



Pa80
professional arranger

BEDIENUNGSANLEITUNG

DEUTSCH
Ver. 1.0
MAN0001066

KORG



4017269863792
KTBAP80



WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

WARNUNG — Bei Benutzung elektrischer Geräte sollten einige grundlegende Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden. Dazu gehören insbesondere folgende:

1. Lesen Sie das gesamte Handbuch, bevor Sie das Instrument in Betrieb nehmen.
2. Betreiben Sie das Instrument keinesfalls an Orten, wo Wasser oder Feuchtigkeit vorhanden ist, also beispielsweise in der Nähe von Badewannen, Wasch- oder Spülbecken, in feuchten Kellern, in der Nähe von Schwimmbecken o.ä..
3. Das Instrument sollte nur mit den vom Hersteller empfohlenen Transportmitteln oder Ständern benutzt werden.
4. Die vom Instrument allein wie auch in Verbindung mit einem Verstärker und Kopfhörern oder Lautsprechern erzeugten Lautstärken können zum Verlust des Gehörs führen. Stellen Sie die Lautstärke des Instruments nicht für längere Zeit so hoch ein, dass Sie diese als störend empfinden. Bei Auftreten von Beeinträchtigungen des Hörvermögens oder Geräuschen in den Ohren sollten Sie einen Ohrenarzt aufsuchen.
5. Das Instrument sollte so platziert werden, dass stets eine ausreichende Belüftung gewährleistet ist.
6. Das Instrument sollte nicht in der Nähe von Wärmequellen wie beispielsweise Heizkörpern, Heizschächten oder sonstigen Geräten aufgestellt werden, die Wärme erzeugen.
7. Das Instrument darf nur an eine Stromquelle angeschlossen werden, die den Angaben in der Betriebsanleitung oder den Angaben auf dem Instrument entspricht.
8. Ziehen Sie den Netzstecker ab, wenn Sie das Instrument für längere Zeit nicht benutzen.
9. Achten Sie darauf, dass keine Gegenstände oder Flüssigkeiten in das Innere des Instruments gelangen.
10. Lassen Sie das Instrument vom Kundendienst kontrollieren, wenn:
A. Netzstecker oder Netzkabel beschädigt wurden; B. Gegenstände oder Flüssigkeiten in das Instrument gelangt sind;
C. das Instrument dem Regen ausgesetzt war;
D. das Instrument nicht ordnungsgemäß funktioniert oder auffällige Veränderungen zeigt;
E. das Instrument heruntergefallen ist oder das Gehäuse Beschädigungen aufweist.

11. Führen Sie nur die Wartungsarbeiten durch, die in der Bedienungsanleitung beschrieben sind. Alle übrigen Wartungsmaßnahmen dürfen nur von qualifiziertem Kundendienstpersonal vorgenommen werden.

BEWAHREN SIE DIESE HINWEISE AUF

WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



Der Blitz mit der Pfeilspitze im gleichseitigen Dreieck soll den Anwender vor nicht isolierter "gefährlicher Spannung" im Innern des Geräts warnen. Diese Spannung kann so hoch sein, dass die Gefahr eines Stromschlags besteht.



Das Aufrufezeichen im gleichseitigen Dreieck soll den Anwender auf wichtige Bedienungs- und Wartungsarbeiten aufmerksam machen, die im mitgelieferten Informationsmaterial beschrieben werden.

ERDUNGSANLEITUNG

Das Instrument muss geerdet sein. Bei Störungen oder Ausfällen des Geräts sorgt die Erdung für einen geringeren Widerstand, um die Gefahr von Stromschlägen zu vermindern. Das Instrument ist mit einem Kabel mit Erdungsleiter und einem geerdeten Stecker ausgestattet. Der Stecker muss an eine entsprechende Steckdose angeschlossen werden, die korrekt installiert und gemäß den geltenden Vorschriften und Richtlinien des jeweiligen Landes geerdet ist.

GEFAHR – Bei unsachgemäßem Anschluss des installierten Erdungsleiters besteht die Gefahr von Stromschlägen. Lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Elektriker oder Servicetechniker kontrollieren, wenn Sie Zweifel bezüglich der Erdung haben. Nehmen Sie keine Eingriffe am Gerätestecker vor! Sollte der Stecker nicht in die vorhandene Steckdose passen, lassen Sie eine passende Steckdose von einem qualifizierten Elektriker installieren.

CE-ZEICHEN ZUR VEREINHEITLICHUNG DER EUROPÄISCHEN STANDARDS

Das bis 31. Dezember 1996 vergebene CE-Zeichen, das unsere mit Wechselstrom betriebenen Produkte tragen, zeigt an, dass diese Instrumente der EMC Richtlinie (89/336/EWG) und der CE-Zeichen-Richtlinie (93/68/EEC) entsprechen.

Das nach dem 1. Januar 1997 vergebene CE-Zeichen zeigt an, dass die Instrumente der EMC Richtlinie (89/336/EEC), der CE-Zeichen-Richtlinie (93/68/EEC) und der Niederspannungsrichtlinie (73/23/EEC) entsprechen.

Das CE-Zeichen auf unseren batteriegespeisten Instrumenten zeigt an, dass diese der EMC Richtlinie (89/336/EEC) und der CE-Zeichen-Richtlinie (93/68/EEC) entsprechen.

DATENSICHERUNG

Im Speicher vorhandene Daten können bisweilen durch unsachgemäße Handhabung seitens des Benutzers verlorengehen. Speichern Sie deshalb wertvolle Daten stets auf Disketten. Korg haftet nicht für Schäden, die durch Datenverlust entstehen.

LCD-DISPLAY

Auf einigen Seiten des Handbuches finden Sie Abbildungen der Anzeigen des Flüssigkristalldisplays, mit welchen die Funktionen und Operationen erläutert werden. Die Namen der Sounds, Parameter und Werte dienen ausschließlich zur Veranschaulichung und stimmen bisweilen nicht mit der tatsächlich erscheinenden Displayanzeige Ihres Instruments überein.

WARENZEICHEN

Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen der Apple Computer, Inc. MS-DOS und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

HAFTUNG

Die im vorliegenden Handbuch enthaltenen Informationen wurden mit großer Sorgfalt überprüft und überarbeitet. Aufgrund des Bemühens, unsere Produkte ständig zu verbessern, können die technischen Daten jedoch von den Beschreibungen des Handbuches abweichen. Korg ist nicht verantwortlich für eventuelle Abweichungen zwischen den technischen Daten und den im Handbuch enthaltenen Beschreibungen. Technische Daten können jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden.

GARANTIE

Alle KORG Produkte werden entsprechend den elektrischen und mechanischen Richtlinien der jeweiligen Länder mit allergrößter Sorgfalt hergestellt. Sie unterliegen den Garantiebestimmungen der KORG-Vertriebsfirmen in den einzelnen Ländern. Für KORG-Produkte, die nicht mit der entsprechenden Garantiekarte des Herstellers oder Händlers verkauft wurden oder keine Seriennummer besitzen, besteht kein Anspruch auf Garantieleistungen. Diese Vorschrift dient ausschließlich dem Schutz des Verbrauchers.

SERVICE UND KUNDENDIENSTLEISTUNGEN

Wenden Sie sich zwecks Kundendienstleistungen bitte an ein autorisiertes KORG-Kundendienstzentrum. Ausführliche Informationen über KORG Produkte sowie über Software und Zubehör erhalten Sie bei dem in Ihrer Nähe befindlichen autorisierten KORG-Fachhändler.

PA80 IM INTERNET

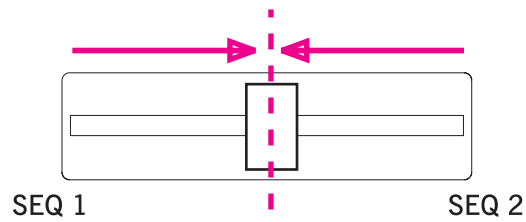
Um neueste Informationen zu erhalten, stellen Sie Ihre Suchmaschine auf folgende Adresse:

<http://www.korgpa80.com>.

Copyright © 2000 KORG Italy Spa. Printed in Italy.

BALANCE SCHIEBEREGLER

Versichern Sie sich vor Einschalten des Instruments, dass der BALANCE Schieberegler sich in der Mitte befindet. Auf diese Weise werden sowohl Sequencer 1 (SEQ1) als auch Sequencer 2 (SEQ2) auf den Maximalpegel eingestellt. Damit vermeiden Sie, dass Sie einen Song starten, ohne diesen zu hören.



ANLEITUNG ZU...

Tastatur

... Sound Program selektieren	6-3
... Performance selektieren	6-1
...ein Sound Program wie beim Klavier über die gesamte Tastatur hinweg spielen	6-1
...Tastatur in zwei Bereiche unterteilen	6-1
...dem Rechtshand-Spiel Klänge hinzufügen	6-1
...Klänge stummschalten/Stummschaltung aufheben	6-1

Style Play Modus

...Style selektieren	6-4
...Style starten/stoppen	7-3
...Fill oder Break selektieren	7-3
...Style Variation selektieren	7-3
...Style Spuren anzeigen	9-3

Song Play Modus

...Song (Standard MIDI Datei) spielen	6-5
...Text anzeigen	10-5
... Song Spuren anzeigen	10-4
...beide Sequencers gleichzeitig starten	3-9, 10-13

Backing Sequence Modus

...neue Backing Sequence (Song) aufnehmen	11-1
---	------

Song Modus

... Standard MIDI Datei editieren	12-1
-----------------------------------	------

Allgemeines

...Lautsprecher ausschalten	14-2
...Damperpolarität ändern	14-3
...Arabische Tonleiter selektieren	7-9

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung

Willkommen!	1-1
Ständiges Update	1-1
Nützliche Links	1-1
Hinweise zum vorliegenden Handbuch	1-1
Backup der Dateien des Betriebssystems	1-2
Betriebssystem laden	1-2
Werkseitige Daten erneut laden	1-2

Starten	2-1
Netzkabel anschließen	2-1
Instrument ein- und ausschalten	2-1
Lautstärke einstellen (Master & Acc / Seq)	2-1
Balance Schieberegler	2-1
Kopfhörer	2-1
Audio-Ausgänge	2-1
Audio Eingänge	2-2
MIDI Anschlüsse	2-2
Damper Pedal	2-2
Demo	2-2
Notenständer	2-2

Vorderseite	3-1
Display und Benutzeroberfläche	4-1
Display Bedienelemente	4-1
Struktur der Benutzeroberfläche	4-2
Auswahlfenster	4-3
Symbole und Ikonen	4-3
Rückseite	5-1

Basisführer

Grundlegende Bedienschritte	6-1
Auf der Tastatur spielen	6-1
Spuren selektieren und auf mute/unmute stellen	6-1
Performances selektieren	6-1
Ein Programm selektieren	6-3
Digital Drawbars selektieren und Einsetzen	6-3
Style selektieren	6-4
Single Touch Settings (STS) selektieren	6-4
Alle Tastatur Spuren gleichzeitig ändern	6-5
Einen Song von der Diskette spielen	6-5

Lernhilfe	7-1
1 - Realtime spielen	7-1
2 - Einen Style spielen	7-3
3 - Einen Song spielen	7-4
4 - Einen Song aufnehmen	7-5
5 - Einen Song editieren	7-7
6 - Arabische Temperierung	7-9

MIDI	8-1
Was ist MIDI?	8-1
Mididateien	8-1
Der General MIDI Standard	8-2
Der Global Kanal	8-2
Die Kanäle Chord 1 und Chord 2	8-2
MIDI Setup	8-2

Das PA80 an ein Master Keyboard anschließen	8-2
Das PA80 an ein MIDI Akkordeon anschließen	8-3
Das PA80 an einen externen Sequencer anschließen	8-3
Andere Instrumente mit dem PA80 spielen	8-5

Referenzteil

Style Play Betriebsmodus	9-1
Was ist ein Style?	9-1
Styles und Performances	9-1
Tempo ändern und neu einstellen	9-1
DIRECT HD bank	9-1
DIRECT FD bank	9-1
Hauptseite	9-2
Style Spuren Seite	9-3
Programme auswählen	9-3
Write Auswahlfenster	9-3
Menü	9-4
Aufbau der Editseiten	9-4
Seite 1 - Mixer: Volume	9-5
Seite 2 - Mixer: Pan	9-5
Seite 3 - Mixer: FX Senden	9-5
Seite 4 - Tuning: Detune	9-6
Seite 5 - Tuning: Scale	9-6
Seite 6 - Tuning: Pitchbend Sensitivity	9-7
Seite 7 - FX: A/B Selektieren	9-7
Seite 8 - FX: C/D Selektieren	9-7
Seite 9 - FX: A Editieren	9-7
Seite 10 - FX: B Editieren	9-8
Seite 11 - FX: C Editieren	9-8
Seite 12 - FX: D Editieren	9-8
Seite 13 - Track: Easy Edit	9-8
Seite 14 - Track: Modus	9-9
Seite 15 - Track: Intern/Extern	9-9
Seite 16 - R.T. Regler: Damper	9-10
Seite 17 - R.T. Regler: Joystick	9-10
Seite 18 - R.T. Regler: Dynamikbereich	9-10
Seite 19 - R.T. Regler: Ensemble	9-10
Seite 20 - Style Regler: Drum/Fill	9-11
Seite 21 - Style Regler: Wrap Around / Keyboard Bereich	9-12
Seite 22 - Input/Pad: Input Setup	9-12
Seite 23 - Input/Pad: Pads	9-13
Seite 24 - Preferences: Lock	9-13
Seite 25 - Preferences: Style Regler	9-13

Song Play Betriebsmodus	10-1
Die Songs und das Standard Midi file Format	10-1
Transport Regler	10-1
Midi Clock	10-1
Während des Editierens sequencer wechseln	10-1
Einen Song mittels fortlaufender Nummer selektieren	10-1
Realtime und Sequencer Spuren	10-2
Gesamtlautstärke, Sequencer Lautstärke und Balance	10-2
Effekte im Song Play Modus	10-2
Groove Quantize Auswahlfenster	10-2

Hauptseite	10-3	Die Digital Drawbar Seite	13-1
Spuren 1-8 Seite	10-4	Global Edit Umgebung	14-1
Spuren 9-16 Seite	10-5	Das Write Fenster	14-1
Song Auswahlseite	10-5	Menü	14-1
Die Lyrics Seite	10-5	Seite 1 - General controls	14-2
Eine Jukebox Datei abspielen	10-6	Seite 2 - Master Transpose	14-2
Menü	10-6	Seite 3 - Video Interface	14-2
Aufbau der Editseiten	10-6	Seite 4 - Assignable Pedal/Footswitch, assignable slider, EC5	14-3
Seite 1 - Mixer: Volume	10-7	Seite 5 - MIDI Setup	14-3
Seite 2 - Mixer: Pan	10-8	Seite 6 - MIDI Controls	14-4
Seite 3 - Mixer: FX A/B Send	10-8	Seite 7 - MIDI IN Channels	14-4
Seite 3 - Mixer: FX C/D Send	10-9	Seite 8 - MIDI IN Controls (1)	14-5
Seite 4 - FX: A/B Select	10-9	Seite 9 - MIDI IN Controls (2)	14-5
Seite 4 - FX: C/D Select	10-10	Seite 10 - MIDI IN Filter	14-5
Seite 5 - FX: A Edit	10-10	Seite 11 - MIDI OUT Channels	14-6
Seite 6 - FX: B Edit	10-10	Seite 12 - MIDI OUT Filter	14-6
Seite 5 - FX: C Edit	10-10	Seite 13 - Audio Output Configuration	14-6
Seite 6 - FX: D Edit	10-11	Seite 14 - Audio Input Configuration	14-7
Seite 7 - Track: Modus	10-11	Seite 15 - Inputs / Intern FX	14-8
Seite 8 - Track: Internal/External	10-11	Seite 16 - Internal FX controls	14-8
Seite 9 - Jukebox	10-11	Seite 17 - Vocal/Guitar Mode	14-9
Seite 10 - Preferences	10-13	Seite 18 - Vocal Setup 1	14-11
Backing Sequence Betriebsmodus	11-1	Seite 19 - Vocal Setup 2	14-12
Transport Regler	11-1	Seite 20 - Vocal Setup 3	14-12
Die Backing Sequence, Song und Song Play Modi	11-1	Seite 18 - Guitar Setup 1	14-13
Einen Song abspielen	11-1	Seite 19 - Guitar Setup 2	14-13
Einen Song aufnehmen	11-1	Seite 20 - Guitar Setup 3	14-14
Hauptseite (Backing Sequence Play)	11-2	Disk Edit Umgebung	15-1
Seite: Load Song	11-3	Die WRITE/DISK IN USE LED	15-1
Seite: Save Song	11-3	Umgang mit Disketten	15-1
Seite: Record	11-4	Daten von Instrumenten der Serie-i laden	15-2
Song Betriebsmodus	12-1	Aufbau des Datenspeichers	15-3
Transport Regler	12-1	File types	15-4
Gesamtlautstärke und Sequencer Lautstärke	12-1	Seitenaufbau	15-4
Songs und das Standard MIDI Dateiformat	12-1	Navigationswerkzeuge	15-4
Hauptseite	12-1	Menü	15-4
Spuren 1-8 Seite	12-2	Seite 1 - Load (Laden)	15-5
Spuren 9-16 Seite	12-2	Seite 2 - Save (Speichern)	15-8
Song Auswahlseite	12-2	Seite 3 - Copy (Kopieren)	15-13
Save Song Seite	12-3	Seite 4 - Erase (Löschen)	15-15
Menü	12-3	Seite 5 - Format (Formatieren)	15-15
Aufbau der Editseiten	12-3	Seite 6 - New Directory (neuer Ordner)	15-16
Seite 1 - Mixer: Volume	12-4	Seite 7 - Rename (Neu benennen)	15-16
Seite 2 - Mixer: Pan	12-5	Seite 8 - Utilities 1	15-17
Seite 3 - Mixer: FX Block	12-5	Seite 9 - Utilities 2	15-18
Seite 4 - Mixer: FX A/B Send (o. C/D)	12-5	Anhang	
Seite 5 - Tuning: Detune	12-6	Installation und Konfiguration des Korg MIDI Driver	16-1
Seite 6 - Tuning: Scale	12-6	PA80 konfigurieren	16-1
Seite 7 - Tuning: PitchBend/Scale	12-7	Installation des Korg MIDI-Driver unter Windows 95/98	16-1
Seite 8 - FX: A/B Select	12-7	Korg MIDI Driver unter Windows konfigurieren	16-2
Seite 9 - FX: C/D Select	12-7	Korg MIDI Driver (Windows) konfigurieren	16-3
Seite 10 - FX: A Edit	12-8	Korg MIDI Driver auf Macintosh installieren	16-3
Seite 11 - FX: B Edit	12-8	Korg MIDI Driver (Macintosh) installieren	16-3
Seite 12 - FX: C Edit	12-8	Standard MIDI File mit Macintosh lesen	16-4
Seite 13 - FX: D Edit	12-8		
Seite 14 - Track: Easy Edit	12-8		
Seite 15 - Track: Mode	12-10		
Seite 16 - Track: Internal/External	12-10		
Program Betriebsmodus	13-1		
Die Program Seite	13-1		

Werkseitige Daten	17-1
Styles	17-1
Programme (Bank-Reihenfolge)	17-3
Programs (Program Change-Reihenfolge)	17-10
Drum Kits	17-17
Drum Kit Instrumente	17-18
Performances	17-30
MIDI Setup	17-31
Effekte	18-1
Schaubilder	18-1
Dynamische Modulationsquelle	18-1
Filter/Dynamic	18-2
Pitch/Phase Mod.	18-12
Mod./P.Shift	18-22
ER/Delay	18-28
Reverb	18-34
Mono – Mono Chain	18-36
Zuweisbare Parameter	19-1
Liste der Funktionen, die dem Schalter- oder EC5-Pedal zugewiesen werden können	19-1

Liste der Funktionen, die dem Pedal oder dem Programmierbaren Schieberegler zugewiesen werden können	19-1
Liste der Klänge, die den Pads zugewiesen werden können	19-2
Temperierungen	19-3
MIDI Controller	20-1
MIDI Implementation Chart	20-2
Vocal/Guitar Processor Board	21-1
Video Interface	22-1
Festplatten-Einbausatz	23-1
Hard disk Formatieren	23-2
Fehlermeldungen und Fehlerbehebung	24-1
Fehlermeldungen	24-1
Fehlerbehebung	24-3
Technische Daten	25-1
Sachregister	26-1

EINLEITUNG

1. WILLKOMMEN!

Willkommen in der Welt des KORG PA80 Professional Arranger! Das PA80 ist einer der leistungsfähigsten Arranger, der sowohl dem professionellen als auch dem Amateurmusiker derzeit zur Verfügung steht.

Nachstehend einige der wichtigsten Leistungsmerkmale Ihres neuen Instruments:

- KORG Hochleistungsklang erzeugungssystem HI (Hyper Integrated), wie es in unseren besten Profi-Synthesizern verwendet wird.
- OPOS (Objective Portable Operating System) Multitasking-Betriebssystem, mit dem Sie laden und gleichzeitig spielen können.
- Operating System-Update zum Laden neuer Funktionen von der Diskette. Damit Ihr Instrument nicht veraltet!
- Hardware-Erweiterungen, um mehr Effekte zu erhalten, einen Vocal Harmonizer, einen Video-Out-Anschluss oder eine interne Festplatte einbauen zu können.
- Solid State Disk (SSD), ein Großspeicher im Instrument, der eine Festplatte ersetzen kann.
- Flash Card Laufwerk zum schnellen Lesen neuer Samples und Programme von einer (optionalen) Flash Card.
- Direkter Zugriff auf Styles auf Disketten und Festplatte.
- General MIDI Level 2 Sounds-kompatibel.
- Mehr als 660 Soundprogramme.
- 4 Multieffect-Prozessoren, jeweils mit 90 Effektarten.
- 80 Performances und 1.216 Single Touch Settings (STS) zur schnellen Einstellung von Keyboard-Sounds und Effekten.
- 304 Styles.
- XDS Double Sequencer mit Crossfader.
- Digital-Verstärker mit Auto-Lautstärke, zur absolut getreuen Klangwiedergabe.
- Wide Custom Display.

STÄNDIGES UPDATE

Das PA80 wurde sorgfältig konzipiert und konstruiert, um live benutzt zu werden. Das Wort "Realtime" ist nicht nur ein leeres Wort bei diesem Instrument. Die **Performances** erlauben eine sofortige Selektion aller Spuren der Tastatur und der passenden Styles; die **STS** erlauben eine sofortige Selektion der Tastaturspuren und die **Styles** sind die Realtime-Begleiter beim Realtime-Spiel.

NÜTZLICHE LINKS

Ihr Korg Händler führt nicht nur das von Ihnen erworbene Keyboard, sondern auch eine ganze Reihe von Hardware und Software Zubehör. Fragen Sie ihn nach weiteren Programmen, Styles und anderem nützlichen Musikmaterial.

Jeder Korg Händler kann Ihnen wertvolle Informationen liefern. Rufen Sie ihn einfach an, wenn Sie weitere Serviceleistungen wünschen. Folgende Adressen stehen Ihnen im englischsprachigen Raum zur Verfügung:

Deutschland KORG & MORE, Postfach 2147, 35009 Marburg, *oder*

KORG HOT-LINE-SERVICE, Tel.: 0190-778100

Schweiz Musik Meyer AG, Spitalstr. 74, 8952 Schlieren, Schweiz

Österreich Weiss & Kadlec, Triester Str. 281, 1232 Wien, Österreich

Viele Korg Händler haben Ihre eigene Web-Site im Internet, wo Sie Informationen und Software finden können. Nützlich Web-Site in deutscher Sprache ist:

www.korg.de

Möglichkeiten zur Aktualisierung des Betriebssystems und zum Herunterladen zahlreicher Systemdateien (zum Beispiel ein vollständiges Backup der werkseitigen Daten) bietet folgender Link:

www.korgpa80.com

Weltweiten Zugang zu weiteren hilfreichen Informationen bieten Ihnen folgende Korg Web Sites, wie beispielsweise:

www.korg.co.jp

www.korg.com

www.jam-industries.com

www.korg.co.uk

www.korgfr.com

www.korg.it

HINWEISE ZUM VORLIEGENDEN HANDBUCH

Das Handbuch gliedert sich in drei Abschnitte:

- **Basisführer** - gibt einen Überblick über das gesamte Instrument sowie eine Reihe von praktischen Anleitungen ("Tutorials" genannt).
- **Referenzteil** - beschreibt jede Seite und jeden Parameter im Detail.
- **Anhang** - enthält eine Liste von Daten und nützlichen Informationen für den fortgeschrittenen Benutzer.

Im Bedienungshandbuch finden Sie folgende Abkürzungen:

►PERF

Der Parameter kann durch Betätigen des WRITE Tasters in einer Performance gespeichert werden.

►STYLE

Der Parameter kann durch Betätigen des WRITE Tasters in der aktuellen Style Performance gespeichert werden.

►STS

Der Parameter kann durch Betätigen des WRITE Tasters in einem Single Touch Setting gespeichert werden.

►GBL Der Parameter kann durch Aufrufen der Global Umgebung (siehe “Das Write Fenster” auf Seite 14-1) und Betätigen des WRITE Tasters im Global gespeichert werden.

BACKUP DER DATEIEN DES BETRIEBSSYSTEMS

Bevor Sie Ihr neues PA80 benutzen, empfehlen wir Ihnen, eine Backup Kopie aller im Instrument enthaltener Systemdaten zu erstellen, falls diese auf irgendeine Weise geändert worden sind.

Zur Erstellung der Backup-Kopie des Betriebssystems siehe “Save OS” auf Seite 15-17.

Zur Erstellung der Backup-Kopie der werkseitigen Daten (Styles, Programme usw.) siehe “Backup Data” auf Seite 15-17.

BETRIEBSSYSTEM LADEN

Sie können Ihr PA80 fortlaufend aktualisieren, sobald neue Betriebssystemversionen von KORG herausgegeben werden. Das Betriebssystem kann über www.korgpa80.com heruntergeladen werden. Lesen Sie hierzu bitte die Readme Datei, die im Betriebssystem selbst enthalten ist.

Beim Starten Ihres PA80 wird die Nummer der in Ihrem Instrument installierten Betriebssystemversion angezeigt. Dazu ist der SHIIFT Taster gedrückt zu halten und gleichzeitig sind die Taster ENTER und EXIT zu drücken. Die Nummer der Version erscheint auf dem Display. Drücken Sie EXIT, um dieses Anzeigefenster wieder zu schließen.

Zum Laden eines neuen Betriebssystems gehen Sie wie folgt vor:

1. Kopieren Sie die drei Dateien des Betriebssystems auf eine leere MS-DOS® formatierte HD Diskette. Es handelt sich hierbei um folgende Dateien:
 - OSPA80.LZX
 - BPA80.SYS
 - NBPA80.SYS
2. Schalten Sie das Instrument aus und legen Sie die Betriebssystemdiskette in das Diskettenlaufwerk ein.
3. Schalten Sie das Instrument ein. Auf dem Display werden Sie gefragt, ob Sie das Betriebssystem laden wollen.
4. Drücken Sie ENTER zum Laden oder EXIT, um den Ladevorgang abubrechen. Wenn Sie ENTER gedrückt haben, warten Sie, bis der Ladevorgang beendet ist.

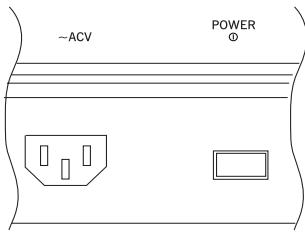
Wenn das Betriebssystem vollständig geladen ist, wird der Benutzer aufgefordert, die Diskette aus dem Laufwerk herauszunehmen und einen beliebigen Taster zu drücken.
5. Entfernen Sie die Diskette und drücken Sie einen beliebigen Taster.

WERKSEITIGE DATEN ERNEUT LADEN

Sollte der interne Speicher des Instruments beschädigt worden sein, können Sie die originalen werkseitigen Daten von der Backup-Diskette laden. Siehe “Restore Data” auf Seite 15-17.

2. STARTEN

NETZKABEL ANSCHLIEßEN



Stecken Sie das mitgelieferte Netzkabel in die hierfür vorgesehene Buchse auf der Rückseite des Instruments ein. Schließen Sie das Kabel dann an die Steckdose an. Sie brauchen sich dabei nicht um die richtige Spannung zu sorgen, da das

PA80 mit einem Universaladapter ausgestattet ist.

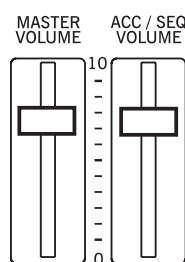
INSTRUMENT EIN- UND AUSSCHALTEN

- Betätigen Sie den POWER Schalter auf der Rückseite des Instruments, um dieses einzuschalten. Das Display schaltet sich ein und zeigt eine Willkommensbotschaft.
- Zum Ausschalten des Instruments betätigen Sie erneut den POWER Schalter auf der Rückseite.

Warnung: Beim Ausschalten des Instruments gehen alle im RAM (flüchtiger Speicher, der zum Editieren der Songs dient) enthaltenen Daten verloren. Die auf der SSD Festplatte (nicht-flüchtiger Speicher, der für werkseitige und Benutzerdaten dient) enthaltenen Daten werden hingegen gespeichert (siehe "Memory Mode" auf "Seite 25 - Preferences: Style Regler" auf Seite 9-13).

LAUTSTÄRKE EINSTELLEN (MASTER & ACC / SEQ)

- Betätigen Sie den MASTER VOLUME Schieberegler, um die Gesamtlautstärke des Instruments einzustellen. Der Schieberegler wirkt auf die Lautstärke des an die internen Lautsprecher, die Main-OUTPUTS (L/MONO & RIGHT) und die KOPFHÖRER ausgegebenen Klangs.



Anmerkung: Beginnen Sie bei gemäßigter Lautstärke und erhöhen Sie dann allmählich die Gesamtlautstärke mit dem MASTER VOLUME Schieberegler. Vermeiden Sie langes Spielen bei hoher Lautstärke.

- Betätigen Sie den ACC/SEQ VOLUME Schieberegler zur Einstellung der Lautstärke der Style Spuren (Drums, Percussions, Bass usw.) Derselbe Regler dient auch zur Einstellung der beider Sequencer Spuren mit Ausnahme der Realtime-Spuren (Tastaturspuren).

BALANCE SCHIEBEREGLER

Der BALANCE Schieberegler stellt die Lautstärke der beiden eingebauten Sequencer (Sequencer 1 und Sequencer 2) ein.

- Schieben Sie den Regler ganz nach links, um für Sequencer 1 Höchstlautstärke und für Sequencer 2 Lautstärke 0 einzustellen.
- Schieben Sie den Regler ganz nach rechts, um für Sequencer 1 Lautstärke 0 und für Sequencer 2 Höchstlautstärke einzustellen.
- Stellen Sie den Regler in die mittlere Position, um für beide Sequencer dieselbe Lautstärke einzustellen.

Anmerkung: Wenn Sie das Instrument einschalten, sollten Sie den Regler in die Mitte schieben, um zu vermeiden, dass der Song bei Höchstlautstärke startet.

KOPFHÖRER

Verbinden Sie die Kopfhörer mit der HEADPHONES-Buchse im links unterhalb der Tastatur (direkt unterhalb des Joysticks). Sie können Kopfhörer mit einer Impedanz von 16-200 Ohm verwenden (empfohlen werden 50 Ohm). Zur Verwendung von mehreren Kopfhörern benötigen Sie einen Kopfhörerverteiler.

AUDIO-AUSGÄNGE

Sie können den Sound statt an die internen Lautsprecher auch an ein externes Verstärkersystem senden. Dies ist hilfreich, wenn Sie aufnehmen oder live spielen wollen.

Stereo. Schließen Sie zwei Monokabel an die Main OUTPUTS (L/MONO, RIGHT) an. Verbinden Sie die anderen Kabelenden mit dem Stereokanal Ihres Mixers, zwei Monokanälen, zwei verstärkte Monitoren oder den TAPE/AUX Eingängen Ihres Hifi-System. Verwenden Sie keinesfalls den PHONO Eingang Ihres Hifi-Systems!

Mono. Schließen Sie ein Monokabel an den L/MONO OUTPUT an. Verbinden Sie das andere Kabelende mit dem Monokanal Ihres Mixers, einem verstärkten Monitor oder einem Kanal des TAPE/AUX Eingangs eines Hifi-Systems an (Sie werden nur diesen Kanal hören, sofern Sie ihn auf Mono einstellen können).

Getrennte Ausgänge. Sie können Ihr PA80 an vier Kanäle eines Mixers anschließen. Das sehr nützlich, wenn Sie aufnehmen oder eine Sequencer-Spur oder Backing Spur an einen separaten Kanal senden wollen. Durch Verwendung eines separaten Ausganges können Sie beispielsweise die Drum- oder Bass-Spur an einen externen Kompressor oder eine Hall-Vorrichtung senden.

Schließen Sie vier Monokabel an die Main-Outputs (L/MONO, RIGHT) und die OUTPUTS 1, 2 an. Zur Versorgung der Unter-Ausgänge (1, 2) müssen Sie die Spur(en) programmieren, welche gesendet werden sollen (siehe

“Physical output” auf “Seite 13 - Audio Output Configuration” auf Seite 14-6).

Anmerkung: Wenn eine Spur an die OUTPUTS 1, 2 gesendet wird, geht sie nicht mehr zum Main-Mix, das an die internen Lautsprecher und die OUTPUTS L/MONO & RIGHT weiterleitet.

Regulieren Sie die Lautstärke der L/MONO & RIGHT OUTPUTS mit dem MASTER VOLUME Schieberegler. Regulieren Sie die Lautstärke der 1&2 OUTPUTS mit den Reglern des Mixers oder der externen Lautsprecher.

AUDIO EINGÄNGE

Schließen Sie Ihr Mikrofon, Ihre Gitarre oder jedes beliebige andere Instrument an die EINGÄNGE auf der Rückseite Ihres Instruments an.

Anmerkung: Wenn das Vocal/Guitar Processing Board installiert wurde, wird das bei den INPUTS eingehende Audiosignal automatisch an die Effektprozessoren des Board weitergeleitet. Diese Einstellungen können Sie später ändern (siehe “Input 1/2” auf Seite 14-7)

1. Vermindern Sie die Gesamtlautstärke am MASTER VOLUME Eingang und schließen Sie das Mikrofon oder die Gitarre an.

Anmerkung: Der MASTER VOLUME Schiebeschalter hat keinen Einfluss auf die INPUTS, wenn der Parameter “Input 1/2” auf Direct eingestellt ist (siehe “Seite 14 - Audio Input Configuration” auf Seite 14-7).

2. Singen Sie ins Mikrofon oder spielen Sie auf der Gitarre und schauen Sie dabei auf die SIGNAL LED:
 - wenn sie stets **grün** ist, sollten Sie den Eingangspegel durch Verstellen des entsprechenden GAIN Knopfes beim EINGANG erhöhen.
 - wenn sie oft **orange** anzeigt, ist der Pegel zwar etwas niedrig, aber insgesamt in Ordnung.
 - wenn sie selten **rot** anzeigt, haben Sie den optimalen Pegel gefunden.
 - wenn sie sehr oft **rot** anzeigt, sollten Sie das Gain etwas vermindern, bis die LED nur noch bei den Signalspitzen rot wird.
3. Erhöhen Sie erneut das MASTER VOLUME und stellen Sie die Gesamtlautstärke auf ein angenehmes Niveau ein.
4. Stellen Sie die INPUT Lautstärke mit den Parametern “In1Vol(ume)” und “In2Vol(ume)” des Global Modus ein (siehe Seite 14-8). Stellen Sie die anderen Parameter auf den jeweiligen Global Seiten ein (siehe “Seite 14 - Audio Input Configuration” auf Seite 14-7, ff).
5. Sie können außerdem die Eingangslautstärke regulieren indem Sie den Parameter Audio In auf der Hauptseite des Style Play Modus (siehe “D (Audio

In)” auf Seite 9-3) und des Song Play Modus (siehe “D (Audio In)” auf Seite 10-4) verändern.

MIDI ANSCHLÜSSE

Sie können die internen Klänge des PA80 mit einem externen Controller, z.B. EINEM Master Keyboard, einer MIDI Gitarre, einem Wind Controller, einem MIDI Akkordeon oder einem Digitalklavier spielen.

1. Schließen Sie ein MIDI Standardkabel an die MIDI OUT Buchse Ihres Controllers an und verbinden Sie ihn mit der MIDI IN Buchse des PA80.
2. Selektieren Sie einen MIDI Übertragungskanal auf Ihrem Controller. Manche Controller, wie beispielsweise MIDI Akkordeons übertragen normalerweise auf mehr als einem Kanal (weitere Informationen siehe MIDI- Kapitel).
3. Selektieren Sie auf dem PA80 das MIDI Setup, das sich am besten für Ihren Controller eignet (siehe “Seite 5 - MIDI Setup” auf Seite 14-3).

DAMPER PEDAL

Schließen Sie das Damper Pedal an die DAMPER-Buchse auf der Rückseite des Instruments an. Benutzen Sie ein Korg PS1, PS2 oder DS1H Footswitch-Pedal oder kompatible. Zum Ändern der Damper-Polarität siehe “Damper Polarity” auf Seite 14-3.

DEMO

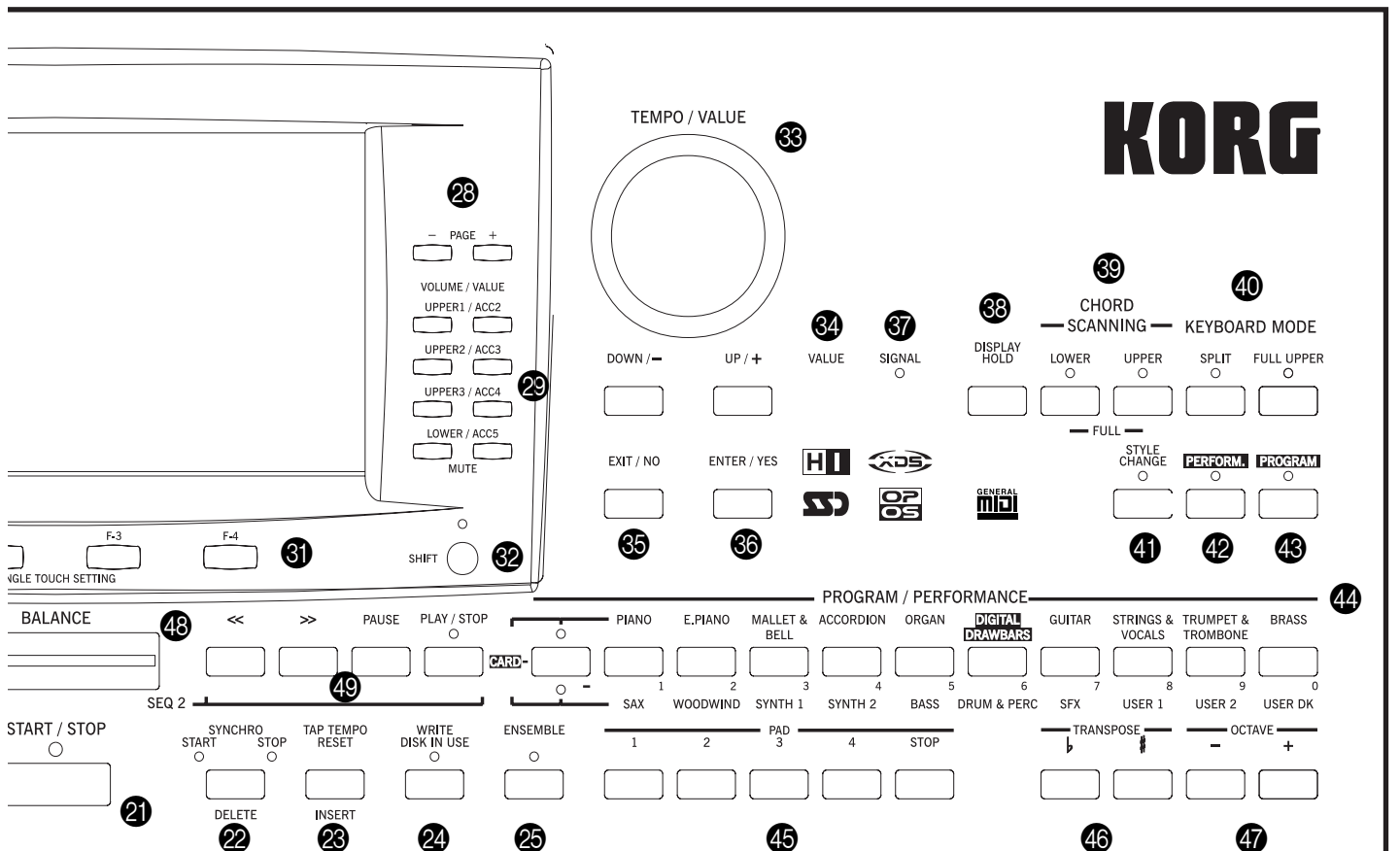
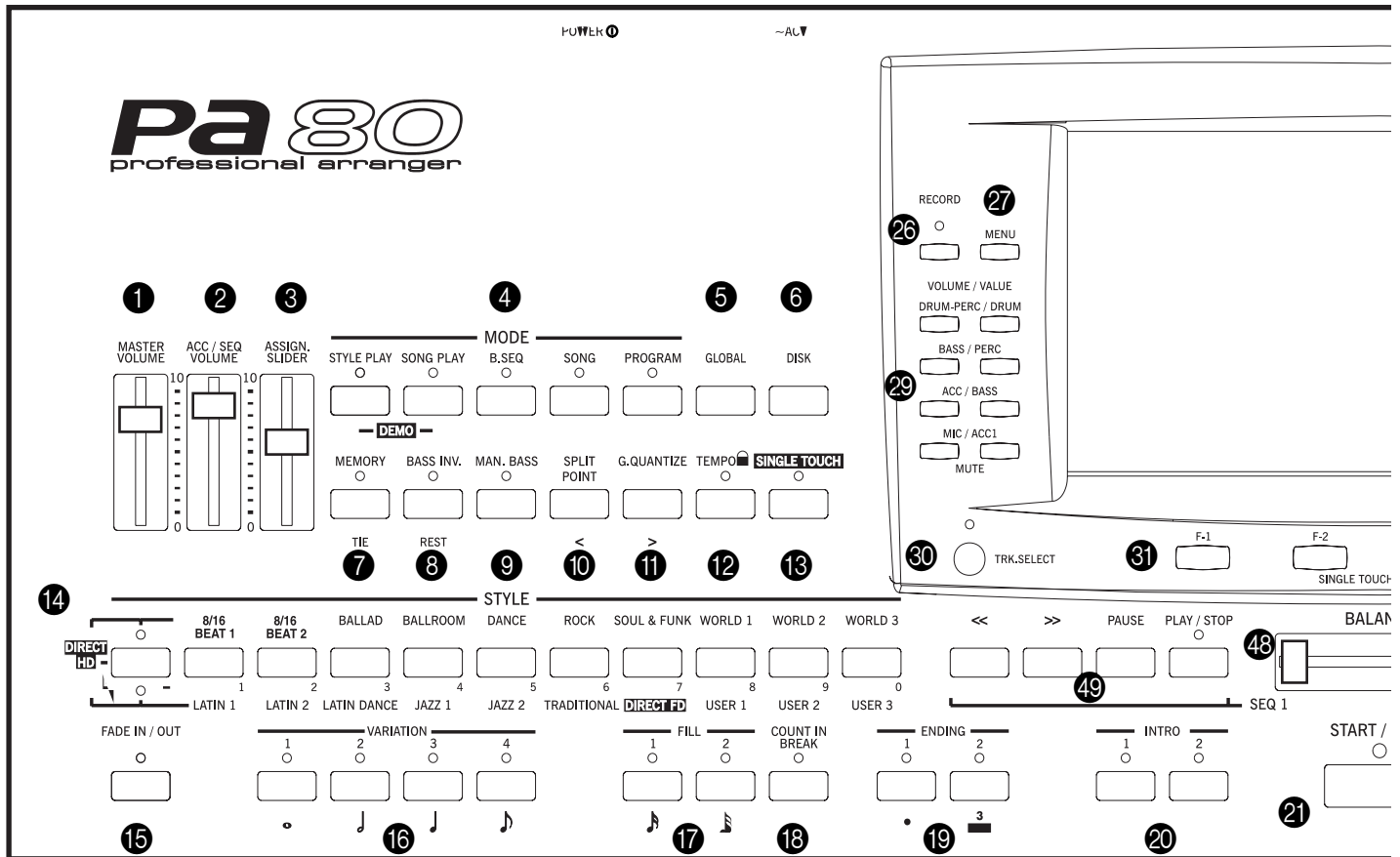
Hören Sie sich die Demo Songs an, damit Sie wissen, was Ihr Instrument zu leisten vermag. Hierbei stehen Ihnen 16 Demo Songs zur Auswahl.

