sehr reine Terzen, Quarten und Quinten.
Harmonic	Dies ist eine mathematisch erzeugte Skala, die auf der Verwandschaft zwischen den harmonischen Obertönen aus der fünften Oktave eines linearen harmonischen Spektrums gegründet ist. Sie ist mehr von einem theoretischen Standpunkt aus interessant.
CarlosAlpha	Die erste der drei Skalen, die von Wendy Carlos auf der Suche nach Skalen mit möglichst reinen Primintervallen mathematisch erstellt wurde. Alpha basiert auf einer Unterteilung einer Okave in 15.385 gleiche Schritte (78 Cents pro Taste). Eine „Oktave" erstreckt sich über 16 Tasten. Obwohl die Carlos-Skalen asymmetrisch sind (keine geradzahlige Unterteilung einer Oktave), erzielen Sie dennoch keine reinen Oktaven.
Carlos-Beta	Wendy Carlos Beta-Skala basiert auf der Unterteilung einer Oktave in 18.809 gleiche Schritte von 63.8 Cents pro Taste. Eine „Oktave" erstreckt sich über 19 Tasten. Obwohl die Skala asymmetrisch ist, erzielt sie keine reinen Oktaven.
CarlosGamma	Wendy Carlos Gamma-Skala basiert auf der Unterteilung einer Oktave in 34.188 gleiche Schritte (35.1 Cents pro Taste). Diese Skala hat grundsätzlich perfekte große Terzen, Quarten und Quinten. Eine „Oktave" erstreckt sich über 35 Tasten. Obwohl auch diese Skala asymmetrisch ist, erzielt sie keine reinen Oktaven.
Partch-43	Harry Partch war ein Pionier in der Mikrotonalität in den frühen 20er Jahren. Er entwickelte diese 43-Ton-pro-Oktave-Skala aus reinen Intervallen und erfand sogar ein komplettes Orchester mit Instrumenten für Musik mit dieser Skala. Das tonale Zentrum liegt auf der Taste D2 (das tiefe D auf einem 76-Tasten-Keyboard). Diese Pitch-Table wurde um eine Oktave nach oben transponiert, um die Noten in einen besser spielbaren Bereich zu bringen.
Reverse	Diese Pitch-Table dreht einfach die Tonhöhenzuordnung auf dem Keyboard um, indem die höchsten Noten unten auf dem Keyboard liegen und die tiefsten Noten am oberen Ende. Da ist Spaß garantiert.
Bagpipe	Dies ist die Stimmung des traditionellen schottischen Dudelsacks.
ShonaMbira1	Dies ist eine Stimmung für die afrikanische Mbira, ähnlich der Kalimba oder Daumenpiano. Jeder Mbira-Spieler verwendet seine eigene „Stimmung", die sein Kennzeichen ist.
ShonaMbira2	Eine andere Mbira-Stimmung.
SuperJust	Dies ist eine Intonations-Skala von Wendy Carlos.
88CET	88CET ist eine Skala mit konstanten Intervallen von 88 Cents. Sie hat drei verschiedene Terzen und eine gute Annäherung an viele gerade Intervalle. Die Tastenzuordnung läßt die Taste Gis/As aus.
Pierce-Bohl	Dies ist eine gestreckte Skala mit wiederholten Oktaven von John Pierce, die von reinen Zwölfteln abgeleitet ist, indem sie in dreizehn Schritte unterteilt ist.

WS1	Die WS-Skalen wurden für Einzelsamples erstellt, die über die gesamte Tastatur gespielt werden. WS1 enthält 12 Töne pro Oktave für zwei Oktaven um das mittlere C, gefolgt von jeweils 48 Tönen pro Oktave zu den Enden der Tastatur hin.
WS2	WS2 behält 12 Töne pro Oktave über drei Oktaven um das mittlere C von G bis G.
WS3	WS3 behält 12 Töne pro Oktave über vier Oktaven um das mittlere C.
Stretch	Eine gestreckte Stimmung, bei der das mittlere C normal gestimmt ist, C1 um 40 Cents nach unten und C8 um 40 Cents nach oben. Die Streckung ist linear zwischen diesen beiden Noten.
RandomDetun	Dies ist eine Stimmung, bei der jede Note um 10 Cents „verbogen" ist. Dies gibt Akkorden einen gewissen Chorus-Effekt, der für jede Note anders klingt.
RAM	Hiermit wählen Sie Pitch-Tables, die Sie über MIDI geladen haben.

Über die MR Outputs

Bemerkung über die Main und Aux Output Buchsen

Verwenden Sie symmetrische (TRS) Stereo-Kabel oder unsymmetrische (TS) Mono-Kabel für diese Verbindungen.



Wie die Beschriftung der Aux Out Buchsen und Main Out Buchsen anzeigt, verfügt der MR über automatische Umschalter für die beiden Stereo-Outputpaare. Das heißt:

- Die Main Outputs Left und Right sind normalerweise-Stereo Outputs. Wenn allerdings am Right Output nichts angeschlossen ist, wird das Stereosignal summiert auf den Left Output gelegt.
- Genauso sind die Aux Outputs Left und Right normalerweise Stereo-Outputs. Wenn allerdings am Right Aux Output nichts angeschlossen ist, wird das Stereosignal summiert auf den Left Aux Output gelegt.

Bemerkung: Wenn auch an die Left Aux Out Buchse nichts angeschlossen ist, werden alle Signale für die Aux Outputs auf die Main Outputs umgeleitet.

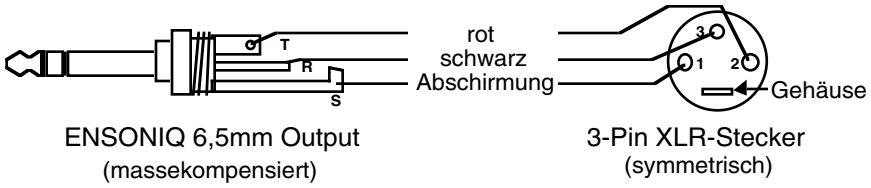
Massekompensierte Outputs

Der MR hat „massekompensierte“ Outputs, die den Vorteil eines symmetrischen Outputs (minimales Brummen und Interferenz) mit dem von galvanisch entkoppelten Outputs verbindet (was Masseprobleme verhindert). Die Massen der Output-Buchsen sind nicht direkt mit der Masse des MR verbunden und lassen daher keine Masseschleife zu. Dieses Kompensationsschema funktioniert sowohl bei symmetrischem wie unsymmetrischem Equipment mit Standardkabeln.

XLR Inputs und Outputs am MR

Die massekompensierten Outputs des MR vereinfachen die Sache erheblich. Mit Kabelverbindungen von Standard 6,5mm auf XLR treten keine Masseschleifen auf.

Symmetrisches Kabel 6,5mm auf XLR



Ein Kopfhörer am MR

Kopfhörer können am MR an der 6,5mm Stereobuchse **Phones** auf der Vorderseite angeschlossen werden, um den Ausgang des MR in Stereo zu hören. Das Signal an dieser Buchse entspricht dem der Main Outputs auf der Rückseite, selbst wenn dort nichts angeschlossen ist. Die hinteren Outputs werden wie folgt auf den Stereo-Kopfhörer gelegt: 1 nach links; 2 nach rechts. Die Outputs werden nicht ganz nach links oder rechts außen geroutet, um eine „Stereomischung“ zu erreichen:

Die Lautstärke des Kopfhörers wird mit dem Volume-Knopf eingestellt. Bei angeschlossenem Kopfhörer in der Phones-Buchse werden die Outputs nicht automatisch stummgeschaltet.

Warnung: Der Kopfhörerverstärker ist so ausgelegt, daß er die Lautstärkeunterschiede zwischen Kopfhörern mit niedriger und hoher Impedanz ausgleicht. Da manche Kopfhörer lauter sind als andere, sollten Sie den Volume-Knopf entsprechend einstellen — hohe Lautstärken können sonst Ihr Hörvermögen beeinträchtigen.

Aux-Signale auf die Kopfhörerbuchse routen

Da die Kopfhörerbuchse immer das Signal der Main Output Buchsen erhält, können Sie die Aux-Signale ganz einfach auf die Kopfhörerbuchse routen, indem Sie die Aux-Signale auf die Main Outputs legen. Das geht so:

Zum Routen der Aux-Signale auf die Main Outputs:

1. Drücken Sie die System-Taste. Ihre LED sollte dann leuchten.
2. Suchen Sie mit dem Parameter-Knopf den „AuxToMainOuts“ Parameter.
3. Wählen Sie mit dem Value-Knopf „AuxToMainOuts=Always.“

   Jetzt werden alle Signale, die auf die Aux-Buchsen gelegt sind, auf die Main Outputs umgeleitet und können daher mit dem Kopfhörer gehört werden.

Bemerkung: Denken Sie daran, den Systemparameter „AuxToMainOuts“ zurückzustellen, wenn Sie die Aux-Signale nicht auf die Main Outputs legen wollen.

MR Knopf-Beschleunigung

Es gibt zwei Arten der Knopf-Beschleunigung im MR, Speed-Beschleunigung und Multi-Turn-Beschleunigung. Der linke und rechte Knopf verwenden völlig unterschiedliche Skalierungen zum Bestimmen der Beschleunigung. Im Moment verwendet der linke Knopf nur die Speed-Beschleunigung, während der rechte Knopf Speed- und Multi-Turn- Beschleunigung verwendet. Beim Wechseln der Drehrichtung wird die Beschleunigung aufgehoben. Die Knopf-Treiberprogramme kennen *nicht* die Länge der Parameterlisten.

Die Beschleunigung basiert auf einem System, das die Aktivität des Bedieners erkennt. Diese äußert sich in sehr schnellem Drehen des Knopfes, wiederholtem Drehen oder beidem.

Beschleunigungarten

Speed

Speed-Beschleunigung berechnet die Anzahl der Klicks in Abhängigkeit von der Zeit. Daher werden Sie bei den meisten Parametern oder Wertelisten mit einer kurzen schnellen Drehung des Knopfes bis zum oder nahe zum Ende der Liste gelangen. Eine Richtungsänderung hebt die Beschleunigung nicht auf. Jede Drehung des Knopfes wird registriert und abhängig von der aktuellen Geschwindigkeit umgerechnet. Im Moment braucht der linke Knopf wesentlich höhere Drehgeschwindigkeiten, bis die Beschleunigung einsetzt. Da beim linken Knopf kein Multi-Turn möglich ist, wird dadurch die Beschleunigung am linken Knopf praktisch unwirksam, außer bei ganz schnellen Drehungen. Der Hauptgrund dafür liegt darin, daß Sie beim Drehen des linken Knopfes keinen Parameter überspringen wollen, aber dafür schnell an die extremen Enden der Parameterliste gelangen möchten.

Multi-Turn

Multi-Turn-Beschleunigung berechnet die Anzahl der Klicks anhand der Anzahl der aufeinanderfolgenden Drehungen des Knopfes. Diese Berechnung erfolgt anhand eines Zeitfensters. Dabei handelt es sich um die Zeit, die der Bediener braucht, um die Hand umzusetzen und weiterzudrehen. Wenn der Bediener zu lange zum Umgreifen braucht, wird der Knopf als „ruhend“ betrachtet und die Beschleunigung aufgehoben. Solange allerdings der Bediener innerhalb des Zeitfensters umgreift, erkennt das System ein fortgesetztes Drehen und erhöht die Knopf-Beschleunigung. Ein Problem kann dabei auftreten, wenn der Bediener sehr langsam dreht. In diesem Fall könnte das System zu weit auseinanderliegende Klicks als Umgreifen betrachten. Aus diesem Grund gibt es einen zusätzlichen Filter, der die Beschleunigung aufhebt, wenn die einzelnen Änderungen so langsam auftreten, daß sie als einzelne Klicks betrachtet werden müssen.

Das System reagiert also auf eine schnelle Folge von Wertänderungen, die durch das Umgreifen unterbrochen sind. Wie Sie sich vorstellen können, gibt es dabei einen kritischen Bereich beim Unterscheiden zwischen einzelnen Klicks und dem Umgreifen bei Multi-Turns. Dies ist deswegen so kritisch, weil das Treiberprogramm keinen Interrupt für jeden Knopf-Klick bekommt, sondern den Knopf periodisch abfragen muß, ob er seine Stellung geändert hat.

Im Moment verwendet nur der rechte Knopf die Logik für eine Multi-Turn-Beschleunigung. Beachten Sie, daß beim Multi-Turn die Speed-Beschleunigung ausgeschaltet ist, außer bei extrem schnellen Drehungen. In diesem Fall wird die Beschleunigungsrate verdoppelt. Normalerweise wird eine einzige Drehung am Knopf zu einer Speed-Beschleunigung führen. Wenn allerdings der Bediener innerhalb des Zeitfensters für das Umgreifen eine neue Drehung beginnt, wird die Geschwindigkeit nicht mehr betrachtet und die Multi-Turn-Beschleunigung verwendet. Wir haben das so gelöst, weil die Kombination aus Speed- und Multi-Turn- Beschleunigung zu extremen und unvorhersagbaren Ergebnissen führt.

Abbremsen

In erster Linie erscheint das Abbremsen nur bei großen Wertebereichen im Multi-Turn-Modus (daher auch nur beim rechten Knopf). Abbremsen tritt dann auf, wenn der Bediener die Drehrichtung des Knopfes während der Multi-Turn-Beschleunigung innerhalb des Zeitfensters für das Umgreifen geändert hat. Wenn diese Bedingungen zutreffen, bleibt die Beschleunigung aktiv, aber die Werteänderungen nehmen signifikant ab. Damit kann sich der Bediener auf einen Wert „einpendeln“, der durch die Beschleunigung übersprungen wurde. Die folgende Tabelle versucht dies darzustellen. Für dieses Beispiel setzen wir voraus, daß wir uns in einer Multi-Turn-Beschleunigung befinden und daß der Knopf fortlaufend gedreht wird. Nehmen wir an, ein Wertebereich geht von 0 bis 10000 und Sie wollen 5000 einstellen. Wenn Sie bei 0 anfangen, wird die Beschleunigungslogik etwa folgende Ergebnisse erzeugen:

Drehung #/ Richtung:	Äddiert:	Ergibt den Wert:
1 rechts	8	8
2 rechts	16	24
3 rechts	32	56
4 rechts	64	120
5 rechts	128	248
6 rechts	256	504
7 rechts	512	1016
8 rechts	1024	2040
9 rechts	2048	4088
10 rechts	4096	8184
11 links	-512	7672
12 links	-1024	6648
13 links	-2048	4600
14 rechts	256	4856
15 rechts	512	5368

Durch langsameres Drehen verlassen Sie den Beschleunigungsmodus.

Index

1-SOUND 377
16 Track Recorder 16; 166; 177; 527
16 Track Recorder MIDI 274
16-Step 397
16-Track Recorder 156
19-Tone-Equ 513
24-Tone-Equ 513
31-Tone-Equ 513
4-Step 397
53-Tone-Equ 513
8-Step 397
8-Voice Chorus 405

A

A-H-Taster 245
Anpassen der Sound LFOs 87
A=440Hz 50
Abkürzung für das Zuschneiden (Trimming) einer Sequence 250
Abschnitte des Rhythmus` durch eigene Aufnahmen ersetzen 233
Abschwächung 398; 399; 403; 412
Add 237
Add Mode 533
Add recording mode 532
Add track parameters 274
Add track parameters to track ?
ADSR 445
ADSR Attack 427; 429
ADSR Decay 427; 429
ADSR Env Amt 427; 429
ADSR Envelope shape 427; 429
ADSR Release 427; 429
ADSR Sustain 427; 429
ADSR TrigMode 427; 429
Aftertouch 34
akustischer Raum 399
Align MIDI channels & add Track params? 121; 159; 174; 272
Align MIDI channels to track numbers? 271; 273; 302; 305; 519
Alignment 210
All Notes Off 19; 61; 62
All Notes Off Taste 31
All Sounds Off 61; 62
All Types 205; 207; 208
ALL-RAM 358
ALL-RTHM 477
ALL-SND 477
Alle Daten eines Tracks löschen 203
Allgemeine Editiertechniken für die Drum Machine 134
Allgemeines zum Editieren von Sounds 76
AllNotesOff Recv 63
Alt. FX Bus 41; 166
Alter System pitch? 34
alternativer Effekt-Bus 41
AMBIENT 477; 487
Amp 438
Amp BassGain 438
Amp Env Attack 90
Amp Env Decay 90
Amp Env Release 90; 91
Amp Mid1 Fc 438
Amp Mid1 Q 439
Amp Mid1Gain 439
Amp Mid2 Fc 439
Amp Mid2 Q 439
Amp Mid2Gain 439
Amp Mod 465
Amp Mod Amt 465
Amp TrebGain 439
Amp&Filt Env Vel 93
Amp-Parameter 465
Amplitudenmodulation 404
Andere Ideen im Idea Pad anhören 164
Andere Parameter des Rhythm Tracks 229
Ändern der Größe des Idea Pads 168
Ändern der Lautstärke einer Drum Machine Zone 144
Ändern der Lautstärke eines Rhythmus 137
Ändern der Stereo-Position einer Drum Machine Zone 145
Ändern der Stimmung der Drum-Kit-Taste 105
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Effekts 104
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Panoramas 103
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Sounds 102
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Volumens 103
Ändern des Drum-Sounds 101
Ändern des Sounds einer Drum Machine Zone 143
Ändern des Tastaturbereich eines Sounds 93
Änderungen am Rhythmus 134
Anpassen des Idea Pads 167
Anpassung des RAM-Bereich 341
Anpassung eines Sounds 194
Anwahl einer Sequence 237
Anwahl eines Choruseffekt-Presets 317
Anwahl eines Halleffekt-Presets 324
Anwahl eines Inserteffekt-Presets 308
Append 202
Apple Macintosh 508
Arabic-1 512
Arabic-2 512
Arabic-3 512
Arabic-4 512
Arbeiten mit den SoundFinder-Parametern 78
Arbeiten mit Disketten 349
Arbeiten mit speziellen Drum/Percussion-Kit-Parametern 101
Arrange Fills&vars? 151
Arrangieren von eigenen Variationen und Fills

148
Assign Rhythmus Kit? 136
Audio Patchbay 30
Audio-Outputs 37
Audio-Verbindungen 29
Aufnahme mittels Fußschalter aktivieren/deaktivieren 199
Aufnehmen mit Drum Machine Rhythmen 156
Auslenkung 404
Ausschalten von General MIDI über SysEx 508
Auswahl des zu modulierenden Parameters 313
Auswahl eines Sounds mit oder ohne Effekt 185
Auswählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren 101
Auto 39; 535
Auto-Start 167
Auto-Start Parameter 167
Auto-wah 425
Auto-wah Effect 420; 421; 423; 427; 429; 432; 434
automatische Umschalter 515
AutoPan Depth 431; 433
AutoSelect FXBus 42; 43
Aux Out Buchsen 38; 515
Aux Outputs 515
Aux Outs 37; 39
AuxToMainOuts 39; 40; 41

B

Bach 512
Bali 512
BALLAD 477; 487
Bandbreite 398; 405; 412; 418; 420; 421
Bank 113
Bank anwählen 237
Bank Select Nummer 449
Bank Select Recv 96
Bank&ProgChgRecv 61
Bank&Program 205; 207; 208
Base MIDI Channel 57; 58
Base MIDI Channel Parameter 57
BASS 477
Bass Drum Pattern 127
BASS-SYN 477
Bearbeitung des globalen Choruseffekts 316
Bearbeitung eines Inserteffekts 307
beats 528
Beatweise vorspulen 195
Bei gestoppter Wiedergabe taktweise zurückspulen 198
Bei laufender Wiedergabe taktweise zurückspulen 197
Beim Ändern eines Sounds auf einem Track 42
Beim Wählen eines Sounds für einen neuen, undefinierten Track 42
Beim Wählen eines Split oder Layer-Sounds im SoundFinder 42
BELL 478
Beschleunigung 517; 518
Beschleunigungslogik 518
Bestimmen der Taktart und Länge eines Rhythmus 138
Bias Attack 438
Bias Release 438
Big Room 294; 324
BLUES 477; 487
boost 418; 423; 424; 428; 434; 437; 438; 439; 440; 443; 444; 446
BRASSECT 478
BRASSOLO 478
Breath Controller 66
Bright 294; 324
Buchsen 495
Bühnenbeleuchtung 494
Buzz 420; 423; 428; 432; 434; 440; 442
Bypass 333
Bytes Free 379

C

Carlos
  Wendy 513
Carlos-Beta 513
CarlosAlpha 513
CarlosGamma 513
Center Offset 405
CF-Pedal 96
Channel-Aftertouch 36; 95
Chatter Box 431; 432
China 513
Chinese-1 513
Chinese-2 513
Chorus 105; 146; 242; 405; 406; 409; 414; 419; 446
  8-Voice 405
  Center 404; 405; 406; 415; 420; 446
  Depth 404; 405; 414; 420; 446
  Feedback 405
  Rate 404; 405; 409; 414; 446
  Spread 404; 415; 420
  Stereo 404
Chorus Center 406; 409; 446
Chorus Depth 404; 405; 406; 409; 414; 420; 446
Chorus Feedback 405
Chorus Mix 406
Chorus Phase 404; 405
Chorus'Rev 409
ChorusCenter 320; 404; 405; 415; 420
Click 240; 244
Click Timing 242
Click/Countoff-Taster. 240; 241; 242; 243; 244

clicking 419
ClickTracks 130
Clock Source Parameter 133
ClockSource 59; 160
Comp Attack 442; 444
Comp Output 442; 444
Comp PreDelay 444
Comp Ratio 442; 444
Comp Release 442; 444
Comp Thresh 442; 444
Computer 25; 494; 498
Computer Sequencer 279
Computer-Sequencer 58
Computerprogrammen 63
Controller 96; 205; 207; 208; 396; 497
  Andere 27
Countoff 243
COUNTRY 477; 487
CRD-SND 477
Crossover Fc 435
CTRL1 66
CTRL2 66
CTRL3 66
CTRL4 66
Current Song 158; 171; 173
CUSTOM 479
Cut 418; 420; 421; 423; 424; 428; 434; 437; 438; 439; 440; 443; 444; 446
Cut off Frequency 427; 428
cutoff frequency 423; 428; 434; 437; 439; 440; 443; 444; 446
CV Pedal 420; 421; 423; 425; 427; 428; 432; 434
CV-Pedal 55
CVPedal 56
CV•Pedal-Buchse 55
CYMBL 140; 490; 491

D

dämpfen 399; 407; 408; 410; 411; 412; 413
damping 427; 429; 432; 433; 439; 441; 443
DANCE 477; 487
Das Abspielen von Rhythmen im16 Track Recorder 229
Das Ändern eines Templates 217
Das Arbeiten mit Pitch Tables (Tonhöhentabellen) 50
Das Arbeiten mit Standard MIDI Files (SMFs) 270
Das Aufnahmen eines weiteren Tracks 189
Das Aufnehmen eines Tracks einer neuen Sequence 186
Das Diskettenlaufwerk 349
Das Idea Pad als Archiv für 16 Track Recorder Performances 166
Das Idea Pad mit dem 16 Track Recorder verwenden 170
Das Löschen von Noten bei gestoppter Wiedergabe 193
Das Löschen von Noten bei laufender Wiedergabe 192
Das Prinzip der Effektbusse 294
Das Recording-Konzept von MR-61 und MR-76 178
Das Verhalten der Aux Outs bestimmen 39
Das zuletzt Gespielte anhören 163
Data Entry Recv 96
Datenbank 130
Datenspeicherung auf Diskette 351
DDL Mod Depth 413
DDL ModCenter 413
DDL signal 431
DDL‘Chorus 414
Decay 399; 401; 403; 406; 407; 408; 409; 410; 411; 412; 413
Ideen vom Idea Pad löschen 175
Definition 399; 400; 401; 402; 403; 406; 407; 408; 409; 410; 411; 412; 413
Delay 427; 429; 441; 446
  Time 431; 433; 439
Delay 468
Delay Modulation 404
Delay Offset 87
Delay Time 419
Delta 210
Delta 1/8 217; 493
Delta-Quantisierung 165
DEMO-SND 477
Demo-Songs 10
Demo-Taste 10
DEMORTHM 477
Den 16 Track Recorder zu einem externen Gerät synchronisieren 278
Den gesamten Rhythm Track in eine andere Sequence kopieren 234
Den RthmEditKit im SoundFinder verwenden 98
Den Sound eines Tracks austauschen 191
Den Ursprung der Musik eines Rhythmus finden 152
Density 402
Depth 320, 468
Depth Mod 469
Depth Mod Amt 469
Der 16 Track Recorder 183
Der Alternativeffektbus (Alt. FX Bus) 295
Der Bus für Sounds ohne Effekt (Dry FX Bus) 295
Der Choruseffektbus (Chorus FX Bus) 294
Der globale Choruseffekt 293
Der globale Halleffekt 294
Der Ideenfänger 163
Der Inserteffekt 293
Der Inserteffektbus (Insert FX Bus) 294
Der MIDI-Kanal des SoundFinders 57
Der Rhythm Track 227

Der Rhythm Track des 16 Track Recorders 227
Der Rückspul-Taster (Rewind) 197
Der Vorspul-Taster (Fast Forward) 194
Dest Seq 202; 235
Detune Depth 399
Detune Rate 399
Die Arbeit mit dem Pan-Regler 290
Die Busse für schwachen, mittleren und starken Halleffekt 295
Die Drum Machine über MIDI spielen 160
Die Kombination von Record/Fast Forward zum Löschen eines Tracks 196
Die MIDI Outs und Ins im SoundFinder 122
Die MR-61 und MR-76 mit General MIDI verwenden 66
Die Namen der Zonen 140
Die Nutzung der Kopierfunktionen Append, Replace und Merge 200
Die Quick Bypass-Funktion 332
Die Reaktion des Keyboards auf Velocity einstellen 35
Die Rhythmen der MR-61 und MR-76 128
Die Sequence LEDs 182
Die Song Playlist LED 183
Die Sounds der MR-61 und MR-76 verstehen 74
Die Steuerspur für den Inserteffekt 315
Die Track LEDs 181
Die Wiedergabe von Standard MIDI Files 12
Die Wirkungsweise des Mix-Reglers 289
Die zweistufige Konvertierung eines SMFs in eine MR Sequence 270
Diffus Time 1 419
Diffus Time 2 419
Diffus Time 3 419
Diffus Time 4 419
diffuse 411; 413
Diffuser 401; 419
Diffusion 1 399; 401; 402; 403; 406; 407; 408; 409; 410; 411; 412; 413; 419
Diffusion 2 399; 401; 402; 403; 406; 407; 408; 409; 410; 411; 412; 413; 419
Diffusion 3 419
Diffusion 4 419
Digital Delay 414; 415; 416; 417; 418; 427; 428; 440; 442
diskrete Echos 401; 403; 408
Disk Utilities 374
Disk/Global 33
Disk/Global Load-Taster. 266
Disk/Global Save-Taster. 252; 265
Diskette 108
Disketten 494
Display 18
Dist Curve 397; 420; 421; 423; 428; 432; 434; 440; 442
Dist Dry Lev 420; 421; 423; 428; 432; 434; 440; 442
Dist Gain 419; 421; 423; 425; 428; 432; 434; 440; 442
Dist LPF Fc 419; 421; 423; 428; 432; 434; 440; 442
Dist Offset 419; 421; 423; 428; 432; 434; 440; 442
Dist Volume 420; 421; 423; 425; 428; 432; 434; 440; 442
Dist'AutoWah 425
Dist'Chorus 419
Dist'Flanger 421
Dist'VCF'DDL 428
Distortion 423; 425; 428; 434; 438; 439; 440; 442
Distortion Filter Cutoff Frequency 425
Distortion/DDL Signal 433
Dly Damping 419
Dly Feedback 419
Dly Interval 419
Dly Levels 419
Dly Max Level 419
Dly Pan 419
Dly Smoothing 419
Dly Spread 419
Dly1 Damping 414; 415; 416; 417; 427; 429; 432; 433; 439; 441; 443; 446
Dly1 Feedback 414; 415; 416; 417; 427; 429; 431; 433; 439; 441; 443; 446
Dly1 Level 414; 415; 416; 417; 427; 429; 431; 433; 439; 441; 443; 446
Dly1 Pan 414; 415; 416; 417; 427; 429; 439; 441; 443; 446
Dly1 Time 414; 415; 416; 417; 427; 429; 431; 433; 439; 441; 443; 446
Dly2 Damping 414; 415; 416; 418; 427; 429; 432; 433; 441; 447
Dly2 Feedback 414; 415; 416; 417; 427; 429; 432; 433; 441; 447
Dly2 Level 414; 415; 416; 417; 427; 429; 432; 433; 439; 441; 443; 447
Dly2 Pan 414; 415; 416; 418; 427; 429; 439; 441; 443; 447
Dly2 Time 414; 415; 416; 417; 427; 429; 432; 433; 439; 441; 443; 446
Dly3 Level 414; 415; 416; 418; 447
Dly3 Pan 414; 415; 417; 418; 447
Dly3 Time 414; 415; 416; 418; 447
Dly4 Level 414; 415; 417; 418; 447
Dly4 Pan 414; 415; 417; 418; 447
Dly4 Time 414; 415; 417; 418; 447
DMFillVar1 through DMFillVar8 54
DMStart 54
Doppel-Fußschalter 52
Doppelfußschalter 53
Doppelklick 19
Doppler 435
DRAM 18
DRM-SND 477
DRMKITGM 75; 478
Drum 139
Drum Kit 127
Drum Kit Sounds 136