1. Drücken Sie den STYLE PLAY und SONG PLAY Taster gleichzeitig.
Wenn Sie keinen weiteren Taster mehr betätigen, werden alle Demo Songs abgespielt.
2. Wählen Sie eine Seite mit den PAGE Tastern. Es gibt zwei verschiedene Seiten im Demo Modus.
3. Selektieren Sie einen Demo Song durch Betätigen des entsprechenden VOLUME/VALUE Tasters auf dem Display. Der Demo Song wird automatisch gestartet.
4. Stoppen Sie den Demo Song durch Betätigen von START/STOP.
5. Zum Verlassen des Demo Modus betätigen Sie einen der MODE Taster.

NOTENSTÄNDER

Im Lieferumfang Ihres PA80 ist auch ein Notenständer enthalten. Stecken Sie es in die beiden hierfür vorgesehenen Löcher auf der Rückseite des Instruments.

3. VORDERSEITE



1 MASTER VOLUME

Dieser Schieberegler dient zur Regelung der Gesamtlautstärke des Instruments, beider interner Lautsprecher der L/MONO- und RIGHT-Ausgänge und des HEADPHONES-Ausgangs. Er kann nicht zur Regulierung der Lautstärke der Unterausgänge 1 und 2 eingesetzt werden.

Der Schieberegler dient außerdem zur Kontrolle der Lautstärke des an den INPUT 1-2 Buchsen eingehenden Signals, wenn diese auf den Direct Modus eingestellt sind (siehe "Input 1/2" on page 14-7).

Warnung: Bei Songs, Styles oder Programmen mit großer Klangfülle können die internen Lautsprecher bei Höchstlautstärke Verzerrungen bei den Signalspitzen erzeugen. Sie sollte in diesem Fall die Gesamtlautstärke etwas vermindern.

2 ACC/SEQ VOLUME

Dieser Schieberegler dient zur Einstellung der Lautstärke der Begleitspuren (Style Play Modus) oder der Song-Spuren mit Ausnahme der Realtime-Spuren (Song und Song Play Modus). Die hiermit erzielbare Einstellung ist relativ; die tatsächlich erzielbare maximale Lautstärke wird durch die Position des MASTER VOLUME-Regler bestimmt.

3 ASSIGN.SLIDER

Dieser Schieberegler ist frei programmierbar (siehe "Slider" on page 14-3). In seiner Defaulteinstellung fungiert er als Audio In Lautstärkeregler.

Anmerkung: Wenn Sie Effekte mit hohem Gain verwenden und die Audio Inputs an die Internal oder Vocal/Guitar Board Effects gesendet werden, könnte möglicherweise ein Restgeräusch zu hören sein, das durch den Drive Effekt verstärkt wird. Wenn die Audio Inputs nicht benutzt werden, sollten Sie diesen Schieberegler auf Minimumposition stellen oder die Audio In Spur stummschalten. Sie können dies auf der Hauptseite des Style Play Modus ("Main page" on page 9-3) oder Song Play Modus ("Main page" on page 10-3) tun.

4 MODE section

Jeder Taster dieser Sektion ruft einen der Betriebsmodi des Instruments auf. Jeder Modus schließt alle übrigen Modi aus.

STYLE PLAY

Mit dem Style Play Modus können Sie Styles (automatische Begleitung) und/oder bis zu vier Realtime-Spuren auf der Tastatur spielen.

Auf der Hauptseite werden die Realtime-Spuren (Tastatur) auf der rechten Displayhälfte gezeigt. Sie können die Hauptseite durch Betätigen der EXIT-Taste von jeder beliebigen Style Play-Editseite aus aufrufen. Wenn Sie sich in einem anderen Betriebsmodus befinden, drücken Sie STYLE PLAY, um den Style Play Modus aufzurufen. Wenn die TRACK SELECT LED eingeschaltet ist, drücken Sie TRACK SELECT, um die LED

auszuschalten und die Realtime-Spuren anzeigen zu lassen.

Dieser Betriebsmodus wird beim Einschalten des Instruments automatisch selektiert.

SONG PLAY

Mit dem Song Play Modus ist ein Playback von 16-spurigen Songs im Standard Midi File-Format (SMF) direkt von der Diskette möglich. Sie können ".MID" und ".KAR" Dateien direkt von der Diskette oder der Festplatte abspielen. Da das PA80 mit zwei Sequencern ausgestattet ist, können Sie sogar zwei Songs gleichzeitig spielen und sie mit dem BALANCE Schieberegler mixen.

Zusätzlich zu den Song-Spuren können Sie zwischen einer und vier Realtime-Spuren (Tastatur) zusammen mit dem oder den Song(s) spielen. Auf der Hauptseite werden Realtime-Spuren (Tastatur) auf der rechten Displayhälfte angezeigt. Sie können die Hauptseite durch Betätigen des EXITTasters von jeder beliebigen Song Play Editseite aus aufrufen. Wenn Sie sich in einem anderen Betriebsmodus befinden, drücken Sie SONG PLAY, um den Song Play Modus aufzurufen. Wenn die TRACK SELECT LED eingeschaltet ist oder blinkt, drücken Sie ein- oder zweimal TRACK SELECT, um die LED auszuschalten und die Realtime-Spuren anzeigen zu lassen.

B.SEQ

Im Backing Sequence Modus können Sie einen neuen Song auf der Grundlage der Realtime- und Style Spuren aufnehmen und ihn als neue Standard MIDI Datei speichern.

SONG

Im Song Modus können Sie Songs spielen oder editieren.

PROGRAM Im Program Modus können Sie einzelne Sound Programme auf der Tastatur spielen.

DEMO

Drücken Sie gleichzeitig den SYTLE PLAY und den SONG PLAY Taster, um den Demo-Modus zu selektieren. In diesem Modus können Sie einige Demo-Songs abspielen, um die klanglichen Möglichkeiten des PA80 auszuprobieren.

5 GLOBAL

Dieser Taster ruft die Global Edit-Umgebung auf, wo Sie verschiedenen Global Einstellungen vornehmen können. Diese Edit-Umgebung überlagert alle anderen Betriebsmodi, denn diese bleiben stets im Hintergrund aktiviert. Drücken Sie EXIT, um den darunterliegenden Betriebsmodus wieder aufzurufen.

6 DISK

Dieser Taster ruft die Disk-Edit-Umgebung auf, wo Sie verschiedene Operationen mit Dateien und Disketten vornehmen können (laden, speichern formatieren usw.). Diese Edit-Umgebung überlagert alle anderen Betriebs-

modi, denn diese bleiben stets im Hintergrund aktiviert. Drücken Sie EXIT, um den darunterliegenden Betriebsmodus wieder aufzurufen.

7 MEMORY (TIE)

Mit diesem Taster schalten Sie die Lower und Chord Memory Funktionen ein oder aus. Rufen Sie auf "Seite 25 - Preferences: Style Regler" auf Seite 9-13 die Edit-Seite auf um festzulegen, ob der Taster nur als Chord Memory- oder als Lower/Chord Memory-Taster fungieren soll. Wenn er als Lower/Chord Memory-Taster fungiert, ist folgendes zu beachten:

- ON Der Sound links vom Splitpunkt und der Akkord für die Begleitautomatik werden auch dann gehalten, wenn Sie die Tasten loslassen.
- OFF Sound und Akkorde hören auf zu spielen, sobald Sie die Tasten loslassen.

► Dieser Taster übernimmt auch die **TIE** -Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

8 BASS INVERSION (REST)

Dieser Taster schaltet die Bass-Inversionsfunktion ein oder aus.

- ON Die tiefste Note eines umgekehrten Akkords wird stets als Grundnote des Akkords erkannt. Sie können den Arranger allerdings auch bestimmte Akkorde spielen lassen wie z.B. Am7/G oder "F/C".
- OFF Die tiefste Note wird zusammen mit den anderen Noten des Akkords erfasst und wird nicht unbedingt als Grundnote des Akkords betrachtet.

► Dieser Taster übernimmt auch die **REST**-Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

9 MANUAL BASS

Dieser Taster schaltet die Manual Bass Funktion ein oder aus.

- ON Die Begleitautomatik hört auf zu spielen (abgesehen von den Drum- und Perkussionsspuren), so dass Sie die Bass-Spur im Lower-Bereich der Tastatur spielen können. Zur Reaktivierung der Begleitautomatik drücken Sie einen der CHORD SCANNING Taster.
- OFF Die Bass-Spur wird automatisch vom Style gespielt.

10 SPLIT POINT (<)

► GBL

Betätigen Sie diesen Taster zum Öffnen des Splitpunkt-Fensters. Wenn das Fenster geöffnet ist, können Sie den Splitpunkt einstellen, indem Sie einfach die Splitpunkt-note auf der Tastatur anschlagen. Lassen Sie anschließend den SPLIT POINT Taster wieder los.

Zum Speichern der selektierten Splitpunkt-Note drücken Sie den GLOBAL Taster und anschließend WRITE, um das Global im Speicher zu sichern.

► Dieser Taster übernimmt auch die **PREVIOUS EVENT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

11 G.QUANTIZE (>)

Betätigen Sie diesen Taster zum Öffnen des Groove Quantize Fensters, wo Sie eine Realtime-Groove-Quantisierung vornehmen und dem Song zuweisen können (nur Sequencer 1). Siehe "Groove Quantize window" on page 10-2.

► Dieser Taster übernimmt auch die **NEXT EVENT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

12 TEMPO (= LOCK)

Dieser Taster schaltet die Tempo Lock Funktion ein oder aus.

- ON Wenn Sie andere Styles oder Performances selektieren, ändert sich das Tempo nicht. Sie können es jedoch mittels RAD oder den TEMPO Tastern ändern.
- OFF Wenn Sie andere Styles oder Performances selektieren, wird automatisch der gespeicherte Tempowert selektiert.

13 SINGLE TOUCH

Dieser Taster schaltet die Single Touch Funktion ein oder aus.

- ON Wenn ein anderer Style (oder derselbe Style erneut) selektiert wird, wird automatisch ein Single Touch Setting (STS1) selektiert, so dass die Realtime-Spuren und -Effekte sich zusammen mit den Style Spuren und -Effekten ändern.
- OFF Wenn ein anderer Style (oder erneut derselbe Style) selektiert wird, ändern sich die Style Spuren und -Effekte, während die Realtime-Spuren sich nicht ändern.

14 STYLE Sektion (NUMERIC KEYPAD)

Verwenden Sie diese Taster zum Öffnen des Style-Auswahlfensters und selektieren Sie einen Style. Siehe "Style selektieren" auf Seite 6-4.

Mit dem Taster links außen selektieren Sie die obere oder untere Reihe der Style Bänke oder die DIRECT HD Style Bänke (nur bei installierter Festplatte). Betätigen Sie den Taster mehrmals, um eine der nachstehend genannten Reihen zu wählen. (Wenn beide LEDs eingeschaltet sind, betätigen Sie den Taster erneut, um sie auszuschalten):

UPPER LED EIN

Styles der oberen Reihe werden selektiert.

LOWER LED EIN

Styles der unteren Reihe werden selektiert.

BEIDE LEDs EIN

DIRECT HD Styles werden selektiert (falls vorhanden).

Ein Hinweis zu Style Bänke und Namen. Styles von "8/16 BEAT" bis "WORLD 3" und von "LATIN1" bis "TRADITIONAL" sind Standard-Styles, die der Benutzer beim Laden nicht überschreiben kann (es sei denn, Sie entfernen den Schutz; siehe "Factory Style Protect" on page 15-16).

"DIRECT FD" Styles sind Stile, die direkt von der Diskette aus zugänglich sind (sie brauchen nicht von der Diskette geladen zu werden). Siehe "the DIRECT FD Bank" on page 9-2.

"DIRECT HD" Styles sind direkt von der Festplatte aus zugänglich, wenn sie im Instrument installiert wurde (auch sie brauchen nicht geladen werden). Siehe "the DIRECT HD bank" on page 9-1.

Styles von "USER1" bis "USER3" sind Speicherplätze, in welche Sie neue Styles von der Diskette laden können.

Jeder Taster (Style Bank) umfasst 2 Seiten, die jeweils bis zu 8 Styles enthalten. Benutzen Sie die PAGE Taster, um durch die Styles zu blättern.

► Diese Taster übernehmen auf bestimmten Seiten auch die Funktion einer numerischen Tastatur (siehe "Selecting a Song composing its progressive number" on page 10-1).

15 FADE IN/OUT

►STYLE

Wenn der Style gestoppt worden ist, drücken Sie diesen Taster, um ihn mittels Lautstärke-Einblendung starten zu lassen (die Lautstärke erhöht sich von Null auf Maximum).

Wenn gerade ein Style gespielt wird, drücken Sie diesen Taster, um ihn mittels Lautstärke-Ausblendung zu beenden (die Lautstärke nimmt allmählich ab).

Sie brauchen START/STOP nicht mehr zu drücken, um den Style zu starten oder zu stoppen.

16 VARIATION 1-4 (NOTE LENGHT) Taster

►PERF ►STYLE

Jeder dieser Taster selektiert eine der vier Variationen des aktuellen Styles. Jede Variation kann verschiedene Patterns und Sounds aufweisen.

► Diese Taster übernehmen auch die **NOTE LENGHT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

17 FILL 1-2 (NOTE LENGHT) Taster

►PERF ►STYLE

Bei Betätigung dieser beiden Taster wird ein Fill-in ausgeführt. Drücken Sie die Taster zweimal, wenn eine Schleife (loop) gespielt werden soll; selektieren Sie ein beliebiges anderes Style-Element (Fill, Intro, Variation usw.), um die Loopfunktion zu beenden.

► Diese Taster übernehmen auch die **NOTE LENGHT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

18 COUNT IN / BREAK

Drücken Sie diesen Taster bei nicht spielendem Style und drücken Sie anschließend START/STOP. Bei dieser Tasterkombination wird ein Einzähltakt eingefügt, bevor der Style zu spielen beginnt.

Wenn der Style hingegen bereits spielt, fügt dieser Taster ein Break ein (ein Leertakt, der mit einem kick + crash shot beginnt). Drücken Sie den Taster zweimal, wenn er als Schleife ausgeführt werden soll; wählen Sie ein beliebiges anderes Style-Element (Fill, Intro, Variation usw.), um die Loopfunktion zu beenden.

19 ENDING 1-2 Taster

►PERF ►STYLE

Wenn diese beiden Taster bei spielendem Style gedrückt werden, wird ein Ending ausgeführt und der Style gestoppt. Bei Drücken eines der Taster, wird der Style mit einem Ending gestoppt. Wenn sie bei nicht spielendem Style betätigt werden, werden einige zusätzliche Intros gespielt.

Drücken Sie die Taster zweimal (LED blinkt), um in Form von Loops zu spielen und selektieren Sie ein beliebiges anderes Style-Element (Fill, Intro, Variation usw.), um die Loopfunktion zu beenden.

ENDING1 übernimmt auch die **DOT** Funktion, ENDING2 die **TRIPLET** Funktion, die im Backing Sequence Modus und Song Modus verwendet werden können (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

Anmerkung: Ending 1 spielt eine kurze Sequenz mit verschiedenen Akkorden, während Ending 2 mit dem zuletzt erkannten Akkord spielt.

20 INTRO 1-2 (DOT, TRIPLET) Taster

►PERF ►STYLE

Diese beiden Taster versetzen den Arranger in den Intro Modus. Starten Sie nach Betätigen eines dieser Taster den Style, der daraufhin mit dem selektierten Intro beginnt. Die INTRO LED erlischt automatisch am Ende des Intro.

Drücken Sie die Taster zweimal (LED blinkt), um in Form von Loops zu spielen und selektieren ein beliebiges anderes Style-Element (Fill, Intro, Variation usw.), um die Loopfunktion zu beenden.

Anmerkung: Intro 1 spielt eine kurze Sequenz mit unterschiedlichen Akkorden, während Intro 2 mit dem zuletzt erkannten Akkord spielt.

21 START/STOP

Startet oder stoppt den laufenden Style.

22 SYNCHRO START / STOP (DELETE)

Dieser Taster schaltet die Synchro Start und Synchro Stop Funktionen ein oder aus. Drücken Sie den Taster mehrmals, um die Funktionen ein- oder auszuschalten. Die LEDs schalten sich in dieser Reihenfolge ein: START START+STOP OFF.

START LED EIN

Wenn diese LED eingeschaltet ist, können Sie einen Akkord im Akkorderkennungsbereich (normalerweise unterhalb des Splitpunkts, siehe "CHORD SCANNING

section" on page 3-6) spielen, um automatisch den aktuellen Style zu starten. Wenn Sie wollen, können Sie einen der INTRO-Taster einschalten, bevor Sie den Style starten.

START+STOP LEDs EIN

Wenn beide LEDs eingeschaltet sind, wird beim Loslassen der Notentasten der Style vorübergehend stoppen. Wenn Sie erneut einen Akkord spielen, startet der Style wieder.

OFF Alle Synchro-Funktionen sind ausgeschaltet.

► Dieser Taster übernimmt auch die **DELETE** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

Während der Texteingabe kann der Taster auch zum Löschen des selektierten Buchstabens verwendet werden

23 TAP TEMPO/RESET (INSERT)

Dies ist ein Doppelfunktionstaster, der je nach Style Status verschiedene Funktionen (stop/play) ausführt.

Tap Tempo: Wenn der Style nicht spielt, können Sie durch Schlagen auf diesen Taster das Tempo vorgeben. Am Ende beginnt dann die Begleitung mit dem von Ihnen vorgegebenen Tempo zu spielen.

Reset: Wenn Sie diesen Taster drücken, während der Style spielt, kehrt das Style Pattern zum zuletzt ausgeführten strong beat zurück.

► Dieser Schalter übernimmt auch die **INSERT** Funktion im Backing Sequence Modus und Song Modus (siehe Kapitel 11 und 12) [nur für OS Version 2].

Während der Texteingabe kann der Taster auch zum Einfügen eines Buchstabens an der Cursorposition verwendet werden.

24 WRITE/DISK IN USE

Im Style Play Modus dient dieser Taster zum Öffnen des Write Fensters, mit welchem Sie alle Spuren in einer Performance, die Realtime-Spuren (Tastatur) in einem Single Touch Setting (STS) oder die Begleitspuren in einer Style Performance speichern können.

In der Global Edit-Umgebung können Sie diesen Taster zum Sichern von Global Parameters im Speicher benutzen.

► Die LED dieses Tasters dient auch als **DISK IN USE** Anzeiger; sie blinkt wenn das Diskettenlaufwerk, die Festplatte oder die Flash Card in Funktion sind.

25 ENSEMBLE

►PERF ►STS

Dieser Taster schaltet die Harmonisierungsfunktion ein oder aus. Wenn er eingeschaltet ist, wird die mit der rechten Hand gespielte Melodie mit den Akkorden der linken Hand harmonisiert.

Anmerkung: Die Ensemble Funktion steht nur dann zur Verfügung, wenn als Keyboard Modus SPLIT eingestellt und der LOWER Scanning Modus selektiert wurde

26 RECORD

Dieser Taster versetzt das Instrument in den Record Modus (hängt vom gerade eingestellten Betriebsmodus ab).

27 MENU

Dieser Taster dient zum Öffnen der Menü-Seite des gerade eingestellten Betriebsmodus oder der aktuellen Edit-Umgebung. Nach Öffnen eines Menüs können Sie durch Betätigen des entsprechenden VOLUME/VALUE Tasters eine der Editseiten aufrufen. Sie können die Seiten aber auch mit den PAGE Tastern durchblättern. Andernfalls kehren Sie auf die Hauptseite des gerade eingestellten Betriebsmodus zurück oder schließen die Edit-Umgebung durch Betätigen des EXIT Tasters.

Schauen Sie im jeweiligen Kapitel, das jedem Betriebsmodus bzw. jeder Edit-Umgebung gewidmet ist, nach, um deren Aufbau im Detail kennenzulernen.

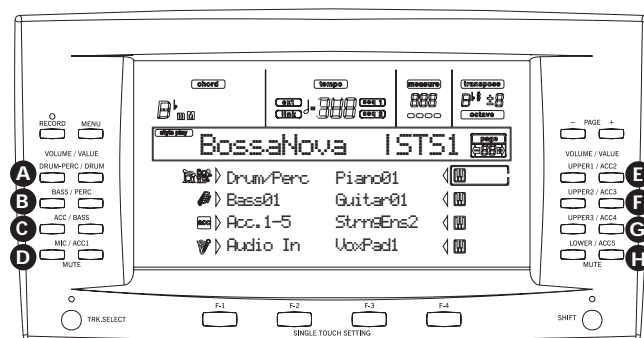
28 PAGE +/-

Nach Betätigen von MENU zum Aufrufen des jeweiligen Menüs können Sie mit diesen Tastern die Editseiten eines Betriebsmodus oder einer Edit-Umgebung durchblättern. Drücken Sie EXIT, um von einer Editseite auf die Hauptseite des Betriebsmodus zurückzukehren oder die Global oder Disk-Edit-Umgebung zu schließen.

Außerdem können Sie diese Taster zur Selektion einer anderen Seite im Style Select oder Program Select Auswahlfenster benutzen.

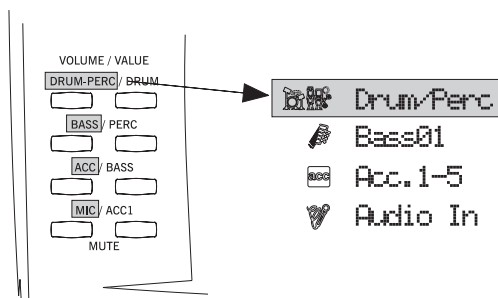
29 VOLUME/VALUE (MUTE) A-H Taster

Im vorliegenden Bedienungshandbuch ist jedes Tasterpaar mit einem Buchstaben (von A bis H) markiert. Weitere Informationen siehe "Display und Benutzeroberfläche" auf Seite 4-1.

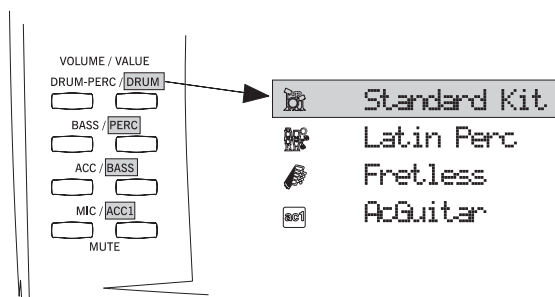


Der entsprechende Spurname ist auf jedem Tasterpaar aufgedruckt. Diese Namen beziehen sich auf die Spur, die mit dem jeweiligen Tasterpaar auf der Hauptseite des Style Play Modus angesteuert werden kann.

- Die linke Hälfte ist der Hauptseite vorbehalten, wo Sie die Realtime-Spuren und die Style-Spuren wie folgt zusammengefasst sehen:



- Die rechte Hälfte ist der Style-Spurenseite vorbehalten, wo Sie jede Begleitspur sehen können:



Siehe "Symbole und Ikonen" auf Seite 4-3.

Diese Taster dienen zur Ausführung verschiedener Operationen der auf dem Display erscheinenden Funktionen.

SELECTING

Jedes Tasterpaar dient zur Selektion der entsprechenden Option auf dem Display (z.B. eine Spur, einen Parameter oder einen Befehl). Benutzen Sie entweder den rechten oder den linken Taster eines Paares.

VOLUME Wählen Sie nach Aufrufen der Hauptseite eines beliebigen Betriebsmodus eine Spur und benutzen Sie diese Taster zum Ändern der Lautstärke dieser Spur. Benutzen Sie den linken Taster zum Vermindern und den rechten Taster zum Erhöhen der Lautstärke.

MUTE Drücken Sie beide Taster eines Paares zum Stummschalten der entsprechenden Spur. Zum Rückgängigmachen der Stummschaltung einer Spur sind erneut beide Taster gleichzeitig zu betätigen.

VALUE Jeder Taster eines Paares dient zur Veränderung des entsprechenden Parameterwertes. Der linke Taster vermindert den Wert, der rechte erhöht ihn.

30 TRACK SELECT

Dieser Taster dient zum Umschalten zwischen den verschiedenen Spur-Anzeigemöglichkeiten.

STYLE PLAY MODE

Dient zum Umschalten zwischen den Realtime-Spuren und den Style-Spuren.

SONG PLAY MODE

Dient zum Umschalten zwischen der Hauptseite (mit Anzeige der Realtime/Tastatur-Spuren), den Song Spuren 1-8 und den Song Spuren 9-16.

SONG MODE

Dient zum Umschalten zwischen der Hauptseite, den Songspuren 1-8 und den Song Spuren 9-16.

Die TRACK SELECT LED zeigt an, auf welcher Seite Sie sich befinden:

LED aus Hauptseite (Realtime-Spuren oder Song Steuerungen)

LED ein 2. Seite (Style Spuren oder Song Spuren 1-8)

LED blinkt 3. Seite (Song Spuren 9-16)

31 SINGLE TOUCH SETTING (F1-F4 FUNKTIONSTASTER)

Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Style Play Modus oder Backing Sequence Modus befinden, können Sie mit diesen Tastern jeweils ein Single Touch Setting aufrufen. Jeder Style umfasst maximal vier Single Touch Settings (STS), die zur automatischen Konfiguration der Realtime-Spuren und Effekte beim Anschlagen einer Taste dienen. Wenn die SINGLE TOUCH LED eingeschaltet ist, wird bei Selektion eines Style automatisch ein STS selektiert.

Im Edit Modus dienen diese Taster auch als **Funktions-taster** und ermöglichen die Auswahl der auf dem Display angezeigten Optionen.

32 SHIFT

Wenn dieser Taster zusammen mit anderen Tastern betätigt wird, dient er zur Aktivierung der Zweitfunktion dieses Tasters.

33 TEMPO/VALUE section

Das RAD und die DOWN/- bzw. UP/+ Taster dienen zur Veränderung des Tempos und zur Zuweisung unterschiedlicher Werte für den auf dem Display selektierten Parameter oder zum durchblättern einer Dateienliste auf den Song Select oder Disk Seiten. Die VALUE LED zeigt den Status dieser Sektion an.

DIAL Drehen Sie das Rad im Uhrzeigersinn zur Erhöhung des Wertes oder des Tempos. Drehen Sie es im Gegenuhrzeigersinn, wenn sie den Wert oder das Tempo vermindern wollen.

DOWN/- und UP/+

DOWN/- vermindert den Wert oder das Tempo; UP/+ erhöht den Wert oder das Tempo.

34 VALUE LED

Diese LED zeigt den Status des RADES bzw. der DOWN/- UP/+ Taster an.

ON Das RAD bzw. die DOWN/- und UP/+ Taster dienen zur Steuerung des Wertes und-

zur Änderung des Wertes des auf dem Display angezeigten Parameters.

OFF Das RAD bzw. die DOWN/- und UP/+ Taster steuern das Tempo.

35 EXIT/NO

Benutzen Sie diesen Taster zur Ausführung verschiedener Funktionen, mit denen Sie den aktuellen Zustand verlassen:

- Dialogfenster verlassen
- "Nein" auf eine beliebige, im Display erscheinende Frage antworten
- Menüfenster verlassen
- auf die Hauptseite des jeweiligen Betriebsmodus zurückkehren
- Global oder Disk Edit-Umgebung verlassen und auf die Hauptseite des jeweiligen Betriebsmodus zurückkehren
- Style-, Performance- oder Program Select-Auswahlfenster verlassen

36 ENTER/YES

Benutzen Sie diesen Taster zur Ausführung verschiedener Funktionen, mit denen der gerade selektierte Zustand bestätigt wird:

- "Ja" auf eine beliebige, im Display erscheinende Frage antworten
- Befehl bestätigen

37 SIGNAL LED

Diese LED zeigt den Pegel des an den INPUT Buchsen eingehenden Signals an. Der Pegel wird durch drei verschiedene Farben angezeigt.

OFF	Kein Signaleingang.
Grün	Signal mit niedrigem bis mittlerem Pegel geht ein. Wenn die LED sich häufig ausschaltet, ist das Eingangsgain zu niedrig. Verwenden Sie die GAIN Steuereinrichtungen und/oder die Lautstärke des externen Geräts zur Erhöhung des Eingangspegels.
Orange	Optimaler Pegel. Versuchen Sie diesen GAIN-Pegel beizubehalten.
Rot	Der Eingangspegel verursacht Verzerrung. Das ist in Ordnung, wenn die LED nur bei den Signalspitzen gelegentlich rot wird. Wenn sie hingegen häufig rot wird, ist der Eingangspegel zu hoch. Vermindern Sie ihn durch Betätigen der GAIN Steuereinrichtungen und/oder Verändern der Lautstärke des externen Geräts.

Weitere Informationen siehe Seite 5-2 zur INPUT und GAIN Steuerung.

38 DISPLAY HOLD

Dieser Taster dient zum Ein- oder Ausschalten der Display Hold Funktion.

ON Wenn Sie ein zeitbegrenztes Auswahlfenster öffnen (z.B. das Program Select Fenster) bleibt dieses solange auf dem Display, bis EXIT/NO oder einen Betriebsmodus-Taster drücken.

OFF Alle zeitbegrenzten Fenster schließen sich nach einer bestimmten Zeit oder nach Selektion einer Option aus dem Fenster.

39 CHORD SCANNING Sektion

►PERF ►STS

Im Style Play und Backing Sequence Modus ist dieser Taster zu benutzen, um festzulegen, auf welche Weise der Arranger die Akkorde erkennen soll.

LOWER Akkorde werden unterhalb des Splitpunkts erkannt. Die Anzahl der Noten, die zur Bildung eines Akkords gespielt werden müssen, wird durch den Chord Scanning Modus-Parameter festgelegt (siehe "Chord Scanning Mode", Style Play Modus).

UPPER Akkorde werden oberhalb des Splitpunkts erkannt. Sie müssen stets drei oder mehr Noten spielen, damit der Arranger den Akkord erkennen kann.

FULL (beide LEDs ein)

Akkorde werden über den gesamten Tastaturbereich hinweg erkannt. Sie müssen immer drei oder mehr Noten spielen, damit der Arranger den Akkord erkennen kann.

OFF Keine Akkorderkennung. Nach Betätigen von START/STOP können nur Drum und Percussion-Begleitspuren gespielt werden.

40 KEYBOARD MODE Sektion

►PERF ►STS

Diese Taster legen fest, wie die vier Keyboard (oder Realtime) -Spuren auf der Tastatur angeordnet sind.

SPLIT Die Lower Spur spielt unterhalb des Splitpunkts während die Spuren Upper 1, Upper 2 und Upper 3 oberhalb davon spielen. Bei Auswahl dieses Tastaturmodus wird automatisch der Lower Chord Scanning Modus selektiert (siehe "Chord Scanning Mode", Style Play Modus).

FULL UPPER

Die Spuren Upper 1, Upper 2 und/oder Upper 3 spielen über den gesamten Tastaturbereich hinweg. Die Lower Spur spielt nicht. Bei Auswahl dieses Tastaturmodus wird automatisch der Full Chord Scanning Modus selektiert (siehe "Chord Recognition Mode" on page 9-13).

41 STYLE CHANGE

Dieser Taster schaltet die Style Change Funktion ein oder aus.

ON Wenn Sie eine Performance selektieren, kann sich der Style ändern, je nachdem unter welcher Style Nummer die Performance gespeichert ist.

OFF Wenn Sie eine Performance selektieren, bleiben Style und Style Spureinstellungen unverändert. Nur Realtime (Tastatur) Spureinstellungen ändern sich.

42 PERFORM.

Drücken Sie diesen Taster, um die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion zur Auswahl einer Performance zu benutzen.

43 PROGRAM

Drücken Sie diesen Taster, um die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion zur Auswahl eines Programms und zur Zuweisung desselben an die selektierte Spur zu benutzen.

44 PROGRAM/PERFORMANCE Sektion

►PERF ►STYLE ►STS

Benutzen Sie diese Taster zum Öffnen des Program Select oder Performance Auswahlfensters und zur Auswahl eines Programms oder einer Performance. Siehe "Ein Programm selektieren" auf Seite 6-3 oder "Performances selektieren" auf Seite 6-1. Eine Liste der verfügbaren Programme finden Sie unter den Appendix.

Der ganz linke Taster dient zur Selektion der oberen oder unteren Reihe der Programmbänke oder der CARD Programmbänke. Drücken Sie den Taster mehrmals, um eine der Reihe zu selektieren. (Nachdem beide LEDs eingeschaltet sind, drücken Sie den Taster erneut, um sie wieder auszuschalten).

OBERE LED EIN

Obere Programmreihe ist selektiert.

UNTERE LED EIN

Untere Programmreihe ist selektiert.

BEIDE LEDs EIN

CARD Programme sind selektiert.

BEIDE LEDs AUS

Performance Bänke sind selektiert.

Auf der Vorderseite des Instruments sind **Programm-Bänke** durch Instrumentennamen gekennzeichnet, während **Performance-Bänke** mit Nummern gekennzeichnet sind (1-10; 0 = Bank 10)

Ein Hinweis zu Programm-Bänke und Namen. Die Programme von "PIANO" bis "SFX" sind Standardprogramme, die der Benutzer nicht direkt ändern kann.

Die Programme "USER1" und "USER2" sind Speicherplätze, in welche Sie neue Programme von der Diskette laden können.

In "USER DK" können neue Drumkits geladen werden.

Jede Programm-Bank enthält verschiedene Seiten, wovon jede wiederum bis zu 8 Programme umfasst. Sie können diese mit den PAGE Tastern durchblättern.

CARD Bänke. "CARD" Bänke sind Programme, die direkt über die Flash Card zugänglich sind (natürlich nur dann, wenn die Karte eingesteckt ist). Stecken Sie einfach die PA80 Flash Card (Sonderzubehör) in den Steckplatz auf der Rückseite des Instruments (siehe "FLASH CARD

Steckplatz" auf Seite 5-1), woraufhin die bereits vorhandenen Programme automatisch mit weiteren Programme ergänzt werden.

► Diese Taster übernehmen die Funktion **numerischer Tasten** auf bestimmten Seiten (siehe "Einen Song mittels fortlaufender Nummer selektieren" auf Seite 10-1).

45 PADS (1-4, STOP)

►PERF ►STS

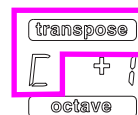
Diese programmabaren Pads können verwendet werden, um einen Sound Effect auszulösen. Benutzen Sie den STOP Taster, um einen zyklischen Sound zu beenden (siehe den Appendix).

Jedes Pad entspricht einer speziellen Pad Spur.

46 TRANSPOSE

►PERF ►STS

Diese Taster sorgen für die Transponierung des gesamten Instruments in Halbtonschritten (Master Transpose). Der Transponierungswert (als Notennamen) wird rechts oben im Display angezeigt.



Drücken Sie beide Taster gleichzeitig, um das Master Transpose wieder auf null zurückzustellen.

Anmerkung: Master Transpose hat keinen Einfluss auf Spuren, die auf den Drum Modus eingestellt wurden (dasselbe gilt auch für Drum- und Percussion-Spuren, die auf einen anderen Status eingestellt wurden). Siehe "Page 14 - Track: Mode" on page 9-9, and "Page 7 - Track: MOde" on page 10-9.

b

Vermindert das Master Transpose um einen Halbton.

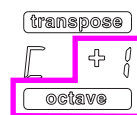
#

Erhöht das Master Transpose um einen Halbton.

47 OCTAVE

►PERF ►STYLE ►STS

Diese Taster transponieren die selektierte Spur in Oktavenschritten (12 Halbtöne, max. 2 Oktaven). Der Transponierungswert wird (in Oktaven) rechts oben im Display angezeigt.



Drücken Sie beide Taster gleichzeitig, um das Octave Transpose wieder auf null zurückzustellen.

Anmerkung: Octave Transpose hat keinen Einfluss auf Spuren, die auf den Drum Modus eingestellt wurden (dasselbe gilt auch für Drum- und Percussion-Spuren, die auf einen anderen Status eingestellt wurden).

-

Vermindert die selektierte Spur um eine Oktave.

+

Erhöht die selektierte Spur um eine Oktave.

48 BALANCE Schiebeschalter

Im Song Play Modus sorgt dieser Schiebeschalter für die Balance der Lautstärke der beiden eingebauten Sequencer. Wenn der Schiebeschalter ganz nach links geschoben ist, ist nur Sequencer 1 zu hören. Wenn der Schiebeschalter ganz nach rechts geschoben ist, ist nur Sequencer 2 zu hören. Wenn der Schalter sich in einer mittleren Position befindet, spielen beide Sequencer auf voller Lautstärke.

49 SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 und SEQ2

Das Instrument ist mit zwei Sequencern (Sequencer 1 und Sequencer 2) ausgestattet, die jeweils über eigene Transportsteuerungen verfügen.

<< and >> Rücklauf und Schnellvorlauf. Bei Benutzung während des Spielens eines Songs sorgen diese Befehle für ein Zurückspulen oder Vorspulen.

Bei einmaligem Betätigen stellen diese Taster den Song auf den vorhergehenden oder nachfolgenden Takt ein. Werden sie gedrückt gehalten, wird der Song kontinuierlich wei-

tertransportiert, bis der Taster losgelassen wird.

(SHIFT) Drücken Sie im Jukebox Modus den SHIFT Taster und gleichzeitig diese Taster, um sich innerhalb der Jukebox Liste zum nächsten oder vorhergehenden Song zu bewegen (siehe "Page 9 - Jukebox" on page 10-10).

PAUSE

Unterbricht den Song an der gerade erreichten Position. Drücken Sie PAUSE oder PLAY/STOP, um den Song weiterspielen zu lassen.

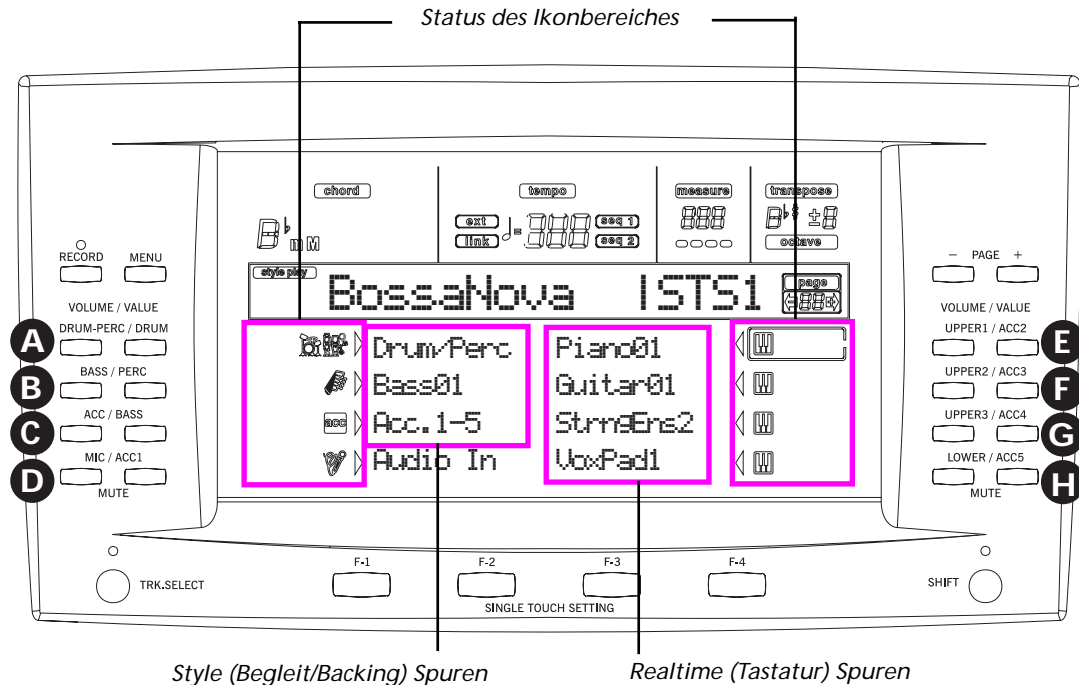
PLAY/STOP Startet oder stoppt den gerade abgespielten Song. Wenn Sie den Song stoppen, kehrt die Song Position auf Takt 1 zurück.

(SHIFT) Wenn im Song Play Modus dieser Taster betätigt und gleichzeitig SHIFT gedrückt gehalten wird, starten oder stoppen beide Sequencer gleichzeitig.

4. DISPLAY UND BENUTZEROBERFLÄCHE

Das Display zeigt den jeweiligen Status des PA80 sowie seine Performance und Editierungsparameter an. Sie können jeden Parameter mit Hilfe der VOLUME/VALUE (A-H) Taster neben dem Display oder jeden Seitenbefehl, der

in der letzten Zeile erscheint mit Hilfe der F1-F4 Taster selektieren. Sie können zahlreiche Parameterwerte durch Betätigen des linken (-) oder rechten (+) Tasters eines jeden VOLUME/VALUE Paares verändern.



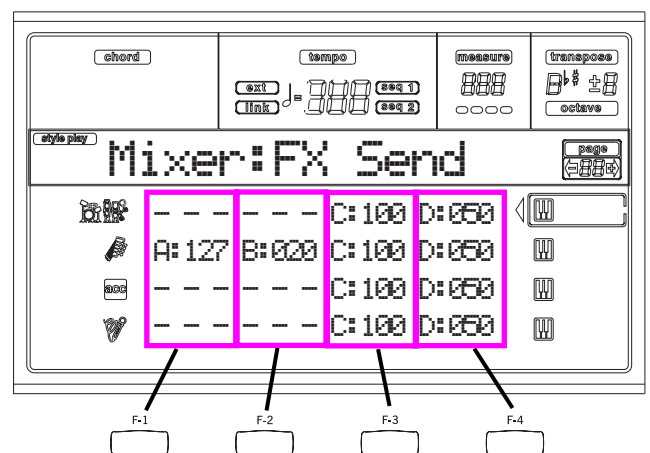
DISPLAY BEDIENELEMENTE

VOLUME/VALUE (A-H) Taster und Display Parameter. Diese Taster werden verwendet, um die entsprechenden Parameter oder Bedienelement auf dem Display zu selektieren oder um die Parameterwerte oder die Lautstärke der entsprechenden Spur zu ändern.

Gleichzeitig lassen sich die Parameterwerte oder die Lautstärke auch mit dem VALUE-Rad verändern, wenn die jeweilig zu beeinflussende Parametersection durch Drücken der VOLUME/VALUE Taster vorselektiert worden ist.

Wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden, können mit diesen Tastern Spuren selektiert, die Spurlautstärke geändert und die Spur stummgeschaltet (mute/unmute) werden. Nähere Informationen finden Sie unter "VOLUME/VALUE (MUTE) A-H Taster" auf Seite 3-5.

F1-F4 Taster. Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, können diese Taster dort benutzt werden, wo vier Parameter in einer Reihe stehen, wie in folgendem Beispiel:

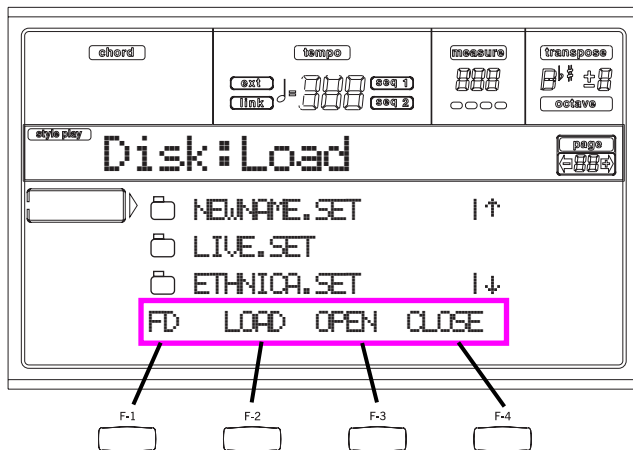


Wählen Sie zuerst die Zeile mit Hilfe eines VOLUME/VALUE (A-H) Tasters aus. Selektieren Sie dann eine der Spalten durch Benutzung der Funktionstaster F1-F4.