Drum Kits 490
Editieren 140
Drum Kits Editieren 140
Drum Kits und Zonen 139
Drum Machine 165; 487; 530; 533
Definition 127
Spielen 128
Steuern über MIDI 160
Tempo 133
Drum Machine Edit-Taste 135; 137
Drum Machine Start/Stop-Taste 130
Drum Machine Tempo-Taste 134
Drum Machine Zone
Ändern der Lautstärke 144
Ändern der Stereo-Position 145
Ändern der Tonhöhe 147
Ändern des Sounds 143
Einen Effekt zuordnen 146
Stummschalten einer 142
Drum Maps 498
Drum Pads 139
Drum- oder Percussion-Kit
Editieren 99
Drum- oder Percussion-Map 75
Drum- und Percussion-Sounds 74
DRUM-KIT 75; 139; 478
DRUM-KIT Kategorie 136
Drum-Kit und Percussion-Kit-Sounds 74
Drum-Kit-Taste 102
Editieren 101
Panorama 103
Stimmung 105
Volumen 103
Drum-Kit-Tasten-Parameter 98
Drum-Kit/Percussion-Kit-Sounds 74
Drum-Machine 15
Über die 5
Drum-Machine-Rhythmen 75
Drum-Map 75
Drum-oder Percussion-Kits 76
Drum-und Percussion-Kits 97
DrumKey 99; 101
DrumKey Bank 472
DrumKey Program 472
DrumKit Editor-Überblick 472
DrumKit-Taste
Effektzuordnung 104
Dump MIDI SysEx 347
Dumps 497
Dynamikumfang 29

E

Early Reflection 404
Early Reflections 401
Echo 399; 400
Echodichte 399; 401; 403; 406; 407; 408; 410; 411
Echos 399; 401; 402; 406; 407; 408; 409; 410; 411; 412; 413
Echtzeitmodulation des Inserteffekts 310
Edit Buffer 140
Defined 529
Edit DrumKey 472
Edit MIDI Settings 34; 277
Edit Zone settings 136; 141
Edit-Puffer 98
editierbarer Drum Kit 140
Editieren
Drum Machine 134
Editieren der Global-Pitch-Einstellung 46
Editieren der Sounds in einem Rhythmus Kit 139
Editieren von Drum- und Percussion-Kits 97
Editieren von MIDI-Einstellungen 57
Editieren von Sounds auf 16 Track Recorder Tracks 79
Effekt-Bus 39
Effekt-Modulatoren 396
Effekt-Output-Routing 34
Effekt-Parameter 469
Effektgeräte 494
Ein CV-Pedal als Modulator verwenden 55
Ein externes Gerät zum 16 Track Recorder synchronisieren 277
Ein Template für die Quantisierung verwenden 216
Ein- oder Ausschalten des Automatischen Effekt-Routings 41
Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen mit dem Idea Pad 167
Ein- und Ausschalten der System Exclusive Kommunikation 63
Eine Idea als Basis eines neuen Songs 170
Eine Quantisierungseinstellung als Template sichern 225
Eine Sequence songübergreifend kopieren 252
Einen bestimmten Controller löschen 206
Einen bestimmten Notenbereich eines Tracks löschen 204
Einen neuen Drum Kit für einen Rhythmus wählen 136
Einen neuen Song erzeugen 257
Einen Rhythmus abspielen 230
Einen Rhythmus-Stop aufzeichen 232
Einen Sound zum 16 Track Recorder senden 120
Einen Track mit Delta-Quantisierung quantisieren 223
Einen Track mit normaler Quantisierung quantisieren 219
Einstellen der Fußschalter 52
Einstellen der Reaktion auf Keyboard-Pressure 95
Einstellen der Sound Glide Time 86
Einstellen der Stereo-Position 81
Einstellen der System-Preferences 35

Einstellen des globalen Empfangs von MIDI Bank Selects und Program Changes 60
Einstellen des Rhythmustempos 133
Einstellen von neuen Echtzeit-Controllern 65
Einstellen von Sound Velocity Bereichen 94
Einstellung der Diffusion des globalen Halls 328
Einstellung der Gesamtlautstärke des Halleffekt 326
Einstellung der Hallzeit 327
Einstellung der Helligkeit des Hallsignals 328
Einstellung der Höhendämpfung 327
Einstellung der LFO-Frequenz des globalen Chorus 319
Einstellung der mittleren Verzögerungszeit des globalen Chorus 320
Einstellung der Modulationstiefe 314
Einstellung der Modulationstiefe des globalen Chorus 319
Einstellung der Phasenlage des globalen Chorus 321
Einstellung der Signalanteile für die drei Halleffektbusse 325
Einstellung der Stereobreite des globalen Chorus 321
Einstellung des Direkt-/Effektsignal-Verhältnisses 318
Einstellungen 43
Einzelfußschalter 52
Empfangen von MIDI mit der MR-61 und MR-76 124
Empfangen von Reset All Controllers MIDI Messages 61
ENSONIQ Drum-Map 75
ENSONIQ Model CVP-1 Steuerspannungspedals 55
ENSONIQ SW-10 Doppelfußschalter 52
ENSONIQ SW-2 oder SW-6 53
Enter GM mode 35; 66
Enter/Yes-Taste 19
Entfernen einer einzelnen Idee vom Idea Pad 175
Env Mode 464; 467
EQ Input 398; 405; 412; 418; 420; 421; 423; 428; 434; 437; 444; 446
EQ Output 398; 405; 412; 418; 420; 422; 424; 437; 440; 443; 444; 446
EQ‘Comp‘Gate 444
Erase 193
Erase all ideas 176
Erase all items in RAM memory 170; 342
Erase memory banks 345
Erase memory item 346
Erase song 267
Erstellen und Arbeiten mit Layern 111
Erweiterung des Inserteffekts durch den globalen Hall 309
Erzeugen einer neuen Sequence 184
Erzeugen einer Song Playlist 258
Erzeugen eines neuen Songs 257
Erzeugen und Arbeiten mit Keyboard Splits 109
Exit/No-Taste 19
Exp Name 344; 388
EXP-RTHM 477
EXP-SND 477
Expansion Board 477
Expressn(11)Recv 96
externer Prozessor 38
externer Sequenzer 124
externes MIDI-Gerät 57

F

FastForward 54
Feedback Signal 414; 415; 416; 417; 418; 419; 427; 429; 432; 433; 439; 441; 443; 446; 447
fehlerhaftes Nachtriggern 403
Feinstimmen der MR-61 und MR-76 49
Festlegen des Glidemodus für einen Sound 85
Festplatten 494
Fill Variation Taste 6
Fill Variation-Taste 132
Fill- und Variation-Wahl aufzeichnen 230
Fill-LED 133
Fill/Var 54
Fill/Variation-Taste 132
Fills 127; 128
    Wählen 132
Fills wählen 132
Filt Env Attack 90; 92
Filt Env Decay 90; 92
Filt Env Release 90; 93
Filter Cutoff 90; 91; 432
Filter Grenzfrequenz420; 421
Finden von Sounds 70
Fine Tuning 50; 83; 84
Fixed 64 492
Fixed127 492
Flanger Depth 407; 410; 416; 422
FlangerCenter 407; 410; 416; 422
FlangerMix 407
FLASH 18; 106; 108; 155
FLASH-Speicher 33; 113
FootPedal 396
FootPedal(4)Recv 96
Formant filter. 433
Formant Morph 432
FormantWarp 431; 433
Formatieren einer Diskette 375
fFullModAmt 396
fun 513
Fußschalter 34; 54
Fußschalter-Einstellungen 53
FX Bus 472
FX/Mixdown 17
FX/Mixdown-Funktionen im 16-Spur-Rekorder 287

G

galvanisch entkoppelter Output 515
gamelan 513
Garantiekarte 63
Gate Attack 403; 445
Gate Hold 403; 445
Gate Hysteresis 403; 439; 442; 445
Gate Release 403; 445
Gate Thresh 403; 439; 442; 445
Gated Reverb 403
General MIDI 66; 67; 494; 498
    Sound Map 499
General MIDI Drum Maps 498
General MIDI Logo 498
General MIDI Sounds 498
General MIDI über SysEx einschalten 507
General MIDI/GS Percussion-Key-Maps 76
General-MIDI-Details für Neugierige 67
General-MIDI-Modus 35
Gesamtstimmung 83
Gesang 401
Gitarrenverstärker 29
gleichtemperierte Stimmung 50
Glide Mode 85; 86
Glide Time 86
Global Pitch Bend Up und Down 47
GlobalChorusOut 323
globale Pitch-Table 34
globale Reverb Output Zuordnung 38
globale Stimmung (Tuning) 34
globales Pitch-Bend 34
GlobalReverb Amt 309; 319
GlobalReverbOut 330
GM Drum/Percussion-Kit 76
GM Standard MIDI File 66
GM und GS Percussion Key Maps 500
GM-Musik 67
GM-SND 477
Grenzfrequenz 398; 405; 412; 418; 420; 421
Grk-Chromat 512
Grk-Diatonc 512
Grk-Enharm 512
Grundabmischung im 16-Spur-Rekorder 287
Guitar Amp 438
GUITAR-A 478
GUITAR-E 478

H

Halbton 50
Hall Reverb 399; 400
Halle 400
Handhabung und Bearbeitung von Sequences

237
hartes Reinitialisieren 20
HATS 140; 490; 491
Help-Taste 13
HF Dämpfung 402
HF-Bandbreite 402
High pass filter 437
High shelving filter. 439
Hihat 127
Hilfe-Funktion 13
HIPHOP 477; 488
hochfrequente Bandbreite 399; 406; 407; 408; 409; 410; 411
hochfrequente Signalanteile 402; 403; 411
hochfrequenter Filter 398; 412; 418; 420; 421
Hochpaßfilter 405
hohe Frequenzen 399; 402; 406; 407; 410; 411; 412; 413; 419; 421
hohen Frequenzen 408; 409
Hold Time 403
Hüllkurve der Ausgangsamplitude 403
Hysterese 403

I

Idea 164; 169
    Kopieren in einen existierenden Song 172
Idea Pad 163
    Als Archiv für Performances 166
    Ändern der Größe 168
    Anpassen 167
    Automatische Wiedergabe 167
    Beginn einer neuen Idee 166
    Einstellen der Pausendauer 168
    Größe 166
    Löschen 176
    Send to Track Taste 171
    Verwenden mit dem 16 Track Recorder 165
    Was passiert mit dem Effekt 166
    Was passiert, wenn es voll ist 166
    Wie es funktioniert 164
    Zusammenarbeit mit der Drum Machine 165
Idea Pad Start/Stop Taste 163
Idea Timeout 168
Idea-Pad 16
    Über das 8
Idee
    Erzeugen eines neuen Songs von einer 170
Ideen
    Anhören 164
Ideenfänger 163
Ihre erste Aufnahme 186
impulsive Sounds 403
Impulsklänge 401; 407
Indian-Raga 513
Indonesia 513
Input Level 398
Input Mix 309
Input Mix 474
Insert Cho Mix 469; 474
Insert Effekt 41; 106; 166; 172
Insert FX Bus 106; 166
Insert FX Out 39; 316
Insert FX to Global 310
Insert-Effekt 121
Insert-Effekte 395
    Liste der 396
InsertCntrlTrack 315
InsertRvb Amt 474
INT-RTHM 477; 487
intelligente Buchsenumschaltung 39
Interferenz 515
iIntervalle 50; 512
Intro 179
IPStart 54
ISLAND 477; 488

J

Jammen 156
Java 513
Java-Combi 513
Java-Pelog1 512
Java-Pelog2 512
Java-Pelog3 512
Java-Slndro 513
JAZZ 477; 488
Just Int-C 512
Just Intonation scale 513