4-2 | Display und Benutzeroberfläche

Struktur der Benutzeroberfläche

Auf der Disk-Edit-Umgebung können die F1-F4 Taster auch zur Selektion einer der Seiten-Bedienelemente benutzt werden, die in der letzten Displayzeile erscheinen.



Nähere Informationen finden Sie unter "SINGLE TOUCH SETTING (F1-F4 FUNKTIONSTASTER)" auf Seite 3-6.

PAGE. Die PAGE Taster dienen zur Selektion der vorhergehenden oder nächsten Editseite. Beim Selektieren eines Style, Programms oder einer Performance wird mit diesen Tastern eine andere Style-, Programm- oder Performance-Seite gewählt. Nähere Informationen finden Sie unter "PAGE +/-" auf Seite 3-5.

MENU. Der MENU Taster öffnet den aktuellen Betriebsmodus oder das Menü der Editumgebung. Wenn sie sich in einem Menü befinden, können Sie die VOLUME/VALUE Taster zum Aufrufen einer Editsektion benutzen.

TRACK SELECT. Jeder Betriebsmodus hat eine unterschiedliche Anzahl an Spuren:

Style Play	4 Realtime Spuren, 8 Style Spuren, 4 Pads.
Song Play	4 Realtime Spuren, 2 x 16 Song Spuren, 4 Pads
Backing Sequence	4 Realtime Spuren, 8 Style Spuren
Song	16 Song Spuren

Sie können auf dem Display nicht mehr als 8 Spuren sehen. Benutzen Sie also den TRACK SELECT Taster, um die anderen (versteckten) Spuren anzeigen zu lassen.

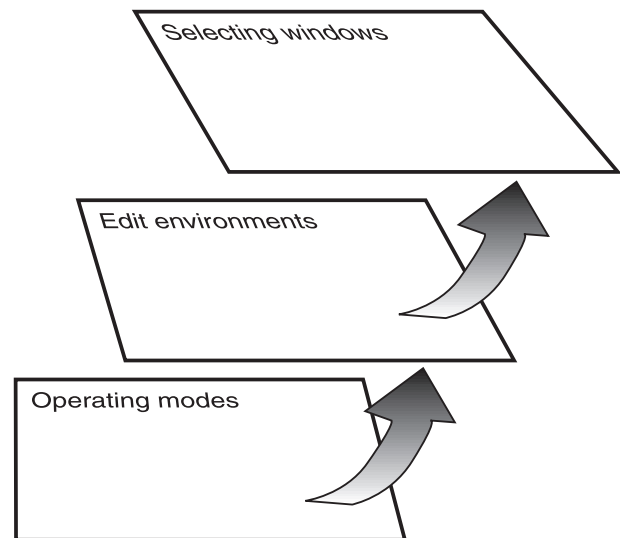
Wenn Sie sich beispielsweise im Style Play Modus befinden, können Sie mit diesem Taster von den Realtime Spuren zu den Style Spuren wechseln.

STRUKTUR DER BENUTZEROBERFLÄCHE

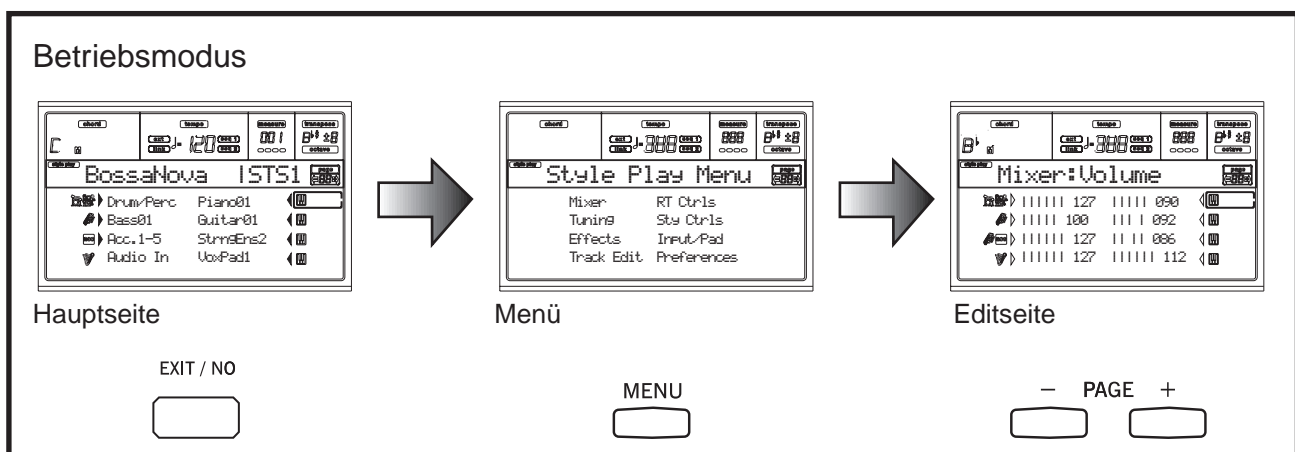
Dank des Multitasking-Betriebssystems ist die Benutzeroberfläche des PA80 in übereinanderliegende, stets aktivierte Fenster gegliedert. Die Gliederung von unten nach oben ist wie folgt:

- Betriebsmodus (Style Play, Backing Sequence, Song Play, Song, Program)
- Edit-Umgebung (Global, Disk)
- Auswahlfenster (Style Select, Song Select, Program Select, Performance Select).

Beim Öffnen einer Edit-Umgebung oder einer Auswahlseite bleibt der laufende Betriebsmodus stets im Hintergrund aktiviert.



Betriebsmodus. (Siehe Schaubild unten). Auf der untersten Ebene ist stets ein Betriebsmodus aktiviert. Der jeweils aktivierte Betriebsmodus wird durch die eingeschaltete LED der STYLE PLAY, B.SEQ, SONG PLAY, SONG oder PROGRAM Taster in der MODE Sektion angezeigt. Das entsprechende Icon leuchtet auf dem Display.



Jeder Betriebsmodus enthält eine Hauptseite (die Seite, wo Sie normalerweise einen Style, Song oder ein Programm spielen), ein Menü und eine Reihe von Editseiten.

Drücken Sie MENU, um das Menü aufzurufen. Benutzen Sie die MENU und PAGE Taster, um die verschiedenen Editseiten zu durchlaufen. Drücken Sie EXIT, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Edit-Umgebung. (Siehe Schaubild unten). Beim Drücken von GLOBAL oder DISK, erscheint über dem aktuellen Betriebsmodus eine Edit-Umgebung. Drücken Sie EXIT, um zum jeweiligen Betriebsmodus zurückzukehren. Eine Edit-Umgebung besteht aus einem Menü und einer Reihe von Editseiten. Benutzen Sie die MENU und PAGE Taster, um die verschiedenen Editseiten zu durchlaufen.

Auswahlfenster. Wenn Sie einen der STYLE oder PROGRAM/PERFORMANCE Taster drücken oder einen Song wählen, öffnet sich ein Auswahlfenster. Dieses Fenster schließt sich, nachdem eine der darin enthaltenen Optionen selektiert wurde oder nach Betätigen des EXIT Tasters.

Wenn die DISPLAY HOLD LED aufleuchtet, schließt sich das Fenster nach Selektion einer Option nicht. Drücken Sie in diesem Fall EXIT, um das Fenster zu schließen und auf die darunterliegende Seite zurückzukehren.

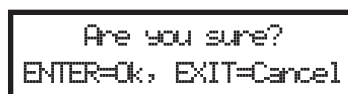
AUSWAHLFENSTER

Manchmal erscheint auf dem Display eine Meldung, die den Benutzer auf einen Fehler oder eine falsche Operation hinweist:



Drücken Sie ENTER oder EXIT, um diese Fenster zu schließen.

Andere Meldungen verlangen vom Benutzer eine Antwort, wie im folgenden Fenster "Are you sure?":



Drücken Sie ENTER/YES, um mit Ja zu antworten oder EXIT/NO, wenn Sie mit Nein antworten wollen.

SYMBOLE UND IKONEN

Zahlreiche Ikonen und Symbole auf dem Benutzerdisplay zeigen den Status eines Parameters oder den Inhalt des Displays an.



Realtime/Tastaturspur (Upper 1-3, Lower).



Drum Spur (Style Spur-Anzeige).



Percussion Spur (Style Spur-Anzeige).



Zusammengefasste Drum und Percussion Spur.



Bass Spur (Style Spur-Anzeige).



Zusammengefasste Begleitspuren. Dieses Symbol zeigt die fünf zusammengefassten Begleitspuren an (Acc1-5).



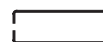
Begleitspuren (Style Spur-Anzeige).



Sequencer Spuren.

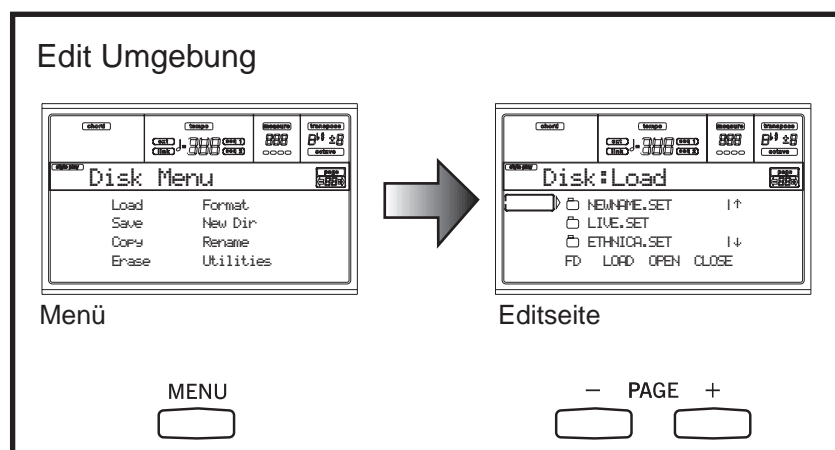


Audio Input Spur. Dieses Symbol erscheint auf der Hauptseite vieler Betriebsmodi. Es gibt die Lautstärkeeinstellung und die Stummschaltung/aufgehobene Stummschaltung der Audio-Inputs auf dem rückwärtigen Panel an. Es funktioniert nicht, wenn die Audio Inputs auf den Direct Modus eingestellt sind (siehe "Input 1/2 on page 14-7).

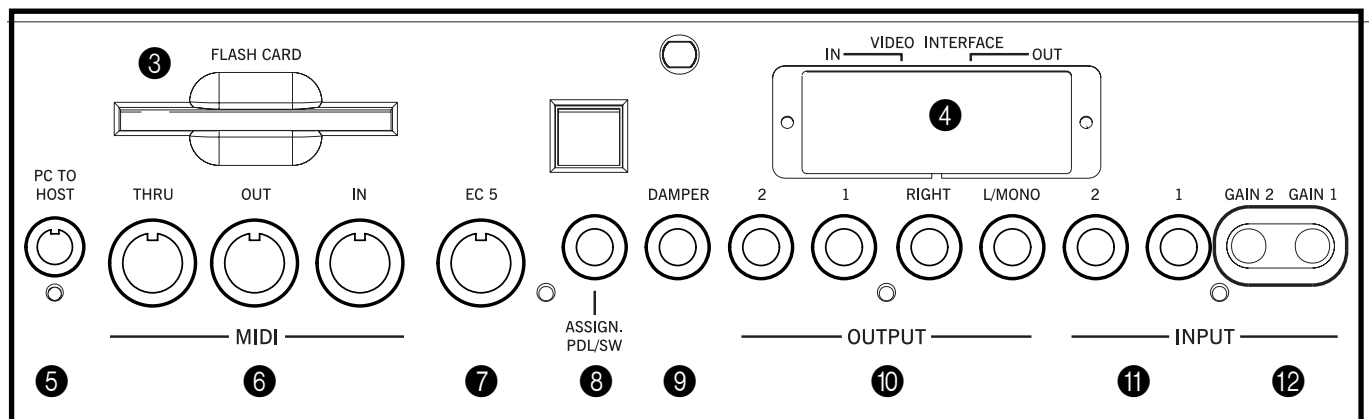
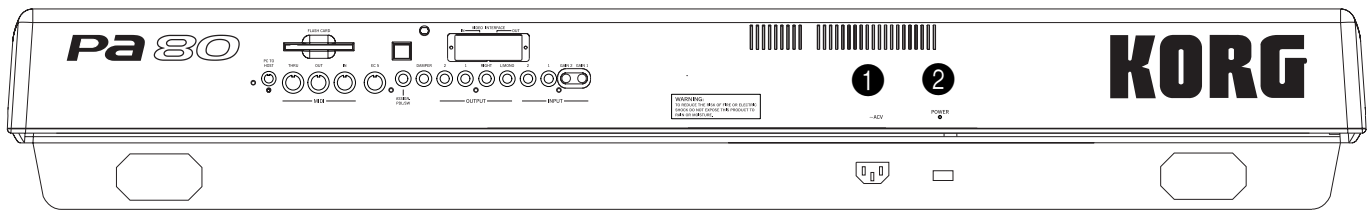


Selektierte Spur oder Parameter. Wenn dieses Symbol erscheint, ist jede Operation mit dem gewählten Parameter/Spur möglich.

(kein Ikon) Die Spur ist stummgeschaltet und kann nicht auf der Tastatur spielen.



5. RÜCKSEITE



1 NETZKABEL BUCHSE

Stecken Sie das mitgelieferte Netzkabel in die Anschlußbuchse ein.

2 POWER Schalter

Benutzen Sie diesen Schalter, um das Instrument ein- und auszuschalten.

3 FLASH CARD Steckplatz

Stecken Sie eine PA80-kompatible Flash Card in diesen Steckplatz. Beim Einstecken der Karte werden alle dort enthaltenen Programme automatisch in die CARD Bänke der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion (siehe "PROGRAM/PERFORMANCE Sektion" auf Seite 3-8) geladen. Wenn Sie die Flash Card einstecken, blinkt die WRITE/DISK IN USE LED für einige Sekunden.

4 VIDEO SCHNITTSTELLE (Sonderzubehör)

Wenn diese Schnittstelle eingebaut ist, dient sie zur Verbindung des PA80 an ein TV-Gerät oder einen Monitor.

5 PC TO HOST

Benutzen Sie diese Buchse zur direkten Verbindung Ihres PA80 mit einem PC oder Mac ohne MIDI Schnittstelle. Ihr PC oder Mac sollte hierfür mit einer seriellen Schnittstelle oder einem USB-to-serial Adapter für MIDI Anwendungen ausgestattet sein.

6 MIDI SCHNITTSTELLE

Die MIDI Schnittstelle ermöglicht es, Ihr PA80 an einen externen Controller (Master Keyboard, MIDI Gitarre, Wind Controller, MIDI Akkordeon usw.), an einen Expander oder an einen Computer zur Steuerung eines Sequencers oder Editors anzuschließen. Weitere Informa-

tionen zur Benutzung der MIDI Schnittstelle finden Sie im Kapitel MIDI.

IN

Mit diesem Anschluß empfangen Sie MIDI Daten von einem Computer oder Controller. Er dient zur Verbindung mit dem MIDI OUT eines externen Controllers oder Computers.

OUT

Dieser Anschluß dient zum Senden der MIDI Daten, die von der Tastatur, dem Controller und/oder internen Sequencer des PA80 erzeugt werden. Schließen Sie ihn an das MIDI IN eines Expanders oder Computers an.

THRU

Dieser Anschluß sendet eine originalgetreue Kopie der über IN empfangenen Daten. Verwenden Sie ihn zur Hintereinanderschaltung des PA80 mit anderen MIDI Instrumenten.

7 EC5

Schließen Sie an diese Buchse ein Korg EC5 Multiswitch an, um verschiedene Funktionen in Echtzeit steuern zu können. Zur Programmierung des EC5 siehe "EC5-A...E" on page 14-3.

8 ZUWEISBARES PEDAL/SCHALTERPEDAL

Diese Buchse dient zum Anschluß von Reglerpedalen oder Schalterpedalen des Typs KORG EXP2 oder XVP10. Zur Programmierung siehe "P(edal)/S(witch)" on page 14-3.

9 DAMPER

Diese Buchse dient zum Anschluß von Damperpedalen des Typs KORG PS1, PS oder DS1H. Zur Änderung der Polarität siehe "Damper Polarity" on page 14-3.

10 OUTPUT AUSGÄNGE

Diese nicht balancierten Buchsen dienen zum Senden von Audiosignalen (Klang) an einen Mixer, ein PA System, eine Reihe von verstärkten Monitoren oder Ihr HiFiSystem.

Hinweise zur Einstellung des Ausgangs für jede Spur des Style oder Song siehe 'Physical Output' auf "Seite 13 - Audio Output Configuration" auf Seite 14-6.

L/MONO, RIGHT

Sind die Haupt-Stereoausgänge. Sie dienen zum Senden der End-Stereo-Mixsignale an ein externes Gerät. Stellen Sie den Ausgangspegel mit dem MASTER VOLUME Schieberegler ein.

1, 2 Dies sind die Sub-Ausgänge. Sie dienen zur Erzeugung eines Stereo Sub-Mixsignals von nur einigen Spuren oder zur Ausgabe nur eines Instruments, das allein gemixt oder extern bearbeitet oder verstärkt werden soll.

Anmerkung: Der MASTRER VOLUME Schieberegler hat keinen Einfluss auf diese Ausgänge.

11 INPUT 1 und 2

Verwenden Sie diese Buchsen zum Einstecken eines Dynamik-Mikrofons (Mikrofon Impedanz), einer Gitarre (Gitarren Impedanz), eines anderen Keyboards/Synthesizers oder eines CD Players (Line Impedanz). Stellen Sie das Input Gain mittels GAIN Regler ein.

Zum Anschluß eines Condenser-Mikrofons benötigen Sie eine externe Phantom-Netzversorgung. Sehen Sie hierzu bitte im Handbuch Ihres Mikrofons nach.

12 GAIN 1 und 2

Verwenden Sie diese Regler zur Einstellung der Empfindlichkeit der INPUT 1 und 2 Buchsen. Zwischen den beiden Maximalpositionen können Sie die optimale Empfindlichkeit für LINE Geräte (0dB), Mikrofone und Gitarren (-40dB) einstellen.

BASISFÜHRER

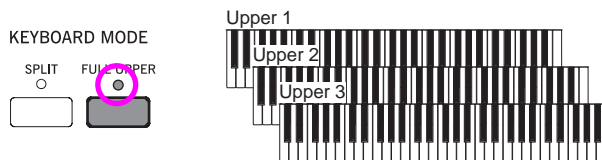
6. GRUNDLEGENDE BEDIENSCHRITTE

AUF DER TASTATUR SPIELEN

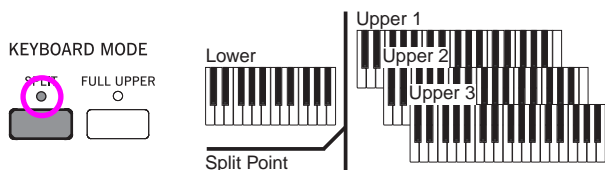
Spiele Sie einfach auf dem Keyboard. Sie werden die Realtime Spuren hören. Es gibt insgesamt vier Realtime Spuren: Upper 1-3 und Lower. Sie können entweder alle gleichzeitig, oder einzeln oder einige Spuren zusammen spielen, je nachdem, ob sie sich im Mute Modus befinden oder nicht. Wenn Sie eine Spur nicht hören, kontrollieren Sie, ob sie stummgeschaltet wurde.

Spuren können auf verschiedene Weise eingestellt werden: verwenden Sie die Keyboard MODE Sektion, um Sie so zu verwenden, wie sie auf dem Keyboard konfiguriert sind.

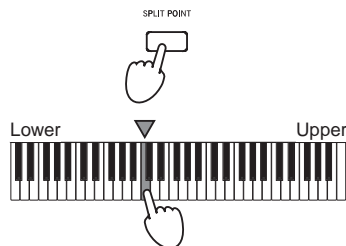
- Drücken Sie FULL UPPER, um die Upper 1-3 Spuren über den gesamten Tastaturbereich zu spielen, so wie Sie dies auf einem Klavier tun würden.



- Drücken Sie SPLIT, wenn die Spuren Upper 1-3 rechts vom Split Point und die Lower Spur links davon spielen soll.



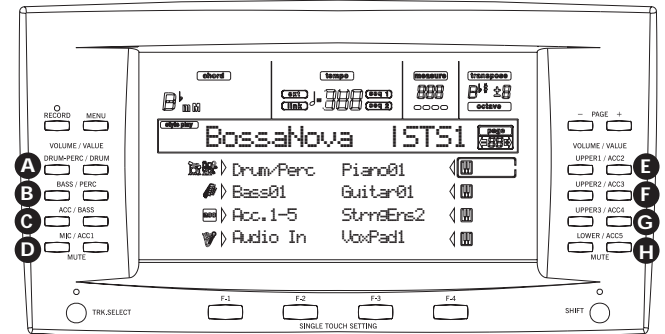
- Halten Sie den SPLIT POINT Taster gedrückt und spielen Sie dabei gleichzeitig eine Note, wenn Sie den Punkt ändern wollen, an dem die Tastatur in die Bereiche Upper und Lower unterteilt wird.



Um den selektierten Splitpunkt zu speichern, drücken Sie den GLOBAL Taster und anschließend WRITE, um das Global im Speicher zu sichern (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 14-1).

SPUREN SELEKTIEREN UND AUF MUTE/UNMUTE STELLEN

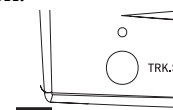
Selectieren. Verwenden Sie die VOLUME/VALUE Taster (A-H), um eine Spur zu selektieren.



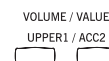
Die jeweils ausgewählte Spur wird durch ein feststehendes Viereck um sein Statusikon angezeigt.

E. Piano2  Selektierte Spur

Falls die von Ihnen gewünschte Spur nicht erscheint, verwenden Sie den TRACK SELECT Taster, um alle Spuren über das Display laufen zu lassen und die versteckten Spuren anzeigen zu lassen.



Mute/unmute. Drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster (A-H), um eine Spur stummzuschalten oder wieder zu aktivieren. Wenn Sie sich beispielsweise auf der nach Einschalten des Instruments erscheinenden Hauptseite befinden und die Spur Upper 1 stummschalten wollen, drücken Sie beide Taster E (UPPER1/ACC2) gleichzeitig.



Der Status mute/play wird durch das entsprechende Icon auf dem Display angezeigt:



Play Status; die Spur wird auf der Tastatur gespielt.

(kein Icon) Mute Status; die Spur wird nicht auf der Tastatur gespielt.

PERFORMANCES SELEKTIEREN

Als Performance wird eine Kombination von Programmen und Einstellungen für die Tastatur und die Style Spuren bezeichnet, um die Einstellung von komplexen Kombinationen schnell und einfach zu gestalten. Wenn die STYLE CHANGE LED eingeschaltet ist, kann mit Hilfe einer Performance auch ein anderer Style gewählt werden.

Es empfiehlt sich auch beim Spielen von Soloklängen stets, Performances an Stelle von einzelnen Programmen zu

wählen, da Sie mit einer Performance die richtigen Effekte, Transponierungen und viele andere Parameter zusammen mit den Programmen einstellen können.

Datentyp		Parameter
Real-time Spuren	Upper 1, Upper 2, Upper 3, Lower	Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Damper, Dynamic Range, Joy-stick C&D Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Audio Input Setup, Pads
Style Spuren	Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5,	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Wrap Around, Key-board Range A&B Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Drum Mapping, Kick&Snare Assigna-tion

Other “performance” parameters are saved in the Global.

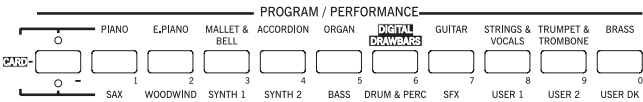
Global	Master Transpose, Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock
--------	---

1. Drücken Sie den PERFORM Taster. Auf diese Weise wird die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion zum Performance Selektor.

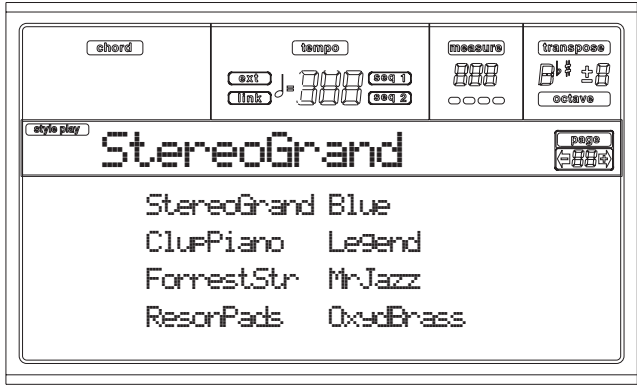


2. Selektieren Sie die PROGRAM/PERFORMANCE Bank, in der die von Ihnen gewünschte Performance

enthalten ist (Performance Bänke sind mit Nummern gekennzeichnet).



Das Performance Select Auswahlfenster erscheint. Es gibt 8 Performances in jeder Bank.



3. Selektieren Sie die gewünschte Performance mit den VOLUME/VALUE Tastern (A-H).
4. Wenn die DISPLAY HOLD LED eingeschaltet ist, drücken Sie EXIT, um das Auswahlfenster zu verlassen.

Der STYLE CHANGE Taster

Wenn Sie eine Performance wählen, ändert sich möglicherweise auch der Style; dies hängt vom Status des STYLE CHANGE Tasters ab. (Wenn Sie eine Performance speichern, wird immer die laufende Style Nummer mitgespeichert).

- Wenn die STYLE CHANGE LED eingeschaltet ist, wird der in der Performance gespeicherte Style selektiert.
- Wenn die STYLE CHANGE LED ausgeschaltet ist, ändert sich der Style nicht.

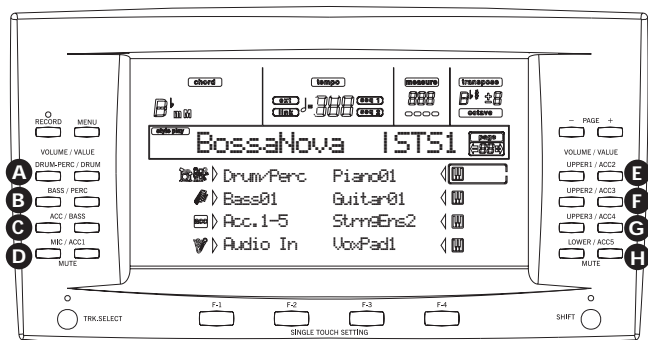
EIN PROGRAMM SELEKTIEREN

Sie können verschiedene Programme (z.B. Klänge) auswählen, die auf der Tastatur gespielt werden sollen. Bevor Sie ein Programm wählen, müssen Sie die jeweilige Spur selektieren, der das Programm zugewiesen werden soll.

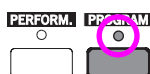
Anmerkung: Um den Style-Spuren verschiedene Programme zuzuweisen, ist zunächst der TRACK SELECT Taster zu betätigen, um die Style-Spuren anzeigen zu lassen. Wenn Sie ein Programm wählen, aber eine Mehrfachspur (Drum/Percussion oder ACC) selektiert hatten, wird das Programm der zuletzt selektierten Spur zugewiesen.

Jedes Style Element (Variations, Fills usw.) kann verschiedene Programme besitzen, so dass die von Ihnen getroffene Auswahl möglicherweise zurückgesetzt, d.h. "annulliert" wird, wenn Sie ein anderes Element selektieren. Zur Vermeidung dieser Rücksetzung siehe "Prog(ram) auf page 9-11.

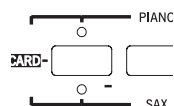
1. Verwenden Sie die VOLUME/VALUE Taster (E-H) auf der rechten Seite des Display, um die Realtime-Spur (Tastatur) zu selektieren, der Sie ein anderes Programm zuweisen wollen



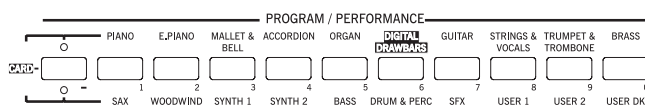
2. Drücken Sie den PROGRAM Taster. Auf diese Weise wird die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion zum Programm Selektor.



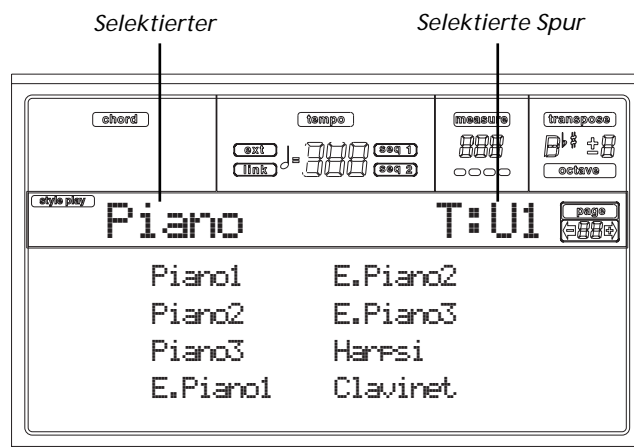
3. Verwenden den äußersten linken PROGRAM/PERFORMANCE Taster, um eine Reihe von Programm Bänke (upper, lower, CARD) auszuwählen.



4. Selektieren Sie die PROGRAM/PERFORMANCE Bank, in der das von Ihnen gewünschte Programm enthalten ist (Programm Bänke sind durch Instrumentenamen gekennzeichnet).



Das Program Select Auswahlfenster erscheint. Siehe Appendix, wo Sie eine Liste der werkseitig eingestellten Programme finden.



5. Lassen Sie alle in der gewählten Bank enthaltenen Programme durch Betätigen der PAGE Taster anzeigen. Die Bänke können mehrere Seiten mit bis 8 Programmen enthalten.
6. Wenn Sie das gewünschte Programm gefunden haben, selektieren Sie es durch Betätigen der VOLUME/VALUE Taster (A-H).
7. Wenn die DISPLAY HOLD LED eingeschaltet ist, drücken Sie EXIT, um das Auswahlfenster zu verlassen.

DIGITAL DRAWBARS SELEKTIEREN UND EINSETZEN

Das PA80 verfügt über eine realistische Simulation einer klassischen Rockorgel. Sie können diese Spezialprogramme durch Betätigen des Tasters DIGITAL DRAWBARS selektieren. Im Gegensatz zu den anderen Programmen zeichnen sich die Digital Drawbars durch eine andere Funktionsweise aus.

- Im Style Play und Backing Sequence Modus steht nur ein Digital Drawbar Programm für die Realtime Spuren und eines für die Style Spuren zur Verfügung. Speichern Sie sie in einer Performance (siehe "the Write Window" on page 9-13).
- Im Song Play Modus gibt es ein Digital Drawbar Programm für die Realtime Spuren, eines für die Song Spuren 1-8 sowie ein weiteres für die Song Spuren 9-16.
- Im Song Modus gibt es ein Digital Drawbar Programm für die Song Spuren 1-8 und ein weiteres für die Song Spuren 9-16.

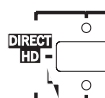
1. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster (E-H) auf der rechten Seite des Display, um die Realtime Spuren (Tastatur) zu selektieren, denen Sie ein anderes Programm zuweisen wollen.
2. Drücken Sie den PROGRAM Taster. Auf diese Weise wird die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion in einen Programm Selektor verwandelt.

- Benutzen Sie den PROGRAM/PERFORMANCE Taster ganz links, um die erste Reihe der Programmbänke zu selektieren.
- Selektieren Sie die DIGITAL DRAWBAR Bank. Das Digital Drawbar Fenster erscheint und die aktuelle Einstellung wird der selektierten Spur zugewiesen.
- Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster (A-H), um die jeweilige Basislautstärke zu ändern.
- Drücken Sie PAGE+, um die Drawbar Setting Seite aufzurufen.
- Ändern Sie den Wert des Parameters nach Belieben. Weitere Informationen siehe "Die Digital Drawbar Seite" auf Seite 13-1.
- Drücken Sie EXIT, um zum aktuellen Betriebsmodus zurückzukehren.

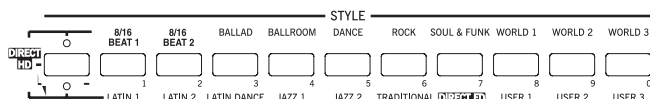
STYLE SELEKTIEREN

Ein Style besteht aus einer Kombination von Rhythmen und Begleitpatterns. Sie können einen Style aus dem internen Speicher, von einer Diskette (DIRECT FD) oder von der Festplatte (DIRECT HD) selektieren.

- Betätigen Sie den äußersten linken STYLE Taster, um eine Reihe von Style Bänke (Upper, Lower, DIRECT HD) zu wählen.



- Wählen Sie die STYLE Bank, die den gewünschten Style enthält.



Das Style Select Auswahlfenster erscheint.



Jede Bank enthält zwei Seiten, die jeweils 8 Styles umfassen

- Wenn Sie den gewünschten Style gefunden haben, selektieren Sie ihn durch Betätigen der VOLUME/VALUE Taster (A-H).
Anmerkung: Der neue Style beginnt mit der ersten Zählzeit.
- Wenn die DISPLAY HOLD LED eingeschaltet ist, drücken Sie EXIT, um das Auswahlfenster zu verlassen.

Der SINGLE TOUCH Taster

Wenn Sie einen Style selektieren, können sich möglicherweise auch die Realtime Spuren (Tastatur) ändern.

- Wenn die SINGLE TOUCH LED eingeschaltet ist, ist automatisch das Single Touch Setting (STS) #1 selektiert und die Realtime Spuren ändern sich. Auch die Programme und der Keyboard Modus können sich ändern.
- Wenn die SINGLE TOUCH LED ausgeschaltet ist, ändern sich die Realtime Spuren nicht.

SINGLE TOUCH SETTINGS (STS) SELEKTIEREN

Ein Single Touch Setting (STS) enthält die Einstellungen der Realtime Spuren (Tastatur). Vier STS sind in jedem Style enthalten und können durch Betätigen der SINGLE TOUCH SETTING Taster (F1-F4) unterhalb des Displays aufgerufen werden.

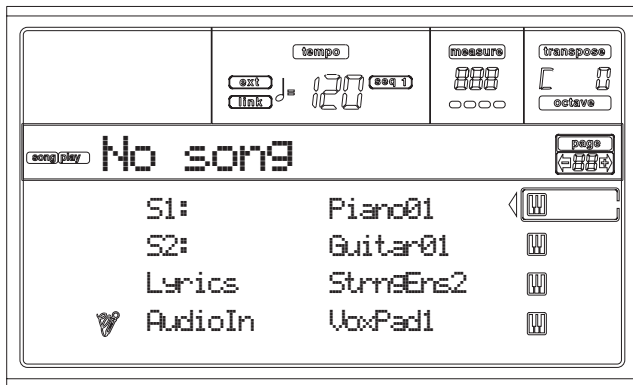
Anmerkung: Sie können ein STS nur dann wählen, wenn Sie sich auf der Hauptseite des Style Play oder Backing Sequence Betriebsmodus befinden.

ALLE TASTATUR SPUREN GLEICHZEITIG ÄNDERN

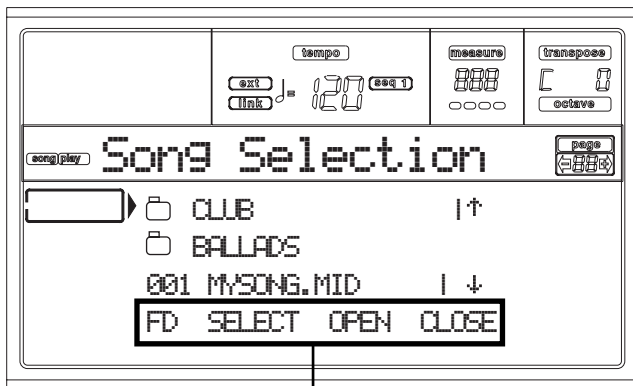
Wählen Sie eine Performance oder ein Single Touch Setting (F1-F4 Taster, wenn Sie sich auf der Style Play Hauptseite befinden), wenn Sie Keyboard Programme und Effekte mit einem Knopfdruck ändern wollen.

EINEN SONG VON DER DISKETTE SPIELEN

1. Legen Sie die Diskette mit dem gewünschten Song in das Diskettenlaufwerk ein.
2. Drücken Sie den SONG PLAY Taster, um in den Song Play Modus zu gelangen.



3. Drücken Sie den Taster A (S1:) VOLUME/VALUE, so daß das Song Select Auswahlfenster erscheint.



Seitenbefehle

Anmerkung: Sie können das Song Select Auswahlfenster für Sequencer 1 auch durch Betätigen des PAGE+ Tasters von der Hauptseite aus aufrufen. Sie können dieses Fenster durch Betätigen der Taster EXIT oder PAGE- verlassen.

4. Drücken Sie den F1 Taster, um das Diskettenlaufwerk (FD) zu selektieren. Daraufhin wird der Inhalt der Diskette angezeigt.
5. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler oder die VOLUME/VALUE (E-H) Taster, um die Liste durchzublättern. Mit den Tastern E-F erfolgt der Durchlauf nach oben (Scroll Up) (↑), mit den Tastern G-H nach unten (Scroll Down) (↓).

Stellen Sie die gewünschten Datei so ein, dass sie sich in der **ersten Displayzeile** befindet.

6. Wenn sich die gewünschte Datei in einem Unterver-

001 MYSONG.MID

zeichnis (Ordner, deren Namen mit, " " beginnen), stellen Sie das Unterverzeichnis auf die erste Displayzeile und betätigen Sie F3 (OPEN). Betätigen Sie F4 (CLOSE), um das Unterverzeichnis wieder zu schließen und zur darüberliegenden Ebene zurückzukehren.

7. Wenn die gewünschte Datei sich in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie den F2 (SELECT) Taster.

8. Wenn der Song in der Linie S1 auf der Hauptseite des Song Play Modus erscheint, drücken Sie den linken (Seq 1) PLAY/STOP Taster, um das Playback zu starten.

S1: MySong

Anmerkung: Wenn sich der **BALANCE Schieberegler ganz rechts befindet, ist der Sequencer 1 auf Minimallautstärke eingestellt und kann deshalb nicht gehört werden.**

9. Wenn Sie gleichzeitig einen anderen Song auf Sequencer 2 spielen wollen, drücken Sie zweimal den B (S2:) VOLUME/VALUE Taster (drücken Sie zweimal, wenn bereits ein Song für Sequencer 2 selektiert ist) und wiederholen Sie das oben beschriebene Verfahren zur Auswahl des Songs für Sequencer 2. Benutzen Sie den rechten (Seq2) PLAY/STOP Taster, zum Starten/Stoppen des zweiten Songs und den BALANCE Cursor zum Mixen zwischen Sequencer 1 und Sequencer 2.
10. Stoppen Sie die/den Song(s) mit den entsprechenden PLAY/STOP Tastern für jeden Sequencer.

7. LERNHILFE

Dieses Kapitel enthält Schritt-für-Schritt-Anleitungen, die, so hoffen wir, nützlich sind, um die Grundlagen des Instruments sozusagen "vor Ort" zu erlernen.

1 - REALTIME SPIELEN

Wenn Sie das PA80 einschalten, befindet es sich im Style Play Modus und Sie können Realtime auf dem Instrument spielen. Bitte folgen Sie mir ...

1 Spielen Sie auf der Tastatur.

Wenn Sie das PA80 einschalten, ist automatisch Performance 1-1 ("StereoGrand") selektiert. Diese Performance stellt die Realtime (Keyboard) Spuren für Sie ein. In diesem Fall spielt die Spur Upper 1 über den gesamten Tastaturbereich hinweg, wobei das Grand Piano Program selektiert ist (es sei denn, diese Performance wurde von jemandem zuvor geändert).

Sie wissen vermutlich, dass es vier Realtime Spuren gibt: Upper 1-3 und Lower. Die Upper Realtime Spuren können über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen (dabei muss als KEYBOARD MODE die Option FULL UPPER selektiert werden). Andernfalls spielt die Lower Spur auf der linken Seite des Splitpunkts und die Upper Spuren spielen auf der rechten Seite (als KEYBOARD MODE muss SPLIT eingestellt sein).

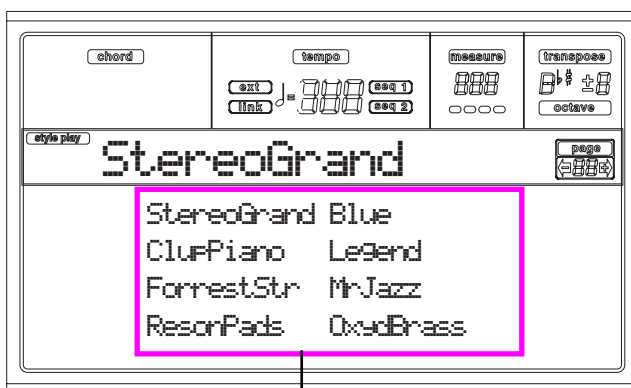
Wenn Sie mit dieser Einstellung zum Starten des Instruments nicht zufrieden sind, wählen Sie einfach eine andere Performance oder ändern Sie die Einstellungen der Spur (wie später in diesem Kapitel noch erläutert wird) und speichern Sie in Performance 1-1. Sie werden später sehen, wie das geht.

2 Selektieren Sie eine andere Performance.

Ist die PERFORM. LED eingeschaltet?



Wenn ja, drücken Sie einen der PROGRAM/PERFORMANCE Taster und selektieren Sie eine Performance mit den VOLUME/VALUE Tastern (seitlich des Displays).



Selektieren Sie eine Performance mit den VOLUME/VALUE Tastern

Probieren Sie nun andere Performances aus. Es stehen Ihnen immerhin insgesamt 80 zur Verfügung.

3 Selektieren Sie erneut Performance 1-1 ("Grand Piano").

Gehen Sie wie gehabt vor: Drücken Sie Performance Bank 1 und benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster A, um die Performance 1-1 zu selektieren.

4 Heben Sie die Stummschaltung der Spur Upper 2 auf.

Drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster F. Die Spur Upper 2 wird selektiert und die Stummschaltung aufgehoben. Das Play Ikon erscheint umrahmt von der selektieren Spur zusammen mit einem blinkenden Pfeil. Sie hören nun das Dark Pad Program zusammen mit dem Grand Piano.



Drücken Sie die F VOLUME/VALUE Taster

5 Drücken Sie SPLIT in der KEYBOARD MODE Sektion und spielen Sie.

Die Tastatur ist nun in zwei Bereiche unterteilt: der Lower Bereich auf der linken Seite und der Upper Bereich auf der rechten Seite. Das AnalogStr Program spielt im Lower Bereich, während das Grand Piano und das Dark Pad im Upper Bereich spielen.

6 Stellen Sie den Splitpunkt ein.

Sind Sie mit dem aktuellen Splitpunkt nicht einverstanden? Halten Sie den SPLIT POINT Taster gedrückt und schlagen Sie die Taste an, die Sie zum neuen Splitpunkt machen wollen. Sie können diese Einstellung auch speichern (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 14-1).

7 Verschiedene Spuren stummschalten/Stummschaltung aufheben.

Drücken Sie beide H VOLUME/VALUE Taster. Auf diese Weise wird die Lower Spur stummgeschaltet.



Drücken Sie die H VOLUME/VALUE Taster

Drücken Sie die Taster erneut, um die Stummschaltung der Lower Spur aufzuheben.

Versuchen sie es auch mit den Upper Spuren, indem Sie die Taster VOLUME/VALUE Taster E, F und G benutzen. Sie werden feststellen, dass der Sound mehr oder weniger voll klingt, je nachdem, wie viele Spuren stummgeschaltet wurden.



Drücken Sie die Taster E-G VOLUME/VALUE

8 Stellen Sie die Lautstärke der Realtime Spuren ein.

Benutzen Sie jeweils die Tasterpaare E-H VOLUME/VALUE, um die Lautstärke der Realtime Spuren einzustellen. Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster, um die Spur zu selektieren. Drücken Sie dann den rechten Taster zur Erhöhung oder den linken Taster zur Verminderung der Lautstärke.

Drücken Sie den linken zum Leiser stellen



...bzw. den rechten zum Lauter stellen.

9 Drücken Sie FULL UPPER in der KEYBOARD MODE Sektion und spielen Sie.

Es sei nochmals daran erinnert, dass die Upper Spuren über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen können.

10 Speichern Sie Ihre Spurkonfiguration in einer Performance.

Das ist alles! Wenn Sie den richtigen Sound gefunden haben, können Sie den WRITE Taster drücken, um die Spur Konfiguration in einer Performance, einem Single Touch Setting (STS) oder in einer Style Performance zu speichern. Die Performance ist sehr praktisch zum Speichern von Realtime Spuren. Weitere Informationen siehe "Styles und Performances" auf Seite 9-1.

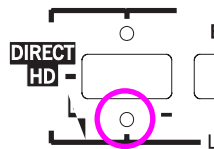
2 - EINEN STYLE SPIELEN

Der Style fungiert als virtuelle Begleitband Ihrer besten Solos. Selektieren Sie einen der 304 Styles, die wir für Sie in diesem Instrument eingebaut haben...

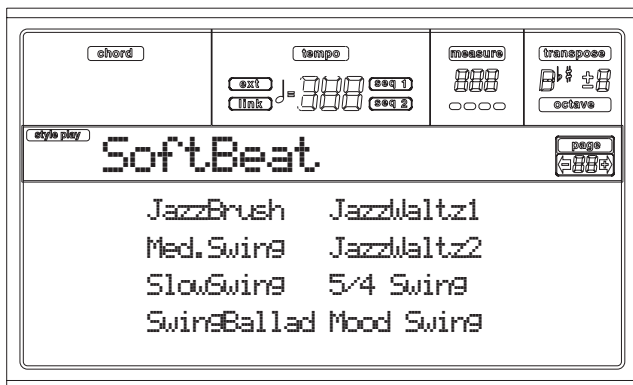
1 OK, selektieren Sie Ihren bevorzugten Musikstyle.

Es gibt also jede Menge Styles auszuwählen. Lassen Sie uns mit einem Jazz Style beginnen, dem "Jazz Brush". Los geht's.

Selektieren Sie die zweite Stylesreihe. Drücken Sie den äußersten linken STYLE Taster, so dass sich die untere LED einschaltet.



Nun können Sie den Taster Nummer 4, also "JAZZ" drücken. Das Style Select Auswahlfenster öffnet sich.



Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster A, um "Jazz Brush" zu selektieren.

2 Rufen Sie ein Intro auf.

Sie können ein Intro wählen, das vor dem Style gespielt wird. Drücken Sie INTRO1 oder INTRO2. Mit dem ersten Typ spielen Sie unbeschwerter, ohne an die Akkorde denken zu müssen, mit dem zweiten können Sie Akkorde während der Ausführung spielen.

3 Starten Sie den Style!

Spielen Sie einen Akkord und drücken Sie den START/STOP Taster. Beginnen Sie dann zu spielen. Normalerweise (wenn die SPLIT LED eingeschaltet ist) werden Akkorde unterhalb des Splitpunktes erkannt, d.h. im Lower Bereich der Tastatur. Mit dem UPPER oder FULL Chord Scanning Modus müssen Sie drei oder mehr Noten spielen, damit der Akkord erkannt wird.

4 Spielen Sie Ihre Akkorde und Ihre Melodie.

Spielen Sie weiter. Wie Sie feststellen können, besitzt das PA80 ein sehr differenziertes Akkorderkennungssystem. Die erkannten Akkorde werden auf dem Display angezeigt.

5 Machen Sie eine Pause—oder besser gesagt "ein Fill"

Während des Spielens können Sie eine Eintakt-Pause einlegen. Probieren Sie es aus:

DRÜCKEN SIE BREAK

Sehen Sie? Die Musik wurde einen Takt lang gestoppt, um anschließend wieder einzusetzen. Lassen Sie uns jetzt etwas Neues ausprobieren ...

DRÜCKEN SIE FILL1 ODER FILL2

Diesmal trat keine Stille ein. Das PA80 spielt komplexe Passagen, während Sie sich ein wenig erholen können. FILL1 ist die einfachere Version, FILL2 hingegen ist ausgefeilter. Normalerweise benutzen Sie FILL1, wenn Sie mit den Variationen 1 und 2 (die einfachste) spielen, FILL2 hingegen zusammen mit den Variationen 3 und 4 (komplexere Versionen).

6 Selektieren Sie andere Variationen.

Es gibt vier VARIATION Taster. Das sind vier verschiedene Versionen desselben Style. Probieren Sie alle aus!

Sie können eine Variation nach einem Fill aufrufen. Drücken Sie einfach einen FILL Taster und gleich anschließend einen VARIATION Taster.

7 Stopp!

OK, werden Sie jetzt sagen: "Das ist einfach. Ich weiß, was ich tun muss, ich brauche nur erneut den großen roten START/STOP Taster drücken".

Ja, das ist richtig. Aber das ist nur eine Möglichkeit. Wir möchten Ihnen noch einen andere Weg vorschlagen:

DRÜCKEN SIE ENDING1 ODER ENDING2

Damit wird ein Ending aufgerufen, das sogleich zu spielen beginnt und den Style auf phantasievolle Weise ausklingen lässt. Wie gehabt, ist ENDING1 vorprogrammiert, während ENDING2 eine Akkordfortsetzung verlangt.

In Sync

Nun mögen Sie vielleicht sagen:

"Dieses START/STOP Tastendrücker liegt mir nicht! Ich möchte schließlich meine Hände frei haben, um Musik zu spielen!"

Ein berechtigter Einwand. Dann ist der SYNCHRO Taster genau das richtige für Sie!

1 Während der Style unterbrochen wird, drücken Sie den SYNCHRO Taster.

Die SYNCHRO-START LED beginnt zu blinken, d.h. die Synchro Start Funktion ist aktiviert.

2 Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Sie müssen einen Akkord für das Akkorderkennungssystem spielen. Üblicherweise ist das der Bereich links vom Splitpunkt, es hängt jedoch auch von der CHORD SCANNING Sektion ab.

Der Style beginnt zu spielen.

③ Stoppen Sie den Style wie es Ihnen beliebt.

Haben Sie gesehen, wie das funktioniert?

Wünschen Sie mehr Informationen?

Rufen Sie den "Style Play Betriebsmodus" auf Seite 9-1 auf. Der Referenzteil enthält alle Informationen, die Sie brauchen.

3 - EINEN SONG SPIELEN

Nicht ist einfacher als einen Song zu spielen auf dem PA80. Sie brauchen ihn nicht einmal von der Diskette zu laden

① Schieben Sie den BALANCE Schieberegler in die Mitte.

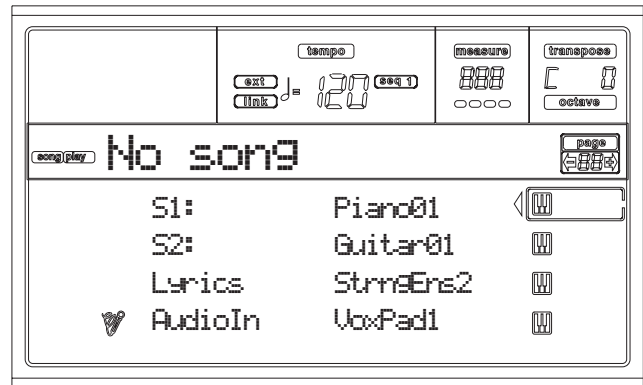
Damit stellen Sie die beiden eingebauten Sequencer auf den gleichen Pegel ein.

② Legen Sie die Diskette mit dem gewünschten Song ins Diskettenlaufwerk ein.

Versichern Sie sich, dass Ihre Diskette DOS formatiert ist. DOS ist das typische Windows-Format, doch Sie können eine solche Diskette auch auf Ihrem Mac vorbereiten, wenn Sie die Option "DOS" bei der Initialisierung des Diskette wählen.

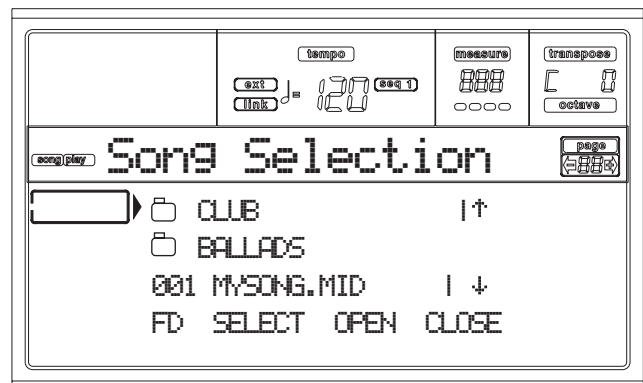
③ Drücken Sie den SONG PLAY Taster, um den Song Play Modus aufzurufen.

Folgendes Display erscheint:



④ Selektieren Sie einen Song.

Noch eine leichte Aufgabe. Drücken Sie den A (S1:) VOLUME/VALUE Taster, um das Song Select Auswahlfenster zu öffnen.



Drücken Sie den Taster F1, um das Diskettenlaufwerk zu selektieren. Daraufhin erscheint die Liste der auf der Diskette enthaltenen Dateien. Songs sind Dateien mit der Kennung ".MID" oder ".KAR". Das PA80 filtert alle anderen, nicht passenden, Dateiartern heraus.

Zum Durchblättern der Liste können Sie die TEMPO/VALUE Regler oder die Taster VOLUME/VALUE (E-H) benutzen. Die Taster E-F dienen zum Durchblättern nach

oben(↑), während die Taster G-H zum Durchblättern nach unten dienen (↓).

Bewegen Sie den abzuspielenden Song in die erste Displayzeile und drücken Sie dann den Taster F2 (SELECT).

5 Drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1).

Die Wiedergabe beginnt.

6 Wenn Sie wollen, können Sie einen Song für Sequencer 2 selektieren.

Drücken Sie den Taster B (S2:) VOLUME/VALUE und wiederholen Sie das oben beschriebene Verfahren zur Auswahl des Songs für Sequencer 2. Benutzen Sie den rechten (SEQ 2) PLAY/STOP Taster, um den zweiten Song zu starten/stoppen. Benutzen Sie den BALANCE Schieberegler, um zwischen Sequencer 1 und Sequencer 2 zu mixen.

7 Machen Sie eine Pause.

Drücken Sie PAUSE, um die Wiedergabe zu unterbrechen, ohne auf Takt 1 zurückzukehren. Die PAUSE LED beginnt zu blinken.

Drücken Sie nochmals PAUSE, um die Wiedergabe wiederaufzunehmen.

8 Stoppen Sie den Song.

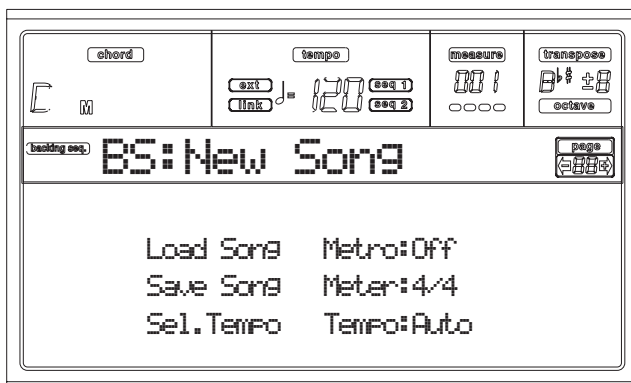
Natürlich wird der Song automatisch gestoppt, wenn das Ende erreicht ist. Sie können ihn aber auch vor Erreichen des Endes stoppen, indem Sie einfach erneut PLAY/STOP drücken.

4 - EINEN SONG AUFNEHMEN

Der Backing Sequence Modus ist die schnellste und effektivste Methode, um einen neuen Song unter Ausnutzung aller Leistungen des Style Play Modus aufzunehmen. Bereiten Sie sich also Ihr Aufnahmegerät vor und spielen Sie live mit den Styles und in wenigen Sekunden ist ein neuer Song fertig!

1 Als erstes rufen Sie den Backing Sequence Modus auf

Drücken Sie B.SEQ, um den Backing Sequence Modus aufzurufen. Die Realtime Spuren auf der Tastatur bleiben so, wie Sie im Style Play Modus selektiert worden waren.



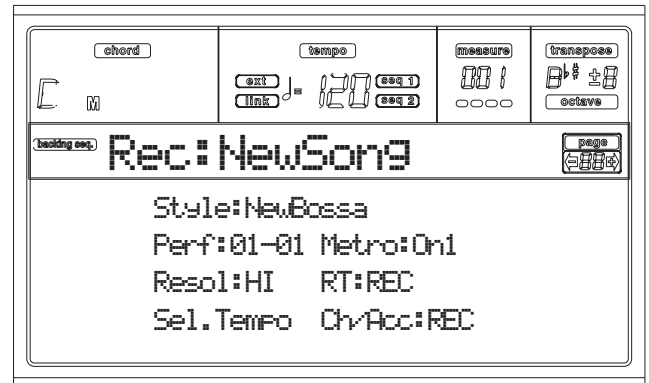
Machen Sie sich keine Gedanken wegen der Displayanzeige. Was hier erscheint, brauchen Sie im Moment noch nicht zu lernen. Sollten Sie mehr Informationen hierzu

wünschen, sehen Sie im Referenzteil nach (siehe "Backing Sequence Betriebsmodus" auf Seite 11-1).

Es genügt vorerst zu wissen, dass Sie zum Laden, Spielen oder Speichern eines Songs auf die Backing Sequence Play Seite gehen müssen.

2 Drücken Sie nun RECORD.

Im Record Modus erscheint eine andere Displayanzeige.



3 Wenn Sie meinen, dass der selektierte Style nicht das Richtige für Ihre Backing Spur ist, selektierten Sie einfach einen anderen Style.

Sie sollten bereits wissen, wie das geht (siehe "Style selektieren" auf Seite 6-4). Falls Sie sich nicht erinnern, benutzen Sie diese kleine Gedächtnishilfe:

1. Selektieren Sie eine der Stylereihen in der STYLE Sektion. Benutzen Sie hierzu den äußersten linken Taster.
2. Selektieren Sie eine der Style Bänke indem Sie einen der Taster der STYLE Sektion drücken.
3. Selektieren Sie eine Seite, indem Sie die PAGE Taster betätigen.
4. Selektieren Sie einen Style, indem Sie die VOLUME/VALUE Taster (A-H) betätigen.

Wie Sie sehen, erscheinen die Style Bank und die Style Nummer nach dem "Style" Parameter auf dem Display.

4 Und wie kann man die Performance oder Single Touch Setting ändern?

Wie bereits oben erwähnt, sollten Sie das Verfahren eigentlich schon kennen (siehe "Performances selektieren" auf Seite 6-1, oder "Single Touch Settings (STS) selektieren" auf Seite 6-4). Falls nicht, hier eine kurze Wiederholung bezüglich der Performances:

1. Drücken Sie den PERFORM Taster, um die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion so einzustellen, dass sie als Performance Selektor funktioniert.
2. Selektieren Sie eine der Performance Bänke, indem Sie einen der Taster der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion betätigen.
3. Selektieren Sie eine Performance mit den VOLUME/VALUE (A-H) Tastern.

...und bezüglich der Single Touch Settings (STS):

- Drücken Sie einen der SINGLE TOUCH SETTING Taster.

5 Ok, nun kann's losgehen.

Wie Sie sehen, befindet sich sowohl die RT Spur als auch die Ch/Acc Spur im REcOrd Modus. Das bedeutet, dass Sie alles aufnehmen können, was Sie in einer Realtime Performance mit den Styles spielen:

DRÜCKEN SIE PLAY/STOP (SEQ1)

DRÜCKEN SIE DANN START/STOP

**WARTEN SIE DAS ENDE DES VORZÄHLTAKTES AB
UND BEGINNEN SIE ZU SPIELEN!**

6 Spielen Sie, als ob Sie live spielen würden.

Sie können alles machen, was Sie beim Spielen mit Styles tun können: einen anderen Style, Performance, STS selektieren, oder eine andere Variation, ein Fill, ein Ending selektieren...

Sie können Ihre Aufnahme sogar mit einem Intro beginnen: Drücken Sie einen der INTRO Taster, bevor Sie den START/STOP Taster zum Starten der Aufnahme drücken.

7 Stop the Song.

Zum Stoppen des Songs drücken Sie entweder den START/STOP Taster oder einen der ENDING Taster. Der Song wird gestoppt, aber die Aufnahme bleibt eingeschaltet. Sie können also mit einem neuen Song weitermachen, der in derselben Session aufgenommen werden soll. (wenn Sie wollen, können Sie zu Schritt 5 zurückkehren).

Andernfalls beenden Sie die Aufnahme, indem Sie zum nächsten Schritt übergehen.

8 Beenden Sie die Aufnahme.

Sind Sie fertig? Gut! Dann

DRÜCKEN SIE PLAY/STOP (SEQ1)

um den Aufnahmestatus zu verlassen. Beide Backing Sequence Spuren (RT und Ch/Acc) werden wieder in den PLAY Status versetzt.

9 Hören Sie sich den Song an.

Wenn Sie sich wieder auf der Backing Sequence Play Seite befinden, drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1), um sich den neuen Song anzuhören. Und, wie gut waren Sie?

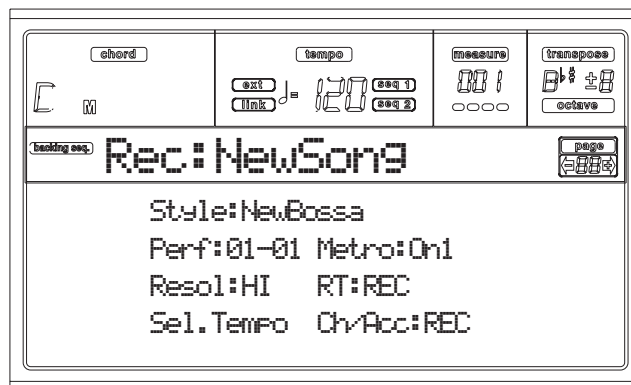
Wenn der Song gut gelungen ist, können Sie den Song Modus aufrufen und den Song noch etwas editieren. Oder

Sie können ihn speichern (siehe unten) und im Song Play Modus spielen.

10 Und... wenn Sie den Song löschen oder eine der Spuren oder gar den ganzen Song neu aufnehmen wollen?

Nichts leichter als das!

1. Drücken Sie erneut RECORD, um den Record Modus aufzurufen.



2. Stellen Sie die Spur, die Sie löschen und neu aufnehmen wollen, in den REC Status.
3. Stellen Sie die Spur, die Sie während der Aufnahme hören wollen, in den PLAY Status. Wenn Sie die Spur nicht löschen, aber auch nicht hören wollen, stellen Sie die Spur in den MUTE Status.
4. Beginnen Sie erneut mit der Aufnahme. Wenn Sie die RT Spur aufnehmen, können Sie allerdings nicht die Style Regler benutzen.
5. Drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1), um den Song zu beenden und den Aufnahmestatus zu verlassen.

10 Jetzt ist es aber Zeit, Ihren Song zu speichern!

Wenn Sie Ihren Song nicht speichern, geht er beim Ausschalten des Instruments oder beim Umschalten in den Song Play Modus verloren. Speichern Sie ihn also auf einer Diskette Siehe "Seite: Save Song" auf Seite 11-3.

Wünschen Sie mehr Informationen?

Rufen Sie den "Backing Sequence Betriebsmodus" auf Seite 11-1 auf. Der Referenzteil enthält alle Informationen, die Sie benötigen.

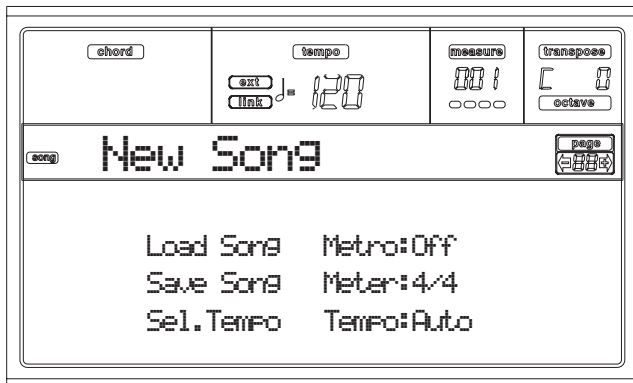
5 - EINEN SONG EDITIEREN

Songs können editiert werden. Dies kann man sowohl mit einer Standard MIDI Datei tun, die im Laden gekauft wurde als auch mit einem Ihrer Songs, die Sie im Backing Sequence Modus kreiert haben.

Wie wär's, wenn Sie die langweiligen General MIDI Sounds durch die phantastischen Original- KORG-Sounds ersetzen würden? Das ist möglich, wenn Sie den Song Modus aufrufen.

1 Drücken Sie SONG, um den Song Modus aufzurufen.

Das ist der Song Bastelkeller, in dem Sie viele Werkzeuge finden, mit denen Sie Ihre Songs "aufmöbeln" können.

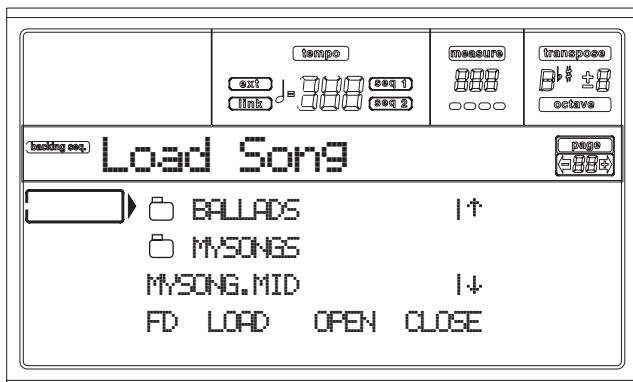


2 Legen Sie die Diskette, die die zu editierende MIDI Datei enthält, in das Diskettenlaufwerk ein.

Mididateien werden von einem Computer-Sequencer oder üblicherweise nach einer entsprechenden Konversion, einem Musikinstrument erzeugt. Wenn Sie beispielsweise mit einem Computer arbeiten, müssen Sie einen Befehl suchen, der z.B. "Convert to .MID" lauten könnte. Eine Mididatei hat die Kennung ".MID" oder ".KAR".

3 Laden Sie den Song.

Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster B (entspricht dem Load Song Befehl). Daraufhin erscheint die Load Seite.



Falls noch nicht selektiert, drücken Sie F1, um das Laufwerk FD (Floppy Disk) zu selektieren.

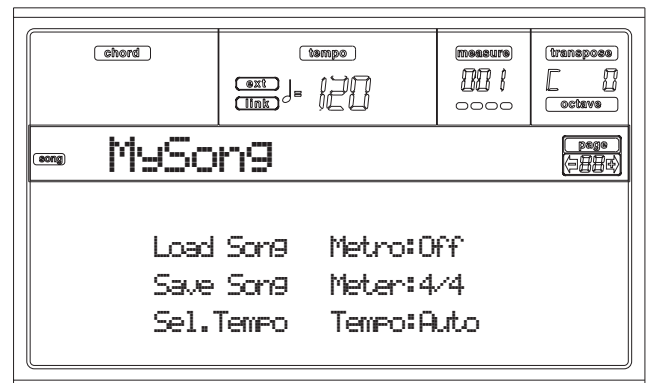
Bewegen Sie die zu ladende Mididatei in die erste Displayzeile. Benutzen Sie das RAD oder die Taster UP und DOWN, um die Liste durchzublätern. Sie können hierzu auch die VOLUME/VALUE Taster E-F (Scroll Up) oder G-H (Scroll down) benutzen.

Wenn die Mididatei sich in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F2 (Load), um sie zu laden. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung.

Anmerkung: Beim Laden eines Standard MIDI File werden die ersten MIDI Events in Song Performance Events konvertiert. Sie erscheinen dann als Programme, Volume-, Pan-, Effect-Einstellungen, die den Spuren zugewiesen sind.

4 Hören Sie sich den Song an.

Nach dem Laden des Songs befinden Sie sich auf der Hauptseite des Song Modus.



Drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1), um den Song anzuhören. Die LED des Tasters schaltet sich ein.

Hört sich der Song gut an? Wenn es sich um eine General MIDI-kompatible Mididatei handelt, ist dies vermutlich der Fall. Aber es sind durchaus noch Verbesserungen möglich.

5 Stoppen Sie den Song.

Das ist ganz einfach: Drücken Sie PLAY/STOP (SEQ1). Die LED des PLAY/STOP Tasters schaltet sich aus.

Denken Sie bitte stets daran: Nehmen Sie nur dann Änderungen am Song vor, wenn der Sequencer nicht läuft, denn sonst wird beim Stoppen ein Reset vorgenommen und sämtliche Änderungen gehen verloren.

(Nicht besonders lustig, oder?)

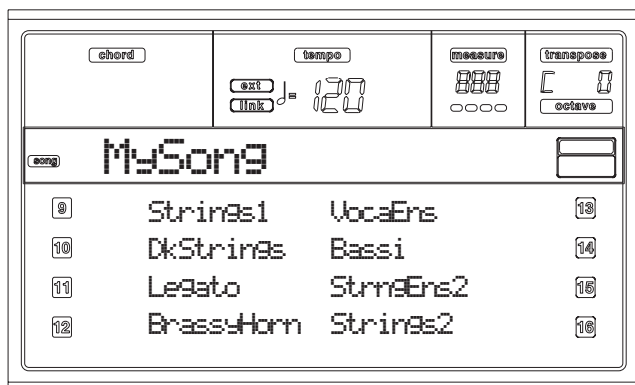
6 Selektieren Sie andere Programme.

Sie können die General MIDI Programme durch KORG Programme ersetzen. Der Sound wird dadurch reicher und lebendiger.

- Drücken Sie TRACK SELECT, um die Spuren 1-8 anzeigen zu lassen. Die entsprechende LED schaltet sich ein.



Sie sehen nun die Spuren 1-8. Um zu den Spuren 9-16 zu wechseln, genügt es, den TRACK SELECT Taster nochmals zu drücken.



Wenn Sie nochmals TRACK SELECT drücken, kehren Sie zur Hauptseite zurück. Drücken Sie TRACK SELECT erneut, um wieder zu den Spuren 1-8 zurückzukehren.

- Selektieren Sie die Spur, der Sie ein anderes Programm zuweisen wollen. Benutzen Sie hierzu die VOLUME/VALUE Taster. Drücken Sie einen der Taster, der der zu selektierenden Spur entspricht. Um beispielsweise Spur 1 zu selektieren, drücken Sie den Taster A:



- Selektieren Sie ein Programm. Sie wissen sicherlich, wie das geht. Falls nicht, schauen Sie nochmals kurz

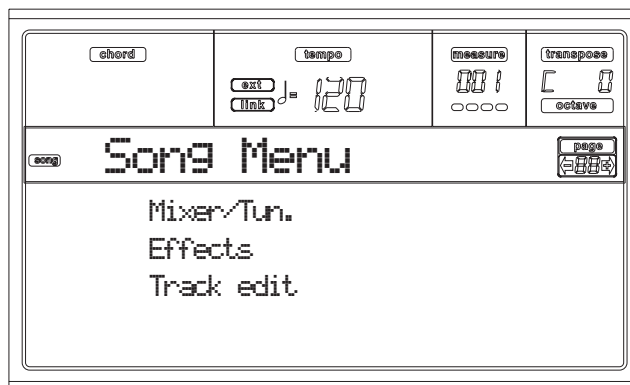
im Kapitel "Grundlegende Bedienschritte" unter dem Stichwort "Ein Programm selektieren", Seite 6-3 nach. Das wird Ihnen in Zukunft eine große Hilfe sein ...

Welches Programm wollen Sie wählen? Bei über 660 Programmen finden Sie mit Sicherheit Ihren bevorzugten Sound. Durchblättern Sie einfach die Program Bank und hören Sie sich die Programme an. Schalten Sie die DISPLAY HOLD LED ein, damit das Auswahlfenster geöffnet bleibt, bis Sie das richtige Programm gefunden haben. (Drücken Sie dann EXIT oder DISPLAY HOLD, um das Fenster zu schließen)

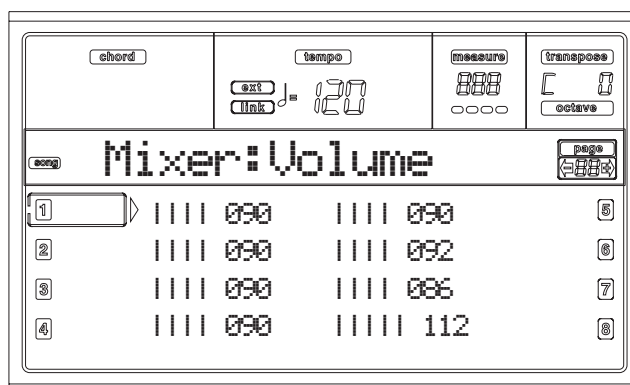
- Nehmen Sie an den anderen Spuren so viele Änderungen vor, wie Sie wünschen.

7 Ändern Sie die Lautstärke.

Auch das ist eine ganz selbstverständliche Änderung. Drücken Sie MENU, um das Editmenü aufzurufen.



Drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster, um die Option Mixer/Tuning zu selektieren. Daraufhin erscheint die Volume Edit Seite...



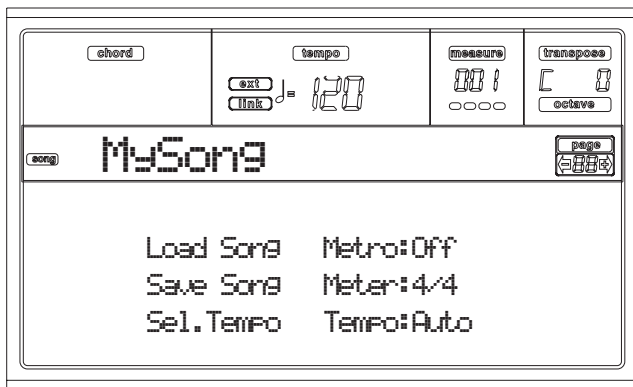
Selektieren Sie eine Spur. Benutzen Sie das RAD oder die Taster UP und DOWN oder die VOLUME/VALUE Taster, um die Spurlautstärke zu ändern.

Ändern Sie alle Spuren, die Ihrer Ansicht nach einer Änderung bedürfen.

8 Speichern Sie den Song.

Ihre Änderungen gehen verloren, wenn Sie einen neuen Song laden, zum Song Play Modus überwechseln oder das

Instrument ausschalten. Drücken Sie daher EXIT, um auf die Hauptseite des Song Modus zurückzukehren.



Drücken Sie einen der C VOLUME/VALUE Taster, um den Befehl Save Song zu selektieren. Speichern Sie Ihren Song unter einem neuen Namen ab. Wie Sie diese einfache Operation vornehmen, ist ausführlich auf "Save Song Seite" auf Seite 12-3 beschrieben.

Anmerkung: Beim Speichern eines Songs werden die Song Performance Events (Initialprogramm, Volume, Pan, Effect Send Einstellungen) am Anfang des Standard MIDI File abgespeichert. Effekteinstellungen werden als PA80 SysEx Events gespeichert, die von anderen Musikinstrumenten ignoriert werden.

Other editings

Die Lautstärke ist nicht der einzige Parameter, den Sie editieren können. Sie können eine Vielzahl anderer Einstellungen wie Pan, Effekte, Tuning usw. editieren. Sie können hierbei bis zu vier Effekte nutzen (interne FX Processors A-D). Das ist aber nur dann sinnvoll, wenn der Song ausschließlich auf dem PA80 eingelesen wird, da andere General MIDI-Instrumente nur 2 Effekte verwenden.

Need more information?

Sehen Sie unter "Song Betriebsmodus" auf Seite 12-1 nach. Der Referenzteil gibt Ihnen alle Informationen, die Sie benötigen.

6 - ARABISCHE TEMPERIERUNG

Sie können eine arabische Temperierung in Realtime programmieren, indem Sie einem Schalterpedal oder einem KORG EC5 Pedal die "Quarter tone" Funktion zuweisen.

Eine andere Möglichkeit, die Temperierung zu ändern, besteht darin, sie einer Performance, STS oder Style Performance zuzuweisen. Nachstehend wird die einfachste Methode zur Änderung des Pitch in Realtime erläutert.

1 Programmieren Sie ein Schalterpedal oder EC5 Pedal als Quarter tone-Schalter.

Gehen Sie dazu einfach in die Global Umgebung und rufen Sie "Seite 4 - Assignable Pedal/Footswitch, assignable slider, EC5" auf. Dort finden Sie die "P(edal)/S(witch)" und "EC5-A...E" Parameter, denen Sie die Quarter Tone Funktion zuweisen können.

Drücken Sie WRITE, um den Global Status zu speichern (siehe auf Seite 14-1).

2 Machen Sie einige Noten Pitches niedriger.

Halten Sie das Quarter tone Pedal gedrückt. Die Tastatur spielt jetzt nicht. Schlagen Sie die Notentasten an, die Sie um einen Viertelton niedriger machen wollen. Lassen Sie das Pedal wieder los.

3 Spielen Sie mit der neuen Temperierung.

Die von Ihnen angeschlagenen Noten erklingen jetzt einen Viertelton niedriger.

4 Stellen Sie wieder die ursprüngliche Temperierung ein.

Drücken Sie erneut das Quarter tone Pedal. Alle Pitches werden wieder zurückgestellt und die durch die Performance, STS oder Style Performance selektierte Temperierung wird wieder aufgerufen.

Need more information?

Wie erläutert, können Sie einer Performance, einem STS oder einem Style eine alternative Temperierung zuweisen. Rufen Sie "Seite 5 - Tuning: Scale" auf und schauen Sie auch unter dem Stichwort "Scale Mode" Parameter (siehe auf Seite 9-14) nach.

8. MIDI

WAS IST MIDI?

Hier wollen wir Ihnen einen kurzen Überblick über MIDI im Zusammenhang mit dem PA80 geben. Wenn Sie ausführlichere Informationen über den allgemeinen Gebrauch von MIDI wünschen, können Sie diese in Fachzeitschriften und -büchern finden.

Allgemeines

MIDI ist die Abkürzung für Musical Instruments Digital Interface. Über diese Schnittstelle können zwei Musikinstrumente oder ein Computer an verschiedene Musikinstrumente angeschlossen werden.

Konkret betrachtet, besteht MIDI aus drei verschiedenen Anschlüssen. Der MIDI IN Anschluss empfängt Daten von einem anderen Instrument; der MIDI THRU Anschluss gibt genau die Daten, die über MIDI IN empfangen wurden, an ein anderes Instrument wieder (dies wird beim Hintereinanderschalten mehrerer Instrumente benötigt).

Kanäle und Meldungen

Grundsätzlich überträgt ein MIDI Kabel 16 Datenkanäle. Stellen Sie sich jeden MIDI Kanal wie einen TV-Kanal vor: der Empfänger muss auf denselben Kanal wie der Sender eingestellt werden. Dies gilt auch für MIDI Daten: wenn Sie eine Note On Meldung auf Kanal 1 senden, wird diese nur auf Kanal 1 empfangen. Auf diese Weise sind Mehrfachklänge möglich: auf ein und demselben MIDI Instrument kann mehr als ein Sound gespielt werden.

Es gibt zahlreiche verschiedene Meldungen - nachstehend finden Sie eine Liste der meistgebrauchten MIDI Meldungen:

Note On – Diese Meldung gibt dem Instrument die Anweisung, eine Note auf einem bestimmten Kanal zu spielen. Noten haben sowohl einen Namen (C4 ist das mittlere C) als auch eine Nummer (60 bedeutet C4). Eine Note Off Meldung dient häufig zur Mitteilung, dass die Note losgelassen wurde. Zuweilen wird hierzu auch die Note On Meldung mit dem Wert "0" verwendet.

Zusammen mit der Note On Meldung wird stets auch ein Velocity Wert gesendet. Dieser Wert gibt dem Instrument an, wie laut diese Note gespielt werden muss.

After Touch – Diese Meldung wird durch das Niederdrücken der Notentaste erzeugt, nachdem sie angeschlagen wurde. Im allgemeinen erzeugt diese Meldung ein Vibrato oder einen anderen Sound Parameter.

Pitch Bend (PB) – Diese Meldung kann durch Betätigen des Joysticks erzeugt werden. Durch bewegen des Joystick nach links und rechts, wird die Tonhöhe des gespielten Klanges erniedrigt bzw. erhöht. Eine besondere Bedeutung erhält das Pitchbending beim Spielen von Naturinstrumenten um deren natürliche Intonation zu erreichen.

Program Change (PC) – Wenn Sie ein Programm selektieren, wird eine Program Change Meldung auf dem Kanal erzeugt. Verwenden Sie diese Meldung zusammen mit Control Change 00 und 32, um eine Fernselektion der Daten Ihres PA80 über einen Sequencer oder ein Master Keyboard vorzunehmen.

Control Change (CC) – Umfasst eine Vielzahl von Meldungen, mit denen die meisten Parameter des Instruments gesteuert werden. Hier einige Beispiele:

- CC00 oder Bank Select MSB und CC32 oder Bank Select LSB. Diese Meldungen treten zusammen mit der Program Change Meldung auf, um ein Programm zu selektieren.
- CC01 oder Modulation. Entspricht der Betätigung des Joysticks. Damit wird normalerweise ein Vibrato-Effekt erzeugt.
- CC07 oder Master Volume. Verwenden Sie diesen Controller zur Einstellung der Kanallautstärke.
- CC10 oder Pan. Damit wird die Kanalposition innerhalb des Stereobereichs eingestellt.
- CC64 oder Damper Pedal. Benutzen Sie diesen Controller zur Simulation eines Damperpedals.

Tempo

Tempo ist eine globale MIDI Meldung, die nicht an einen bestimmten Kanal gebunden ist. Jeder Song enthält Tempo Daten.

Text

Lyrics sind nicht standardisierte MIDI Ereignisse, die zur Anzeige des Textes zusammen mit der Musik dienen. Das PA80 kann eine Vielzahl der handelsüblichen Lyrics Formate lesen.

MIDIDATEIEN

Midifiles oder Standard MIDI Files (SMF) sind sehr praktisch, um Songs zwischen unterschiedlichen Instrumenten und Computern auszutauschen. Das PA80 benutzt das SMF Format als Default-Songformat; das Lesen eines Songs vom Computer oder das Speichern eines Songs, der anschließend von einer Computer Software gelesen werden kann, ist also kein Problem.

Die Sequencer des PA80 sind mit den SMF Formaten 0 (alle Daten sind auf einer Spur, dies ist das meistgebrauchte Format) und 1 (Mehrfachspur) kompatibel. Er kann SMF Dateien im Song Play Modus lesen und sie im Song Modus ändern/speichern. Sie können Songs im Format SMF 0 im Backing Sequence oder Song Modus speichern.

Wenn Sie sich im Song Play Modus befinden, kann das PA80 auch SMF Lyrics in Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000 und kompatiblen Formaten (Edirol, GMX, Hit-Bit, XF) sowie die Akkordabkürzungen der SMF Dateien

in den Formaten Solton, M-live (Midisoft), GMX und XF anzeigen.

DER GENERAL MIDI STANDARD

Vor einigen Jahren entstand in der Welt der Musikinstrumente das Bedürfnis, eine weitere Standardisierung vorzunehmen. Aus diesem Bedürfnis heraus wurde General MIDI Standard (GM) entwickelt. Diese Erweiterung des Basis-MIDI stellte neue Regeln bezüglich der Kompatibilität zwischen Musikinstrumenten auf:

- Es ist eine Mindestanzahl von 16 MIDI Kanälen erforderlich.
- Eine Grundausstattung von 128 richtig angesprochenen Programmen ist erforderlich.
- Das Drum Kit benötigt einen Standardbefehl.
- Kanal 10 muss dem Drum Kit zugewiesen sein.

Die neueste Erweiterung heißt GM2, mit die das Programm Database weiter ausgebaut wird. Das PA80 ist klangmäßig mit dem GM2 Standard kompatibel.

DER GLOBAL KANAL

Jeder Kanal, dem die Option Global zugewiesen wurde (siehe "Seite 7 - MIDI IN Channels" auf Seite 14-4) kann über die PA80 interne Tastatur gespielt werden. Wenn das PA80 an ein Master Keyboard angeschlossen ist, sollte die Übertragung über den Global Kanal des PA80 erfolgen.

Die über den Global Kanal und nicht über einen Standard Kanal empfangenen MIDI Meldungen können mit den Tastern der KEYBOARD MODE Sektion und vom Splitpunkt beeinflusst werden. Die LED des SPLIT Tasters ist in diesem Fall eingeschaltet und die im über diesen Kanal PA80 eingehenden Noten werden vom Splitpunkt in die Bereiche Upper (oberhalb des Splitpunkts) und Lower (unterhalb des Splitpunkts) unterteilt.

Noten, die über einen Global Kanal eingehen, werden für die Akkorderkennung der Begleitautomatik benutzt. Wenn der KEYBOARD MODE auf SPLIT eingestellt ist, werden nur die Noten unterhalb des Splitpunkts benutzt. Diese Noten werden mit denen der Spezialkanäle Chord 1 und Chord 2 kombiniert.

DIE KANÄLE CHORD 1 UND CHORD 2

Sie können die beiden speziellen Akkord Kanäle (siehe "Chord1 channel" und "Chord2 channel" auf Seite 14-5 ff) verwenden, um Noten für die Akkorderkennung an das PA80 zu senden. Diese Noten werden mit den Noten kombiniert, die über den als Global eingestellten Kanal eingehen (Global Noten werden nur unterhalb des Splitpunktes erkannt, wenn die SPLIT LED eingeschaltet ist).

Die Akkord Kanäle werden nicht vom Splitpunkt und der KEYBOARD MODE Sektion des Bedienfeldes beeinflusst. Alle Noten – sowohl ober- als auch unterhalb des Splitpunktes – werden an die Akkorderkennung weitergeleitet. Die Taster der CHORD SCANNING Sektion haben eine besondere Wirkung auf die Akkord Kanäle:

- wenn Sie LOWER selektiert haben, wird der Parameter des Akkorderkennungsmodus "Chord Recognition Mode" auf den Style Play Modus eingestellt;
- wenn Sie hingegen UPPER oder FULL selektiert haben, wird als Akkorderkennungsmodus Fingered 2 eingestellt (d.h. es müssen mindestens drei Noten gespielt werden, damit der Akkord erkannt werden kann).

Diese beiden Kanäle sind besonders praktisch für Akkordeonspieler, welche hiermit den Akkorden und dem mit der linken Hand gespielten Bass einen eigenen Kanal zuweisen können. Auf diese Weise tragen Akkorde und Bass zur Bildung von Akkorden bei, die für die Akkorderkennung der Begleitautomatik genutzt werden können.

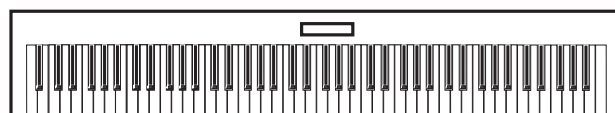
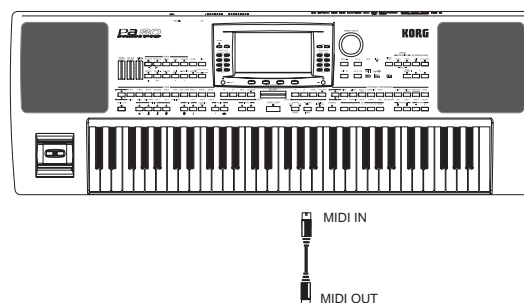
MIDI SETUP

Sie können das PA80 mit einem externen Controller spielen und dieses einfach als einen grandiosen Klangerzeuger benutzen. Um Ihnen die Konfiguration der MIDI Kanäle zu erleichtern, haben wir eine Reihe von MIDI Setups entwickelt. Rufen Sie den Global Modus auf, um ein Setup zu selektieren, das Ihren MIDI-Anforderungen am besten entspricht (siehe "Seite 5 - MIDI Setup" auf Seite 14-3).

Wir empfehlen Ihnen, jedes MIDI Setup als Ausgangspunkt zu betrachten, den Sie nach Belieben optimieren können. Wenn Sie das am besten geeignete MIDI Setup für die zu erstellende Verbindung gewählt haben, können Sie die Parameter falls erforderlich verändern und das Global mit der Write Funktion speichern (siehe auf Seite 14-1).

DAS PA80 AN EIN MASTER KEYBOARD ANSCHLIEßEN

Sie können das PA80 mit einem Master Keyboard oder einem anderen MIDI Keyboard steuern. Dazu brauchen Sie nur das MIDI OUT des Master Keyboards an das MIDI IN des PA80 anzuschließen. Das Master Keyboard wird dadurch zu einem integrierten Keyboard des PA80, wenn es auf demselben Kanal überträgt, der im PA80 als Global Kanal programmiert ist.