K

Kabel 29; 39; 40; 41
Kalimba 513
Key Down-Meldung 497
Key Pan 104
Key Range 396
Key Range Hi 94
Key Range Lo 94
Key Scale 464; 467
Key Up-Meldung 497
Key Volume 103
Keyboard 57; 131; 492; 529; 530; 531; 533
Keyboard-Layout 139
Keyboard-Transponierfunktion 73
Keyboarder 494
Keyboardsplit 109
KEYS 478; 529; 533
KICK 140; 490; 491
Kit Category 473

Kits 136
Klang des Countoffs einstellen 243
Klang für den Metronom-Click auswählen 240
Klangcharacter 402
Klangregler 399; 408; 411
Klavierrollen 497
Knopf 517
Knopf-Beschleunigung 517
Kopfhörer 1; 29
Kopfhörer mit hoher und niedriger Impedanz 1
Kopieren einer neuen Idee in einen existierenden Song 172
Kopieren oder Umbenennen eines Rhythmus, oder Ändern der Rhythmusart. 156
Kopieren von Ideen vom Idea Pad in den 16 Track Recorder 170
Kopieren, Verschieben, Umbenennen und Neukategorisieren von Sounds 109

L

Laden von Sequenzen und Standard MIDI File-Dateien 369
Länge 148
Länge des Countoffs einstellen 244
Large Hall 294; 324
Large Plate 401
Large Room 399
LATIN 477; 488
Lautstärke 79; 138
Lautstärke des Metronom-Clicks einstellen 241
Lautstärkeregler 1
Layer 54; 111; 117; 120
    LED 111
    Speichern 112
    Zum Ausschalten 112
    Zum Erstellen 112
Layer-Sound 113
Layer-Taste 111
Layern von MR-61 und MR-76 Sounds 111
Left Aux Out Buchse 39
Left Aux Output 515
Left Output 515
Level Mod 413
Level Vel 464; 467
LF Decay 399
LFO 397; 413; 430; 431; 432; 433; 532
    Center 409
    Depth 409
    Rate 420; 422
    Wellenformen 397
LFO 2 Rate 431
LFO 2 Shape 431
LFO Delay Time 89
LFO Depth 89; 441
    Defined 531
LFO modulation 440; 531
LFO Phase 406; 407; 409; 410; 413; 414; 416; 420; 422; 430; 433; 441
LFO Rate 404; 405; 406; 407; 408; 409; 410; 411; 413; 414; 415; 417; 420; 422; 424; 430; 431; 433; 441; 446
LFO Shape 406; 407; 408; 409; 410; 411; 413; 414; 416; 417; 420; 422; 424; 430; 431; 433; 441; 468
LFO-Wellenformen 397
LFOs 87; 404; 405; 528
Librarian 166
Librarian Commands 340
Librarian Taste 169
LightReverb 38; 105; 147; 242
Liste der Effekt-Modulatoren 396
Liste der MR Insert-Effekte 396
Live-Auftritte 113
Load-Taster. 253
lLOOPGRUV 478
Löschen des Idea Pads 176

M

Main Out Buchsen 38; 515
Main Outputs 39
Main Outs 37; 39
MALLET 478
Map
    Welche Sie am besten verwenden 76
Master Level 438
Master-Controller 124
Mäuse 494
MaxDlyTime 419
maximale Lautstärke 79
Meantone-C 512
Medium 420; 423; 434; 442
Medium Reverb 38
MediumReverb 105; 147; 242
Merge 202
metallisch 401
metallisch klingender Reverb 401
metallischer Sound 399; 401
Metallplatte 401
Metronom 130; 165
Metronom-Click durch einen Effekt führen 242
Microsoft Windows 95 508
Middle Eastern Musik 512; 513
MIDI
    Empfang mit der MR 124
    Kunst 497
    Receiving 276
    Senden 122
MIDI Bank Select 124
MIDI Bank Selects und Program Changes 60
MIDI Base Channel
    Einstellen 125
MIDI channel 527

MIDI Clocks 160; 528
MIDI Controller Namen
Liste 504
MIDI Drum Pads oder Trigger 27
MIDI Implementation Chart 509
MIDI In Buchse 495
MIDI Interface 25
MIDI Out Buchse 495
MIDI OUT des externen Geräts mit dem MIDI IN des MR. 278
MIDI OUT des MR mit dem MIDI IN des Geräts, das Sie zum 16 Track Recorder synchronisieren wollen. 277
MIDI Pitch Bend 46
MIDI Pitch Table 50
MIDI Program Change 124; 497
MIDI Program Change Nummer 449; 470
MIDI Reception 277
MIDI Sequencer 178
MIDI Start, Stop und Continue 161
MIDI Sync 278
MIDI Thru Buchse 495
MIDI Tuning Standard 508
MIDI von der MR-61 und MR-76 aus senden 122
MIDI von einem Track senden 275
MIDI-Blaswandler 27
MIDI-Chaos 61
MIDI-Clocks 58; 59; 160
MIDI-Controller 27; 56; 125
MIDI-Daten 122
MIDI-Dump 347
MIDI-Echtzeit-Controller 65
MIDI-Equipment 19
MIDI-FILE 252
MIDI-Gerät 160
Steuern 123
MIDI-Geräte 31; 494
MIDI-Gitarren 27
MIDI-Hardware 495
MIDI-Input 160
MIDI-Kabel 495
MIDI-Kanäle 159
MIDI-Keyboards 27
MIDI-Müll 31
MIDI-OUT-Sound 279; 280
MIDI-Patchbay 28
MIDI-Patcher 25; 26
MIDI-Recorder 164
MIDI-Recording 497
MIDI-Sequenzen 494
MIDI-Sequenzer 160
MIDI-Studio 24
MIDIKeyNumbr 396
Mikrofone 400
Misc.-Taster des Song Editors. 256
Mischer 1; 29
Mischerkonsole 29; 30
Mischpulte 494
mittelfrequenter Filter 398; 405; 418; 420; 421
Mix (Expression) 80; 137
Mix (Expression) Parameter 138
Mix- und Pan-Regler 229
Mod Wheel(1)Recv 96
ModPedal 56
Modulation 396; 406; 407; 408; 411; 414; 420
Modulatoren
Effekte 396
ModWheel 396
Monoverstärker 29
MR an Computer, Computer an MR 279
MR Chorus 293; 318
MR Classic 293; 318
MR Unisyn editor 527
MRD-100 19
MRD-100 floppy disk 487
Multi 427; 429
Multi-Tap DDL 418
multi-timbral 495
multi-timbrales Sound-Modul 124
Multi-Turn-Beschleunigung 517
Multimedia 498
Mute 54

N

Namen
MIDI Controller 504
Netzkabel 30
Neustimmen eines Sounds 83
New Song-Taster. 257
niederfrequenten EQ. 398; 412; 418; 420; 421
Niederfrequenz-Oszillatoren (LFOs) 58
Noise Generator 87
Noise Rate 465
Noise Sync 465
Non-Registered Parameter Numbers 125
Normal 210; 436
Normal LFO
Defined 532
Normal LFO Rates 88
520
Noten auf dem Rhythm Track aufzeichnen 231

O

Offset 78
Oktave Shift 83
ORCHSTRA 478
ORGAN-A 478
ORGAN-E 478
ORGANLYR 478
oszillierende Tonhöhenschwankung 399
Output Bal 400; 401; 403; 404

Overdub anwenden 190

P

Pan 472
Pan Mod 465
Pan Mod Amt 465
Panik 61
Panik-Taste 19
Panorama des Metronom-Clicks einstellen 241
Param Reset 511
Parameter 35; 76; 159; 395
    Editieren mit RPNs und NRPNs 125
Parameter-Knopf 35
parametrisch EQ 412; 417; 418
Part Delay Offset 87
Part MIDI Empfangsfilter 511
Partch
    Harry 513
Partch-43 513
Paste 201; 234
Patchbay 28
PatchSelct 66
Patterns 128
PCMCIA-Karte 477
Pelog 512
Pelog scale 513
PERC-KIT 75; 478
PERCSOLO 478
Percussion Kit 139
Percussion Zonen 140
Percussion-Kits 98
Percussion-Patterns 128
Percussionsinstrumente 403
PerfEditKit 479
Performance 156; 165
Performance-Hilfen 165
Perkussion 401
perkussive Instrumente 403
Personal Computer 66; 494; 528
Phase 413
Phase 468
Phaser 408; 411; 424
Phaser Center 408; 411; 417; 424
Phaser Depth 408; 411; 417; 424
Phaser Mix 408
Phones-Buchse; 29
PIANO-A 478
PIANO-E 478
Pierce-Bohl 513
Pitch 34
Pitch Bend 205; 207; 208; 534
Pitch Bend Down 47; 48; 83
Pitch Bend Recv 96
Pitch Bend Up 47
Pitch Detuner 430
Pitch Table
    Definition 512
Pitch-Bend-Rad 82

Pitch-Tables 84
PitchBendMode 47; 48; 49
PitchTbl 51; 85
PitchTbl Parameter 50
Plate Reverb 401; 406; 407; 408; 410
Play Only 243
Play-Taster 183
Play/Stop 54
Playlist 534
    Smooth playback 259
Playlist Only 267; 268
PlayTop/Stop 54
PLUCKED 478
PNOLYR-A 478
PNOLYR-E 478
PolyKey 95
polyphoner Aftertouch 95
POP 477; 488
Portamento 85
    Defined 532
Preset 165; 285; 308; 366
    Namensgebung 115
    Speichern eines Splits und/oder Layers als 114
    Zum Auswählen eines 116
    Zum editieren 116
Preset-Bank 54
Presets 113
    MIDI 113
Pressure Threshold 36
Pressure-Einstellung 36
PressureMode-Parameter 95
Primär-Sound 111
Program Change messages 122
ProgramChnge Recv 96
property 530
Pythagrn-C 512

Q

Quantisierung 165
Quantize To-Parameter zwischen folgenden Notenwerten wählen 210
QuantizeNoteOffs 210

R

Rad 46; 82
RAM-SND 477
RAM-Speicher 168
Random 210
RAP 477; 488
ratio 528
Rausch-Generatoren 58
Reagieren auf MIDI „Panik“-Messages 61
Recall Idea 54
Recall Idea Taste 163; 170; 172
Recall-Idea-Taste 8
rechter Fußschalter 53
Record 54
Record Mode-Taster im Song Editor bis die Add-LED leuchtet. 192
Record Mode-Taster im Song Editor so oft, bis die Add-LED leuchtet (add = hinzufügen). 190
Referenztakt 133
RegionFrom 54
RegionTo 54
Release Velocity 35
Rename sequence 256
Replace 202; 237
Reset All Controllers 61; 511
ResetControlRecv 61; 62; 511
ResetControlRecv System Parameter 43
Resonanzspitze 398; 405; 412; 418; 420; 421
ResVCF‘DDL 427
Retrigger 468
Rev Mix 409; 410; 411; 412; 413
Reverb 399; 407; 408; 409; 410; 411; 412; 413; 528
    Metallisch klingend 401
    Plate 406; 407; 408
Reverse 513
Rewind 54
Rewind Sound 46
Rhythm Tempo Parameter 133
Rhythm Track ganz oder teilweise löschen 235
Rhythm-Taste 158
Rhythm-Types 130
Rhythmen 127
    Auswahl 128
    Speichern 153
    Suchen über den Namen 130
    Zum 16 Track Recorder senden 156
rhythmische Klangänderungen 58
Rhythmus 87; 128
    Ändern der Lautstärke 137
    Ändern des Kits 137
    Art ändern 156
    Aufzeichnen mit dem Idea Pad 165
    Einen Namen geben 154
    Finden des Ursprungs 152
    Kopieren 156
    Tip zum Spielen mit 141
    Über die Kategorie wählen 128
    Unbenennen 156
    Zum Ändern 135
Rhythmus des Metronom-Clicks wählen 242
Rhythmus Kit
    Editieren der Sounds 139
Rhythmusfills 132
Rhythmusspeicher 153
Rhythmusvariationen 127; 132
Right Aux Output 515
Right Output 515

ROCK 477; 488
Rolloff Mode 465
ROM System Pitch Tables 512
ROM-RTHM 477
ROM-SND 477
RPNs und NRPNs zum Editieren von Parametern verwenden 125
RthmEditKit 75; 98; 136; 140; 142
Rückgängigmachen der letzten Aufnahme oder Bearbeitung 188
Rückseite 37