Wenn das Master Keyboard über den Global Kanal des PA80 überträgt, beeinflusst der Splitpunkt und der Status

der KEYBOARD MODE Sektion auf dem Bedienfeld die vom Master Keyboard empfangenen Noten.

Anschlüsse und Einstellungen

Gehen Sie zum Anschluss des Master Keyboards an das PA80 wie folgt vor:

1. Verbinden Sie das MIDI OUT des Master Keyboards mit dem MIDI IN des PA80.
2. Programmieren Sie das Master Keyboard für die Übertragung auf dem Global Kanal des PA80 (siehe "Seite 7 - MIDI IN Channels" auf Seite 14-4).

Weitere Informationen zur Programmierung des Master Keyboards finden Sie im Benutzerhandbuch des Master Keyboards.

3. Drücken Sie GLOBAL, um den Global Modus aufzurufen und gehen Sie anschließend "Seite 5 - MIDI Setup" auf Seite 14-3 auf.
4. Selektieren Sie das Master Keyboard Setup.

Anmerkung: Die Einstellungen können sich beim Laden von neuen Daten von der Diskette ändern. Zum Schutz der Einstellungen verwenden Sie die Global Protect Funktion (Global Modus).

5. Drücken Sie WRITE, selektieren Sie Global und drücken Sie anschließend ENTER, um das global zu speichern. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.
6. Drücken Sie einen der Taster der MODE Sektion, um den gewünschten Betriebsmodus aufzurufen.

DAS PA80 AN EIN MIDI AKKORDEON ANSCHLIEßEN

Es gibt unterschiedliche Arten von MIDI Akkordeons und jeder Typ erfordert eine spezielle Konfiguration des PA80. Selektieren Sie eines der MIDI "Accordion" Setups, um das Modul richtig zu konfigurieren (siehe "Seite 5 - MIDI Setup" auf Seite 14-3).

Anschlüsse und Einstellungen

Gehen Sie zum Anschluss des Akkordeons an das PA80 wie folgt vor:

1. Verbinden Sie das MIDI OUT des Akkordeons mit dem MIDI IN des PA80.
2. Drücken Sie GLOBAL, um den Global Modus aufzurufen und gehen Sie anschließend auf "Seite 5 - MIDI Setup" auf Seite 14-3.
3. Selektieren Sie eines der Accordion Setups.

Anmerkung: Die Einstellungen können sich beim Laden von neuen Daten von der Diskette ändern. Zum Schutz der Einstellungen verwenden Sie die Global Protect Funktion (Global Modus).

4. Drücken Sie WRITE, selektieren Sie Global und drücken Sie anschließend ENTER, um das Global zu speichern. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.
5. Drücken Sie einen der Taster der MODE Sektion, um den gewünschten Betriebsmodus aufzurufen.

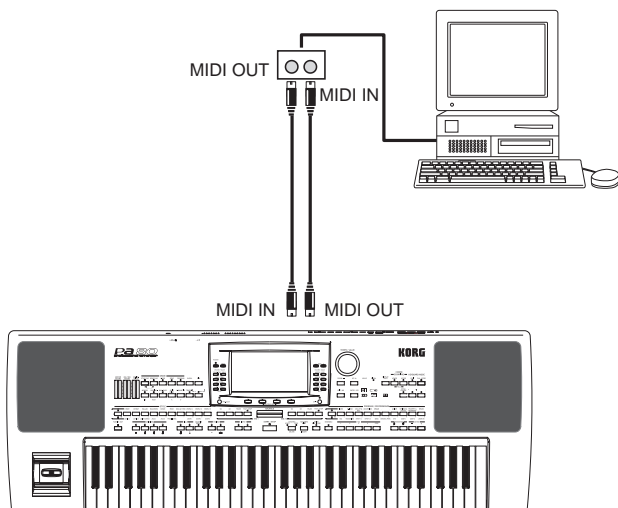
DAS PA80 AN EINEN EXTERNEN SEQUENCER ANSCHLIEßEN

Sie können einen neuen Song auf einem externen Sequencer programmieren und das PA80 dabei als multi-timbralen Expander benutzen.

Anschlüsse und Einstellungen

Um das PA80 an einen Computer anzuschließen, benötigen Sie einen Computer mit MIDI Schnittstelle.

1. Schließen Sie das PA80 und den Computer wie im folgenden Schaubild gezeigt an.



2. Drücken Sie GLOBAL und rufen Sie "Page 6 - MIDI Controls" auf. Stellen Sie den Local Parameter auf Off (siehe page 14-3).
3. Gehen Sie auf "Page 5 - MIDI Setup" (siehe page 14-3). Selektieren Sie das Ext.Seq.Setup.

Anmerkung: Die Einstellungen können sich beim Laden von neuen Daten von der Diskette ändern. Zum Schutz der Einstellungen verwenden Sie die Global Protect Funktion (Global Modus).

4. Drücken Sie WRITE, selektieren Sie Global und drücken Sie anschließend ENTER, um das Global zu speichern. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.
5. Stellen Sie die Upper 1 spur auf Play und drücken Sie FULL UPPER in der KEYBOARD MODE Sektion. Auf diese Weise können Sie an einen externen Sequencer über den gesamten Keyboard Bereich hinweg übertragen.
6. Die von der Upper 1 Spur gespielten Noten werden nun vom MIDI OUT des PA80 an das MIDI IN des Computers/MIDI Schnittstelle übertragen.

Die vom Computer erzeugten Noten (z.B. ein von seinem Sequencer gespielter Song) werden über das MIDI OUT der MIDI Schnittstelle an das MIDI IN des PA80 gesendet.

Das Local Off

Wenn das PA80 an einen externen Sequencer angeschlossen ist, empfehlen wir Ihnen, das PA80 auf den Local Off Modus einzustellen (siehe "Local" auf Seite 14-4), um zu vermeiden, dass Noten gleichzeitig von der Tastatur und von den MIDI Ereignissen gespielt werden, die vom externen Sequencer gesendet werden.

Wenn das PA80 auf Local Off eingestellt ist, überträgt die Tastatur des PA80 Daten an einen externen Sequencer, aber nicht an die interne Klangerzeugung. Der Sequencer empfängt die auf der Tastatur des PA80 gespielten Noten (Upper 1) und sendet sie an die selektierte Songspur. Die Spur überträgt die Daten an die interne Klangerzeugung des PA80.

Anmerkung: Um Daten an die Klangerzeugung des PA80 zu senden, muss die Funktion "MIDI Thru" im externen Sequencer aktiviert sein (normalerweise aktiviert; der Name kann je nach Sequencertyp unterschiedlich lauten) Weitere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch Ihres Sequencers.

Die Programme

Der Song, der vom Sequencer des Computers wiedergegeben wird, kann die Programme des PA80 über die MIDI Meldungen Bank Select MSB und Bank Select LSB (Bankselektion, zwei Meldungen) und Program Change (Programmselektion) selektieren. eine Liste der Programme und MIDI Werte finden Sie unter den "Programs" Kapitel. Hier ein Tipp für diejenigen, die Songs mit dem Computer programmieren wollen: Wenngleich es nicht unbedingt erforderlich ist, stellen Sie am besten den Bass auf Kanal 2, die Melodie auf Kanal 4, das Drum Kit auf Kanal 10 und die Steuerung des Voice Harmonizers des PA80 auf Kanal 5 ein.

ANDERE INSTRUMENTE MIT DEM PA80 SPIELEN

Sie können das PA80 als Master Controller für Ihr MIDI Setup benutzen.

1. Verbinden Sie das MIDI OUT des PA80 mit dem MIDI IN des anderen Instrument.
2. Stellen Sie die Spuren des anderen Instruments auf dieselben Kanäle ein, die Sie vom PA80 aus spielen wollen. Wenn Sie beispielsweise wollen, dass auf den Spuren Upper 1 und Upper 2 die Klänge des anderen Instruments spielen, stellen Sie das andere Instrument auf den Empfang über dieselben Kanäle wie die Spuren Upper 1 und Upper 2 ein (als Defaultwert sind die Kanäle 1 und 2 eingestellt).
3. Stellen Sie die Gesamtlautstärke des anderen Instruments mit dessen Lautstärkereglern ein.
4. Nehmen Sie die Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung der Spuren direkt auf dem Bedienfeld des PA80 vor. Stellen Sie die Spurlautstärke mit den VOLUME/VALUE Reglern des PA80 ein.
5. Spielen Sie auf der Tastatur des PA80.

Die Tastatur

Die Tastatur des PA80 kann bis zu 4 Spuren über MIDI OUT (Upper 1-3 und Lower) steuern. Die MIDI Output Kanäle sind auf den Global Modus eingestellt (siehe "Seite 11 - MIDI OUT Channels" auf Seite 14-6).

Als Defaulteinstellung (Default Setup) werden die Realtime Spuren des PA80 auf den folgenden Kanälen übertragen:

Spur	Out Kanal
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Wenn eine Spur stummgeschaltet ist, kann sie keine MIDI Daten an einen externen Expander oder Sequencer übertragen, der an das MIDI OUT des PA80 angeschlossen ist. Um nur den Expandersound zu hören, können Sie die Gesamtlautstärke mit dem MASTER VOLUME Regler des PA80 vermindern oder die Realtime Spuren auf den Status

"External" einstellen (siehe "Seite 15 - Track: Intern/Extern" auf Seite 9-9).

Der Sequencer

Jede Sequencer Spur kann einen Kanal auf einem externen Instrument steuern. Zur Einstellung des MIDI Output Kanal einer Spur siehe "Seite 11 - MIDI OUT Channels" auf Seite 14-6.

Um nur den Expandersound zu hören, können Sie die Gesamtlautstärke mit den MASTER VOLUME Reglern des PA80 vermindern, oder die Song Spuren auf den Status "External" einstellen. (siehe "Seite 8 - Track: Internal/External" auf Seite 10-11).

Selektieren Sie das MIDI Setup des Sequencer 1 oder Sequencer 2 (je nachdem, welchen Sequencer des PA80 Sie benutzen wollen), um die Kanäle wie folgt einzustellen.

Spur	Out Kanal
Song 1...16	1...16

Der Arranger

Einer der interessantesten Aspekte des MIDI ist der, dass Sie das PA80 benutzen können, um ein externes Instrument mit dessen eigenem Arranger zu spielen. In der Tat ist es schwierig, die Audioqualität des PA80 zu übertreffen, aber möglicherweise wollen Sie ja Ihren guten, alten Synthesizer benutzen, an den Sie sich so gewöhnt haben....

Um einige Style Spuren des PA80 einem externen Instrument zuzuweisen, stellen Sie diese auf den Status "External" ein. (siehe "Seite 15 - Track: Intern/Extern" auf Seite 9-9).

Selektieren Sie das Default MIDI Setup, um die Kanäle wie folgt einzustellen (dies ist die Defaulteinstellung des PA80).

Spur	Out Kanal
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

REFERENZTEIL

9. STYLE PLAY BETRIEBSMODUS

Der Style Play Modus ist der beim Booting eingestellte Betriebsmodus. Wenn Sie sich in diesem Betriebsmodus befinden, können Sie Styles (z.B. automatische Begleitung) oder einfach mit ein bis vier Realtime Spuren auf der Tastatur spielen (Upper 1...3 und Lower).

WAS IST EIN STYLE?

Ein Style ist eine Rhythmus- oder Begleitstruktur, welche eine Gruppe von Instrumenten simuliert, die Ihr Solospiel begleiten.

In **vertikaler** Richtung wird der Style aus 8 verschiedenen Spuren gebildet (Drums, Percussions, Bass und 5 verschiedene Harmonie- oder Melodieinstrumenten). Sie können mit vier weiteren *Realtime Spuren* (Upper 1-3 und Lower) auf der Tastatur spielen.

In **horizontaler** Richtung besteht er aus einer Reihe von *Style Elementen* (z.B. Pattern-Sets für jeden Akkord und alle Intros, Variationen, Fills, Breaks und Endings).

STYLES UND PERFORMANCES

Styles und Performances sind auf verschiedene Weise miteinander verknüpft.

- Wenn die SINGLE TOUCH LED eingeschaltet ist, ändern sich beim Selektieren eines Style auch die Realtime Spuren (Tastatur) (es wird ein Single Touch Setting selektiert). Die Performance Einstellungen werden übergangen.
- Wenn die STYLE CHANGE LED eingeschaltet ist, wird beim Selektieren einer Performance auch ein Style selektiert (und zwar der Style, dessen Nummer unter der Performance gespeichert ist).
- Beim Betätigen des WRITE Tasters können Sie die Spur-Einstellungen entweder in einer Performance, einer Style Performance oder in einem Single Touch Setting (STS) speichern.

TEMPO ÄNDERN UND NEU EINSTELLEN

Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Style Play Modus befinden, können Sie das Tempo mit dem DIAL oder den DOWN/- und UP/+ Tastern ändern.

Auf allen anderen Seiten ist der SHIFT Taster gedrückt zu halten und das RAD zu betätigen, um das Tempo zu ändern.

Zum Aufrufen des im aktuellen Style gespeicherten Tempos halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken gleichzeitig die DOWN/- und UP/+ Taster.

DIRECT HD BANK

Sie können den internen User Style Speicher um neun zusätzliche Bänke erweitern, die sich auf der Festplatte befinden. Wenn beide LEDs des äußersten linken STYLE Tasters eingeschaltet sind, sind die Bänke der DIRECT HD selektiert. Ein Laden der Bänke ist nicht erforderlich.

Die DIRECT HD Styles sind in drei Ordner der Festplatte enthalten. Diese automatisch vom PA80 angelegten Ordner haben feste Namen:

Ordner	DIRECT HD Bänke
!123.SET	1, 2, 3
!456.SET	4, 5, 6
!789.SET	7, 8, 9

DIRECT HD Bänke anlegen

Zur Konfiguration der DIRECT HD Bänke speichern Sie einfach jeden Style im DIRECT HD Ordner. Weitere Informationen bezüglich der Disk-Operationen finden Sie im Kapitel Disk.

Anmerkung: Die nachfolgend beschriebene Operation fordert Sie auf, die User Style Bank zu überschreiben. Speichern Sie diese Bank, bevor Sie den Vorgang fortsetzen, um keine wertvollen Daten zu verlieren

1. Nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk heraus.
2. Drücken Sie DISK und rufen Sie die Load Seite auf.
3. Laden Sie drei Style Bänke, die in die DIRECT HD Bänke 1, 2 und 3, und in die Bänke USER01, USER02 und USER03 umgeformt werden sollen.
4. Rufen Sie die Save Seite auf.
5. Wenn Sie die Option "ALL" selektiert haben, drücken Sie F3 (Öffnen), um die Seite zu öffnen.
6. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) (oder die TEMPO/VALUE Sektionsregler), um die Option "STYLE" in die erste Displayzeile zu bewegen. Drücken Sie dann F2 (Speichern).
7. Selektieren Sie die Festplatte (HD) mit dem Taster F1.
8. Das Festplattenverzeichnis erscheint. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) (oder die TEMPO/VALUE Sektionsregler), um den Inhalt des Verzeichnisses zu durchblättern. Bewegen Sie das Verzeichnis "!123.SET" in die erste Displayzeile.
9. Drücken Sie zweimal ENTER, um die Bänke zu speichern.
10. Laden Sie andere Styles in die Bänke USER01-USER03. Speichern Sie sie im Verzeichnis "!456.SET".
11. Laden Sie andere Styles in die Bänke USER01-USER03. Speichern Sie sie im Verzeichnis "!789.SET".

DIRECT FD BANK

Außer dem internen Speicher und den DIRECT HD Styles stehen Ihnen auch die DIRECT FD Styles direkt von der Diskette zur Verfügung.

Legen Sie einfach die Diskette ins Laufwerk ein und drücken Sie DIRECT FD Style Bank. Das Laufwerk liest das

erste Verzeichnis der Diskette ein und gibt Ihnen direkten Zugang zu den dort enthaltenen Styles (kein Ladevorgang erforderlich).

Anmerkung: Beim Einlesen von der Diskette dauert es einige Sekunden, bevor der Style angezeigt wird.

Durchblättern Sie die DIRECT FD Styles mit Hilfe der PAGE Taster. Es gibt 6 Seiten und insgesamt 48 DIRECT FD Styles auf einer Diskette.

Verzeichnis

Ordner	DIRECT FD Seiten
*.SET > STYLE > USER01	1, 2
*.SET > STYLE > USER02	3, 4
*.SET > STYLE > USER03	5, 6

Anmerkung: Das Einlesen von der Diskette ist etwas langsamer als vom internen Speicher oder von der Festplatte. Möglicherweise müssen Sie also einige Takte warten, bevor der selektierte DIRECT FD Style spielbereit ist. Der Style setzt zu Beginn des nächsten Taktes ein.

DIRECT FD Bank anlegen

Zur Konfiguration der DIRECT FD Bank speichern Sie Ihre Styles im ersten Verzeichnis der Diskette. Die Verzeichnisse werden in alphabetischer Reihenfolge eingelesen.

Anmerkung: Die nachfolgend beschriebene Operation fordert Sie auf, die User Style Bank zu überschreiben. Speichern Sie diese Bank, bevor Sie den Vorgang fortsetzen, um keine wertvollen Daten zu verlieren

1. Legen Sie die Diskette ins Laufwerk ein.
2. Drücken Sie DISK und rufen Sie die Load Seite auf.
3. Benutzen Sie den Taster F1 (Diskettenlaufwerk), um FD (Diskette) zu selektieren.
4. Laden Sie drei Style Bänke, die Sie in die DIRECT FD Bank umformen wollen.
5. Rufen Sie die Save Seite auf.
6. Wenn Sie die Option "ALL" selektiert haben, drücken Sie F3 (Öffnen), um die Seite zu öffnen.
7. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) (oder die TEMPO/VALUE Sektionsregler), um die Option "STYLE" in die erste Displayzeile zu bewegen. Drücken Sie dann F2 (Speichern).
8. Selektieren Sie die Festplatte (HD) mit dem Taster F1.
9. Das Diskettenverzeichnis erscheint. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) (oder die TEMPO/VALUE Sektionsregler), um den Inhalt des Verzeichnisses zu durchblättern. Bewegen Sie das Verzeichnis "I123.SET" in die erste Displayzeile.
10. Drücken Sie zweimal ENTER, um die Bänke zu speichern.

HAUPTSEITE

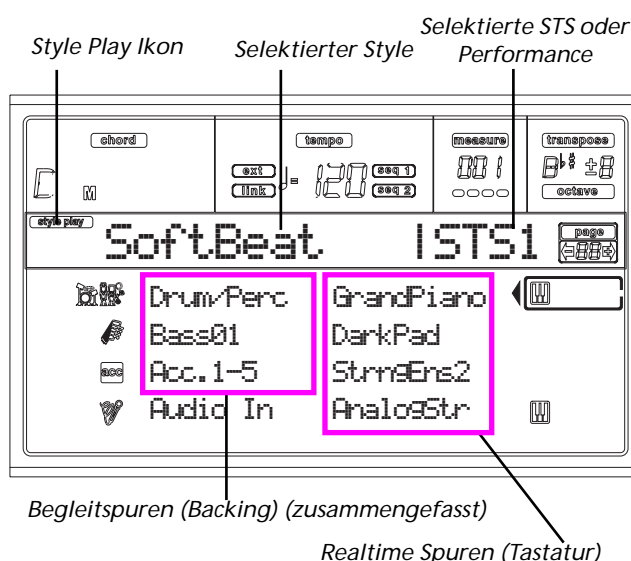
Diese Seite erscheint auf dem Display nach Einschalten des Instruments.

Zum Aufrufen dieser Seite von jedem beliebigen anderen Betriebsmodus aus genügt es, den STYLE PLAY Taster zu drücken.

Anmerkung: Beim Umschalten von Song Play zu Style Play wird automatisch eine Performance selektiert und bestimmte Spur Parameter können sich möglicherweise ändern.

Um von den Editseiten des Style Play Modus auf diese Seite zurückzukehren, drücken Sie den EXIT/NO Taster.

Um von den Realtime Spuren (Tastatur) zu den Begleitspuren und umgekehrt zu wechseln, betätigen Sie den TRACK SELECT Taster.



Style Play Ikon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, dass sich das Instrument im Style Play Modus befindet.

Selektierter Style

Momentan selektierter Style Name.

Selektierte STS oder Performance

Zuletzt selektiertes Single Touch Setting (STS) oder Performance.

A (Drum/Perc zusammengefasste Spuren)

Benutzen Sie diese Taster, um sowohl die Drum Spur als auch der PerKussion Spur (zusammengefasst) gleichzeitig zu selektieren, deren Lautstärke zu ändern oder sie stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufzuheben. Zum Stummschalten dieser Spuren drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster. Zur Aufhebung der Stummschaltung drücken Sie erneut beide Taster gleichzeitig. Zum Ändern der Lautstärke selektieren Sie die Spur und halten Sie anschließend einen der Taster gedrückt.

B (Bass Spur Programmname)

Name des Programms, das der Bass Backing Spur zugewiesen ist. Benutzen Sie diese Taster, um die Bass Spur zu selektieren, stummzuschalten oder die Stummschaltung

aufzuheben oder um die Lautstärke der Bass Spur zu ändern. Zum Stummschalten dieser Spur drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster gleichzeitig. Zur Aufhebung der Stummschaltung drücken Sie erneut beide Taster zusammen. Zum Ändern der Lautstärke selektieren Sie die Spur und halten Sie anschließend einen der Taster gedrückt.

C (Acc.1-5 zusammengefasste Spuren)

Verwenden Sie diese Taster zum Selektieren, Stummschalten oder zur Aufhebung der Stummschaltung oder zum Ändern der Lautstärke der Instrumentalbegleitspuren (Spuren 1-5, außer Bass, Drum und Percussion). Zum Stummschalten dieser Spuren drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster gleichzeitig. Zur Aufhebung der Stummschaltung der Spuren drücken Sie erneut beide Taster. Zur Änderung der Lautstärke halten Sie einen der Taster gedrückt.

D (Audio In)

Benutzen Sie diese Taster zum Stummschalten/Aufhebung der Stummschaltung oder zur Änderung der Lautstärke der Audio Eingänge.

Anmerkung: Wenn der Parameter “Input 1/2” auf Direct eingestellt ist (siehe Seite 14-7) haben diese Taster keine Wirkung auf die Audioausgänge.

E (Upper 1 Programm), F (Upper 2 Programm), G (Upper 3 Programm), H (Lower Programm)

Name der Programme, die den Realtime Spuren (Tastatur) zugeordnet sind. Benutzen Sie diese Taster zum Selektieren, Stummschalten/Aufhebung der Stummschaltung oder zur Änderung der Lautstärke der entsprechenden Spuren.

STYLE SPUREN SEITE

Zum Aufrufen und Editieren der Style Spuren drücken Sie TRACK SELECT auf der Hauptseite. Die TRACK SELECT LED schaltet sich ein.

Drücken Sie erneut den TRACK SELECT Taster, um wieder auf die Hauptseite zurückzukehren.

A-H (Style Spur Programme)

Name der Programme, die den Style Spuren zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zum Selektieren, Stummschalten/Aufhebung der Stummschaltung und zur Änderung der Lautstärke der entsprechenden Spuren.

PROGRAMME AUSWÄHLEN

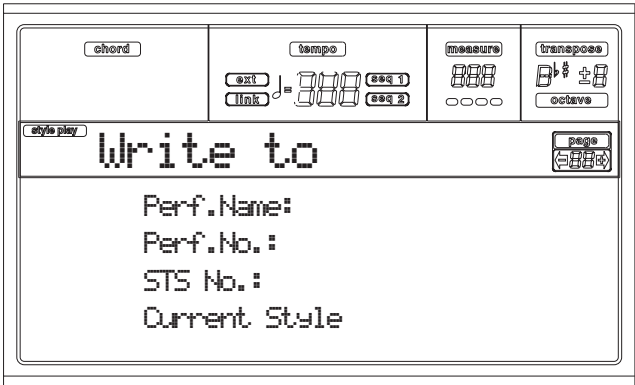
Sie können jeder Realtime (Tastatur) Spur und den Style Spuren verschiedene Programme zuweisen. Weitere Informationen finden Sie unter “Programm wählen” auf Seite 6-3.

Nach Auswahl eines neuen Programms speichern Sie Ihre Änderungen in einer Performance, einem Style oder einer STS (siehe “Write Auswahlfenster” Sektion).

Anmerkung: Wenn Sie ein Programm wählen, während zusammengefasste Spuren (Drum/Percussion oder Acc) selektiert sind, wird das Programm der zuletzt selektierten Spur zugewiesen.

WRITE AUSWAHLFENSTER

Drücken Sie zum Öffnen dieses Fensters den WRITE Taster. Hier können Sie alle Spureneinstellungen in einer Performance, die Einstellungen der Realtimespuren (Tastatur) in einem Single Touch Setting oder die Einstellungen der Style Spuren in der aktuellen Style Performance speichern.



1. Wählen Sie die “Option”, unter der Sie Ihre Spuren speichern wollen.
- Selektieren Sie die Zeile “Perf No.” um alle Spuren (und den momentan selektierten Style Namen) in einer Performance zu speichern. Benutzen Sie den entsprechenden VOLUME/VALUE Taster oder die Regler der TEMPO/VALUE Sektion, um einen Performance Speicherplatz im Speicher zu finden. Der Name der bereits am Zielmedium vorhandenen Performance wird angezeigt.
 - Selektieren Sie die Zeile “STS Nr.”, um die Realtime Spuren (Tastatur) in einem Single Touch Setting (STS) zu speichern. Benutzen Sie die entsprechenden VOLUME/VALUE Taster oder die Regler der TEMPO/VALUE Sektion, um eine Single Touch Setting Nummer zu selektieren.
 - Selektieren Sie die Zeile des aktuellen Style, um die Style Spuren in der aktuellen Style Performance zu speichern.

Beim Wählen von	...speichern Sie...	...auf diesem Speicherplatz...
Performance	Alle Spurenssettings, selektierter Style Name	Selektierte Performance
STS	Realtime (Tastatur) Spureneinstellungen	Selektierte Single Touch Setting (ein Teil des aktuellen Style)

Beim Wählen von	...speichern Sie...	...auf diesem Speicherplatz...
Aktueller Style	Einstellungen der Style Spuren	Aktuelle Style Performance

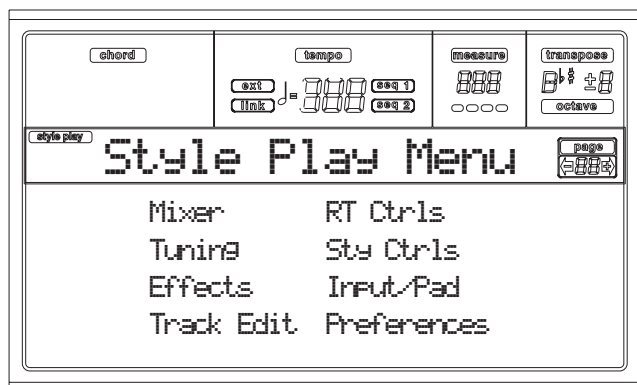
- Wenn Sie eine Performance speichern, können Sie deren Namen ändern. Selektieren Sie die Zeile "Perf name". Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern auf den Buchstaben, den Sie editieren möchten. Selektieren Sie den Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie einen Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des INSERT Tasters ein. Löschen Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des DELETE Tasters.
- Drücken Sie ENTER, um die Einstellungen im Speicher zu sichern. Die Frage "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zu Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

MENÜ

Drücken Sie von jeder beliebigen Seite aus den MENU Taster, um das Style Play Edit Menü aufzurufen. Dieses Menü ermöglicht Ihnen Zugang zu den verschiedenen Style Play Edit Sektionen.

Wenn Sie sich in einem Menü befinden, selektieren Sie eine Edit Sektion mit Hilfe der VOLUME/VALUE Taster (A-H), selektieren Sie eine Editseite mittels PAGE+ oder drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Play Betriebsmodus zurückzukehren.

Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Play Betriebsmodus zurückzukehren.



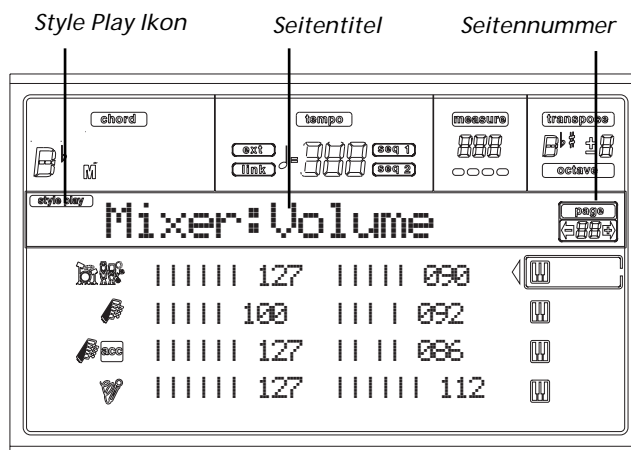
Jede Option dieses Menüs entspricht einer Editsektion. Jede Sektion umfasst wiederum mehrere Editseiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Editsektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite aufzurufen.

Drücken Sie EXIT, wenn Sie auf die Hauptseite des Style Play Modus zurückkehren wollen.

Alle Editseiten besitzen denselben Aufbau.

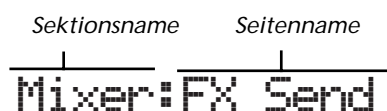


Style Play Ikon

Wenn das Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, dass sich das Instrument im Style Play Modus befindet.

Seitentitel

Der Titel zeigt den Namen der jeweils aufgerufenen Editseite. Im allgemeinen ist der Seitentitel in ein erstes Wort unterteilt, welches den Namen der Sektion angibt (z.B. "Mixer:FX Send" ist mit "Mixer" Sektionsseite benannt), und ein zweites Wort, das sich auf den Seitennamen bezieht (z.B. "FX Send").



Seitennummer

Dieses Feld zeigt die Nummer der jeweils aufgerufenen Seite an.

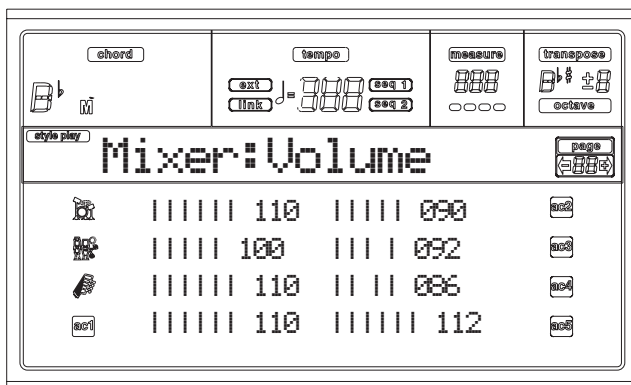
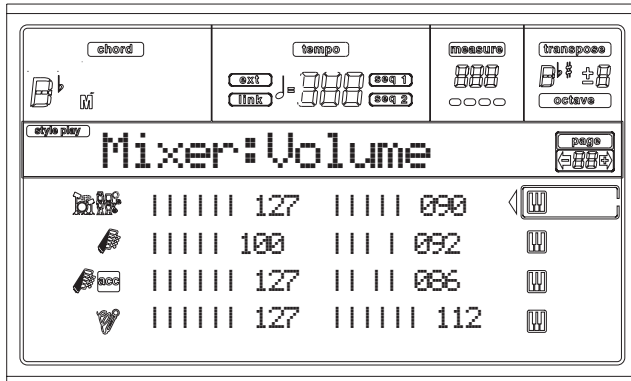
A-H

Jedes VOLUME/VALUE (A-H) Tasterpaar selektiert einen anderen Befehlsparameter, je nachdem, auf welcher Editseite Sie sich befinden. Nach Selektion des Parameters können Sie den Parameterwert durch Betätigen eines der beiden Taster eines Paares verändern.

SEITE 1 - MIXER: VOLUME

Auf dieser Seite können Sie die Lautstärke einer jeden Realtime Spur (Tastatur) oder Stylespur einstellen.

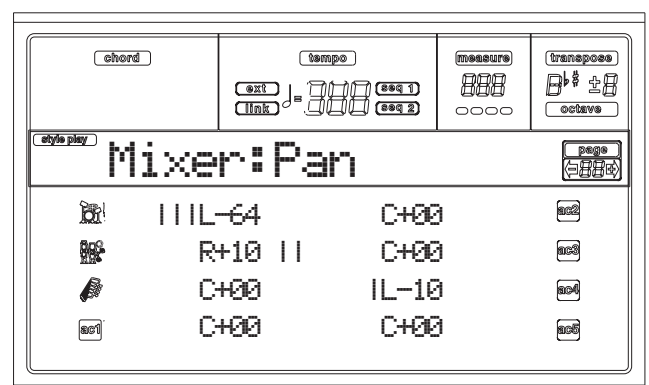
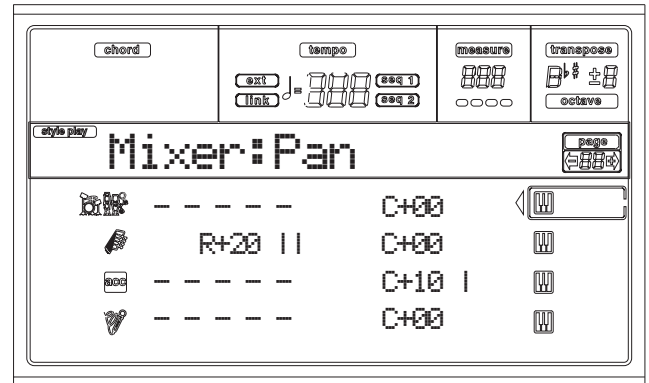
Mit dem TRACK SELECT Taster können Sie von den Realtime Spuren (Tastatur) zu den Stylespuren und umgekehrt überwechseln.



Lautstärke ▶PERF ▶STYLE ▶STS
Spurlautstärke.
0...127 MIDI Wert für die Spurlautstärke.

SEITE 2 - MIXER: PAN

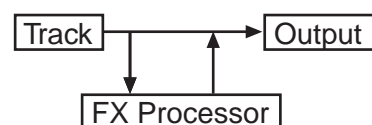
Auf dieser Seite können Sie das Pan (Position in der Stereofront) für jede Spur einstellen.



Pan ▶PERF ▶STYLE ▶STS
-64 Ganz links.
+00 Mitte.
+63 Ganz rechts.
Off Wenn der Ausgangsstatus der Spur auf Links/Rechts eingestellt ist, wird das direkte (nicht effektbelegte) Signal nicht an den Ausgängen ausgegeben; nur das FX-Signal dieser Spur kann gehört werden.
Zur Programmierung des Ausgangs-Status siehe "Physical output" auf Seite 14-7.

SEITE 3 - MIXER: FX SENDEN

Auf dieser Seite können Sie den Pegel des direkten (nicht effektbelegten), an die internen FX Prozessoren geleiteten Spursignals einstellen. Die im PA80 eingebauten Effektprozessoren sind parallel geschaltet, so dass Sie bestimmen können, welcher Prozentsatz des direkten Signals mit Effekten belegt werden sollen.:

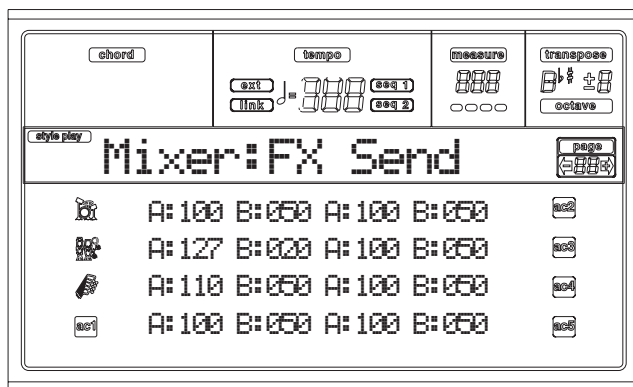
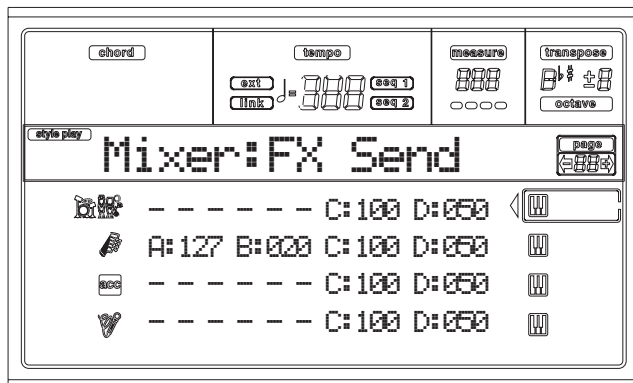


Im Style Play Modus gibt es vier interne FX Prozessoren. Sie können diesen Prozessoren jeden verfügbaren Effekte zuweisen; wir hielten es jedoch für angebracht, sie für alle

im PA80 enthaltenen Styles in folgender Weise zu arrangieren:

- A Hallprozessor für die Stylespuren.
- B FX Modulationsprozessor für die Stylespuren.
- C Hallprozessor für die Realtime Spuren (Tastatur).
- D FX Modulationsprozessor für die Realtime Spuren (Tastatur)

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Realtime Spuren (Tastatur) zu den Style und umgekehrt zu wechseln.



Um einen Parameter zu selektieren und seinen Werte zu editieren gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie mit den VOLUME/VALUE (A-H) Tastern die gewünschte Spur.
2. Wählen Sie mit den Tastern F1-F4 einen der Effektprozessoren.
3. Ändern Sie den Wert mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler.

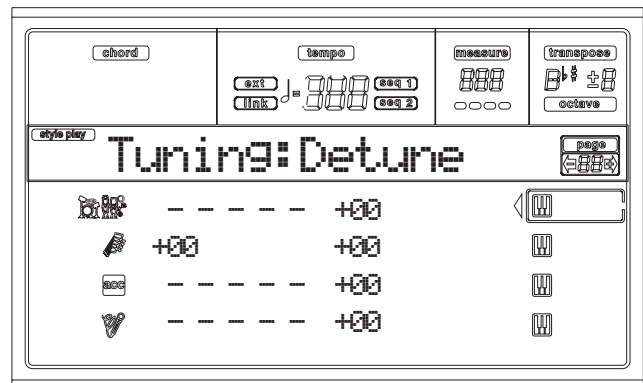
Sendepiegel

►PERF ►STYLE ►STS

- 000 Kein Effekt. Nur das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird an die Ausgänge geleitet.
- 127 100% Effekt. Das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird mit demselben Pegel an die Ausgänge geleitet.

SEITE 4 - TUNING: DETUNE

Auf dieser Seite können Sie das Feintuning für jede Spur vornehmen.



Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Realtime Spuren (Tastatur) zu den Style und umgekehrt zu wechseln.

Detune

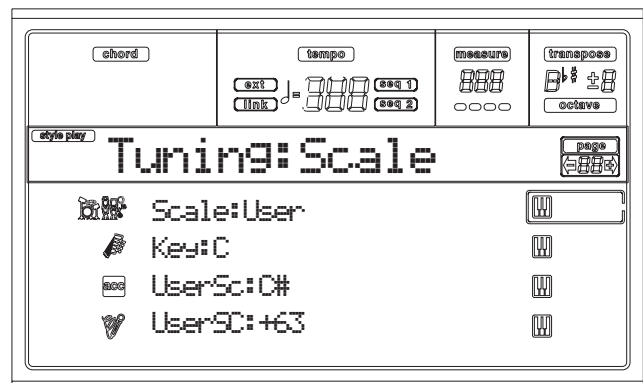
►PERF ►STYLE ►STS

Dies ist die Feinabstimmung.

- 64 Niedrigstes Pitch.
- 0 Standardtuning.
- +63 Höchstes Pitch.

SEITE 5 - TUNING: SCALE

Auf dieser Seite können Sie eine alternative Temperierung für die Realtime Spuren (Tastatur) einstellen. Die übrigen Spuren verwenden die Temperierung, die im Global Modus eingestellt wurde (siehe "Scale" auf Seite 14-2).



Scale

►PERF ►STYLE ►STS

Für die Realtime Spuren (Tastatur) selektierte Temperierung. Eine Liste der zur Verfügung stehenden Temperierungen finden Sie unter "Scale" auf Seite 14-2.

Key

►PERF ►STYLE ►STS

Für einige Temperierungen erforderlicher Parameter, wo Sie die bevorzugte Tonart einstellen sollten.

User Sc(ale) Note

►PERF ►STYLE ►STS

Editierter Note. Dieser Parameter kann aufgerufen werden, wenn eine User Temperierung gewählt wurde.

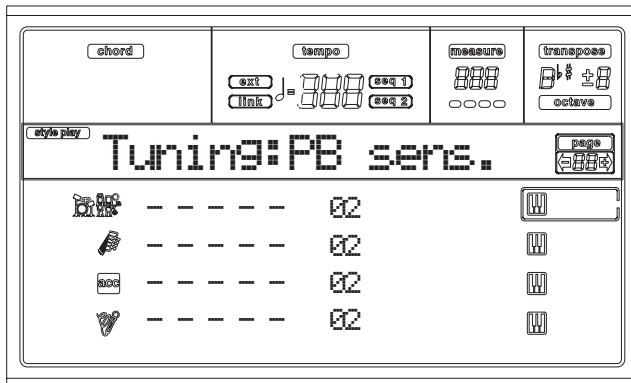
User Sc(ale) Tuning

►PERF ►STYLE ►STS

Notenvariation, bezogen auf das Standard Equal Tuning (gleichschwebende Temperierung). Dieser Parameter kann aufgerufen werden, wenn eine User Temperierung eingestellt wurde.

SEITE 6 - TUNING: PITCHBEND SENSITIVITY

Auf dieser Seite können Sie den Pitch Bend Bereich für die Realtime Spuren programmieren.



Parameter

►PERF ►STYLE ►STS

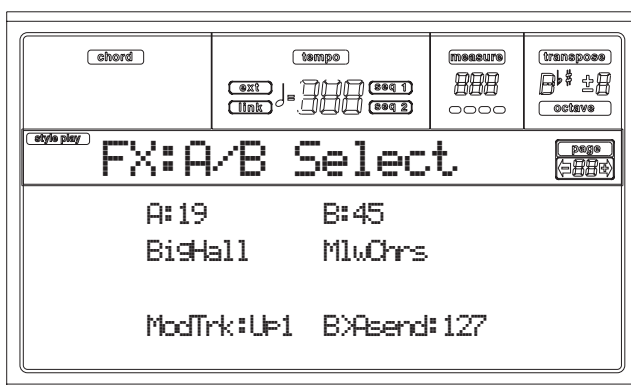
Diese Parameter gibt für jede Spur den Pitch Bend Bereich in Halbtönen an.

00...12 Maximaler oberer/unterer Pitchbend Bereich (in Halbtönen). 12 = ±1 Oktave.

Off Kein Pitchbend zulässig.

SEITE 7 - FX: A/B SELEKTIEREN

Auf dieser Seite können Sie die Effekte A und B auswählen. Normalerweise handelt es sich bei A um einen Hall- und bei B um einen Modulationseffekt für die Stylespuren.



A, B

►PERF ►STYLE ►STS

Effekte, die den Effektprozessoren A und B zugeordnet sind. Normalerweise ist A ein Hall- und B ein Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay...). Eine Liste der möglichen Effekte finden Sie unter "Effekte" auf Seite 18-1.

ModTrk (Modulating Track)

►PERF ►STYLE ►STS

Ursprungsspur für modulierende MIDI Befehle. Sie können einen Effektparameter mit einer mittels physikalischem Controller erzeugten MIDI Befehl modulieren.

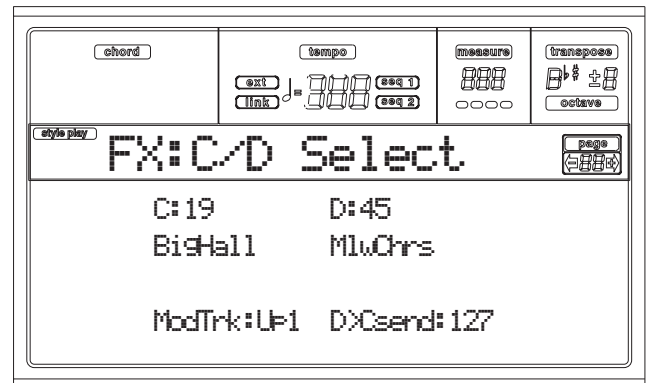
B>Asend (B>A Send)

►PERF ►STYLE ►STS

Anteil des Effekts B, der zum Eingang des Effekts A zurückgesandt wird.

SEITE 8 - FX: C/D SELEKTIEREN

Auf dieser Seite können Sie die Effekte C und D auswählen. Normalerweise ist C der Hall- und D der Modulationseffekt für die Realtime Spuren (Tastatur).



C, D

►PERF ►STYLE ►STS

Effekte, die den Effektprozessoren C und D zugeordnet sind. Normalerweise ist C der Hall und D der Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay...). Eine Liste aller möglichen Effekte finden Sie unter "Effekte" auf Seite 18-1.

ModTrk (Modulating Track)

►PERF ►STYLE ►STS

Ursprungsspur für modulierende MIDI Befehle. Sie können einen Effektparameter mit einer mittels physikalischem Controller erzeugten MIDI Befehl modulieren.

D>Csend (D>C Send)

►PERF ►STYLE ►STS

Anteil des Effekts D, der zum Eingang des Effekts C zurückgesandt wird.

SEITE 9 - FX: A EDITIEREN

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt A (normalerweise Hall für die Stylespuren).



Mit den VOLUME/VALUE Tastern E und H können Sie die Parameterliste durchblättern.

Parameters

►PERF ►STYLE ►STS

Eine Liste der möglichen Parameter für jeden Effekttyp finden Sie unter "Effekte" auf Seite 18-1.

SEITE 10 - FX: B EDITIEREN

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt B (normalerweise Modulationseffekte für die Stylespuren). Weitere Details finden Sie auf "Seite 9 - FX: A Editieren" oben.

SEITE 11 - FX: C EDITIEREN

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt C (normalerweise Hall für die Realtime Spuren). Weitere Details finden Sie auf "Seite 9 - FX: A Editieren" oben.

SEITE 12 - FX: D EDITIEREN

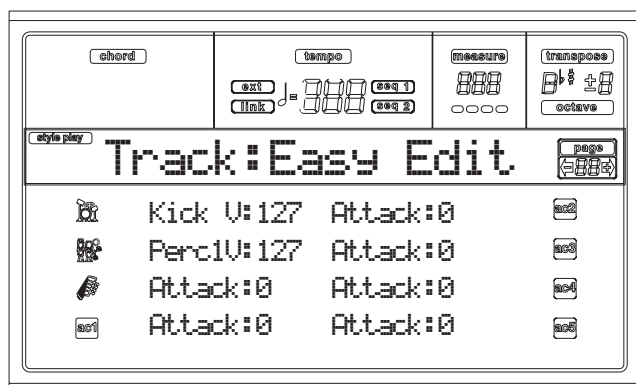
Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt D (normalerweise Modulationseffekte für die Realtime Spuren). Weitere Details finden Sie auf "Seite 9 - FX: A Editieren" oben.

SEITE 13 - TRACK: EASY EDIT

Auf dieser Seite können Sie die wichtigsten Parameter der Programme editieren, die jeder Spur zugewiesen sind.

Anmerkung: Alle Werte beziehen sich auf den Wert des ursprünglichen Programms.

Sie können auch die Lautstärke jeder Drums- und Percussionsklasse ändern, wenn die selektierte Spur auf den Drum Modus eingestellt ist (siehe "Seite 14 - Track: Modus").



Das Editverfahren ist wie folgt vorzunehmen:

1. Selektieren Sie die Spur mit den VOLUME/VALUE (A-H) Tastern.
2. Selektieren Sie einen Programm Parameter oder dessen Wert mit den F1-F4 Tastern. (Drums- und Percussionsklasse siehe unter "Drumsspuren" Sektion).
3. Ändern Sie den Programm Parameter oder dessen Wert mit den TEMPO/VALUE Reglern.

Parameter

►PERF ►STYLE ►STS

Attack	Attack-Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die der Klang benötigt, um von null (beim Anschlag der Taste) auf den maximalen Pegelstand zu gelangen.
Decay	Decay-Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die benötigt wird, um vom End-Attackpegel zum Anfang des Release zu gelangen.
Release	Release-Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die der Klang benötigt, um von der Sustain-Phase (oder Decay) auf null zu gelangen. Das Release wird durch Loslassen der Taste ausgelöst.
Cutoff	Filter-Cutoff. Zur Einstellung der Brillanz des Klangs.
Resonance	Verwenden Sie die Filter Resonance, um die Weite des Frequenzbereichs einzustellen, die durch den Filter beeinflusst wird.
Vibrato Rate	Geschwindigkeit des Vibrato.
Vibrato Depth	Intensität des Vibrato.
Vibrato Delay	Verzögerungszeit vor Beginn des Vibrato nach dem Einsetzen des Klangs.

Drum Spuren

Wenn eine Spur auf den Drum Modus eingestellt wird, können Sie die Lautstärke für jede Drum und Percussion Kategorie regulieren.

Kick V	Kick Drums Lautstärke
Snare V	Snare Drums Lautstärke
Tom V	Toms Lautstärke
HiHat V	HiHat Lautstärke
Cymbal V	Lautstärke von Ride, Crash oder sonstigen Cymbals
Percus1V	Lautstärke des "Klassischen" Perkussionssets
Percu2V	Lautstärke des "Ethno" Perkussionssets
SFX V	Lautstärke von Spezialeffekten

Reset

Sie können die Werte der Parameter zurücksetzen, indem Sie den SHIFT Taster gedrückt halten, während Sie einen der VOLUME/VALUE Taster der selektierten Spur drück-

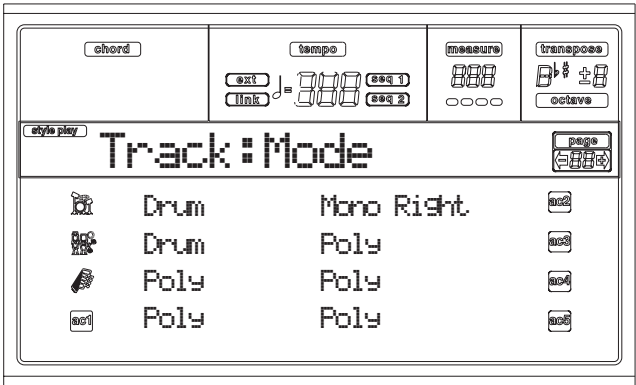
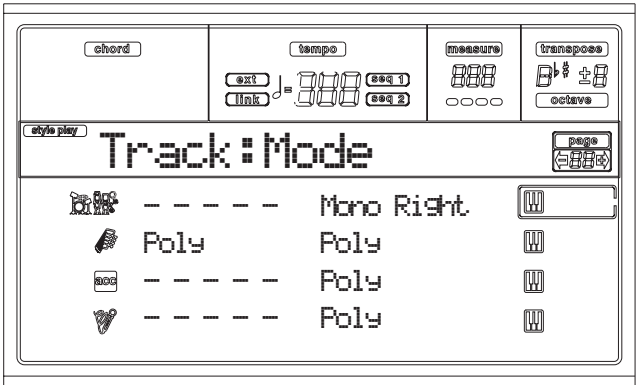
ken. Wenn Sie die genannte Tasterkombinationen betätigen, erscheint das Reset Fenster:



Drücken Sie ENTER/YES, um die aktuelle Spur wieder zurückzusetzen. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie gleichzeitig ENTER/YES, um alle Spuren zurückzusetzen, Drücken Sie EXIT/NO, um den Vorgang abzubrechen und alle Parameter unverändert zu belassen.

SEITE 14 - TRACK: MODUS

Auf dieser Seite können Sie den Polyphonie Modus für jede Spur einstellen.

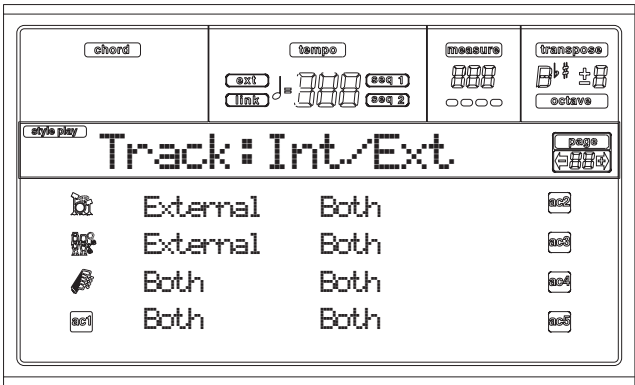
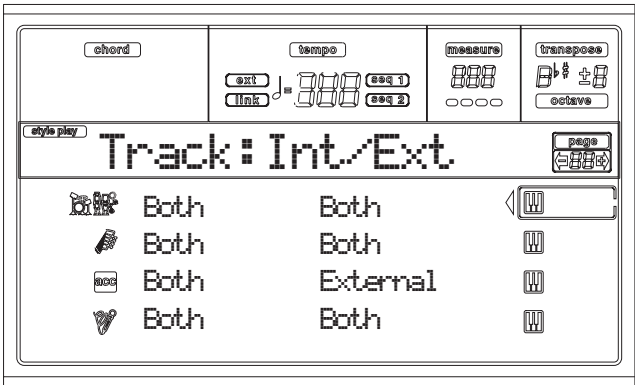


Parameter	►PERF ►STYLE ►STS
Drum	Dies ist eine Drum/Percussion Spur. Master oder Octave Transpose hat keinen Einfluss auf diese Spur. Sie können unterschiedliche Lautstärken ("Seite 13 - Track: Easy Edit" auf Seite 9-8) und verschiedene Ausgänge ("Seite 13 - Audio Output Configuration" auf Seite 14-6) für jede Klasse von Perkussionsinstrumenten einstellen.
Poly	Diese Spuren sind polyphon, d.h. sie können mehr als eine Note gleichzeitig spielen.

Mono	Diese Spuren sind monophon, d.h. jede neue Note unterbricht die vorhergehende Note.
Mono Right	Eine Mono Spur, bei welcher die am weitesten rechts gelegene (höchste) Note den Vorrang vor anderen Noten hat.

SEITE 15 - TRACK: INTERN/EXTERN

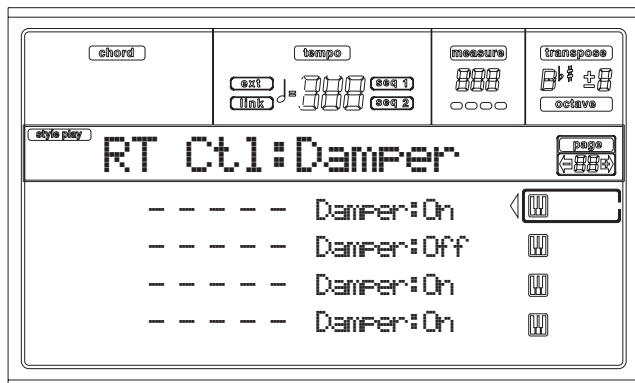
Auf dieser Seite können Sie den internen oder externen Status für jede Spur einstellen. Dies ist nützlich, um eine Style Spur einen externen Expander betreiben zu lassen oder um ein Digitalklavier mit einer der Realtimespuren des PA80 zu spielen.



Parameter	►PERF ►STYLE ►STS
Internal	Die Spur spielt die von der internen Klangzeugung geschaffenen Klänge. Sie spielt keine am MIDI OUT angeschlossenen, externen Instrumente.
External	Die Spur spielt die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente. Sie spielt keine internen Klänge, obwohl die Polyphonie erhalten bleibt.
Both	Die Spur spielt sowohl die internen Klänge als auch die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente.

SEITE 16 - R.T. REGLER: DAMPER

Auf diese Seite können Sie das Damper Pedal für jede Realtime Spur (Tastatur) aktivieren oder deaktivieren.



Damper

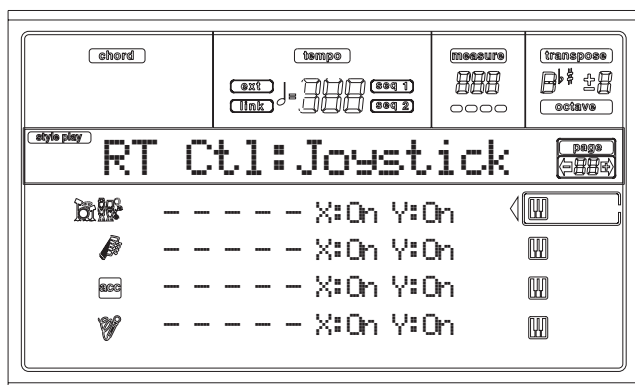
►PERF ►STYLE ►STS

On Wenn Sie das Damper Pedal betätigen und die Tasten loslassen, wird der Klang der Spur gehalten.

Off In diesem Status ist das Damper Pedal in keiner der Spuren aktiviert.

SEITE 17 - R.T. REGLER: JOYSTICK

Auf dieser Seite können Sie den Joystick für jede Realtime Spur (Tastatur) aktivieren oder deaktivieren.



Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE (E-H) Tastern.
2. Selektieren Sie den X oder Y Parameter für diese Spur mit den Tastern F3-F4.
3. Ändern Sie den Status mit den TEMPO/VALUE Reglern.

X

►PERF ►STYLE ►STS

Hiermit aktivieren/deaktivieren Sie die Rechts-/Links-Bewegung des Joysticks (Pitch Bend und zuweilen auch die Einstellung der Klangparameter).

Y

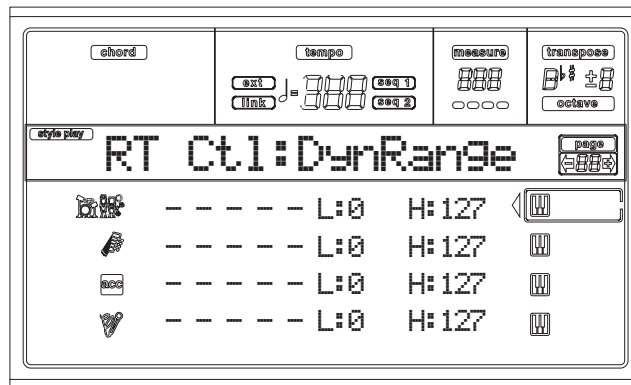
►PERF ►STYLE ►STS

Hiermit aktivieren/deaktivieren Sie die Vorwärts-/Rückwärts-Bewegung des Joystick (Y+: Modulation und zuweilen auch die Einstellung der Klangparameter; Y-: verschiedene Einstellungen oder nicht aktiviert).

SEITE 18 - R.T. REGLER: DYNAMIKBEREICH

Auf dieser Seite können Sie den Dynamikbereich für jede Realtime Spur (Tastatur) einstellen. Dies ist nützlich, um einen Klang mit bis zu drei verschiedenen Dynamikschichten zu erzeugen und dabei jeder Upper Spur einen anderen Dynamikbereich zuzuweisen.

Sie können also beispielsweise das Programm El Piano 1 der Spur Upper 1 und das Programm El Piano 2 der Spur Upper 2 zuweisen. Anschließend stellen Sie Upper 1 auf L=0, H=80 und Upper 2 auf L=81, H=127. Daraufhin erklingt das El.Piano bei leisem Spiel und El.Piano 2 bei lauterem Spiel.



Gehen Sie zur Editierung wie folgt vor:

1. Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE (E-H) Tastern.
2. Selektieren Sie den Parameter L oder H für diese Spur mit den Tastern F3-F4.
3. Ändern Sie den Wert des Parameters mit den TEMPO/VALUE Reglern.

L/H

►PERF ►STYLE ►STS

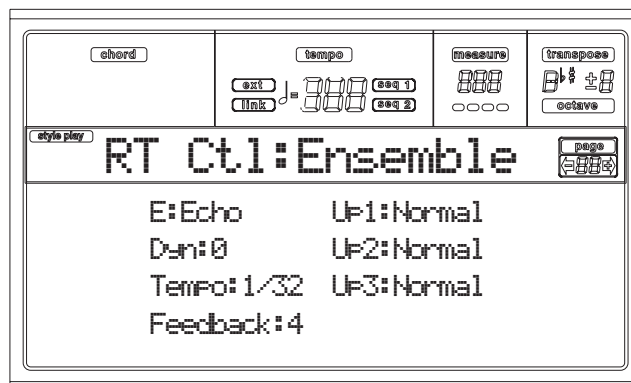
Mit diesem Parameterpaar stellen Sie den Lower und Higher Dynamikbereich für die Spur ein.

0 Niedrigster Geschwindigkeitswert.

127 Höchster Geschwindigkeitswert.

SEITE 19 - R.T. REGLER: ENSEMBLE

Auf dieser Seite können Sie die Ensemble Funktion programmieren. Sie dient zur Harmonisierung der mit der rechten Hand gespielten Melodie und der linkshändig erkannten Akkorde.



Up1...Up3	▶PERF ▶STS
Rechte-Hand (Upper) Spuren.	
Off	Keine Harmonisierung der Spur.
Normal	Spur wird von der Harmonisierung erfasst.
Mute	Diese Spur spielt nur Ensemble-Noten, aber keine Originalnote.
E(nsemble)	▶PERF ▶STS
Harmonisierungstyp.	
Duet	Ergänzt die Melodie mit einer einzelnen Note.
Close	Ergänzt die Melodie mit einem geschlossenen Akkord.
Open 1	Ergänzt die Melodie mit einem offenen Akkord.
Open 2	Wie oben, aber mit einem anderen Algorithmus.
Block	Blockharmonisierung - typisch für Jazzmusik.
Power Ensemble	Ergänzt die Melodie mit einer Quint und eine Oktave, wie dies bei Hard Rock üblich ist.
Fourths LO	Typische Jazzharmonisierung; diese Option unterlegt die Melodie mit einer perfekten Quart und einer verminderten Sept.
Fourths UP	Wie oben, aber mit Noten oberhalb der Melodie.
Fifths	Unterlegt die Originalnoten mit einer Reihe von Quinten.
Octave	Ergänzt die Melodie mit einer oder mehreren Oktaven.
Brass	Typische Brass-Sektion-Harmonisierung.
Reed	Typische Reed-Sektion-Harmonisierung.
Trill	Mit dieser Option wird ein Triller der Melodienote ausgeführt. Sie können die Trillergeschwindigkeit mit Hilfe des Tempo Parameter einstellen (siehe unten).
	Anmerkung: Bei dieser Option müssen mindestens zwei Noten gespielt werden!
Repeat	Die gespielte Note wird in synch mit dem Tempo Parameter wiederholt (siehe unten). Wenn ein Akkord gespielt wird, wird nur die erste Note wiederholt.
Echo	Wie die Repeat Option, aber die wiederholte Note verklingt nach Ablauf der mit dem Feedback Parameter eingestellten Zeit (siehe unten).
Dyn(amics)	▶PERF ▶STS
Mit diesem Parameter wird die Geschwindigkeitsdifferenz zwischen der mit der rechten Hand gespielten Melodie und den hinzugefügten Harmonisierungsnoten eingestellt.	

-10...0 Subtrahierter Geschwindigkeitswert.

Tempo ▶PERF ▶STS

Anmerkung: Dieser Parameter erscheint nur, wenn die Optionen Trill, Repeat oder Echo selektiert wurden.

Notenwert für die Optionen Trill, Repeat oder Echo Ensemble. Dies erfolgt synchron zum Metronome Tempo.

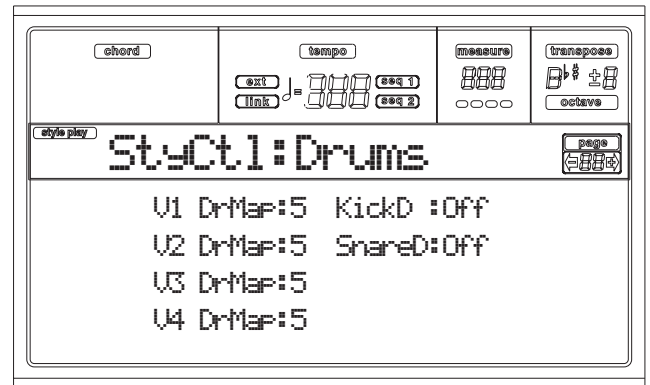
Feedback ▶PERF ▶STS

Anmerkung: Dieser Parameter erscheint nur wenn die Option Echo selektiert wurde.

Mit diesem Parameter wird die Anzahl der von der Echo-Option wiederholten Original-Noten/-Akkorde eingestellt.

SEITE 20 - STYLE REGLER: DRUM/FILL

Auf dieser Seite können Sie die verschiedenen allgemeinen Parameter für den Style einstellen.



V1-V4 Drum Map ▶PERF ▶STYLE

Mittels Drum Mapping können Sie ein alternatives Arrangement von Perkussiv-Instrumenten für das jeweils selektierte Drum Kit wählen ohne zusätzliche Programmierungen vorzunehmen. Selektieren Sie einfach ein Drum Map, daraufhin werden einige Perkussiv-Instrumente durch andere Instrumente ersetzt.

0...7 Drum Map Nummer. Nummer 0 ist das Standard Mapping.

Kick D(esignation) ▶PERF ▶STYLE

Die Kick Designation ersetzt den ursprünglichen Kick (Bass Drum) Sound durch einen anderen Kick aus demselben Drum Kit.

Off, 1...3 Kick, welcher die ursprüngliche Version ersetzt. Off entspricht dem ursprünglichen Kick.

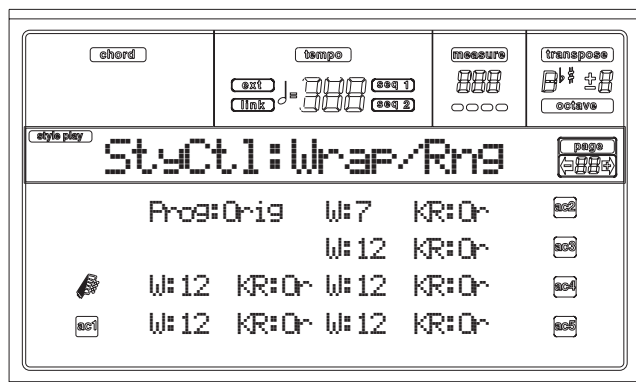
Snare D(esignation) ▶PERF ▶STYLE

Die Snare Designation ersetzt den ursprünglichen Snare Drum Sound durch ein anderes Snare aus demselben Drum Kit.

Off, 1...3 Snare, welches die ursprüngliche Version ersetzt. Off entspricht dem ursprünglichen Snare.

SEITE 21 - STYLE REGLER: WRAP AROUND / KEYBOARD BEREICH

Auf dieser Seite können Sie die Wrap Around Funktion und den Keyboard Bereich für die Style Spuren programmieren.



Gehen Sie zur Editierung wie folgt vor:

1. Selektieren Sie einen Parameter mit den VOLUME/VALUE Tastern (A-H).
2. Zum Hin- und Herbewegen des Cursors zwischen dem Parameter und seinem Status oder Wert benutzen Sie die Taster F1-F4.
3. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler zur Veränderung des Parameter-Status oder des Wertes.

Prog(ram) ▶PERF ▶STYLE

Mit diesem Parameter können Sie ein anderes als das in den Style Elementen (Variations, Intros, Fills usw.) aufgenommene Programm wählen.

Original Die Stylespuren funktionieren stets mit den Originalprogrammen. Wenn Sie einer Stylespur ein anderes Programm zuweisen, kann dieses wieder auf das ursprüngliche eingestellt werden, sobald ein anderes Style Element selektiert wird.

On Sie können jeder Stylespur ein anderes Programm zuweisen und in einer Performance oder Style Performance speichern. Diese wird somit zum einzigen Spurprogramm für alle Style Elemente.

W(rap) ▶PERF ▶STYLE

Der Wrap-Around-Punkt ist die oberste Registergrenze für die Backing-Spur. Die Begleitpattern werden entsprechend dem erkannten Akkord transponiert. Wenn der Akkord zu hoch ist, könnten die Style-Spuren in einem zu hohen und daher unnatürlich klingenden Tonbereich gespielt werden. Wenn hingegen der Wrap-Around Punkt erreicht wird, werden sie automatisch in eine tiefere Oktave transponiert.

Der Wrap-Around Punkt kann für jede Spur in Halbtönen eingestellt und um bis zu 12 Halbtöne bezogen

auf die Akkordgrundnote verändert werden. Dieser Wert stellt die Differenz zwischen der im Style Element angegebenen Tonart und dem Wrap-Around Punkt dar.

1...12 Maximale Transponierung (in Halbtönen) der Spur bezogen auf die ursprüngliche Tonart des Pattern.

K(eyboard) R(ange) ▶PERF ▶STYLE

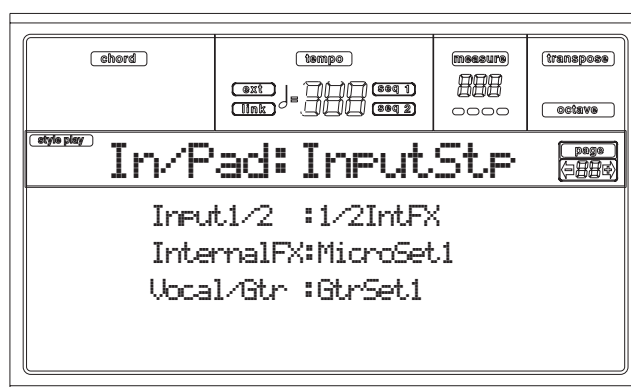
Dieser Parameter ist ein On/off Schalter für den Key Range Parameter, der im Style gespeichert ist.

Or(iginal) Der Keyboard Range wird verwendet. Wenn eine Spur durch diesen (versteckten) Parameter die obere oder untere Grenzeinstellung über- oder unterschreitet, wird sie transponiert, so dass sie innerhalb des programmierten Bereiches spielt.

Off Es wird kein Keyboard Range benutzt.

SEITE 22 - INPUT/PAD: INPUT SETUP

Auf dieser Seite können Sie eines der möglichen Setups für Internal FX, Vocal/Guitar Processing Board Effekte und die Audio Eingänge vornehmen.



Inputs 1/2 (nicht editierbar)

Dieser Parameter zeigt den Signalweg für die Audio Inputs. Auf diese Weise können Sie den Weg des Input Signals zu den Internen FX Prozessoren oder zum Vocal/Guitar Processing Board sehen. Siehe "Seite 14 - Audio Input Configuration" auf Seite 14-7.

Internal FX ▶PERF ▶STS

Eine der 16 möglichen Einstellungen für den internen FX Prozessor, der auf die Audio Eingänge wirkt. Siehe "Internal FX Setup" auf Seite 14-7

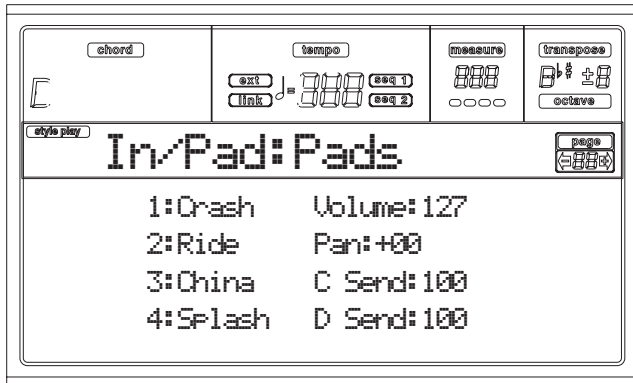
Vocal/Guitar Processor Board ▶PERF ▶STS

Eine der 16 möglichen Einstellungen für die Vocal/Guitar Processing Board Effekte, die auf die Audio Eingänge wirken. "vocal/Gtr Setup" auf Seite 14-7.

Anmerkung: Dieser Parameter ist nur dann wirksam, wenn das Vocal/Guitar Processing Board installiert ist.

SEITE 23 - INPUT/PAD: PADS

Auf dieser Seite können Sie für jeden der vier PAD Taster eine andere Funktion selektieren.



1-4

►PERF ►STS

Alle vier PAD Taster. Siehe "Liste der Klänge, die den Pads zugewiesen werden können" auf Seite 19-2.

Volume

►PERF ►STS

Lautstärke der vier Pad Spuren.

Pan

►PERF ►STS

Pan der vier Pad Spuren.

-64 Ganz links.

00 Mitte.

+63 Ganz rechts.

C Send

►PERF ►STS

Sendepiegel zum internen FX C Prozessor (normalerweise Hall).

D Send

►PERF ►STS

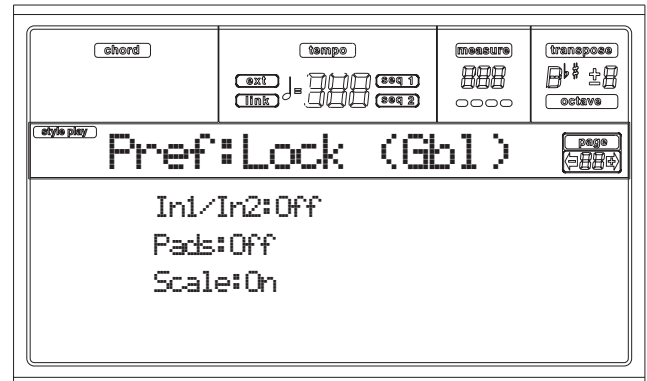
Sendepiegel zum internen FX D Prozessor (normalerweise ein Modulationseffekt).

SEITE 24 - PREFERENCES: LOCK

Bestimmte Funktionen können von Ihnen fixiert, d.h. fest eingestellt werden, um zu vermeiden, dass diese sich bei Selektieren anderer Performances, Styles oder Single Touch Settings verändern.

Tipp: Beim Einschalten des Instruments wird automatisch Performance 1 selektiert. Wenn Sie wünschen, dass beim Einschalten alle Parameter unverändert bleiben, speichern Sie Ihre bevorzugten Default-Einstellungen in Performance 1 (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 14-1)

Anmerkung: Diese Einstellungen werden in der Global Datei gespeichert. Hierzu ist der GLOBAL Taster und anschließend WRITE zu drücken, womit Sie das Global im Speicher sichern. (siehe "Write Auswahl Fenster" auf Seite 14-1)



In1/In2

►GBL

Einstellungen für die Audio Eingänge.

Pad

►GBL

Sounds, die den Pads zugewiesen werden.

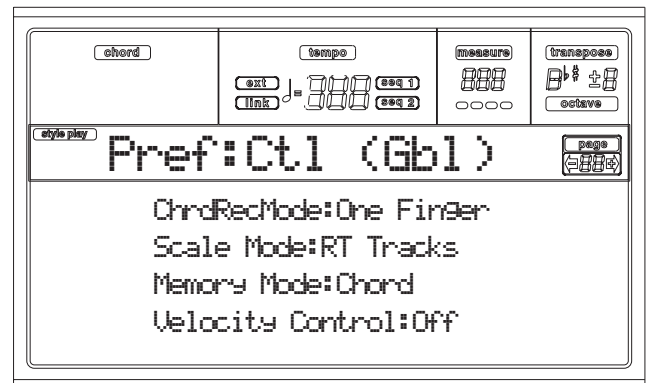
Scale

►GBL

Wenn diese Festfunktion auf On eingestellt ist, ändert sich der Scale Parameter nicht, wenn andere Performances, Styles oder Single Touch Settings selektiert werden.

SEITE 25 - PREFERENCES: STYLE REGLER

Auf dieser Seite können Sie verschiedene allgemeine Parameter für den Style einstellen.



Anmerkung: Diese Einstellungen werden in der Global Datei gespeichert. Hierzu ist der GLOBAL Taster und anschließend WRITE zu drücken, womit Sie das Global im Speicher sichern. (Siehe "Write Auswahl Fenster" auf Seite 14-1)

Chord Recognition Mode

►GBL

Dieser Parameter legt fest, auf welche Weise Akkorde von der Begleitung erkannt werden. Denken Sie bitte daran, dass im Full oder im Upper Chord Scanning Modus stets der Modus Fingered 3 selektiert ist und Sie mindestens drei Noten spielen müssen, damit der Akkord erkannt werden kann.

- Fingered 1** Spielen Sie eine oder mehr Noten, je nach selektiertem Chord Scanning Modus. Ein vollständiger Dur-Akkord wird auch bei Anschlagen von nur einer Note erkannt.
- Fingered 2** Sie müssen immer drei oder mehr Noten spielen, damit ein voller Akkord erkannt wird. Wenn Sie nur eine Note spielen, erklingt ein Unisono. Wenn Sie eine schwebende Quint spielen, wird ein schwebender Akkord gespielt. Der volle Akkord wird erkannt, wenn Sie drei oder mehr Noten spielen
- Fingered 3** Sie müssen stets drei oder mehr Noten spielen, damit ein Akkord erkannt wird.
- One Finger** Sie können Akkorde mit Hilfe einer vereinfachten Akkordspieltechnik bilden:
- Wenn Sie nur eine Note spielen, wird ein Dur-Akkord erkannt.
 - Spielen Sie die Grundnote und eine weiße Taste links davon, um einen Septakkord zu bilden. Beispiel: C3 + B2.
 - Spielen Sie die Grundnote und eine schwarze Taste links davon, um einen Moll-Akkord zu bilden. Beispiel.: C3 + Bb2.
 - Spielen Sie die Grundnote sowie eine weiße Taste und eine rechte Taste links davon, um einen Sept-Moll-Akkord zu bilden. Beispiel.: C3 + B2 + Bb2.

Scale Mode

►GBL

Dieser Parameter legt fest, bei welchen Style Spuren die jeweils selektierte alternative Temperierung angewendet wird. (Siehe "Scale" auf Seite 9-6).

Realtime Spuren

Diese Temperierung wird nur auf Realtime Spuren (Tastatur) angewendet.

Upper Spuren

Die Temperierung wird nur auf die Upper 1-3 Realtime Spuren (Tastatur) angewendet.

Alle Spuren Die Temperierung wird auf alle Spuren (Realtime, Begleitung, Pads) angewendet.

Memory Mode

►GBL

Dieser Parameter legt die Funktionsweise des MEMORY Tasters fest.

Chord Der MEMORY Taster speichert den erkannten Akkord.

Chord + Lower

Der MEMORY Taster speichert den erkannten Akkord und sorgt dafür, dass die Lower Spur eingestellt bleibt, bis die nächste Note oder der nächste Akkord gespielt wird.

Velocity Control

►GBL

Stellen Sie diesen Parameter ein, um einfach durch lautes Spielen mit der linken Hand ein Fill oder ein Break auszulösen. Wenn Sie in der Lower Spur mit einer Geschwindigkeit von mehr als 95 spielen, setzt das jeweils selektierte Style Element ein. Hierzu müssen der SPLIT Keyboard Modus und der LOWER Chord Scanning Modus eingestellt sein.

Off Die Funktion ist ausgeschaltet.

Break, Fill 1, Fill 2

Wenn Sie in der Lower Spur mit einer Geschwindigkeit von mehr als 95 spielen, wird das jeweils selektierte Element automatisch ausgelöst.

10. SONG PLAY BETRIEBSMODUS

Im Song Play Betriebsmodus können Sie (direkt von der Diskette abgespielte) Songs hören und gleichzeitig auf den vier Realtime Spuren (Tastatur) (Upper 1-3, Lower) zum Song spielen. Da das PA80 mit zwei eingebauten Sequencern ausgerüstet ist, können Sie zwei Songs gleichzeitig spielen. Das ist sehr praktisch, wenn Sie während einer Live-Veranstaltung zwei Songs mixen wollen.

DIE SONGS UND DAS STANDARD MIDI FILE FORMAT

Das ursprüngliche Song Dateiformat des PA80 ist Standard MIDI File (SMF), ein universeller Standard, der von allen Herstellern benutzt wird. Sie können diese Dateien mit jedem Musikinstrument oder Computer lesen.

Ein leichter Unterschied kann sich möglicherweise bei dem von jeder Spur wiedergegebenen Klang ergeben. Wenn Sie einen Song auf dem PA80 (Song Modus) unter ausschließlicher Verwendung der General MIDI Programme aufgenommen haben, können Sie denselben Song auf jedem anderen virtuellen Instrument oder Computer abspielen. Wenn Sie hingegen die Korg-eigenen Programme benutzt haben, ist es nicht möglich, dieselben Klänge auf Instrumenten anderer Hersteller wiederzugeben.

Wenn Sie SMF Dateien im Song Play Modus lesen, können diese Dateien bei ausschließlicher Verwendung von General MIDI Klängen problemlos gelesen werden. Die Klänge können hingegen Änderungen erfahren, wenn Songs gespielt werden, die auf anderen Instrumenten erstellt wurden: trotz der umfangreichen Kompatibilität des PA80 mit anderen, nicht Standard-Formaten, können sich Unterschiede ergeben.

Sollte dies der Fall sein, rufen Sie den Song Betriebsmodus auf, laden Sie die SMF Datei und nehmen Sie eine manuelle Neuzuweisung der nicht passenden Programme vor, indem Sie durch ähnliche Programme des PA80 ersetzen. Nachdem Sie dann die SMF Datei wieder gespeichert haben, können Sie diese im Song Play Modus mit den richtigen Programmen spielen.

TRANSPORT REGLER

Sie können die separaten Transportregler für beide Sequencer benutzen. Verwenden Sie die SEQ1 Regler für Sequencer 1 und die SEQ2 Regler für Sequencer 2. Siehe "SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 und SEQ2" auf Seite 3-9 für weitere Informationen).

MIDI CLOCK

Im Song Play Modus wird die MIDI Clock stets vom internen Sequencer erzeugt, auch dann, wenn als Clock Parameter "extern" eingestellt wurde (siehe "Clock" auf Seite 14-3). Das PA80 überträgt nur die von Sequencer 1 erzeugten MIDI Clock Daten.

WÄHREND DES EDITIERENS SEQUENCER WECHSELN

Wenn Sie sich im Edit Modus befinden, können Sie die selektierten Sequencer Parameter editieren. Rufen Sie die Hauptseite des Song Play Modus auf und drücken Sie S1 (A Taster) oder S2 (B Taster), um den zu editierenden Sequencer zu selektieren (siehe "Hauptseite" auf Seite 10-3).

EINEN SONG MITTELS FORTLAUFENDER NUMMER SELEKTIEREN

Jedem Song im Datenspeicher wird eine fortlaufende Nummer zugeordnet. Diese Nummer erscheint auf der Song Select Seite vor dem jeweiligen Namen des Songs.

001 MYSONG.MID

Wenn Sie sich auf der Hauptseite, der Song Select Seite oder der Lyrics Seite befinden, fungiert die STYLE Sektion auch als numerische Tastatur. Sie können sie zur Eingabe der dreistelligen Zahlen des von Ihnen gewünschten Song verwenden. Der auf der Song Select Seite selektierte Ordner wird zum aktuellen Ordner. Auf diese Weise können Sie bei Verwendung einer Festplatte mit MIDI-Dateien die gewünschten Songs schneller auffinden.

Songs auf der Song Select Seite selektieren

1. Rufen Sie die Song Select Seite auf (siehe "Song Auswahlseite" oben).
2. Selektieren Sie den Datenspeicher und öffnen Sie den Ordner, der den zu selektierenden Song enthält. Derselbe Ordner wird nun auch auf der Haupt- und der Lyrics Seite verwendet.
3. Geben Sie die dreistellige Zahl ein, die dem gewünschten Song entspricht (Beispiel: bei Songnummer "3" ist die Zahlenfolge 0, 0, 3 einzugeben).

Song number:
00-

Nach Eingabe der dritten Ziffer schließt sich automatisch das Fenster und der Song ist selektiert.

Anmerkung: Wenn die eingegebene Zahl keinem Song entspricht, erscheint die Mitteilung "Song not available". Drücken Sie einen beliebigen Taster, um die Mitteilung zu löschen.

Songs auf der Hauptseite selektieren

Wenn das Eingabefeld S1 oder S2 selektiert ist, geben Sie die dreistellige Zahl ein, die dem von Ihnen gewünschten Song entspricht. Der aktuelle Ordner ist der auf der Song Select Seite selektierte Ordner.

Songs auf der Lyrics Seite selektieren

Geben Sie die dreistellige Zahl ein, die dem von Ihnen gewünschten Song entspricht. Der aktuelle Ordner ist der auf der Song Select Seite selektierte Ordner.

REALTIME UND SEQUENCER SPUREN

Das PA80 ist mit einem Doppel-Sequencer ausgestattet. Jeder Song kann bis zu 16 Spuren spielen; insgesamt gibt es 32 Sequencer Spuren.

Darüberhinaus können Sie auf der Tastatur mit vier zusätzlichen Realtime Spuren (Upper 1-3 und Lower) spielen. Sie können für diese Spuren die Lautstärke, den Mute-Status und die Programm Selektion auf der Hauptseite des Song Play Modus editieren.

Wenn Sie den Song Play Modus vom Style Play Modus aufrufen, sind die Realtime Spuren dieselben wie beim Style Play Modus. Zur schnellen Selektion von Effekten und Programmen empfiehlt es sich, andere Performances zu wählen.

GESAMTLAUTSTÄRKE, SEQUENCER LAUTSTÄRKE UND BALANCE

Während der MASTER VOLUME Schieberegler zur Einstellung der allgemeinen Lautstärke des Instruments dient, können Sie mit dem ACC/SEQ VOLUME Schiebeschalter nur die Spurlautstärke des Sequencers steuern. Auf diese Weise ist es möglich, nur die Lautstärke des Sequencers zu regulieren, ohne dass die Realtime Spuren (Tastatur) durch diesen Schieberegler beeinflusst werden.

Benutzen Sie den BALANCE Schieberegler, um zwischen Sequencer 1 und Sequencer 2 zu mixen. Zur Einstellung der maximalen Lautstärke beider Sequencer ist er in die Mitte zu stellen.

EFFEKTE IM SONG PLAY MODUS

Das PA80 ist mit vier Effektprozessoren oder DSP (Digital Signal Processors) ausgestattet. Im Song Play Modus können Sie zwei oder mehr Effekte gleichzeitig erzeugen, je nachdem, welche MIDI-Datei Sie einlesen.

Anmerkung: Wenn bei der Wiedergabe eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A-D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren. Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.

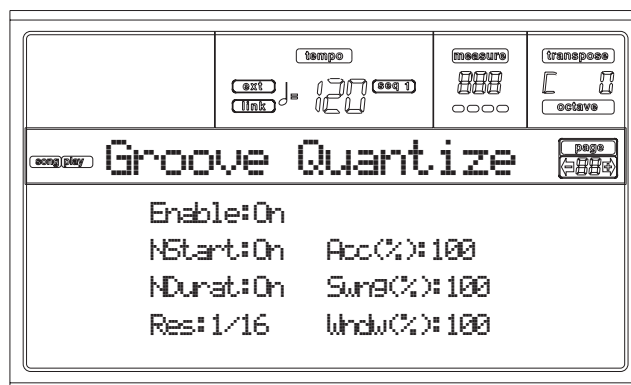
- Ein auf dem Song PA80 kreierter Song (im Song oder Backing Sequence Modus) kann bis zu 4 Effekte einsetzen (normalerweise 2 Hall- + 2 Modulationseffekte); jede Spur kann das Paar A/B oder C/D benutzen.
- Eine Standard MIDI Datei setzt nur 2 Effekte ein (normalerweise 1 Hall- + 1 Modulationseffekt) Dadurch können Sie die übrigen 2 Effekte für die Realtime Spuren benutzen.

- Wenn beide Sequencer gleichzeitig benutzt werden und der "S2 FX Mode" auf "A/B Mode" eingestellt ist (siehe page 10-13), setzen sie nur das Paar A/B ein, während das Paar C/D den Realtime Spuren (Tastaturspuren) vorbehalten ist.
- Wenn beide Sequencer gleichzeitig benutzt werden und der "S2 FX Mode" auf "C/D Mode" eingestellt ist (siehe page 10-13), setzt Sequencer 1 das Paar A/B, Sequencer 2 hingegen das Paar C/D ein, das auch von Realtime (Tastaturspuren) benutzt wird.

GROOVE QUANTIZE AUSWAHLFENSTER

Sie können in Echtzeit eine "Groove-Quantisierung" für Sequencer 1 verwenden. Die Groove Quantisierung dient dazu, den Musik-Groove während der Wiedergabe zu ändern, indem die Noten zur nächsten Achse des "Rhythmusrasters" bewegt werden. Experimentieren Sie mit dieser Funktion, die eine reichhaltige musikalische Erfindungsquelle darstellt.

Drücken Sie G.QUANTIZE wenn Sie sich im Song Play Modus befinden. Daraufhin erscheint folgendes Fenster:



Drücken Sie EXIT, um das Fenster zu verlassen.