S

SAX-SOLO 478
Schlagzeuger 75
Schützen der Track Einstellungen im 16 Track Recorder 43
Schwellwert 403
Schwingungen 401
sehr dichtes Reverb 399
Select Rhythm 5
Select Rhythm Taste 7
Select Rhythm-Taste 128; 130
Select Sound 4
Select Sound-Taste 71
Select Sound-Taster. 185
Select Target Track 185
Select-Sound-Taste 70
Send Insert FX 469; 473
Send Parameter 173
Send To 158; 171
Send To Rhythm Track-Taste 157
Send to Track Taste 172
Send To Track-Taste 120
Send To Track-Taster. 185
Senden einer Idea mit Inserteffekt an den 16-Spur-Rekorder... 302
Senden eines Rhythmus an den 16 Track Recorder 156
Sequence anwählen 237
Sequence LEDs 182
Sequenz 156; 159
Sequenzer 494
ShonaMbira1 513
ShonaMbira2 513
signal phase 532
Skala 512
Skalen aus dem Nahen Osten 508
Skalierungen 517
Slow Rotary 293; 318
Small Hall 294; 324
Small Plate 401
Small Room 294; 324; 399
smooth 529
Smooth Plate 294; 324
"Smoothe" übergänge zwischen den Sequences 259
SNARE 140; 490; 491
Soft Restart 20; 21
Solo 54; 179
Song 169
Song Editor 17
Song Editor-Tasters wird der entsprechende Song in den Song Editor geholt 265
Song Playlist erzeugen 258
Song Playlist LED 179; 183
Song Playlist-Taster 180; 258
SongEditKit 98
Sostenuto 53; 396; 497
SOUL-R&B 477; 488
Sound 103; 117; 527; 529; 534
    Lautstärke 79
    Layer 111
    Mix (Expression) 79
    Namensgebung 107
    Neustimmen 83
    Pitch-Tables 84
    Primär- 111
    Senden zum 16 Track Recorder 120
    Stereopanorama 81
    Vol/Mix Polarity 79
    Zum Editieren 76
Sound Controller Filter 96
Sound Layer 106
Sound Map
    General MIDI 499
Sound-Name-Knopf 4
Sound-Typen 71
Soundarten 477
SoundFinder 14; 54; 69; 527; 530
    Über den 2
    Wie er funktioniert 71
SoundFinder Edit-Taste 76
SoundFinder Kategorie 102
SoundFinder Layer 111
SoundFinder MIDI 122
SoundFinder Presets 165
SoundFinder Sound 113
SoundFinder Sounds zum Aufzeichnen verwenden 120
SoundFinder type 479
SoundFinder Types 477
Sounds 69; 479; 535
    Drum-Kit und Percussion-Kit 74
    Finden über den Sound-Typ 70
    Finden von 70
    General MIDI 498
    Speichern 106
    Standard 74
    Steuern der Hüllkurven 90
    Übe den Namen finden 71
    Verstehen 74
    Wählen 70
Sounds, Ideen und Rhythmen an ein unkonvertiertes SMF schicken 272
Speed 434; 517; 531; 533; 535

Speed Control 436
Speed-Beschleunigung 517
Speicher 108; 166
Speicher-Schutz 34
Speichern 17
Speichern eines Rhythmus 153
Speichern von Layern 112
Speichern von MR-61 und MR-76 SoundFinder-Sounds 106
Speichern von Sounds mit einem Insert Effekt 106
Speichern von Splits 111
Speichern von Splits und Layern im Speicher 113
Spielen mit der Drum Machine 128
Spinner 413
Split 54; 117; 120
  Speichern 111
  Zum Erstellen 109
Split Routing 299
Split-Sound 113
Split-Taste 109
  LED 109
Split/Layer Einzel-Sounds 113
Split/Layer-Einzel-Sound
  Speichern 117
SPLITS 478
Splits und Layer 113
Splitten des MR-61 und MR-76 Keyboards 109
Standard MIDI Datei 159
Standard MIDI File 121; 174; 279; 534
  Defined 535
Standard MIDI Files 66; 174; 183; 270
Standard MIDI Files (SMFs) 12; 25
Standard-Sounds 74
Start/Stop-Taste 128
Stereo-Chorus 404
Stereo-Fußschalter-Buchsen 52
Stereo-Outputs 515
Stereo-Panorama 81
Stereo-Position 145
Stereoanlage 29
Stereobalance 401; 403; 404
Stereofeld 400
Stereopanorama 81
Stereospektrum 404
Stereoverstärker 29
Steuern der Hüllkurven von Sounds 90
Steuern der Lautstärke eines Sounds 79
Stick 240; 244
Stop 54
Strength 210
Strength-Parameter 212
Stretch 514
STRGSECT 478
STRGSOLO 478
Studio 24
Stummschalten einer Drum Machine Zone 142
Sustain 53; 396; 444; 445; 497
Sustain pedal. 436
Sustain/SostRecv 96
SW-10 Doppelfußschalter 54
SW-2 oder SW-6 55
sSwing 210
symphonischer Chorus-Sound 405
SYN-COMP 478
SYN-LEAD 478
SYN-PAD 478
SYN-VINT 478
Synchronisieren 160
Synchronisieren anderer MIDI-Geräte mit Ihrer MR-61 oder MR-76 59
Synchronisieren der Drum Machine zur MIDI Clock 160
Synchronisieren der MR-61 und MR-76 auf MIDI 58
synchronisierte Elemente 133
synchronisierte LFOs und DDLs 133
SyncLFO&Noise 88
SYNOTHER 478
synthetisches Stereofeld 404
SysEx 63
SysEx Daten 497
SysEx Device ID 64
SysEx Device ID Nummer 64
SysEx ID Nummer 64
SysEx Recv 64
System Controller 65; 528; 535
System CVPedal Parameter 55
System Exclusive 63
System Exclusive Daten 497
System Exclusive Header 497
System Feedback 406; 407
System Pitch Table 512
System-Einstellungen 33
System-Exclusive-Spezifikation 506
System-Taste 33; 160

T

Taktart und Schleifenlänge von Variationen 138
Table 35
Taktart 134; 159; 175
  Ansehen 138
Taktgeber 165
Taktmaß einer Sequence bestimmen 245
Taktweise vorspulen 195
Tap-Pegel 402
Template 216; 218; 219; 224
Tempo 58; 87; 133; 159; 165; 175; 528
  Eingeben eines Werts 134
  Einstellen des Rhythmus 133
  Eintippen 134
Tempo der Sequence eintappen 240
Tempo der Sequence manuell einstellen 239
Tempo-Parameter 239

tempo-synchronisierte LFOs und Noise 133
tetra chord 512
Thailand 513
TTibet 513
Tibetan 513
Tiefpaßfilter 90; 399; 401; 402; 406; 407; 408; 409; 410; 411; 412; 413; 414; 415; 416; 417; 418; 419
Timbre 66
Timebase 468
Toggle 436
TOMS 140; 490; 491
tTonhöhe 50; 82
Tonhöhenmodulation 406
Toningenieure 494
Track LEDs 181
Track Mix 238
Track Parameter dazufügen 272
Track ParamReset 44
Track ParamReset Parameter 43
Track-Effekte 179
Track-Einstellungen 43
Track-Parameter 43
Track-Parameter über MIDI einstellen 276
Tracks (Spuren) 179
Tracks des 16 Track Recorders quantisieren 215
Tracks ordnen 271
Transienten 399; 403; 406; 407; 411; 412; 413
Transienten des Eingangssignals 402
Transponieren
    Wie 73
Transponieren des Keyboards der MR-61 und MR-76 im SoundFinder 73
Transponieren des Keyboards im SoundFinder 73
Transpose 54
Transpose LED 73
Transpose-Taste 73
Triangle 397
Trigger 403
Triggerpegel 403
Trk Data Only 203; 204; 206; 208; 236
Trk Data Only- die Daten von Noten und Spielhilfen des gesamten Tracks 201
TRS 515
Tube Bias 438
tTuning 49
Tuning Shift 105; 148; 473
Turkish-A 512
TTyp 1 Standard MIDI File 270Über die "Mobilität" von MR-61 und MR-76 Sequences 279

U

Über die Recording-LEDs 181
Überblick über die Quantisierungsfunktion 209
Überschreiben 78
Umgebung 399; 408; 410; 411
Undo Funktion 166
Unexpected Event Meldungen 20
Unisyn Editor-Software 76
Unisyn Soundeditor 63
unsymmetrische (TS) Mono-Kabel 515
User Preset 324
UTILITY 479

V

Vallotti-C 512
Value-Knopf 35
Variation
    Tip zur Modifikation 132
    Zum Anpassen 149
    Zum Wählen einer 132
Variation-LED 132
Variationen und Fills
    Arrangieren 148
Variationen und Fills aufzeichen 228
Variationen wählen 132
Variations/Fills-Tasten 6
VCF 425; 427; 428; 429; 440
VCF Attack 426
VCF Dry Amt 431; 433
VCF Fc 427; 428; 442
VCF Input 427; 428; 431; 432
VCF Q 427; 429
VCF Release 426
Vel+Pressure 396
Velocity 34; 35; 90; 396; 497
Velocity Mode 95
Velocity-Kurven 35
Velocity-Werte 95
VelocityRange Hi 94
VelocityRange Lo 94
Verbindungen
    MIDI 23
Verhältnis 50
Verschiedene Daten aus einem Track löschen 207
Verstärker 29
Verstärkung 398
Verstimmung 399; 404; 419
Verwenden der Global-Pitch-Bend-Einstellungen 46
Verwenden der vier Outputs der MRs 37
Verwenden von Fußschaltern 52
Verwenden von speziellen Pitch-Tables 84
Verwenden von SysEx Device IDs 64
Verzerrer-Kennlinien 397
Verzögern von Sounds 87
Verzögerungszeit 400
Vibrato 58

Vintage 293; 318
Vocal 240; 244
VOCALS 478
VoClk 240; 244
Vol/MixPolarity Parameter 81
Volume 56; 144
Volume 472
Volume Parameter 80
Volume(7)Recv 96
Volumeneinstellung 80
Volumenpedal 55
Vorbereitungen zum Editieren von Drum- oder Percussion-Kits 99

W

Wah Wah Pedal 420; 421; 423; 425; 427; 428; 432; 434
Wah-wah 425
Wählen eines Rhythmus 128
Wählen von Sounds 70
Warum und wo Sounds gespeichert werden 106
Was die SoundFinder-Parameter bewirken 78
Was passiert mit dem Effekt einer Idee im 16 Track Recorder 166
Was passiert, wenn das Idea Pad voll ist 166
Wave Expansion Boards der EXP Serie 18
Welche Map verwenden Sie am besten? 76
Well-Tempered Clavier 512
Werkmeister 512
Wert 76
WetReverb 38; 105; 147; 242
Wheel+Press 396
Wide 293; 318
Wie das Idea Pad funktioniert 164
Wie das Idea Pad mit dem 16 Track Recorder zusammenarbeitet 165
Wie das Idea Pad mit dem SoundFinder zusammenarbeitet 165
Wie das Idea Pad mit der Drum Machine zusammenarbeitet 165
Wie das Idea Pad weiß, wann eine neue Idee beginnt 166
Wie der SoundFinder funktioniert 71
Wie groß ist das Idea Pad? 166
Wiedergabe der Aufnahme 187
Wiedergabe im16 Track Recorder 183
wiederholende Patterns 128
Window Minimum und Window Maximum 214
WINDREED 478
With Effect 186
Within Region 203; 204; 206; 208
WORLD 477; 489
Write Protect 45
Wrkmeistr-C 512

X

XLR
    Inputs und Outputs 515

Z

Zeitreferenz 58
Zone 144
    Zum Editieren wählen 141
    Zum Stimmen 147
Zone Pan 146
Zone Parameter 141
Zone Snd 144
Zone Volume 145
Zone zum Editieren wählen 141
Zonen 75; 139
Zubehör 19; 20
Zum Anfang der aktuellen Sequence spulen 197
Zum Ein- und Ausschalten des Empfangs von SysEx-Daten 63
Zuweisung der Audioausgänge an den Choruseffekt 322
Zuweisung der Audioausgänge an den Halleffekt 330
Zuweisung der Audioausgänge an den Inserteffekt 315
Zuweisung eines Effekts an eine Spur des Rekorders 299
Zuweisung eines Effekts an eine Spur via MIDI 300
Zuweisung eines Effekts an einen Sound oder eine Spur 297
Zwei Wege zum Speichern von Splits und Layern 113

ENSONIQ™

64 Voice Expandable Performance/Composition Keyboards

Bedienerhandbuch

Version 1.28

MR-61 und MR-76 Bedienerhandbuch

Ubersetzt von

Christian Alkemper,
Uwe Hoenig,
Thomas Roth
und Sven Steglich

Alle Angaben ohne Gewähr

Part # 9310 0193 01 - B **Model # MM-131**

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Willkommen 1

Fertig zum Anhören 1

Einschalten 1

Zum Einschalten der MR-61 und MR-76 1

Erkunden der MR-61 und MR-76 Sounds 2

Einführung in den SoundFinder™ 2

Zum Auswählen von MR-61 und MR-76 Sounds über ihre Kategorie 2

Zum Auffinden eines MR-61 oder MR-76 Sounds über den Namen 4

Jammen mit der Drum-Machine der MR-61 und MR-76 5

Über die Drum-Machine 5

Zum Einschalten der Drum-Machine 5

Zum Wählen anderer Rhythmen 7

Der Inspirations-Fänger 8

Über das Idea-Pad 8

Zum Anhören des gerade Gespielten 8

Zum Anhören früherer Ideen, die vom Idea-Pad aufgenommen wurden 9

Anhören der MR-61 und MR-76 Demos 10

Die einprogrammierten Demos 10

Zum Abspielen der MR-61 und MR-76 Demos 10

Anwählen anderer Demos 11

Zum Auswählen eines anderen Demos 11

Die Wiedergabe von Standard MIDI Files 12

Zum Importieren und Abspielen von Standard MIDI Files 12

Die Hilfe-Funktion der MR-61 und MR-76 13

Zum Aufrufen der Hilfe-Funktion 13

Überblick über die MR-61 und MR-76 14

SoundFinder 14

Drum-Machine 15

Idea-Pad 16

16 Track Recorder 16

Song Editor 17

FX/Mixdown 17

Der Speicher der MR-61 oder MR-76 17

Wave Expansion Boards der EXP Serie 18

Das Bedienfeld der MR-61 und MR-76 18

Das Display der MR-61 oder MR-76 18

Die Knöpfe unter dem MR-61 und MR-76 Display 18

Die Tasten seitlich des MR-61 und MR-76 Displays 19

All Notes Off 19

Das Zubehör für Ihre MR-61 oder MR-76 19

MR-61 und MR-76 Unisyn Editor Software 20

Erhältliches Zubehör für Ihre MR-61 oder MR-76 20

Wenn Sie ein merkwürdiges Verhalten beobachten 20

Zum Ausführen eines Soft Restart 21

Zum Ausführen einer harten Reinitialisierung 21

Kapitel 2: Das MR-61 und MR-76 Studio....23
Einführung 23
Zur Vorbereitung....23
Welche Verbindungen sind notwendig?....23
MIDI Verbindungen herstellen....23
Die MR-61 oder MR-76 als Stand-Alone-Studio 24
Mehr Informationen 24
Die MR-61 oder MR-76 als Zentrale eines MIDI-Studios....24
Was Sie brauchen 24
Zum Verbinden der MR-61 oder MR-76 mit anderen MIDI-Geräten....24
Zum Beenden der Verbindungen 25
Die MR-61 oder MR-76 mit einem Computer 25
Was Sie brauchen 25
Zum Verbinden der MR-61 oder MR-76 mit einem Computer 25
Zum Beenden der Verbindungen 26
Mehr Informationen 26
Die MR-61 oder MR-76 mit einem Audio Recorder verwenden....26
Was Sie brauchen 26
Zum Verbinden der MR-61 oder MR-76 mit einem Audio-Recorder....26
Zum Beenden der Verbindungen 27
Weitere Informationen....27
Die MR-61 oder MR-76 mit einem anderen Controller verwenden....27
Was Sie brauchen 27
Zum Verbinden der MR-61 oder MR-76....27
Zum Beenden der Verbindungen 28
Weitere Informationen....28
Verwenden der MR-61 oder MR-76 mit einer MIDI Patchbay....28
Was Sie brauchen 28
Zum Verbinden Ihrer MR-61 oder MR-76 mit der Patchbay....28
Zum Beenden der Verbindungen 28
Herstellen der Audio-Verbindungen....29
Herstellen der Spannungsversorgung....30
Anschließen der MR-61 und MR-76 an die Spannungsversorgung....30
Einschalten....31
Einstellen der Lautstärkepegel 31
Kapitel 3: Globale Einstellungen....33
Wie Sie die MR-61 und MR-76 System-Einstellungen behalten....33
Allgemeines zum Editieren der System-Einstellungen....33
Die System-Gruppen....33
Zum Editieren der Globalen System-Einstellungen....33
Einstellen der System-Preferences 35
Die Reaktion des Keyboards auf Velocity einstellen 35
Zum Anpassen der Keyboard-Velocity 36
Die Reaktion des Keyboards auf den Tastendruck einstellen....36
Zum Anpassen von Keyboard Pressure....37
Verwenden der vier Outputs der MRs....37
Routen von Sounds zu Outputs....38
Senden eines Sounds auf die gewünschten Outputs....38
Senden eines speziellen Effekt-Busses auf die gewünschten Outputs 39
Das Verhalten der Aux Outs bestimmen....39
Zum Einschalten des automatischen Aux Out Routings 40
Zum Verwenden von permanent verbundenen Aux Outputs....41
Ein- oder Ausschalten des Automatischen Effekt-Routings....41
Beim Wählen eines Split oder Layer-Sounds im SoundFinder....42
Beim Wählen eines Sounds für einen neuen, undefinierten Track....42
Beim Ändern eines Sounds auf einem Track....42
Zum Einstellen des AutoSelect FXBus Parameters....42
Schützen der Track Einstellungen im 16 Track Recorder....43
Zum Festlegen, ob neue Sounds die Track-Parameter anpassen....43
Zum Schützen der Track-Parameter vor Reset All Controllers 44
Schützen des Speichers der MR-61 und MR-76 45

Zum Ein- oder Ausschalten der Write Protect Abfrage 45
Der 16 Track Recorder Rückspul-Sound 46
Zum Ein-/Ausschalten des 16 Track Recorder Rückspul-Sounds 46
Editieren der Global-Pitch-Einstellung 46
Verwenden der Global-Pitch-Bend-Einstellungen 46
Global Pitch Bend Up und Down 47
Zum Einstellen des Global Pitch Bend Up Bereichs 47
Zum Einstellen des Global Pitch Bend Down Bereichs 48
Einstellen des Global Pitch Bend Modus 48
Zum Festlegen, welche Note auf Pitch Bend reagieren 49
Feinstimmen der MR-61 und MR-76 49
Zum Feinstimmen der MR-61 und MR-76 49
Das Arbeiten mit Pitch Tables (Tonhöhentabellen) 50
Zum Zuordnen einer globalen Pitch Table 50
Zum Zuordnen eines Sounds zur globalen Pitch Table 51
Einstellen der Fußschalter 52
Verwenden von Fußschaltern 52
Zum Einstellen einer Funktion für einen Fußschalter 53
Ein CV-Pedal als Modulator verwenden 55
Zum Zuordnen einer Funktion an das CV-Pedal 56
Editieren von MIDI-Einstellungen 57
Der MIDI-Kanal des SoundFinders 57
Zum Einstellen des Base MIDI Channel 57
Synchronisieren der MR-61 und MR-76 auf MIDI 58
Zum Festlegen der Zeitreferenz 58
Synchronisieren anderer MIDI-Geräte mit Ihrer MR-61 oder MR-76 59
Zum Festlegen, ob MIDI Clocks über MIDI gesendet werden 59
Einstellen des globalen Empfangs von MIDI Bank Selects und Program Changes 60
Zum Einstellen des Empfangs von Bank Selects und Program Changes 60
Reagieren auf MIDI „Panik“-Messages 61
Empfangen von Reset All Controllers MIDI Messages 61
Einstellen der Reaktion auf Reset All Controllers 61
Empfang von All Notes Off einschalten 62
Zum Einstellen der Reaktion auf All Notes Off 62
Ein- und Ausschalten der System Exclusive Kommunikation 63
Zum Ein- und Ausschalten des Empfangs von SysEx-Daten 63
Verwenden von SysEx Device IDs 64
Zum Einstellen der SysEx Device ID Nummer 64
Einstellen von neuen Echtzeit-Controllern 65
Zum Einstellen der vier System-Controller 65
Den GM-Modus einschalten 66
Die MR-61 und MR-76 mit General MIDI verwenden 66
Zum Verwenden der MR-61 oder MR-76 für General MIDI Musik 66
General-MIDI-Details für Neugierige 67
Kapitel 4: SoundFinder 69
Die Sound-Zentrale 69
Wählen von Sounds 70
Finden von Sounds 70
Finden von Sounds über den Sound-Typ 70
Wie der SoundFinder funktioniert 71
Einen Sound über den Namen finden 71
Transponieren des Keyboards im SoundFinder 73
Transponieren des Keyboards der MR-61 und MR-76 im SoundFinder 73
Die Transpose LED 73
Zum Transponieren des Keyboards mit einem Tastendruck 73
Zum Transponieren durch Einstellen 74
Zum Ausschalten der Transponierfunktion 74
Die Sounds der MR-61 und MR-76 verstehen 74
Standard-Sounds 74
Drum-Kit und Percussion-Kit-Sounds 74

Die ENSONIQ Drum-Map ... 75
Die General MIDI/GS Drum-Kit Maps ... 76
Welche Map verwenden Sie am besten? ... 76
Allgemeines zum Editieren von Sounds ... 76
Zum Editieren eines Sounds ... 76
Arbeiten mit den SoundFinder-Parametern ... 78
Was die SoundFinder-Parameter bewirken ... 78
Editieren von Sounds auf 16 Track Recorder Tracks ... 79
Steuern der Lautstärke eines Sounds ... 79
Zum Einstellen der Maximallautstärke ... 80
Zum Anpassen der relativen Lautstärke eines Sounds ... 80
Zum Invertieren der Reaktion auf Volumen und Mix (Expression) ... 81
Einstellen der Stereo-Position ... 81
Zum Einstellen des Sound-Panoramas ... 81
Einstellen der Reaktion eines Sounds auf Pitch Bend ... 82
Zum Einstellen der Sound-Antwort auf ein Vorwärtsdrücken des Pitch Bend Rads ... 82
Zum Einstellen der Sound-Antwort auf ein Zurückziehen des Pitch Bend Rads ... 83
Neustimmen eines Sounds ... 83
Einen Sound um Oktaven verstimmen ... 83
Einen Sound um Halbtöne verstimmen ... 84
Feinstimmen eines Sounds ... 84
Verwenden von speziellen Pitch-Tables ... 84
Zuordnen eines Sounds zu einer speziellen Pitch-Table ... 84
Festlegen des Glidemodus für einen Sound ... 85
Zum Einschalten des Sound Glide Modus ... 85
Den Glide-Modus über MIDI ein- und ausschalten ... 86
Einstellen der Sound Glide Time ... 86
Zum Einstellen der Sound Glide Time ... 86
Verzögern von Sounds ... 87
Zum Einstellen der Sound Delay Time ... 87
Anpassen der Sound LFOs ... 87
Zum Umstellen von LFOs und Noise auf ensynchronisiert ... 87
Zum Ändern der Sound LFO Raten (unsynchronisiert) ... 88
Zum Einstellen der Sound LFO-Tiefe ... 89
Zum Einstellen des Sound LFO Delay ... 89
Steuern der Hüllkurven von Sounds ... 90
Zum Anpassen der Volume-Attack-Time in einem Sound ... 90
Zum Anpassen der Volume Envelope Decay Times eines Sounds ... 90
Zum Anpassen der Volume Envelope Release Time eines Sounds ... 91
Zum Anpassen des Filter Cutoff eines Sounds ... 91
Zum Anpassen des Filter Attack eines Sounds ... 92
Zum Anpassen des Filter Decay eines Sounds ... 92
Zum Anpassen des Filter Release eines Sounds ... 92
Zum Anpassen der Amp und Filter Hüllkurven-Velocity-Antwort ... 93
Ändern des Tastaturbereich eines Sounds ... 93
Zum Einstellen des Tastaturbereichs eines Sounds ... 93
Einstellen von Sound Velocity Bereichen ... 94
Zum Einstellen eines Velocity-Fensters ... 94
Favorisierte velocity-abhägige Komponenten von Sounds freistellen ... 95
Einstellen der Reaktion auf Keyboard-Pressure ... 95
Zum Einstellen des Aftertouch eines Sounds ... 95
Sound Controller Filter ... 96
Zum Einstellen der Sound Controller Filter ... 97
Editieren von Drum- und Percussion-Kits ... 97
Der SongEditKit ... 98
Den RthmEditKit im SoundFinder verwenden ... 98
Vorbereitungen zum Editieren von Drum- oder Percussion-Kits ... 99
Zum Editieren eines Drum- oder Percussion-Kit-Sounds ... 99
Zum Editieren des SongEditKits oder RthmEditKits ... 100
Arbeiten mit speziellen Drum/Percussion-Kit-Parametern ... 101
Auswählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren ... 101
Zum Auswählen einer Drum-Kit-Taste zum Editieren ... 101
Ändern des Drum-Sounds ... 101

Zum Ändern des Sound-Typs für die gewählte Drum-Kit-Taste 102
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Sounds 102
Zum Ändern des Drum-Kit-Tasten-Sounds 102
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Volumens 103
Zum Ändern des Drum-Kit-Tasten-Volumens 103
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Panoramas 103
Zum Ändern des Drum-Kit-Tasten-Panoramas 104
Ändern des Drum-Kit-Tasten-Effekts 104
Zum Ändern des Drum-Kit-Tasten-Effekts 104
Ändern der Stimmung der Drum-Kit-Taste 105
Zum Ändern der Drum-Kit-Tasten-Stimmung 105
Speichern von MR-61 und MR-76 SoundFinder-Sounds 106
Warum und wo Sounds gespeichert werden 106
Speichern von Sounds mit einem Insert Effekt 106
Zum Speichern eines Sounds im FLASH oder RAM Speicher 106
Kopieren, Verschieben, Umbenennen und Neukategorisieren von Sounds 109
Splitten des MR-61 und MR-76 Keyboards 109
Erzeugen und Arbeiten mit Keyboard Splits 109
Die Split LED 109
Zum Erstellen eines Splits 109
Zum Ausschalten der Split-Funktion 110
Speichern von Splits 111
Layern von MR-61 und MR-76 Sounds 111
Erstellen und Arbeiten mit Layern 111
Die Layer LED 111
Zum Erstellen eines Layers 112
Zum Ausschalten der Layer-Funktion 112
Speichern von Layern 112
Speichern von Splits und Layern im Speicher 113
Zwei Wege zum Speichern von Splits und Layern 113
Presets 113
Was sie sind 113
Vorteile 113
Nachteile 113
Split/Layer Einzel-Sounds 113
Was sie sind 113
Vorteile 114
Nachteile 114
Zum Speichern eines Splits und/oder Layers als Preset 114
Zum Auswählen eines Presets 116
Zum Editieren eines Presets 116
Zum Speichern eines Splits und/oder Layers als Split/Layer-Einzel-Sound 117
Einen Sound zum 16 Track Recorder senden 120
SoundFinder Sounds zum Aufzeichnen verwenden 120
Spezialfälle: Splits und/oder Layers und Transponierte Sounds 120
Zum Senden eines Sounds in den 16 Track Recorder 120
SoundFinder MIDI 122
Die MIDI Outs und Ins im SoundFinder 122
MIDI von der MR-61 und MR-76 aus senden 122
MIDI-OUT Sounds. 122
Zum Verwenden der MR-61 oder MR-76 zum Steuern eines MIDI-Geräts 123
Die MR als Master-Controller für Externe Sequenzer 124
Zum Einstellen des MIDI-Base-Channel für den SoundFinder MIDI-Empfang 125
RPNs und NRPNs zum Editieren von Parametern verwenden 125