Enable

Aktiviert oder deaktiviert die Quantisierungsfunktion. Beim Einschalten des Instruments oder beim Selektieren eines anderen Song ist sie automatisch deaktiviert.

N(ote)Start

Aktiviert/deaktiviert die Quantisierung des Note-On-Events (d.h. Notenanfang).

NDurat(ion)

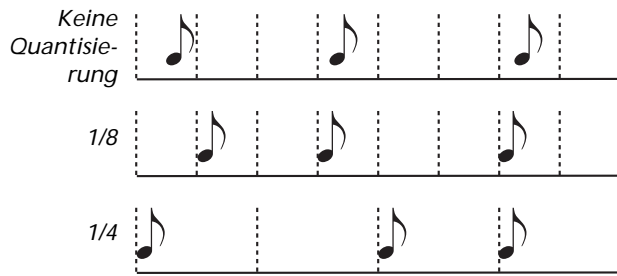
Aktiviert/deaktiviert die Quantisierung des Note-Off-Events (d.h. Notenlänge).

Res(olution)

Grobe Quantisierungsraster. Dieser Parameter ist der Hauptquantisierungswert, der mit Acc, Swing und Window-Werte verändert wird.

1/32...1/4 Rasterauflösung in musikalischen Werten (eine "3" nach dem Wert bedeutet "triplet") Wenn Sie beispielsweise 1/8 selektieren, werden alle Noten zum nächsten 1/8 Rasterbe-

wegt. Wenn Sie 1/4 selektieren, werden alle Noten zum nächsten 1/4 Raster bewegt.



Acc(uracy)

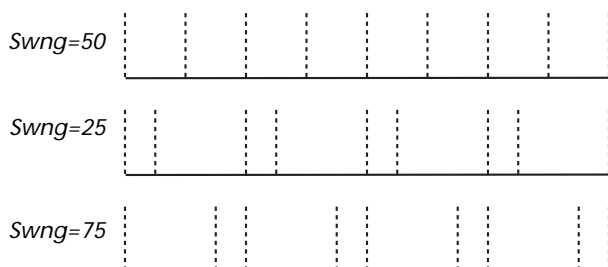
Genauigkeitsprozentsatz der Quantisierung. Wenn Acc=50 eingestellt wird und die Note 20 Ticks vom groben Raster entfernt ist, wird sie nur um 10 Ticks zum Raster hin bewegt.

- 0 Keine Genauigkeit. Es wird keine Quantisierung vorgenommen.
- 100 Höchste Genauigkeit. Die Note wird genau auf die Rasterposition geschoben.

Swing

Quantisierungsasymmetrie. Die Rasterachsen werden zu den nächsten Rasterachsen bewegt.

- 0 Achsen mit gerader Nummer werden vollständig über die vorhergehenden Achsen mit ungerader Nummer bewegt.
- 50 Die Achsen haben genau denselben Abstand voneinander.
- 100 Achsen mit gerader Nummer werden vollständig über die nachfolgenden Achsen mit ungerader Nummer bewegt



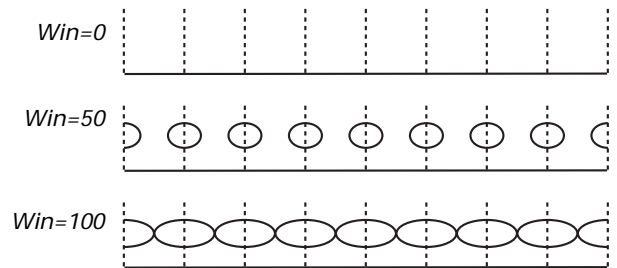
Window

Quantisierungsgebiet, das die Rasterachsen überragt.

- 0 Das Quantisierungsfenster entspricht der Achse. Es wird keine Quantisierung vorgenommen.

100

Das Quantisierungsfenster erstreckt sich bis zum nächsten Fenster. Alle Events werden quantisiert.



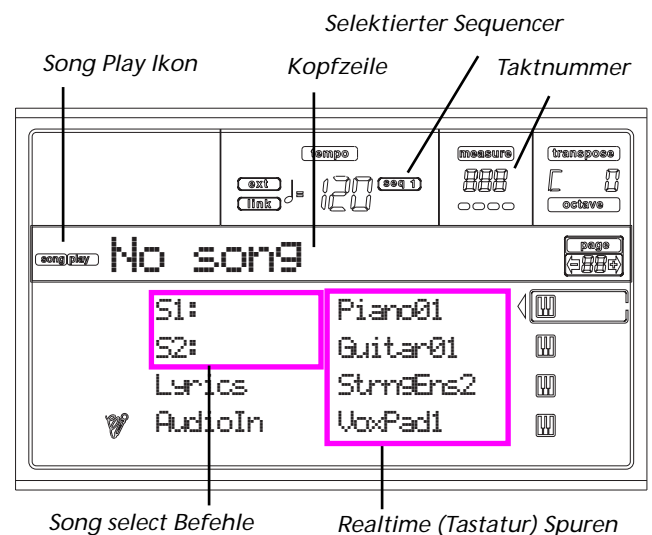
HAUPTSEITE

Drücken Sie SONG PLAY, um diese Seite von einem anderen Betriebsmodus aus aufzurufen.

Anmerkung: Wenn Sie von Style Play zu Song Play übergehen, wird automatisch das Song Setup selektiert und bestimmte Spurparameter können sich möglicherweise ändern.

Drücken Sie EXIT/NO, um diese Seite vom Menü oder von einer anderen Song Play Edit Seite aus aufzurufen.

Um die Songspuren anzeigen zu lassen, benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von der Hauptseite (Anzeige der Realtime Spuren) zu den anderen Spuren überzugehen. Beim ersten Drücken werden die Spuren 1-8 angezeigt (TRACK SELECT LED ist eingeschaltet); beim zweiten Drücken werden die Spuren 9-16 angezeigt (TRACK SELECT LED leuchtet auf); bei nochmaligem Drücken kehren Sie zu den Realtime Spuren (TRACK SELECT LED ist ausgeschaltet) zurück.



Song Play Ikon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, dass das Instrument sich im Song Play Modus befindet.

Kopfzeile

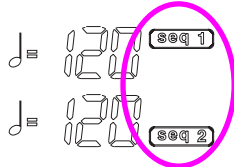
Diese Zeile zeigt den momentan selektierten Sequencer und den zugewiesenen Song an ("S1:Song Name" oder "S2:Song Name").

Wenn dem aktuellen Sequencer kein Song zugewiesen ist, zeigt diese Zeile nur die Nummer des selektierten

Sequencers an ("S1:" oder "S2:", je nachdem, welcher Sequencer momentan selektiert ist).

Wenn weder ein Sequencer noch ein Song selektiert ist, erscheint nur die Meldung "No Song".

Drücken Sie A (S1:) oder B (S2:), um zwischen Sequencer 1 und Sequencer 2 hin- und herzuschalten. Wenn einer der beiden Sequencer selektiert ist, wird die Sequencer-nummer auch rechts vom Metronomtempo angezeigt.



Wenn eine Jukebox Datei abgespielt wird, erscheint der Name der Datei in der Kopfzeile der Seite.

Selektierter Sequencer

Hiermit wird angezeigt, ob als momentan selektierter Sequencer Seq1 oder Seq2 eingestellt wurde. Verwenden Sie die VOLUME/VALUE Taster A und B, um den gewünschten Sequencer zu selektieren.

Taktnummer

Dieser Zähler zeigt die aktuelle Taktnummer des selektierten Songs an.

A (S1:SongName)

Beim ersten Drücken (und bereits selektiertem Song) wird mit diesem Tasterpaar Sequencer 1 selektiert. Beim zweiten Drücken (oder bei noch nicht selektiertem Song), wird die Song Auswahlseite (siehe "Song Auswahlseite" auf Seite 10-5) geöffnet, auf welcher die Selektion eines einzelnen Songs oder einer Jukebox Datei für Sequencer 1 vorgenommen werden kann.

Wenn Sie einen anderen Song wählen, während bereits ein Song auf demselben Sequencer abgespielt wird, beginnt der neue Song zu spielen.

Wenn dieser Parameter selektiert wurde, können Sie einen Song durch Eingabe seiner fortlaufenden Nummer auswählen (siehe "Einen Song mittels fortlaufender Nummer selektieren" auf Seite 10-1).

B (S2:SongName)

Beim ersten Drücken (und bereits selektiertem Song) wird mit diesem Tasterpaar Sequencer 2 selektiert. Beim zweiten Drücken (oder bei noch nicht selektiertem Song), wird die Song Auswahlseite (siehe "Song Auswahlseite" auf Seite 10-5) aufgerufen, auf welcher die Selektion eines einzelnen Songs für Sequencer 2 vorgenommen werden kann.

Wenn Sie einen anderen Song wählen, während bereits ein Song auf demselben Sequencer abgespielt wird, beginnt der neue Song zu spielen.

Wenn dieser Parameter selektiert wurde, können Sie einen Song durch Eingabe seiner fortlaufenden Nummer aus-

wählen (siehe "Einen Song mittels fortlaufender Nummer selektieren" auf Seite 10-1).

C (Lyrics)

Dient zum Öffnen der Lyrics Seite (siehe "Die Lyrics Seite" auf Seite 10-5). Der Text wird nur dann angezeigt, wenn er im jeweils selektierten Song vorhanden und mit einem der Standard Formate kompatibel ist, die das PA80 erkennen kann.

D (Audio In)

Benutzen Sie diese Taster zur Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung bzw. Änderung der Lautstärke der Audio Eingänge.

E (Upper 1 Program), F (Upper 2 Program), G (Upper 3 Program), H (Lower Program)

Name der Programme, die den Realtime (Keyboard) Spuren zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Änderung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

Anmerkung: Eine stummgeschaltete Spur bleibt stumm, auch wenn ein anderer Song gewählt wird. Auf diese Weise können Sie die Solo Spuren stummschalten und live zum laufenden Song spielen.

SPUREN 1-8 SEITE

Um die Spuren 1-8 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie TRACK SELECT von der Hauptseite aus. Die TRACK SELECT LED schaltet sich ein.

Drücken Sie zweimal den TRACK SELECT Taster, um auf die Hauptseite zurückzukehren.



A-H (Tracks 1-8 Programs)

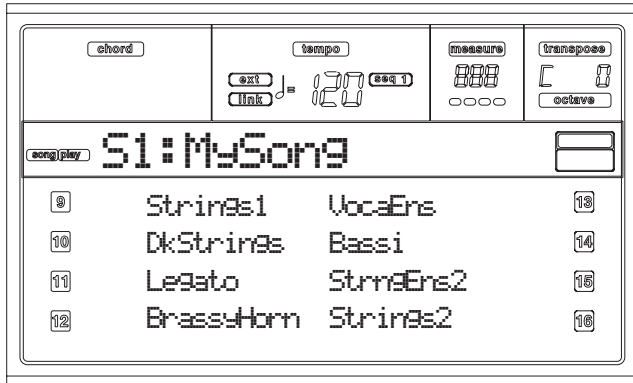
Name der Programme, die den Spuren 1-8 zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Änderung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

Anmerkung: Eine stummgeschaltete Spur bleibt stumm, auch wenn ein anderer Song gewählt wird. Auf diese Weise können Sie beispielsweise die Melodiespur stummschalten, wenn Sie zusammen mit den Realtime (Tastatur) Spuren singen oder spielen.

SPUREN 9-16 SEITE

Um die Spuren 9-16 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie einmal TRACK SELECT, wenn Sie sich auf von der Seite der Spuren 1-8 befinden bzw. zweimal, wenn sie sich auf der Hauptseite befinden. Die TRACK SELECT LED leuchtet auf.

Drücken Sie nochmals den TRACK SELECT Taster, wenn Sie auf die Hauptseite zurückkehren wollen.



A-H (Tracks 9-16 Programs)

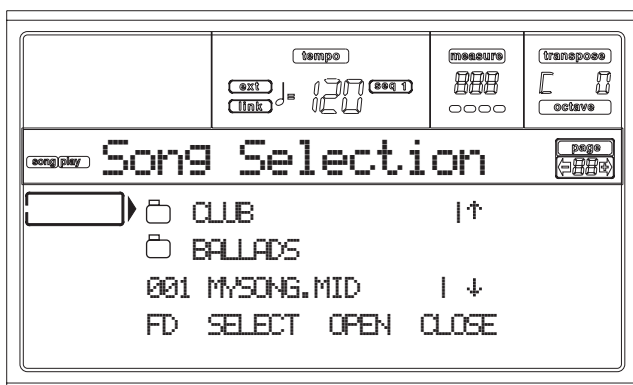
Name der Programme, die den Spuren 9-16 zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Änderung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

Anmerkung: Eine stummgeschaltete Spur bleibt stumm, auch wenn ein anderer Song gewählt wird. Auf diese Weise können Sie beispielsweise die Melodiespur stummschalten, wenn Sie zusammen mit den Realtime (Tastatur) Spuren singen oder spielen.

SONG AUSWAHLSEITE

Diese Seite erscheint, wenn Sie den Taster A (S1:) oder B (S2:) betätigen, während Sie sich auf der Hauptseite befinden. Sie können die Song Select Seite auch durch Betätigen des Tasters PAGE + aufrufen.

Drücken Sie EXIT (oder PAGE-), um auf die Hauptseite des Song Play Betriebsmodus zurückzukehren, ohne einen Song zu selektieren.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, selektieren Sie einen Song aus der Jukebox Datei.

A-C (File, folder)

Bewegen Sie die zu selektierenden Ordner oder Dateien mit den Kennungen ".MID", ".KAR" oder ".JBX" in die erste Displayzeile. Zur Selektion der Datei drücken Sie den Taster F2 (Select). Zum Öffnen eines Ordners drücken Sie den Taster F3 (Open).

Ordner sind mit dem Symbol " " gekennzeichnet.

E-F (Scroll Up)

Durchblättern der Liste nach oben.

G-H (Scroll Down)

Durchblättern der Liste nach unten.

F1 (Disk device)

Dient zur Selektion eines anderen Laufwerks. Laufwerke werden in der folgenden Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

F2 (Select)

Selektiert die in der ersten Displayzeile eingezeigte Option (Song oder Jukebox Datei). Wenn bereits ein Song gespielt wird, wird dieser gestoppt und der neue Song beginnt zu spielen. Sie kehren damit zur Hauptseite zurück.

F3 (Open)

Ruft den selektierten Ordner auf (Dateien, deren Name mit " " beginnt).

F4 (Close)

Schließt den aktuellen Ordner und kehrt zum übergeordneten ("nächsthöheren") Ordner zurück.

DIE LYRICS SEITE

Diese Seite zeigt den Text und die Akkordabkürzungen an, die in MIDI Dateien (sofern vorhanden) enthalten sind.

Zum Aufrufen dieser Seite selektieren Sie den Lyrics Befehl oder drücken Sie zweimal PAGE+ auf der Hauptseite des Song Play Modus (siehe "Hauptseite" auf Seite 10-3).

Akkord



Zum Verlassen dieses Display und zur Rückkehr auf die Hauptseite des Song Play Modus drücken Sie den EXIT Taster.

Während der Song abgespielt wird, läuft der Text über das Display und die Akkordabkürzungen (sofern vorhanden) werden im Akkordbereich des Display angezeigt. Der Text an der momentan abgespielten Stelle des Songs ist unterstrichen:

Michelle, ma belle

A (1)

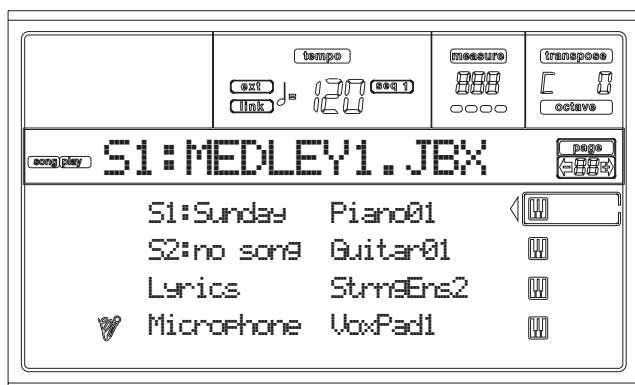
Drücken Sie dieses Tasterpaar, um Text und Akkorde des Sequencers 1 anzeigen zu lassen.

B (2)

Drücken Sie dieses Tasterpaar, um Text und Akkorde des Sequencers 2 anzeigen zu lassen.

EINE JUKEBOX DATEI ABSPIELEN

Mit Sequencer 1 können Sie eine Jukebox Datei (Datei mit der Kennung ".JBX") anstelle eines einzelnen Songs selektieren. Auf diese Weise können Sie eine Liste von Songs abspielen, ohne mehrere Selektionen vornehmen zu müssen.



Anmerkung: Die Jukebox Datei kann nur Sequencer 1 zugewiesen werden. Selbst wenn Sie Sequencer 2 eine Jukebox Datei zuweisen, wird diese von Sequencer 1 abgespielt.

Anmerkung: Zur Erstellung einer Jukebox Datei siehe Jukebox Seite (siehe page 10-11).

Warnung: Sollten Sie einen in der momentan abgespielten Jukebox Liste enthaltenen Song löschen, stoppt der Sequencer und die Meldung "No Song" erscheint. Drücken Sie in diesem Fall SHIFT+>> (Seq1), um zum nächsten Song überzugehen und drücken Sie anschließend erneut PLAY/STOP.

Transportregler

Wenn Sie eine Jukebox Datei selektieren, funktionieren die Transportregler des Sequencers 1 etwas anders als beim Einzelsong.

<< und >> Bei separatem Drücken dieser Taster bewirken sie Rewind und Fast Forward.

(SHIFT) Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig diese Taster, um zum nächsten oder vorhergehenden Song der Jukebox Liste überzugehen.

PAUSE

Unterbricht den Song an der laufenden Position. Drücken Sie PAUSE oder PLAY/STOP, um den Song weiterspielen zu lassen.

PLAY/STOP

Startet oder stoppt den laufenden Song. Wenn Sie den Song stoppen, kehrt der Sequencer auf Takt 1 des laufenden Songs zurück.

Wenn die Jukebox Seite geöffnet wurde, können Sie ab dem in der ersten Displayzeile erscheinenden Song beginnen. Siehe "Seite 9 - Jukebox" auf Seite 10-11.

MENÜ

Von jeder Seite aus können Sie MENU drücken, um das Song Play Edit Menü aufzurufen. Dieses Menü gibt Ihnen Zugang zu den verschiedenen Song Play Edit Sektionen.

Wenn Sie sich im Menü befinden, selektieren Sie eine Sektion mit den VOLUME/TEMPO Tastern, drücken Sie PAGE+ zur Selektion der Seite oder EXIT, um das Menü zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Play Modus zurückzukehren.



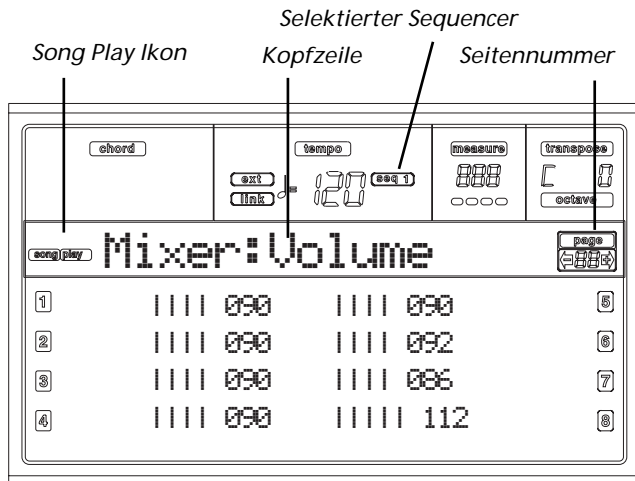
Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion. Jede Edit Sektion umfasst zahlreiche Editseiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Play Modus zurückzukehren.

Alle Editseiten sind nach demselben Schema aufgebaut.



Song Play Ikon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es, dass das Instrument sich im Song Play Modus befindet.

Kopfzeile

Die Kopfzeile zeigt den Namen der aktuellen Editseite an. Normalerweise ist die Kopfzeile wie folgt unterteilt: das erste Wort gibt den Namen der Sektion an (z.B. "Mixer:FX Send" ist eine Seite der "Mixer" Sektion), das zweite Wort bezieht sich hingegen auf den Namen der Seite (z.B. "FX Send").

Sektionsname Seitenname
Mixer:FX Send

Selektierter Sequencer

Hiermit wird angezeigt, ob als momentan selektierter Sequencer Seq1 oder Seq2 eingestellt wurde. Verwenden Sie die VOLUME/VALUE Taster A und B, um den gewünschten Sequencer zu selektieren.

Seitennummer

Dieser Bereich zeigt die aktuelle Seitennummer an.

A-H

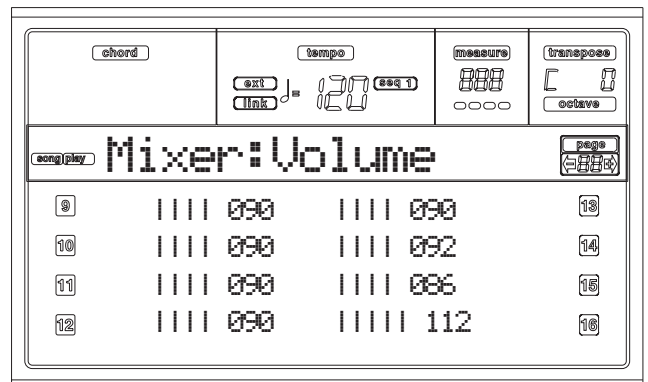
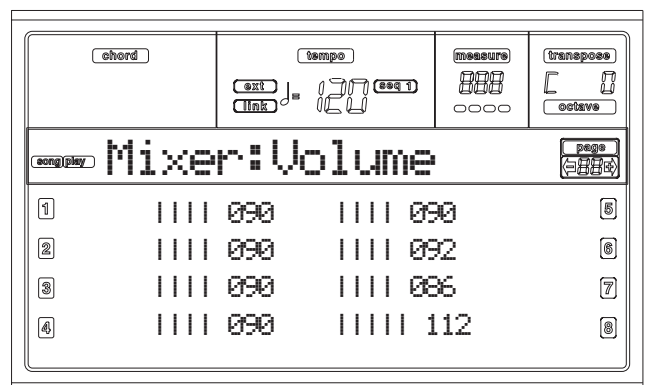
Jedes VOLUME/VALUE Tasterpaar dient zur Selektion eines anderen Befehlsparameters, je nachdem, auf welcher Editseite Sie sich befinden.

SEITE 1 - MIXER: VOLUME

Hier können Sie die Lautstärke einer jeden der 16 Sequencer Spuren einstellen. Drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster zur Stummschaltung/Aufhebung der Stummschaltung der jeweiligen Spur.

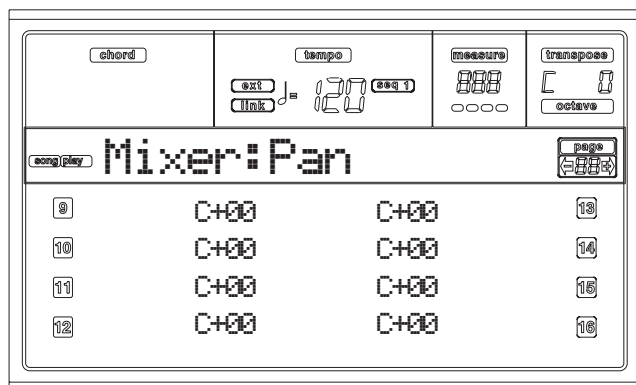
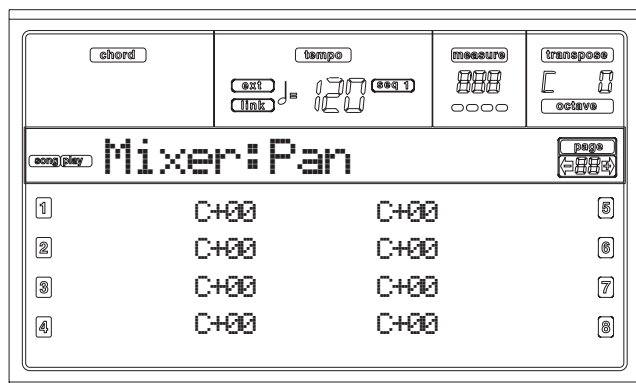
Eine stummgeschaltete Spur bleibt stumm, auch wenn ein anderer Song gewählt wird.

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



SEITE 2 - MIXER: PAN

Hier können Sie das Pan für jede Song Spur einstellen. Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



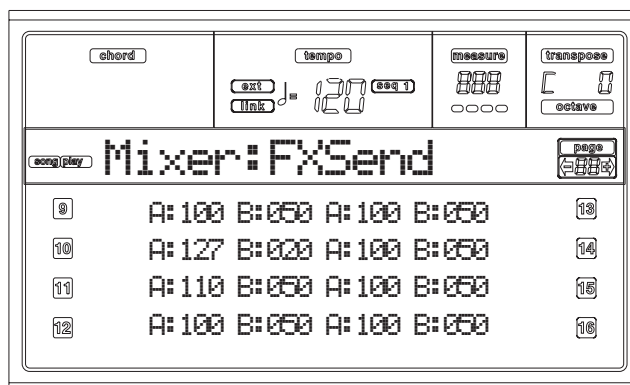
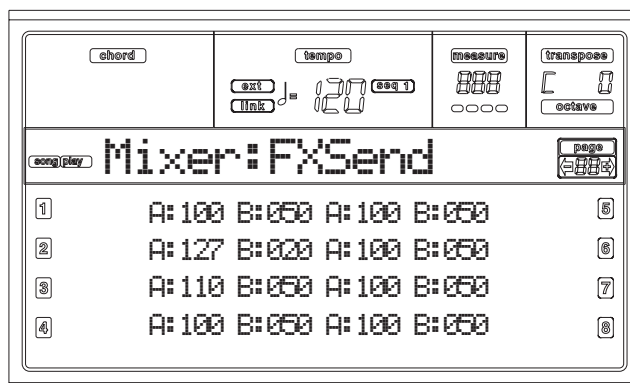
Pan

- 64 Ganz links.
 - +00 Mitte.
 - +63 Ganz rechts.
 - Off Wenn als Ausgangsstatus der Spur Left/Right eingestellt ist, geht das direkte (nicht effektbelegte) Signal nicht an die Ausgänge, so dass bei dieser Spur nur das FX Signal gehört werden kann.
- Zur Programmierung des Ausgangsstatus siehe "Physical output" auf Seite 14-7.

SEITE 3 - MIXER: FX A/B SEND

Auf dieser Seite können Sie den Pegel des direkten (nicht effektbelegten) Signals einstellen, das an die internen FX Prozessoren A und B geleitet wird (ist normalerweise Sequencer 1 zugewiesen).

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Spuren 1-8 zu den Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



Anmerkung: Wenn beim Playback eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A-D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren. Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.

Anmerkung: Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Standardeffekte eingestellt. Sie können den Song jedoch stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend neu starten. Editieren Sie den Song im Song Modus, wenn Sie die Effekte für immer ändern möchten.

Gehen Sie zum Editieren wie folgt vor:

1. Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE Tastern (E-H).
2. Selektieren Sie einen Parameter für diese Spur mit den Tastern F1-F4.
3. Ändern Sie den Wert des Parameters mit den TEMPO/VALUE Reglern.

Parameters

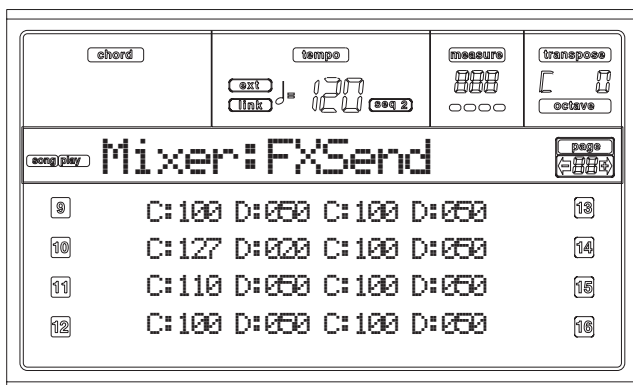
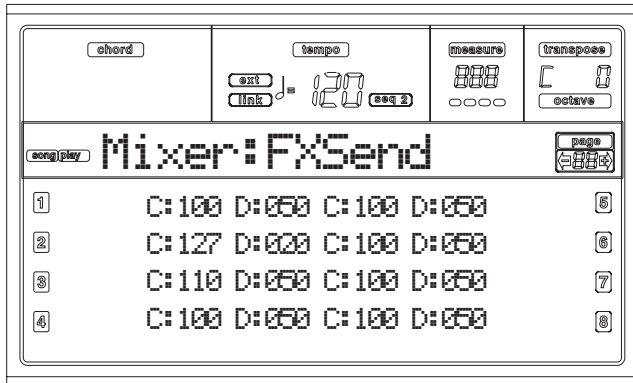
- 000 Kein Effekt. Nur die direkten (nicht effektbelegten) Signale werden an die Ausgänge geleitet.
- 127 100% Effekt. Die direkten (nicht effektbelegten) und effektbelegten Signale werden mit demselben Pegel an die Ausgänge geleitet.

SEITE 3 - MIXER: FX C/D SEND

Auf dieser Seite können Sie den Pegel des direkten (nicht effektbelegten) Signals einstellen, das an die internen FX Prozessoren C und D geleitet wird.

Anmerkung: Sie können diese Seite nur beim Editieren des Sequencer 2 aufrufen. Der Parameter "S2 FX Mode" muss dabei auf "CD Mode" eingestellt sein (siehe page 10-13).

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Spuren 1-8 zu den Spuren 9-16 überzuwechseln.



Gehen Sie zum Editieren wie folgt vor:

1. Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE Tastern (A-H).
2. Selektieren Sie einen Parameter für diese Spur mit den Tastern F1-F4.
3. Ändern Sie den Wert des Parameters mit den TEMPO/VALUE Reglern.

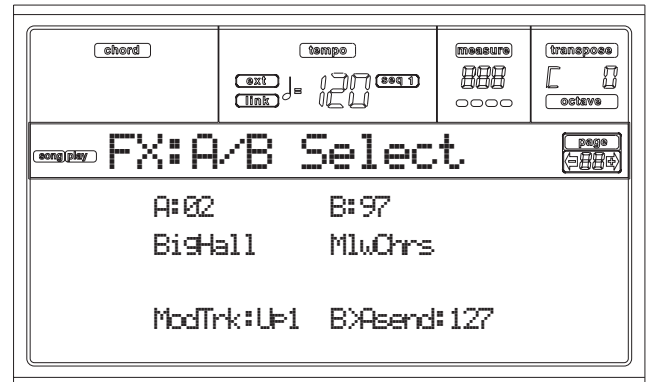
Parameters

- 000 Kein Effekt. Nur die direkten (nicht effektbelegten) Signale werden an die Ausgänge geleitet.
- 127 100% Effekt. Die direkten (nicht effektbelegten) und effektbelegten Signale werden mit demselben Pegel an die Ausgänge geleitet.

SEITE 4 - FX: A/B SELECT

Auf dieser Seite können Sie die Effekte A und B selektieren. Normalerweise handelt es sich bei A um einen Hall- und bei B um einen Modulationseffekt.

Die Effekte A und B werden gewöhnlich von Sequencer 1 benutzt. Sie können jedoch Songs unter Nutzung aller vier Effekte im Song Modus kreieren. Je nach Status des Parameters "S2 FX Mode" kann dieses Effektpaar auch von Sequencer 2 genutzt werden (siehe page 10-13).



Anmerkung: Wenn beim Playback eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A-D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren. Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.

Anmerkung: Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Standardeffekte eingestellt. Sie können den Song jedoch stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend neu starten. Editieren Sie den Song im Song Modus, wenn Sie die Effekte für immer ändern möchten.

A, B

Effekte, die den Effektprozessoren A und B zugewiesen sind. Normalerweise handelt es sich bei A um einen Hall, bei B hingegen um einen Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay usw.). Eine Liste der möglichen Effekte finden Sie unter "Effekte" auf Seite 18-1.

ModTrk (Modulating Track)

Ursprungsspur für modulierende MIDI Befehle. Sie können einen Effektparameter mit einem mittels Controller erzeugten MIDI Befehl modulieren.

B>Asend (B>A Send)

Anteil des Effekts B, der zum Eingang des Effekts A zurückgesandt wird.

SEITE 4 - FX: C/D SELECT

Auf dieser Seite können Sie die Effekte C und D auswählen. Normalerweise ist C der Hall- und D der Modulationseffekt.

Die Effekte C und werden normalerweise vom Sequencer 2 und von den Realtimespuren genutzt. Sie können jedoch Songs unter Nutzung aller vier Effekte im Song Modus kreieren. Je nach Status des Parameters "S2 FX Mode" kann das Effektpaar A/B auch von Sequencer 2 genutzt werden (siehe page 10-13).



Anmerkung: Wenn beim Playback eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A-D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren. Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.

Anmerkung: Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Standardeffekte eingestellt. Sie können den Song jedoch stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend neu starten. Editieren Sie den Song im Song Modus, wenn Sie die Effekte für immer ändern möchten.

C, D

Effekte, die den Effektprozessoren C und D zugewiesen sind. Normalerweise handelt es sich bei C um einen Hall, bei D hingegen um einen Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay usw.). Eine Liste der möglichen Effekte finden Sie unter "Effekte" auf Seite 18-1.

ModTrk (Modulating Track)

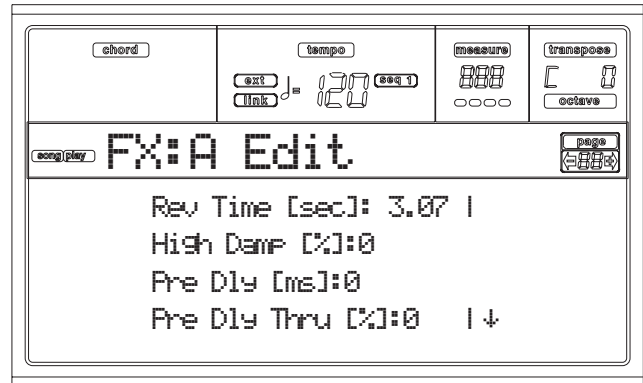
Ursprungsspur für modulierende MIDI Befehle. Sie können einen Effektparameter mit einem mittels realem Controller erzeugten MIDI Befehl modulieren.

D>Csend (D>C Send)

Anteil des Effekts D, der zum Eingang des Effekts C zurückgesandt wird.

SEITE 5 - FX: A EDIT

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt A (normalerweise Hall für Sequencer 1).



Mit den VOLUME/VALUE Tasterpaaren E-F und G-H können Sie die Parameterliste durchblättern.

Mit den VOLUME/VALUE Tasterpaaren A-D können Sie einen Parameter selektieren und editieren.

Mit den TEMPO/VALUE Reglern können Sie den selektierten Parameter editieren.

Anmerkung: Wenn beim Playback eines Songs alle vier Effekte genutzt werden (A-D), können Sie keinen der diesem Song zugeordneten Parameter editieren. Diese Parameter erscheinen grau hinterlegt auf dem Display.

Anmerkung: Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Standardeffekte eingestellt. Sie können den Song jedoch stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend neu starten. Editieren Sie den Song im Song Modus, wenn Sie die Effekte für immer ändern möchten.

Parameters

Eine Liste der möglichen Parameter für jeden Effektyp finden Sie unter "Effekte" auf Seite 18-1.

SEITE 6 - FX: B EDIT

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt B (normalerweise Modulationseffekte für Sequencer 1). Weitere Details finden Sie auf "Seite 5 - FX: A Edit" oben.

SEITE 5 - FX: C EDIT

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt C. Sie können diese Seite nur aufrufen, wenn der Parameter "S2 FX Mode" auf C/D eingestellt ist (siehe "S2 FX Mode" auf Seite 10-13). Weitere Details finden Sie auf "Seite 5 - FX: A Edit" oben.

Anmerkung: Die Effekte C und D werden auch von den Realtime (Tastatur) Spuren benutzt.

SEITE 6 - FX: D EDIT

Diese Seite enthält die Editparameter für Effekt D. Sie können diese Seite nur aufrufen, wenn der Parameter "S2 FX Mode" auf C/D eingestellt ist (siehe "S2 FX Mode" auf Seite 10-13). Weitere Details finden Sie auf "Seite 5 - FX: A Edit" oben.

Anmerkung: Die Effekte C und D werden auch von den Realtime (Tastatur) Spuren benutzt.

SEITE 7 - TRACK: MODUS

Auf dieser Seite können Sie den Polyphonie-Modus für jede Song Spur einstellen.

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Spuren 1-8 zu den Spuren 9-16 überzuwechseln.

The screenshot shows the 'Track: Mode' screen. At the top, there are controls for 'chord', 'tempo' (120), 'measure' (888), and 'transpose' (octave). Below the title 'Track: Mode', there is a table with 4 rows and 3 columns. The first column contains track numbers 1, 2, 3, and 4. The second and third columns both contain the word 'Poly'. To the right of the table, there are page numbers 5, 6, 7, and 8.

1	Poly	Poly	5
2	Poly	Poly	6
3	Poly	Poly	7
4	Poly	Poly	8

The screenshot shows the 'Track: Mode' screen. At the top, there are controls for 'chord', 'tempo' (120), 'measure' (888), and 'transpose' (octave). Below the title 'Track: Mode', there is a table with 4 rows and 3 columns. The first column contains track numbers 9, 10, 11, and 12. The second and third columns contain 'Poly', 'Mono Right', 'Poly', and 'Poly' respectively. To the right of the table, there are page numbers 13, 14, 15, and 16.

9	Poly	Mono Right	13
10	Drum	Poly	14
11	Drum	Poly	15
12	Poly	Poly	16

Parameter

- Drum** Dies ist eine Drum/Percussion Spur. Master oder Octave Transpose hat keinen Einfluss auf diese Spur.
- Poly** Diese Spuren sind polyphon, d.h. sie können mehr als eine Note gleichzeitig spielen.
- Mono** Diese Spuren sind monophon, d.h. jede neue Note unterbricht die vorhergehende Note.
- Mono Right** Eine Monospur, bei welcher die am weitesten rechts gelegene (höchste) Note den Vorrang hat.

SEITE 8 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Auf dieser Seite können Sie den Intern- oder Extern-Status für jede Spur einstellen. Dies ist praktisch, um eine Song Spur einen externen Expander betreiben zu lassen.

Anmerkung: Der Status Intern/Extern bleibt unverändert, auch wenn ein anderer Song gewählt wird.

Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Spuren 1-8 zu den Spuren 9-16 überzuwechseln.

The screenshot shows the 'Track: Int/Ext' screen. At the top, there are controls for 'chord', 'tempo' (120), 'measure' (888), and 'transpose' (octave). Below the title 'Track: Int/Ext', there is a table with 4 rows and 3 columns. The first column contains track numbers 1, 2, 3, and 4. The second and third columns both contain the word 'Internal'. To the right of the table, there are page numbers 5, 6, 7, and 8.

1	Internal	Internal	5
2	Internal	Internal	6
3	Internal	External	7
4	Internal	Internal	8

The screenshot shows the 'Track: Int/Ext' screen. At the top, there are controls for 'chord', 'tempo' (120), 'measure' (888), and 'transpose' (octave). Below the title 'Track: Int/Ext', there is a table with 4 rows and 3 columns. The first column contains track numbers 9, 10, 11, and 12. The second and third columns contain 'Internal', 'Internal', 'External', and 'Internal' respectively. To the right of the table, there are page numbers 13, 14, 15, and 16.

9	Internal	Internal	13
10	Internal	Internal	14
11	Internal	External	15
12	Internal	Internal	16

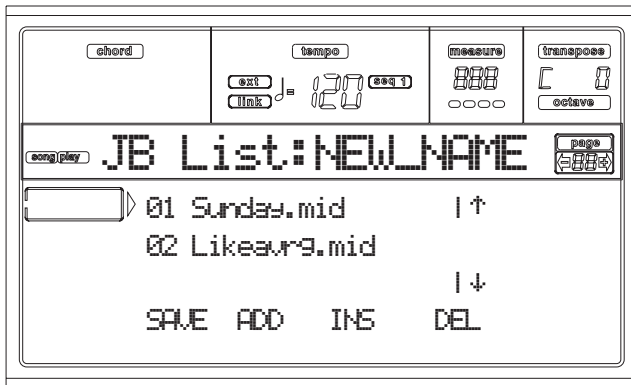
Parameters

- Internal** Die Spur spielt die von der internen Klangzeugung kreierten Klänge. Sie spielt keine am MIDI OUT angeschlossenen, externen Instrumente.
- External** Die Spur spielt die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente. Sie spielt keine internen Klänge, obwohl die Polyphonie erhalten bleibt.
- Both** Die Spur spielt sowohl die internen Klänge als auch am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente.

SEITE 9 - JUKEBOX

Mit der Jukebox Funktion können Sie eine Liste von Songs (max. 127) mit einem einfachen Knopfdruck abspielen. Sie können eine Jukebox Datei durch Selektion derselben auf der Song Auswahlseite (siehe "Eine Jukebox Datei

abspielen“ auf Seite 10-6) genauso abspielen, als ob es sich um einen normalen Song handeln würde.



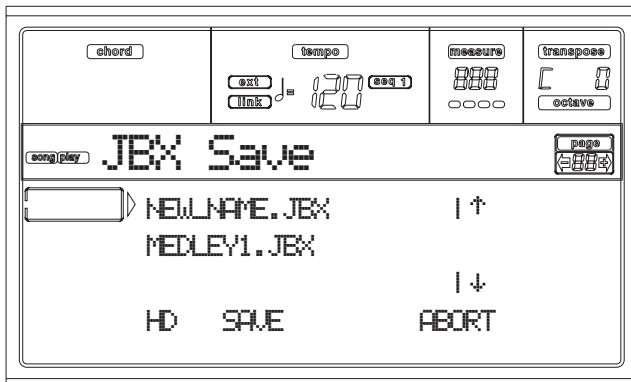
Auf dieser Seite können Sie Jukebox Dateien kreieren, editieren und speichern. Wenn in einem Sequencer bereits eine Jukebox Datei selektiert ist, wird die Seite mit der Datei geöffnet, die schon für die Editierung vorbereitet ist. Andernfalls wird die Seite mit einer leeren "NEW_NAME.JBX" Datei geöffnet.

Zum Anlegen einer neuen Datei trotz bereits selektierter Jukebox Datei drücken Sie SHIFT+ F4 (Del) und bestätigen mit ENTER (siehe nachstehender Abschnitt "F4 (Del)").

Wenn Sie PLAY/STOP auf dieser Seite drücken, beginnt die Wiedergabe der Jukebox ab dem momentan selektierten Song (d.h. Song in der ersten Displayzeile).

F1 (Save)

Drücken Sie diesen Taster zum Speichern der Jukebox Datei im Datenspeicher. Die Jukebox Save Seite erscheint, mit welcher Sie die Datei abspeichern können.



Anmerkung: ".JBX" Dateien können nur im gleichen Ordner wie die Songs der Liste gespeichert werden.

Sie können eine neue Datei anlegen oder eine bereits existierende Datei überschreiben.

1. Bewegen Sie die ".JBX" Datei, in der Sie Ihre Liste speichern wollen, in die erste Displayzeile. Selektieren Sie eine bereits existierende Datei, wenn Sie diese

überschreiben wollen. Selektieren Sie die Option "NEW_NAME.JBX", wenn Sie eine neue Datei **anlegen** wollen.

Benutzen Sie die VOLUME/VALUE Taster E-F (nach oben durchblättern) und G-H (nach unten durchblättern) oder die TEMPO/VALUE Regler, um die Liste zu durchblättern.

2. Um eine neue Datei anzulegen, drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster A, wenn die Option "NEW_NAME.JBX" sich in der ersten Displayzeile befindet. Sie werden aufgefordert, der gewählten Datei einen Namen zu vergeben.

NEWNAME

3. Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie den Buchstaben an der Cursorposition ein, indem Sie die Eingabetaste drücken. Löschen Sie den Buchstaben an der Cursorposition, indem Sie den DELETE Taster drücken.
4. Wenn Sie Namen fertig geschrieben haben drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

F2 (Add)

Fügt einen Song am Ende der aktuellen Liste ein. Sie können bis zu 127 Songs in eine Liste einfügen.