Kapitel 5: Die Drum Machine 127

Spielen mit der Drum Machine 128
Zum Spielen mit der Drum Machine 128
Zum Ausschalten der Drum Machine 128
Wählen eines Rhythmus 128
Die Rhythmen der MR-61 und MR-76 128
Einen Rhythmus über die Kategorie wählen 128
RhythmFinder 130
Suchen von Rhythmen über den Namen 130
Variationen wählen 132
Zum Wählen einer Variation 132
Fills wählen 132
Zum Auswählen eines Fills 132
Einstellen des Rhythmustempos 133
Das Tempo für die Drum Machine eintippen 134
Zum Eingeben eines neuen Drum Machine Tempos 134
Allgemeine Editiertechniken für die Drum Machine 134
Zum Ändern des aktuell gewählten Drum Machine Rhythmus 135
Einen neuen Drum Kit für einen Rhythmus wählen 136
Zum Wählen eines anderen Kits für den gerade gewählten Rhythmus 137
Ändern der Lautstärke eines Rhythmus 137
Rhythm Mix (Expression) 137
Zum Ändern der Lautstärke des aktuell gewählten Rhythmus 137
Bestimmen der Taktart und Länge eines Rhythmus 138
Taktart und Schleifenlänge von Variationen 138
Zum Ansehen der Taktart oder der Länge des gewählten Rhythmus 138
Editieren der Sounds in einem Rhythmus Kit 139
Drum Kits und Zonen 139
Die Namen der Zonen 140
Drum Kits Editieren 140
Der RthmEditKit 140
Zone zum Editieren wählen 141
Stummschalten einer Drum Machine Zone 142
Ändern des Sounds einer Drum Machine Zone 143
Ändern der Lautstärke einer Drum Machine Zone 144
Ändern der Stereo-Position einer Drum Machine Zone 145
Einer Drum Machine Zone einen Effekt zuordnen 146
Ändern der Tonhöhe einer Zone 147
Arrangieren von eigenen Variationen und Fills 148
Zum Anpassen einer Variation 149
Zum Anpassen eines Fills 151
Den Ursprung der Musik eines Rhythmus finden 152
Zum Finden des Ursprungs eines gewählten Rhythmus 152
Speichern eines Rhythmus 153
Rhythmusspeicher 153
Zum Speichern eines geänderten Rhythmus im FLASH oder RAM Speicher 154
Kopieren oder Umbenennen eines Rhythmus, oder Ändern der Rhythmusart. 156
Senden eines Rhythmus an den 16 Track Recorder 156
Aufnehmen mit Drum Machine Rhythmen 156
Zum Senden eines Drum Machine Rhythmus an den 16 Track Recorder 157
Die Drum Machine über MIDI spielen 160
Synchronisieren der Drum Machine zur MIDI Clock 160
Zum Steuern der Drum Machine von einem externen MIDI-Gerät 160

Kapitel 6: Das Idea Pad 163

Der Ideenfänger 163

Das zuletzt Gespielte anhören 163

Anhören, was Sie gerade gespielt haben 163

Andere Ideen im Idea Pad anhören 164

Zum Auswählen und Anhören von Ideen im Idea Pad 164

Wie das Idea Pad funktioniert 164

Wie das Idea Pad mit dem SoundFinder zusammenarbeitet 165

Wie das Idea Pad mit der Drum Machine zusammenarbeitet 165

Wie das Idea Pad mit dem 16 Track Recorder zusammenarbeitet 165

Wie das Idea Pad weiß, wann eine neue Idee beginnt 166

Wie groß ist das Idea Pad? 166

Was passiert, wenn das Idea Pad voll ist 166

Was passiert mit dem Effekt einer Idee im 16 Track Recorder 166

Anpassen des Idea Pads 167

Ein- und Ausschalten der automatischen Wiedergabe von Ideen mit dem Idea Pad 167

Zum Einstellen, ob Ideen automatisch abgespielt werden oder nicht 167

Einstellen der Pausendauer zwischen einzelnen Ideen 168

Zur Eingabe der Pausenlänge für eine neue Idee 168

Ändern der Größe des Idea Pads 168

Zum Ändern der Größe des Idea Pads 169

Das Idea Pad mit dem 16 Track Recorder verwenden 170

Kopieren von Ideen vom Idea Pad in den 16 Track Recorder 170

Eine Idea als Basis eines neuen Songs 170

Zum Erzeugen eines neuen Songs aus einer Idee 170

Kopieren einer neuen Idee in einen existierenden Song 172

Zum Übernehmen einer Idee in einen existierenden Song 172

Ideen vom Idea Pad löschen 175

Entfernen einer einzelnen Idee vom Idea Pad 175

Zum Löschen einer einzelnen Idee 175

Löschen des Idea Pads 176

Zum Löschen des Idea Pads 176

Kapitel 7: Recording 177

Das Recording-Konzept von MR-61 und MR-76 178

Wie MR-61 und MR-76 Ihre Musik aufnehmen 178

Tracks (Spuren) 179

Track-Effekte 179

Sequences 179

Sequence-Effekte 180

Song Playlists und Songs 180

Song-Effekte 180

Die Track LEDs 181

Die Song Playlist LED 183

Der 16 Track Recorder 183

Wiedergabe im16 Track Recorder 183

Erzeugen einer neuen Sequence 184

Das Auswählen von Tracks 184

Anwahl eines Tracks 184

Auswahl eines Sounds mit oder ohne Effekt 185

Ihre erste Aufnahme 186

Das Aufnehmen eines Tracks einer neuen Sequence 186

Wiedergabe der Aufnahme 187

Track Undo 188

Rückgängigmachen der letzten Aufnahme oder Bearbeitung 188

Overdub anwenden 190

Weitere Tracks aufnehmen 190

Bearbeitung der Tracks 191

Sounds austauschen 191

Den Sound eines Tracks austauschen 191

Noten aus einem Track löschen: Scoop 192

Das Löschen von Noten bei laufender Wiedergabe ... 192
Track-Sounds editieren ... 193
Der Vorspul-Taster (Fast Forward) ... 194
Beatweise vorspulen ... 195
Die Kombination von Record/Fast Forward zum Löschen eines Tracks ... 196
Der Rückspul-Taster (Rewind) ... 197
Zum Anfang der aktuellen Sequence spulen ... 197
Bei laufender Wiedergabe taktweise zurückspulen ... 197
Bei gestoppter Wiedergabe taktweise zurückspulen ... 198
Zu einer beliebigen Position in der Sequence springen ... 198
Zu einer beliebigen Position springen ... 198
Punch-Aufnahme ... 199
Aufnahme mittels Fußschalter aktivieren/deaktivieren ... 199
Der Copy-Taster: Replace (Ersetzen), Append (Anfügen) und Merge (Mischen) ... 199
Die Nutzung der Kopierfunktionen Append, Replace und Merge ... 200
Löschen eines Tracks ... 203
Alle Daten eines Tracks löschen ... 203
Bestimmte Daten eines Tracks löschen ... 204
Einen bestimmten Notenbereich eines Tracks löschen ... 204
Einen bestimmten Controller löschen ... 206
Verschiedene Daten aus einem Track löschen ... 207
Überblick über die Quantisierungsfunktion ... 209
Templates ... 209
Quantisierungsverfahren ... 210
Strength ... 212
Swing ... 212
Random ... 213
Shift ... 213
Low Key/High Key ... 213
Move Note Offs ... 215
Tracks des 16 Track Recorders quantisieren ... 215
Ein Template als Ausgangspunkt benutzen ... 217
Das Ändern eines Templates ... 217
Die Benutzung der normalen Quantisierung ... 218
Die Benutzung der Delta-Quantisierung ... 223
Einen Track mit Delta-Quantisierung quantisieren ... 223
Eigene Templates definieren ... 225
Eine Quantisierungseinstellung als Template sichern ... 225
Der Rhythm Track des 16 Track Recorders ... 227
Rhythm Track: Zwei Tracks in einem ... 227
Rhythmus durch eigene Elemente ergänzen ... 228
Display und LEDs des Rhythm Tracks ... 228
Einen Rhythmus an den Rhythm Track schicken ... 228
Änderungen am Rhythmus des Rhythm Tracks ... 229
Andere Parameter des Rhythm Tracks ... 229
Das Abspielen von Rhythmen im16 Track Recorder ... 229
Das Aufzeichnen der Fill- und Variation-Wahl ... 230
Fill- und Variation-Wahl aufzeichnen ... 230
Eigene Drum- oder Percussion-Aufnahmen erstellen ... 231
Noten auf dem Rhythm Track aufzeichnen ... 231
Den Rhythmus innerhalb der Sequence stoppen ... 232
Einen Rhythmus-Stop aufzeichen ... 232
Abschnitte des Rhythmus` durch eigene Aufnahmen ersetzen ... 233
Kopieren des Rhythm Tracks ... 233
Den gesamten Rhythm Track in eine andere Sequence kopieren ... 234
Rhythm Track löschen ... 235
Rhythm Track ganz oder teilweise löschen ... 235
Anwahl einer Sequence ... 237
Sequence anwählen ... 237
Bank anwählen ... 237
Aufnahmebetriebsarten ... 237
Aufnahmebetriebsart wählen ... 238
Auswahl von Sequence-Parametern und Änderung ihrer Werte ... 238

Parameter editieren ... 238
Tempo der Sequence einstellen ... 239
Tempo der Sequence manuell einstellen ... 239
Der Metronom-Click ... 240
Klang für den Metronom-Click auswählen ... 240
Lautstärke des Metronom-Clicks einstellen ... 241
Panorama des Metronom-Clicks einstellen ... 241
Rhythmus des Metronom-Clicks wählen ... 242
Vorzähler: Countoff ... 243
Wiedergabe des Countoffs bestimmen ... 243
Klang des Countoffs einstellen ... 243
Länge des Countoffs einstellen ... 244
Taktmaß einer Sequence sehen ... 245
Taktmaß einer neuen Sequence einstellen ... 245
Taktmaß einer Sequence ändern ... 246
From-Punkt durch manuelle Eingabe der Werte bestimmen ... 247
To-Punkt durch manuelle Eingabe der Werte bestimmen ... 248
From-Punkt durch Doppelklick bestimmen ... 248
To-Punkt durch Doppelklick bestimmen ... 249
An den Beginn einer Region springen ... 249
Abkürzung für das Zuschneiden (Trimming) einer Sequence ... 250
Sequence anhand der Region-Einstellungen trimmen ... 250
Eine Sequence loopen ... 251
Kopieren einer Sequence ... 251
Sequence auf einen anderen Speicherplatz des aktuellen Songs kopieren ... 251
Eine Sequence songübergreifend kopieren ... 252
Sequences ganz oder teilweise löschen ... 254
Das Löschen einer ganzen Sequence ... 254
Beginn oder Ende einer Sequence zuschneiden (Trim) ... 255
Benennen einer Sequence ... 256
Sequence benennen oder umbenennen ... 256
Handhabung und Bearbeitung von Songs ... 257
Erzeugen eines neuen Songs ... 257
Einen neuen Song erzeugen ... 257
Erzeugen einer Song Playlist ... 258
Song Playlist erzeugen ... 258
"Smoothe" übergänge zwischen den Sequences ... 259
Das Abspielen eines Songs ... 260
Einen Song abspielen ... 260
Einen bestimmten Schritt der Song Playlist abspielen ... 261
Benennen eines Songs ... 261
Song benennen ... 261
Das Ändern einer bestehenden Song Playlist ... 262
Bestehende Song Playlist ändern ... 262
Auswahl eines anderen Songs ... 263
Einen Song mit dem Value-Rad wählen ... 263
Einen Song durch Eintippen seines Namens wählen. ... 264
Kopieren eines Songs ... 265
Einen Song kopieren ... 265
Das Löschen einer Song Playlist oder eines ganzen Songs ... 267
Einen gesamten Song löschen ... 267
Die Playlist eines Songs löschen ... 268
Song mit Playlist umbenennen ... 268
Was sind Standard MIDI Files? ... 270
Was passiert, wenn Sie ein SMF in den MR einladen ... 270
Die zweistufige Konvertierung eines SMFs in eine MR Sequence ... 270
Track Parameter dazufügen ... 272
Sounds, Ideen und Rhythmen an ein unkonvertiertes SMF schicken ... 272
Falls Sie ein SMF gleich nach dem Einladen konvertieren wollen ... 272
Ein fremdes SMF in ein MR-SMF konvertieren ... 272
16 Track Recorder MIDI ... 274
Ein- und Ausgänge des 16 Track Recorders ... 274
MIDI vom 16 Track Recorder senden ... 274

MIDI mit dem MR empfangen ... 276
Track-Parameter über MIDI einstellen ... 276
Den 16 Track Recorder mit einem externen MIDI Sequencer synchronisieren ... 277
Ein externes Gerät zum 16 Track Recorder synchronisieren ... 277
Den 16 Track Recorder zu einem externen Gerät synchronisieren ... 278
Den MR mit einem Computer Sequencer verwenden ... 279
MR an Computer, Computer an MR ... 279
Über die "Mobilität" von MR-61 und MR-76 Sequences ... 279
Den MR als Einspielkeyboard für einen Software-Sequencer benutzen ... 279
MR mit einem Software-Sequencer verbinden und nutzen ... 279
Kapitel 8: FX/Mixdown ... 281
Abmischen mit dem MR-61/MR-76 ... 281
Zwei Mischer in einem ... 282
Sie wissen sofort, was Sie gerade abmischen ... 282
Abmischen mit den FX/Mixdown-Reglern im SoundFinder ... 282
FX/Mixdown-Funktionen im SoundFinder ... 282
Speichern der Einstellungen des FX/Mixdown-Feldes ... 282
Abspeichern der FX/Mixdown-Einstellungen als Teil eines Sounds ... 283
Abspeichern der FX/Mixdown-Einstellungen als Teil eines Presets ... 285
Abmischen mit den FX/Mixdown-Reglern im 16-Spur-Rekorder ... 287
FX/Mixdown-Funktionen im 16-Spur-Rekorder ... 287
Grundabmischung im 16-Spur-Rekorder ... 287
Echtzeitaufnahme von Änderungen der Parameter Mix und Pan in einer Sequenz ... 288
Die Arbeit mit dem Mix-Regler ... 289
Das Prinzip ... 289
Die Wirkungsweise des Mix-Reglers ... 289
...bei einem SoundFinder-Sound ... 290
Die Arbeit mit dem Pan-Regler ... 290
Das Prinzip ... 290
Die Wirkungsweise des Pan-Reglers ... 291
...bei einem SoundFinder-Sound ... 291
...im 16-Spur-Rekorder ... 292
Effektbearbeitung beim MR-61/MR-76 ... 292
Die Effekte des MR-61/MR-76 ... 292
Der Inserteffekt ... 293
Der globale Choruseffekt ... 293
Der globale Halleffekt ... 294
Dry ... 294
Das Prinzip der Effektbusse ... 294
Der Inserteffektbus (Insert FX Bus) ... 294
Der Choruseffektbus (Chorus FX Bus) ... 294
Die Busse für schwachen, mittleren und starken Halleffekt (LightReverb/-MediumReverb/WetReverb FX Bus) ... 295
Der Bus für Sounds ohne Effekt (Dry FX Bus) ... 295
Der Alternativeffektbus (Alt. FX Bus) ... 295
Effekte, Sounds und Songs ... 295
Effektdiagramm des MR-61/MR-76 ... 297
Zuweisung eines Effekts an einen Sound oder eine Spur ... 297
Zuweisung eines Effekts an einen Sound im SoundFinder ... 297
Zuweisung eines Effekts an einen Split- oder Layer-Sound ... 298
Zuweisung eines Effekts an eine Spur des Rekorders ... 299
Zuweisung eines Effekts an eine Spur via MIDI ... 300
Arbeiten mit dem Inserteffekt ... 300
Senden eines Sounds mit Inserteffekt an den 16-Spur-Rekorder ... 301
Senden einer Idea mit Inserteffekt an den 16-Spur-Rekorder... ... 302
...auf eine Spur als neuen Song ... 302
...auf eine Spur einer vorhandenen Sequenz ... 303
Auswahl eines Inserteffekts ... 306
Bearbeitung eines Inserteffekts ... 307

Anwahl eines Inserteffekt-Presets ... 308
Einstellung des Direkt-/Effektsignal-Verhältnisses ... 308
Erweiterung des Inserteffekts durch den globalen Hall ... 309
Erweiterung des Inserteffekts durch den globalen Chorus ... 309
Echtzeitmodulation des Inserteffekts ... 310
Auswahl der Modulationsquelle ... 311
Einstellung des Modulationsrahmens ... 312
Auswahl des zu modulierenden Parameters ... 313
Einstellung der Modulationstiefe ... 314
Die Steuerspur für den Inserteffekt ... 315
Zuweisung der Audioausgänge an den Inserteffekt ... 315
Arbeiten mit dem globalen Chorus ... 316
Bearbeitung des globalen Choruseffekts ... 316
Anwahl eines Choruseffekt-Presets ... 317
Einstellung des Direkt-/Effektsignal-Verhältnisses ... 318
Erweiterung des Choruseffekts durch den globalen Hall ... 318
Einstellung der LFO-Frequenz des globalen Chorus ... 319
Einstellung der Modulationstiefe des globalen Chorus ... 319
Einstellung der mittleren Verzögerungszeit des globalen Chorus ... 320
Einstellung der Stereobreite des globalen Chorus ... 321
Einstellung der Phasenlage des globalen Chorus ... 321
Zuweisung der Audioausgänge an den Choruseffekt ... 322
Arbeiten mit dem globalen Hall ... 323
Bearbeitung des globalen Halleffekts ... 323
Anwahl eines Halleffekt-Presets ... 324
Einstellung des Signalanteils für den LightReverb-Bus ... 325
Einstellung des Signalanteils für den WetReverb-Bus ... 326
Einstellung der Gesamtlautstärke des Halleffekt ... 326
Einstellung der Hallzeit ... 327
Einstellung der Höhendämpfung ... 327
Einstellung der Helligkeit des Hallsignals ... 328
Einstellung der Diffusion des globalen Halls ... 328
Einstellung der Hochfrequenzdiffusion ... 329
Einstellung der Tieffrequenzdiffusion ... 329
Zuweisung der Audioausgänge an den Halleffekt ... 330
Arbeiten mit Sounds und Spuren ohne Effekt ... 331
Zuweisung der Audioausgänge an Sounds und Spuren ohne Effekt ... 331
Der Bypass-Modus für die Effekte des MR-61/MR-76 ... 332
Die Quick Bypass-Funktion ... 332
Aktivierung der Quick Bypass-Funktion ... 332
Deaktivierung der Quick Bypass-Funktion ... 332
Individuelles Aktivieren und Deaktivieren des Bypass-Modus ... 333
Stumm- und Soloschaltung im 16-Spur-Rekorder ... 333
Die Mute- und Solo-Funktionen ... 333
Stummschaltung einer Spur ... 334
Aufheben der Stummschaltung ... 334
Soloschaltung einer Spur ... 335
Aufheben der Soloschaltung ... 335

Kapitel 9: Speicherfunktionen 337

Der Speicheraufbau des MR-61/MR-76 337

Das Prinzip des internen Speichers 337

FLASH 337

RAM 338

Tips zur Verwendung des RAM 338

Layers und Bytes 338

Speicherverwaltung im MR 339

Der Librarian 339

Die Verwendung des Librarian 339

Anpassung des RAM-Bereich 341

Anzeige des verfügbaren Speichers im FLASH- und RAM-Bereich 343

Anzeige der Namen installierter Erweiterungskarten 344

Löschen des Songspeichers und der Sound-, Preset- und Rhythmusbänke 345

Löschen einzelner Sounds, Presets oder Rhythmen 346

Ausführen eines MIDI-Dump 347

Empfang von SysEx-Daten durch den MR-61/MR-76 348

Arbeiten mit Disketten 349

Das Diskettenlaufwerk 349

Behandlung des Diskettenlaufwerks 349

Verzeichnisstruktur und Speicherkapazität bei Disketten 351

Datenspeicherung auf Diskette 351

Sounds 351

Presets 351

Rhythmen 351

Sequenzen 351

Songs 351

Spezielle Dateitypen 352

Dateinamen auf Disketten 352

Speichern von Sound-, Preset- und Rhythmusbänken 352

Speichern einzelner Sounds, Presets, Rhythmen, Sequenzen oder Songs auf Disk .. 354

Besonderer Hinweis zum Speichern einzelner Sounds 356

Abspeichern aller Songs im Speicher des MR als Gruppe 356

Speichern des gesamten RAM auf Diskette 358

Speichern des gesamten FLASH-Speichers und des RAM auf Diskette 360

Dateien von Diskette laden 361

Laden von Soundbänken von Diskette 362

Laden einzelner Sounds von Diskette 363

Laden von Presetbänken von Diskette 364

Laden einzelner Presets von Diskette 365

Laden von Rhythmusbänken von Diskette 366

Laden einzelner Rhythmen von Diskette 367

Laden von Sequenzen und Standard MIDI File-Dateien 369

Laden von Songgruppen von Diskette 370

Laden einzelner Songs von Diskette 371

Laden einer ALL-RAM-Datei 371

Laden einer ALL-SESSION-Datei 372

Dateiverwaltung 373

Die Verwendung der Utilities-Funktionen 373

Formatieren einer Diskette 375

Löschen einzelner Dateien 376

Umbenennen einzelner Dateien 377

Anzeige des auf einer Diskette verfügbaren Speicherplatzes 378

Anzeige der vorhandenen Dateien in alphabetischer Reihenfolge 379

Kapitel 10: Erweiterung des MR-61/MR-76 381

Die Wave Expansion Boards 381

Wichtige Hinweise zu elektrostatischer Aufladung 381

Ein- und Ausbau der Expansion Boards beim MR-61 381

Einbau eines Expansion Boards in den MR-61 382

Entfernung eines Expansion Boards aus dem MR-61 384

Ein- und Ausbau der Expansion Boards beim MR-76 385

Einbau eines Expansion Boards in den MR-76 385

Entfernung eines Expansion Boards aus dem MR-76 387

Erkennung einer Erweiterungskarte 388

Upgrade des Betriebssystems des MR-61/MR-76 388

Die Softwareversion Ihres Betriebssystems 388

Upgrade des Betriebssystems mit dem EPROM-Set 389

Das Upgrade-Set 389

Benötigtes Werkzeug 389

Optische Prüfung der EPROMs und der Sockel 390

Die korrekte Anpassung der EPROMs an den Sockel 390

Kapitel 11: Insert-Effekt-Parameter 395

Liste der Effekt-Modulatoren 396

LFO-Wellenformen 397

Verzerrer-Kennlinien 397

Insert-Effekt-Parameter 398

Gemeinsame Insert-Effekt-Parameter 398

Gemeinsame Modulation Parameters. 398

Beschreibung der Insert-Effekte 398

01 Parametric EQ 398
02 Hall Reverb 399
03 Large Room 399
04 Small Room 399
05 Large Plate 401
06 Small Plate 401
07 NonLinReverb1 402
08 NonLinReverb2 402
09 Gated Reverb 403
10 Stereo Chorus 404
11 8-VoiceChorus 405
12 Rev‘Chorus 406
13 Rev‘Flanger 407
14 Rev‘Phaser 408
15 Chorus‘Rev 409
16 Flanger‘Rev 410
17 Phaser‘Rev 411
18 EQ‘Reverb 412
19 Spinner‘Rev 413
20 DDL‘Chorus 414
21 DDL‘Flanger 415
22 DDL‘Phaser 416
23 DDL‘EQ 417
24 Multi-Tap DDL 418
25 Dist‘Chorus 419
26 Dist‘Flanger 421
27 Dist‘Phaser 423
28 Dist‘AutoWah 425
29 ResVCF‘DDL 427
30 Dist‘VCF‘DDL 428
31 Pitch Detuner 430
32 Chatter Box 431
33 Formant Morph 432

34 RotarySpeaker ... 434
35 Tunable Spkr ... 437
36 Guitar Amp ... 438
37 Dist'DDL'Trem ... 440
38 Comp'Dist'DDL ... 442
39 EQ'Comp'Gate ... 444
40 EQ'Chorus'DDL ... 446

Kapitel 12: Die Unisyn MR Software ... 449

Der Unisyn Sound Editor ... 449
Bestehende Sounds von der MR in Unisyn übertragen ... 449
Wie Sie einen Standard-Sound in Unisyn übertragen ... 449
Erzeugen oder Editieren von Standard-Sounds mit Unisyn ... 450
Vorbereitung der Soundeditierung ... 450
Kopieren der Layer-Parameter ... 450
Layer innerhalb desselben Standard-Sounds kopieren ... 451
Layer in einen anderen Standard-Sound kopieren ... 451
Wie Sie einen Standard-Sound an den MR übertragen ... 452
Sound Editor - Überblick ... 452
Parameter für den gesamten Sound ... 453
Kontext-Parameter ... 455
Select -Parameter ... 455
Pitch-Parameter ... 457
Wellenform-Parameter ... 458
Parameter von Envelope 1 ... 459
Filter-Parameter ... 461
Parameter für Filter 1 ... 461
Filter 2 Parameter ... 462
Parameter von Envelope 2 ... 463
Amp-Parameter ... 465
Parameter von Envelope 3 ... 466
LFO Parameter ... 468
Effekt-Parameter ... 469

Der Unisyn DrumKit Editor ... 470
Bestehende DrumKit-Sounds von der MR in Unisyn übertragen ... 470
Erzeugen oder Editieren von DrumKit-Sounds mit Unisyn ... 470
Vorbereitung der DrumKit-Soundeditierung ... 471
DrumKit-Sounds aus Unisyn an die MR übertragen ... 471
Wie Sie einen DrumKit-Sounds an die MR übertragen ... 471
DrumKit Editor-Überblick ... 472
DrumKey-Parameter ... 472
DrumKit-Parameter ... 473

Kapitel 13: Weitere Informationen ... 475

Liste der Wellenformen und Klassen ... 476
Liste der SoundFinder-Typen ... 477
Rhythmus Typen ... 477
Sound Typen ... 477
Liste der MR-61 und MR-76 Sounds ... 479
Liste der Rhythm Pattern Files ... 487
ENSONIQ Drum Map ... 490
ENSONIQ Percussion Map ... 491
Velocity Response Kurven (Anschlagsdynamik) im MR-61 ... 492
Velocity Response Kurven (Anschlagsdynamik) im MR-76 ... 492
Liste der Quantize Templates ... 493
Was ist MIDI ... 494
Leben in der MIDI-Welt ... 494
MIDI verstehen ... 495
MIDI Hardware ... 495

Wie MIDI-Kanäle arbeiten 495
Wie MIDI-Meldungen funktionieren 497
Kunst und MIDI 497
Was ist General MIDI 498
General MIDI Sounds 498
General MIDI Drum Kits 498
Erlangen des Logos 498
General MIDI Sound Map 499
GM und GS Percussion Key Maps (Kanal 10) 500
GM und GS Percussion Key Maps (Kanal 10) 502
Liste der MIDI Controller Namen 504
MR MIDI Implementation 506
Registrierte Parameter 506
Nichtregistrierte Parameter 507
Pitch Tables und das MIDI Tuning Standard Format 508
Empfangene MIDI Controller 510
Verhalten beim Empfang von Reset All Controllers (MIDI Controller 121) ... 511
Wenn Part Param Reset 511
Wenn Part Param Reset=On: 511
Liste der ROM System Pitch Tables 512
Über die MR Outputs 515
Bemerkung über die Main und Aux Output Buchsen 515
Massekompensierte Outputs 515
XLR Inputs und Outputs am MR 515
Ein Kopfhörer am MR 516
Aux-Signale auf die Kopfhörerbuchse routen 516
Zum Routen der Aux-Signale auf die Main Outputs: 516
MR Knopf-Beschleunigung 517
Beschleunigungarten 517
Speed 517
Multi-Turn 517
Abbremsen 518
Index 519