Anmerkung: Eine Jukebox Liste kann nur Songs aufnehmen, die allesamt im gleichen Ordner enthalten sind.

F3 (Ins)

Fügt einen Song an der Cursorposition ein (d.h. in der ersten Displayzeile). Alle nachfolgenden Songs werden auf den nächsthöheren Speicherplatz weitergeschoben. Sie können bis zu 127 Songs in eine Liste eingeben.

Anmerkung: Eine Jukebox Liste kann nur Songs aufnehmen, die allesamt im gleichen Ordner enthalten sind.

F4 (Del)

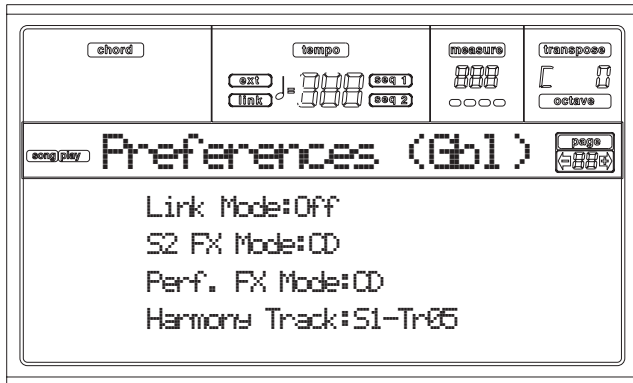
Mit diesem Befehl können Sie den Song in der ersten Displayzeile löschen.

[SHIFT] Beim Drücken dieses Tasters zusammen mit dem SHIFT Taster wird die gesamte Jukebox Liste gelöscht. (Das Instrument fordert Sie mit der Frage "Are you sure?" zur Bestätigung auf. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen).

Der Name der Jukebox Datei ändert sich in "NEW_NAME.JBX".

SEITE 10 - PREFERENCES

Auf dieser Seite können Sie verschiedene allgemeine Parameter einstellen.



Zum Durchblättern der Parameterliste benutzen Sie die VOLUME/VALUE Tasterpaare E-F und G-H.

Anmerkung: Diese Einstellungen sind in der Global Datei untergebracht. Zum Speichern des Global ist der GLOBAL Taster und anschließend WRITE zu drücken (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 14-1).

Anmerkung: Sie können stets beide Sequencer gleichzeitig starten. Halten Sie hierzu SHIFT gedrückt und betätigen Sie einen der PLAY/STOP Regler.

Link Mode ▶GBL

Die zwei eingebauten Sequencer können mit unterschiedlichem Tempo (Off) oder aber mit dem gleichen Tempo laufen (Link modes).

Off Die Tempi der Sequencer sind nicht gekoppelt. Jeder Sequencer läuft mit seinem eigenen Tempo.

Link Measure

Die beiden Sequencer sind gekoppelt. Die im Song aufgezeichneten Tempodaten werden ignoriert. Stellen Sie das Tempo mit den TEMPO/VALUE Reglern ein.

Starten Sie einen der Sequencer durch Betätigen seines PLAY/STOP Reglers. Starten Sie anschließend den anderen Sequencer durch Betätigen des anderen PLAY/STOP Reglers. Der zweite Sequencer startet daraufhin am nächsten Takt.

Link Beat Beide Sequencers Tempi sind miteinander gekoppelt. Die im Song aufgezeichneten Tempodaten werden ignoriert. Stellen Sie das Tempo mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler ein.

Starten Sie einen der Sequencer durch Betätigen seines PLAY/STOP Reglers. Starten Sie anschließend den anderen Sequencer durch Betätigen des anderen PLAY/STOP Reglers. Der zweite Sequencer startet am nächsten

Takt (Viertel- oder Achtelnote, je nach der Time Signature des Song).

S2 FX Mode ▶GBL

Mit diesem Parameter selektieren Sie den Effekt Modus für Sequencer 2. Wenn ein 4-Effekte-Song geladen wurde, werden unabhängig von dieser Einstellung alle vier Effekte benutzt.

AB Das Effektpaar A und B wird verwendet. Sequencer 2 benutzt dieselben Effekte wie Sequencer 1.

CD Das Effektpaar C und D wird verwendet.

Anmerkung: Wenn dieser Parameter auf CD eingestellt ist, benutzt Sequencer 2 dieselben Effekte wie die Realtime (Tastatur) Spuren. Diese Effekte können daher entweder durch Selektion eines Songs für Sequencer 2 oder durch Selektion einer Performance geändert werden (sofern der Parameter "Performance FX Mode" auf Off eingestellt ist – siehe unten).

Performance FX Mode ▶GBL

Dieser Parameter selektiert den Effekt Modus für die Performance.

Off Beim Selektieren einer Performance wird kein Effekt selektiert.

CD Die Performance selektiert das Effektpaar C und D.

Anmerkung: Wenn diese beiden Parameter und der Parameter "S2 FX Mode" auf CD eingestellt sind, benutzt Sequencer 2 dieselben Effekte wie die Realtime (Tastatur) Spuren. Diese Effekte können daher entweder durch Selektion eines Songs für Sequencer 2 oder durch Selektion einer Performance geändert werden.

Harmony Track ▶GBL

Der Vocal Harmonizer des Vocal/Guitar Processing Board erhält die Akkordnoten aus der mit diesem Parameter selektierten Spur.

Off Keine Spur sendet Noten an den Harmonizer. Trotzdem können Akkorde über MIDI IN empfangen werden.

S1-1...16 Akkorde werden von einer der Spuren des Sequencer 1 gesendet.

S2-1...16 Akkorde werden von einer der Spuren des Sequencer 2 gesendet.

Global Akkorde werden vom Akkorderkennungsbe-
reich der Realtime Spuren (Tastatur) gesendet. Hierbei wird der Status "HarmKbd (Harmony Keyboard Mode)" berücksichtigt (siehe page 14-11).

11. BACKING SEQUENCE BETRIEBSMODUS

Der Backing Sequence Modus ermöglicht die Aufnahme von Live Ausführungen mit den Styles. Die Regler auf der Vorderseite funktionieren hauptsächlich im Style Play Modus, aber hier nehmen Sie das auf, was Sie gerade spielen. Nach Beendigung der Aufnahme haben Sie einen neuen Song, der aus Realtime Spuren und Style Spuren besteht.

TRANSPORT REGLER

Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, benutzen Sie die Transportregler SEQ1 (PLAY/STOP, PAUSE...). Weitere Informationen finden Sie unter "SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 und SEQ2" auf Seite 3-9).

DIE BACKING SEQUENCE, SONG UND SONG PLAY MODI

Der Backing Sequence Modus und der Song Modus sind miteinander gekoppelt: rufen Sie den Backing Sequence Modus auf, um einen Song aufzunehmen und gehen Sie anschließend zum Song Modus über, um ihn zu editieren. Da beide denselben Sequencer und denselben Speicherplatz benutzen, wird bei Aufnahme eines neuen Songs im Backing Sequence Modus der im Song Modus geladene Song gelöscht.

Anmerkung: Der Song bleibt im RAM, speichern Sie ihn daher, bevor Sie das Instrument ausschalten, andernfalls geht er verloren.

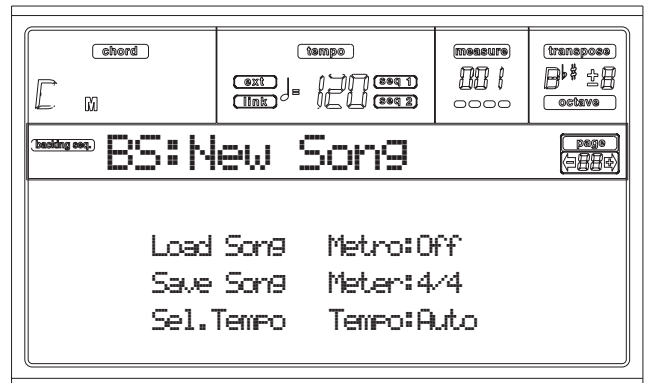
Warnung: Beim Umschalten zum Song Play Modus wird der Song gelöscht, da Backing Sequence, Song und Song Play denselben Sequencer benutzen (Sequencer 1). Die Meldung "Erase Song?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um im Backing Sequence Modus zu bleiben und den Song nicht zu löschen.

EINEN SONG ABSPIELEN

Sie können eine Standard MIDI Datei laden und abspielen, wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden.

Anmerkung: Wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden (Backing Sequence Play) spielt die Tastatur nicht.

1. Rufen Sie den Backing Sequence Modus auf. Die Backing Sequence Playback Seite erscheint (siehe page 11-2).



2. Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster B (Song laden), um einen Song zu laden (siehe "Seite: Load Song" auf Seite 11-3). Sie können jede beliebige Standard Midi Datei (Datei mit der Kennung ".MID" or ".KAR") laden.
3. Drücken Sie PLAY/STOP, um die Wiedergabe zu starten.
4. Drücken Sie nochmals PLAY/STOP, um die Wiedergabe zu stoppen. Die Wiedergabe wird am Ende des Song automatisch gestoppt.

EINEN SONG AUFNEHMEN

Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, können Sie einen neuen Song aufnehmen, der als Standard MIDI Datei ("MID" Datei) gespeichert wird. Realtime (Tastatur) Spuren werden als Song Spuren 1-4, Style Spuren hingegen als Song Spuren 9-16 gespeichert.

1. Rufen Sie den Backing Sequence Modus auf.
2. Drücken Sie RECORD, um den Record Modus aufzurufen. Die RECORD LED schaltet sich ein und die Record Seite erscheint.



3. Der zuletzt selektierte Style erscheint als momentan selektiert. Sollten dies nicht der gewünschte Style sein, selektieren Sie einen anderen Style, mit dem Sie Ihre Aufnahme starten. (See "Style selektieren" auf Seite 6-4).

- Die zuletzt selektierte Performance oder STS erscheint als momentan selektierte. Wenn Sie wünschen, können Sie eine andere Performance oder STS selektieren. (Siehe "Performances selektieren" auf Seite 6-1, und "Single Touch Settings (STS) selektieren" auf Seite 6-4).
- Selektieren Sie den Status der Backing Sequence Spuren mit Hilfe der Tasterpaare G (RT) und H (Ch/Acc). (RT bedeutet Realtime/Tastatur; Ch/Acc bedeutet Akkord/Begleitung, d.h. Style Spuren). Um alles, was auf der Tastatur gespielt wird sowie die Begleitautomatik aufzunehmen, lassen Sie den Status REC eingestellt (siehe "Seite: Record" auf Seite 11-4).

Warnung: Spuren, die auf REC eingestellt sind, werden bei Beginn der Aufnahme automatisch gelöscht. Stellen Sie die Spur in den PLAY Status, wenn Sie sich nicht löschen wollen. Wenn Sie beispielsweise eine Realtime (Tastatur) Part über eine schon vorhandenen Style Spur aufnehmen, stellen Sie die Ch/Acc Parameter auf PLAY und die RT Spur auf REC.

- Beginnen Sie mit der Aufnahme durch Betätigen des linken PLAY/STOP Tasters. Nach einem Einzahltakt (siehe "F (Metro)" auf Seite 11-4) können Sie mit der Aufnahme beginnen.

Spielen Sie eine Solo Intro oder starten Sie die Begleitautomatik mit dem START/STOP Taster. Um mit dem rechts vom Taktstrich 1 spielenden Style zu beginnen, halten Sie den Akkord während des Einzahltaktes gedrückt und drücken Sie START/STOP bevor der Einzahltakt beendet ist. Andernfalls beginnt der Style ab dem Taktstrich zu spielen, der nach Betätigen des START/STOP Taster folgt.

Da Sie jeden Style Regler benutzen können, können sie mit den üblichen Kombinationen beginnen (INTRO, ENDING, FILL... Weitere Informationen finden Sie unter "2 - Einen Style spielen" auf Seite 7-3).

Anmerkung: Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, können Sie die SYNCHRO, FADE IN/OUT, TAP TEMPO/RESET, ACCOMPANIMENT VOLUME Regler nicht aufnehmen.

- Spielen Sie Ihr Stück. Sie können den Style auch durch Drücken von START/STOP stoppen. Wenn Sie den Style während der Aufnahme stoppen, starten Sie ihn wieder durch erneutes Betätigen des START/STOP Tasters.
- Wenn Sie Ihre Aufnahme beendet haben, drücken Sie den linken PLAY/STOP Taster. Die RECORD LED schaltet sich aus und Sie kehren wieder auf die Playback Seite zurück (siehe "Einen Song abspielen" oben).

Der aufgenommene Song wird automatisch in das Standard MIDI Dateiformat konvertiert.

- Nun können Sie den Song im Song Modus editieren (siehe "Song Betriebsmodus" auf Seite 12-1) oder im Datenspeicher speichern (siehe "Seite: Save Song" auf Seite 11-3).

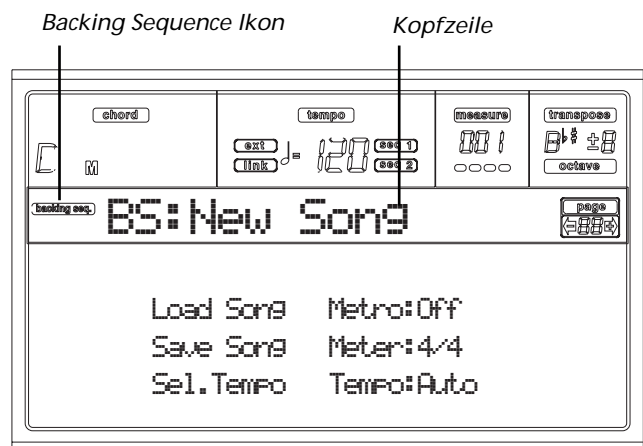
Warnung: Der aufgenommen Song befindet sich im RAM (Random Access Memory) und wird beim Ausschalten des Instruments oder erneutem Aufrufen des Aufnahmemodus (sowohl im Backing Sequence als auch im Song Modus) gelöscht. Speichern Sie den Song im Datenspeicher, wenn Sie ihn behalten wollen.

HAUPTSEITE (BACKING SEQUENCE PLAY)

Dies ist die Hauptseite des Backing Sequence Modus.

Zum Aufrufen dieser Seite von jedem beliebigen anderen Betriebsmodus aus drücken Sie den B.SEQ Taster.

Anmerkung: Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, spielt die Tastatur nicht.



Backing Sequence ikon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, dass das Instrument sich im Backing Sequence Modus befindet.

Kopfzeile

Die Kopfzeile zeigt den Namen des selektierten Song an.

B (Load Song)

Benutzen Sie diese Taster zur Selektion eines Song (d.h. einer Standard MIDI Datei). Die Song Auswahlseite öffnet sich, so dass Sie einen Song selektieren können (siehe unter "Seite: Load Song" auf Seite 11-3).

C (Save Song)

Mit diesem Befehl speichern Sie den aufgenommenen Song als Standard MIDI Datei. Die Datei wird automatisch mit der Kennung ".MID" versehen. Nach Betätigen dieses Befehls erscheint die Save Song Seite (siehe "Seite: Save Song" auf Seite 11-3).

D (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, um die TEMPO/VALUE Sektion zur Selektion des Tempo zu benutzen. Wenn Sie diesen Parameter selektieren, schaltet sich die VALUE LED aus.

F (Metro)

Benutzen Sie die Taster, um das Metronom während der Wiedergabe ein- oder auszuschalten.

G (Meter)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Startpunkt (Meter oder Zeitangabe) des selektierten Song an.

H (Tempo mode)

Dient zur Einstellung des Tempowechsel Modus.

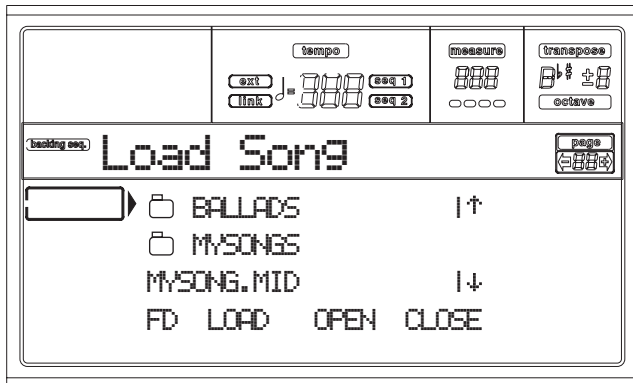
Man(ual) Wenn der Cursor auf den Parameter "D (Select Tempo)" eingestellt ist, können Sie das Tempo mit den Reglern der TEMPO/VALUE Sektion ändern. Der Song wird mit dem manuell eingestellten Tempo abgespielt.

Auto Das Tempo, mit dem der Song aufgenommen wurde, bleibt eingestellt.

SEITE: LOAD SONG

Diese Seite erscheint, wenn Sie PAGE+ oder die B (Load Song) Taster betätigen, während Sie sich auf der Hauptseite befinden.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Backing Sequence Betriebsmodus zurückzukehren, ohne einen Song zu selektieren.



A-C (file, folder)

Bewegen Sie die zu selektierende Datei oder den Ordner in die erste Displayzeile. Um eine Datei zu selektieren, drücken Sie den Taster F2 (Select). Zum Öffnen eines Ordners drücken Sie den Taster F3 (Open).

Das "📁" Symbol dient zur Kennzeichnung von Ordnern.

E-F (Scroll Up)

Durchblättert die Liste nach oben.

G-H (Scroll Down)

Durchblättert die Liste nach unten.

TEMPO/VALUE section

Diese Regler dienen zum Durchblättern nach oben und unten.

F1 (Disk device)

Selektiert eine anderes Laufwerk. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD → FD → HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

F2 (Load)

Lädt den in der ersten Displayzeile befindlichen Song.

F3 (Open)

Öffnet den selektierten Ordner (Dateien, deren Namen das dem "📁" Symbol vorangestellt ist).

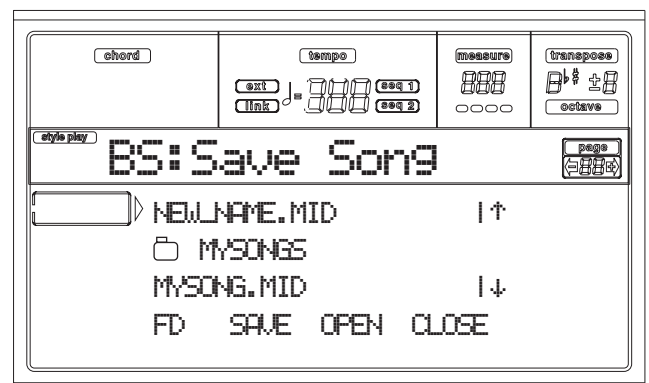
F4 (Close)

Schließt den aktuellen Ordner und kehrt zum nächsthöheren Ordner zurück.

SEITE: SAVE SONG

Der aufgenommen Song befindet sich im RAM und geht beim Ausschalten des Instruments verloren. Der Song geht ebenfalls verloren, wenn sie ihn im Record Modus überschreiben oder wenn Sie zum Song Play Modus überwechseln. Sie müssen ihn daher im Datenspeicher speichern, wenn Sie ihn behalten wollen.

1. Wenn Sie sich im Record Modus befinden (RECORD LED ein), stoppen Sie den Sequencer und drücken Sie RECORD, um auf die Backing Sequence Playback Seite zurückzukehren.
2. Selektieren Sie den Save Song Taster. Daraufhin erscheint die Save Song Seite.



3. Bewegen Sie den Ordner, in dem Sie Ihren Song speichern wollen, in die erste Displayzeile mit Hilfe der Taster E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE oder mit den TEMPO/VALUE Reglern. Drücken Sie F3 (Open), um den Ordner zu öffnen. Schließen Sie den aktuellen Ordner durch Drücken von F4 (Close).
4. Wenn Sie sich im selektierten Ordner befinden, können Sie den Song über einem bereits existierenden Song speichern oder eine neue Datei anlegen.
 - Zum **Überschreiben** einer bestehenden Datei, bewegen Sie diese in die erste Displayzeile.
 - Zum **Anlegen** einer neuen Datei bewegen Sie die Option "NEW_NAME.MID" in die erste Displayzeile.
5. Wenn die Option "NEW_NAME.MID" selektiert wurde, drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE

Taster. Sie werden aufgefordert, dem neuen Ordner einen Namen zu vergeben:

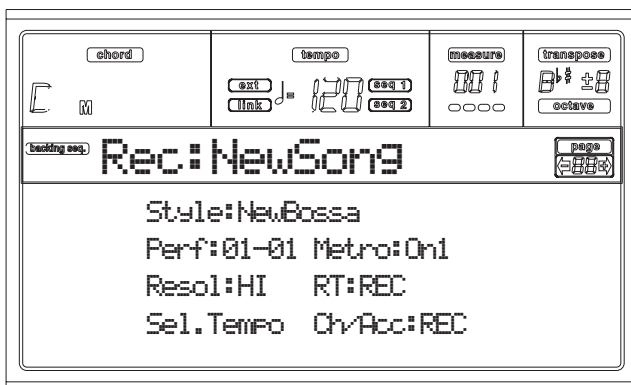
NEWNAME.MID

Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie den Buchstaben mit dem RAD. Zum Eingeben eines Buchstabens an der Cursorposition ist der INSERT Taster zu Betätigen. Zum Löschen eines Buchstabens an der Cursorposition ist der DELETE Taster zu betätigen.

- Wenn Sie den Namen der neuen Middatei fertig geschrieben haben, drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SEITE: RECORD

Wenn Sie sich im Backing Sequence Modus befinden, drücken Sie RECORD, um den Record Modus aufzurufen. Die RECORD LED schaltet sich ein.



A (Style)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den selektierten Style. Wenn kein Style selektiert ist, ist der Name leer. Sie können einen anderen Style mittels STYLE Sektion wählen (siehe "Style selektieren" auf Seite 6-4).

B (Performance oder STS)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt die selektierte Performance oder STS (je nachdem, welche Option zuletzt selektiert wurde). Wenn keine Performance oder STS selektiert ist, ist der Name leer. Sie können eine andere Performance mittels PROGRAM/PERFORMANCE Sektion wählen (siehe "Performances selektieren" auf Seite 6-1). Zur Selektion eines der vier STS für den aktuellen Style benutzen Sie die Taster F1-F4.

C (Resolution)

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Quantisierung während der Aufnahme. Die Quantisierung dient zur Korrektur von Zeitfehlern, zu früh oder zu spät gespielte Noten werden hierbei an die nächste Achse eines Rhythmusrasters bewegt, das mit diesem Parameter eingestellt wird, so dass die Noten exakt zum richtigen Zeitpunkt erklingen.

Hi

Es wird keine Quantisierung vorgenommen.

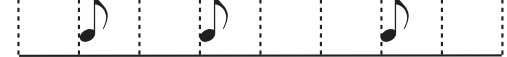
1/32...1/8

Rasterauflösung in Notenwerten. Wenn Sie beispielsweise 1/8 selektieren, werden alle Noten zur nächsten 1/8 Teilung verschoben. Wenn Sie 1/4 selektieren, werden alle Noten zur nächsten 1/4 Teilung verschoben.

Hi (keine Quantisierung)



1/16



1/8



D (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, um die TEMPO/VALUE Sektion zur Selektion des Tempo zu benutzen. Wenn Sie diesen Parameter selektieren, schaltet sich die VALUE LED aus.

F (Metro)

Mit diesem Parameter wird das Metronom während der Aufnahme eingestellt.

Off

Das Metronom ist nur während des Einzähltaktes zu hören.

On1

Das Metronom ist während der Aufnahme zu hören. Die Aufnahme beginnt mit einem Vorzähltakt. Starten Sie die Aufnahme nach Takt -1.

On2

Das Metronom ist während der Aufnahme zu hören. Die Aufnahme beginnt mit zwei Vorzähltakt. Starten Sie die Aufnahme nach Takt -1.

G (RT)

H (Ch/Acc)

Mit diesen Parametern entscheiden Sie über den Spurstatus während der Aufnahme.

RT: Diese Backing Sequence Spur umfasst die vier Real-time (Tastatur) Spuren. Sie entsprechen den Song Spuren 1-4.

Ch/Acc: Diese Backing Sequence Spur umfasst alle Style Spuren, einschließlich des erkannten Akkords. Sie entsprechen den Song Spuren 9-16.

MUTE

Die Spur ist stummgeschaltet. Wenn diese Spur bereits aufgenommen wurde, wird sie während der Aufnahme der anderen Backing Sequence Spur nicht zu hören sein.

PLAY

Die Spur wird gespielt. Wenn aufgenommen Daten vorhanden sind, werden diese während der Aufnahme der anderen Backing Sequence Spur zu hören sein.

REC

Die Spur befindet sich in Aufnahme. Alle zuvor aufgenommenen Daten werden gelöscht.

12. SONG BETRIEBSMODUS

Im Song Betriebsmodus können Sie die Anfangsparameter einer Standard MIDI Datei entweder mit einem externen Sequencer oder mit dem PA80-eigenen Backing Sequence Modus editieren.

Sie können den editierten Song als Standard MIDI Datei („MID“ Datei) speichern und im Song Play, Backing Sequence oder Song Modus wiedergeben.

Ein praktisches Beispiel für das Editieren eines Songs finden Sie unter „5 - Einen Song editieren“ auf Seite 7-7.

TRANSPORT REGLER

Benutzen Sie, wenn Sie sich im Song Modus befinden, die Transport Regler SEQ1 zur Wiedergabe des Song. Weitere Informationen finden Sie unter „SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 und SEQ2“ auf Seite 3-9).

GESAMTLAUTSTÄRKE UND SEQUENCER LAUTSTÄRKE

Sie können die MASTER VOLUME und ACC/SEQ VOLUME Schieberegler zur Einstellung der Lautstärke benutzen. Siehe „Gesamtlautstärke, Sequencer Lautstärke und Balance“ auf Seite 10-2.

Bewegen Sie den BALANCE Schieberegler in die Mitte (oder nach links) zur Erzielung der Höchstlautstärke des Sequencer (Song Modus nutzt Sequencer 1).

SONGS UND DAS STANDARD MIDI DATEIFORMAT

Das ursprüngliche Song Format im PA80 ist das Standard MIDI Dateiformat. Siehe „Die Songs und das Standard Midi file Format“ auf Seite 10-1.

HAUPTSEITE

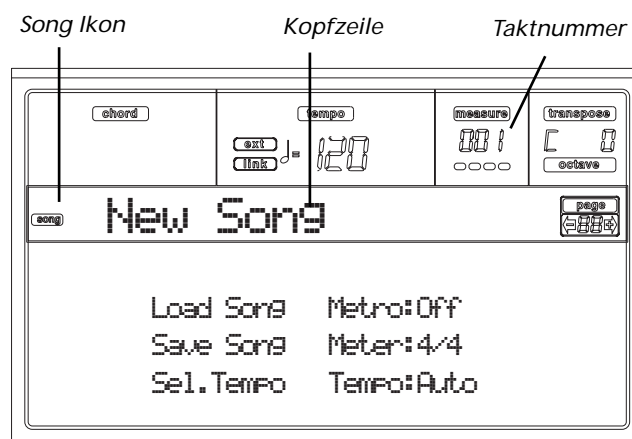
Drücken Sie SONG, um diese Seite von einem anderen Betriebsmodus aus aufzurufen.

Anmerkung: Wenn Sie vom Style Play zum Song Modus überwechseln, wird automatisch das Song Setup selektiert und die einzelnen Spurparameter können sich möglicherweise ändern.

Drücken Sie EXIT/NO, um diese Seite vom Menü oder von einer der Song Play Editseiten aus aufzurufen.

Um die Spuren des Songs anzuzeigen, benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von der Hauptseite zu den Spuren überzugehen. Beim ersten Drücken werden die Spuren 1-8 (TRACK SELECT LED ein) angezeigt; beim zweiten Drücken sehen Sie die Spuren 9-16 (TRACK SEL-

ECT LED blinkt); bei nochmaligem Drücken kehren Sie zur Hauptseite zurück (TRACK SELECT LED aus).



Song Ikon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, dass das Instrument sich im Song Modus befindet.

Kopfzeile

Diese Zeile zeigt den Namen des selektierten Song an.

Taktnummer

Dieser Zähler zeigt die Nummer des gerade abgespielten Taktes des jeweils gewählten Song an.

B (Load Song)

Benutzen Sie diese Taster zu Auswahl des Song (d.h. Standard MIDI Datei). Die Song Auswahlseite öffnet sich, auf welcher Sie den gewünschten Song auswählen können (siehe „Spuren 1-8 Seite“).

C (Save Song)

Dieser Befehl dient zur Speicherung der editierten Song als Standard MIDI Datei. Nach Betätigen dieses Befehls erscheint die Save Song Seite (siehe „Save Song Seite“ auf Seite 12-3).

D (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, um die TEMPO/VALUE Sektion zur Selektion des Tempos benutzen zu können. Wenn Sie diesen Parameter selektieren, schaltet sich die VALUE LED aus.

F (Metro)

Benutzen Sie diese Taster zur Ein/Ausschaltung des Metronoms während des Playback.

G (Meter)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Startpunkt (Meter oder Zeitangabe) des selektierten Song.

H (Tempo mode)

Dient zur Einstellung des Tempo Änderungsmodus.

Man(ual) Wenn der Cursor auf den Parameter „D (Select Tempo)“ eingestellt ist, können Sie das Tempo mit den Reglern der TEMPO/VALUE Sektion ändern. Der Song wird unter Ver-

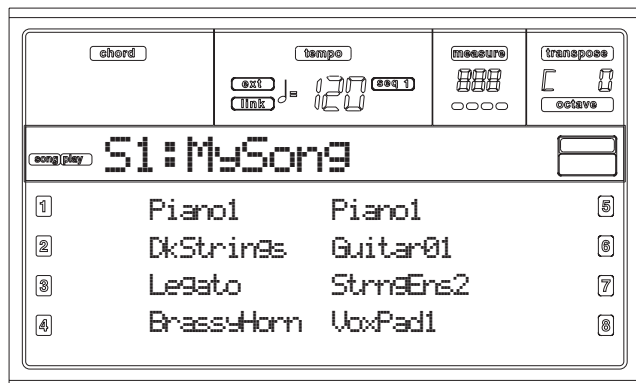
wendung des manuell eingestellten Tempos wiedergegeben.

Auto Das im Song aufgenommene Tempo wird verwendet.

SPUREN 1-8 SEITE

Um die Spuren 1-8 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie TRACK SELECT von der Hauptseite aus. Die TRACK SELECT LED schaltet sich ein.

Drücken Sie zweimal den TRACK SELECT Taster, um auf die Hauptseite zurückzukehren.



A-H (Tracks 1-8 Programs)

Name der Programme, die den Spuren 1-8 zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stumm-schaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Ände-rung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

SPUREN 9-16 SEITE

Um die Spuren 9-16 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie einmal TRACK SELECT, wenn Sie sich auf von der Seite der Spuren 1-8 befinden bzw. zweimal, wenn sie sich auf der Hauptseite befinden. Die TRACK SELECT LED leuchtet auf.

Drücken Sie nochmals den TRACK SELECT Taster, wenn Sie auf die Hauptseite zurückkehren wollen.



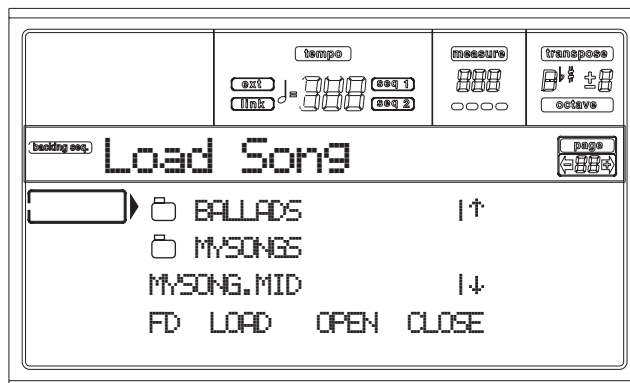
A-H (Tracks 9-16 Programs)

Name der Programme, die den Spuren 9-16 zugewiesen sind. Benutzen Sie diese Taster zur Selektion, Stumm-schaltung/Aufhebung der Stummschaltung oder Ände-rung der Lautstärke der jeweiligen Spuren.

SONG AUSWAHLSEITE

Diese Seite erscheint, wenn Sie Taster PAGE+ oder B (Load Song) drücken, während Sie sich auf der Hauptseite befinden.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Betriebsmodus zurückzukehren, ohne einen Song zu selektieren.



A-C (File, folder)

Bewegen Sie die zu selektierende Datei oder den Ordner in die erste Displayzeile. Um eine Datei zu selektieren, drük-ken Sie den Taster F2 (Select). Zum Öffnen eines Ordners drücken Sie den Taster F3 (Open).

Ordner sind mit Symbol "📁" gekennzeichnet.

E-F (Scroll Up)

Durchblättern Sie die Liste nach oben.

G-H (Scroll Down)

Durchblättern Sie die Liste nach unten.

TEMPO/VALUE section

Diese Regler dienen zum Durchblättern nach oben und nach unten.

F1 (Disk device)

Dient zur Selektion eines anderen Laufwerks. Die Lauf-werke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD → FD → HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

F2 (Load)

Dient zum Laden des Songs in der ersten Displayzeile.

F3 (Open)

Dient zum Öffnen des selektierten Ordners (Dateien, deren Name mit dem Symbol "📁" beginnt).

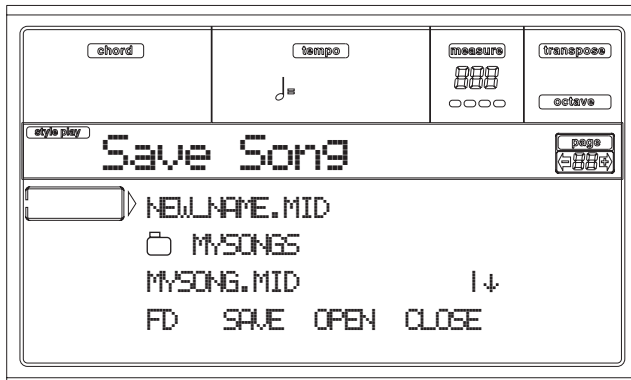
F4 (Close)

Dient zum Schließen des momentan geöffneten Ordners und zur Rückkehr zum nächsthöheren Ordner.

SAVE SONG SEITE

Der editierte Song ist im RAM enthalten und geht beim Ausschalten des Instruments verloren. Der Song geht ebenso verloren, wenn Sie ihn im Backing Sequence Record Modus überschreiben oder wenn Sie in den Song Play Modus überwechseln. Sie müssen jeden Song, den Sie aufbewahren wollen, also in einem Datenspeicher speichern

1. Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite zurückzukehren.
2. Betätigen Sie den Save Song Taster. Die Save Song Seite erscheint.



3. Bewegen Sie den Ordner, in dem Sie Ihren Song speichern wollen, in die erste Displayzeile. Benutzen Sie hierzu die E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler. Drücken Sie F3 (Open), um den Ordner zu öffnen. Schließen Sie den momentan geöffneten Ordner durch Drücken von F4 (Close).
4. Wenn Sie sich im selektierten Ordner befinden, können Sie den Song über eine bereits existierende Midi-datei (Datei mit der Kennung ".MID") speichern oder eine neue Midi-datei anlegen.
 - Zum **Überschreiben** einer bereits existierenden Midi-datei bewegen Sie diese in die erste Displayzeile.
 - Zum **Anlegen** einer neuen Midi-datei bewegen Sie die Option "NEW_NAME.MID" in die erste Displayzeile.
5. Wenn die Option "NEW_NAME.MID" selektiert ist, drücken Sie einen der VOLUME/VALUE A Taster. Daraufhin werden Sie aufgefordert, dem neuen Ordner einen Namen zuzuweisen:

NEW_NAME.MID

Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des INSERT Tasters ein. Löschen Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des DELETE Tasters.

6. Wenn Sie den Namen der Midi-datei fertig geschrieben haben, drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung. Die Meldung "Are you sure?" erscheint. Drücken Sie

ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

MENÜ

Von jeder beliebigen Seite aus können Sie durch Drücken von MENU das Song Editmenü aufrufen. Mit diesem Menü haben Sie Zugang zu den verschiedenen Song Edit Sektionen.

Wenn Sie sich im Menü befinden, selektieren Sie eine Edit Sektion mit den VOLUME/VALUE (A-H) Tastern und selektieren dann eine Editseite mit dem Taster PAGE + oder drücken EXIT, um das Menu zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Betriebsmodus zurückzukehren.



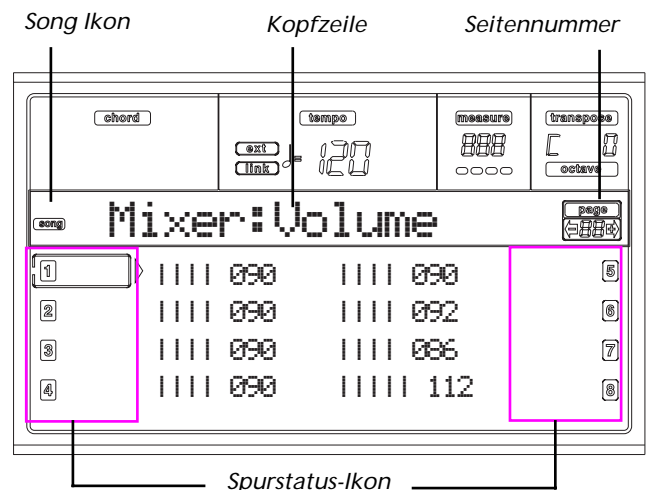
Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion. Jede Edit Sektion umfasst wiederum verschiedene Editseiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Modus zurückzukehren.

All Editseiten in derselben Weise aufgebaut.

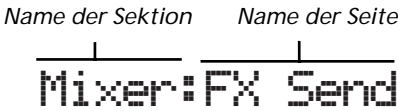


Song Ikon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, dass das Instrument sich im Song Modus befindet.

Kopfzeile

Diese Zeile zeigt den Namen der laufenden Editseite an. Normalerweise ist die Kopfzeile wie folgt unterteilt: das erste Wort nennt den Namen der Sektion (z.B. "Mixer:FX Send" ist eine "Mixer" Sektion Seite), während das zweite Wort sich auf den Seitennamen bezieht z.B. "FX Send").



Page

Dieser Bereich zeigt die laufende Seitennummer.

A-H

Mit jedem Paar der VOLUME/VALUE Tasters wird je nach Editseite eine andere Spur oder Befehlsparameter selektiert.

Track status icon

Die neben der Spur erscheinenden Ikonen zeigen den jeweiligen Spurstatus an.

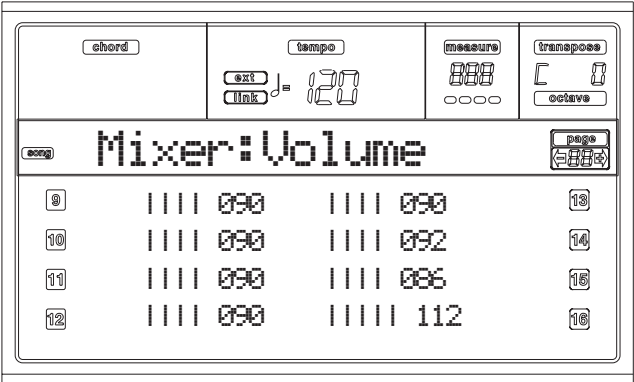
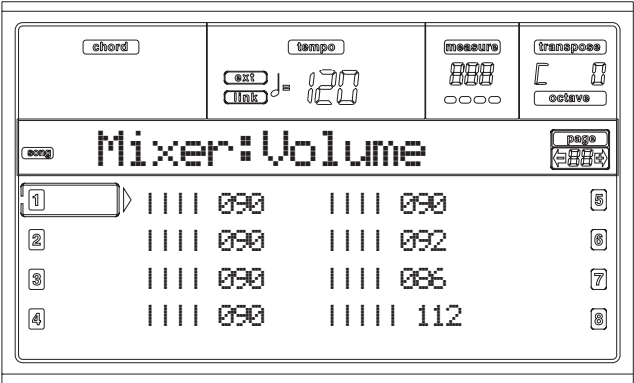
- ▶ Selektierte Spur bzw. Parameter Wenn dieses Symbol erscheint, können Sie jede verfügbare Operation mit der selektierten Option vornehmen.
- 116

 Aufgenommene Spuren. Die Spuren enthalten Daten.
- (kein Ikon)

 Die Spur ist stummgeschaltet oder enthält keine Daten.

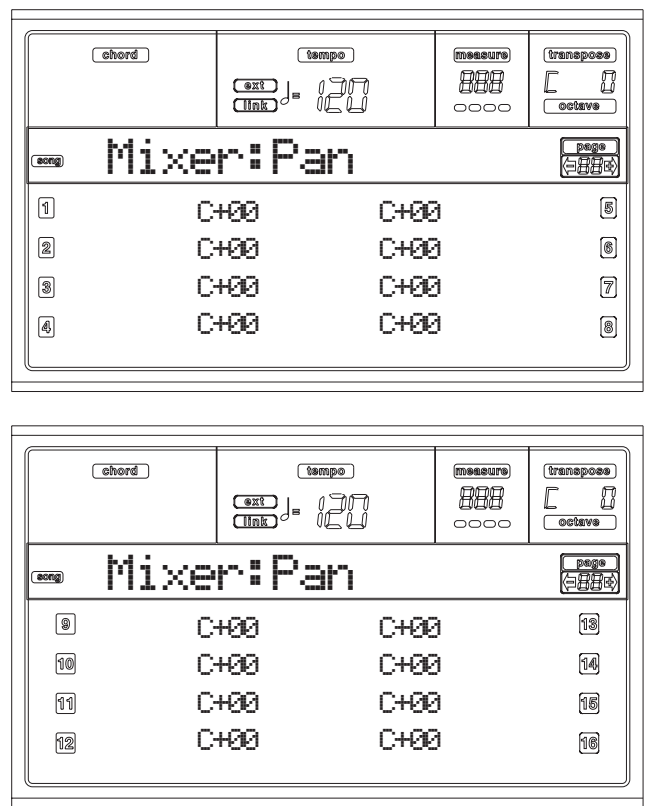
SEITE 1 - MIXER: VOLUME

Hier können Sie die Lautstärke einer jeden der insgesamt 16 Sequencer Spuren einstellen. Drücken Sie beide VOLUME/VALUE Taster, um die entsprechende Spur stummzuschalten oder die Stummschaltung aufzuheben. Eine stummgeschaltete Spur bleibt stumm, auch wenn ein anderer Song selektiert wird. Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



SEITE 2 - MIXER: PAN

Hier können Sie das Pan für jede Song Spur einstellen. Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



- Pan
- 64

Ganz links.
- +00

Mitte.
- +63

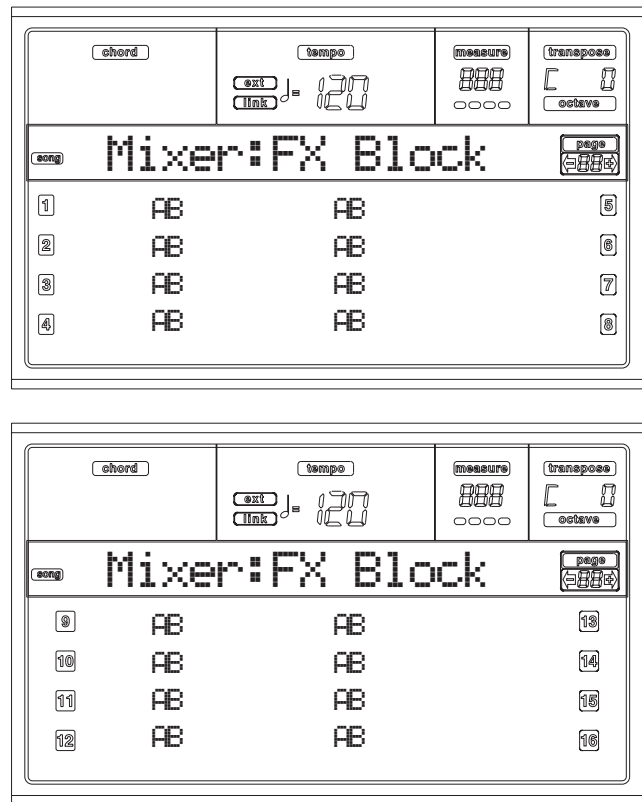
Ganz rechts.
- Off

Wenn der Ausgangsstatus der Spur auf Links/Rechts eingestellt ist, wird das direkte (nicht effektbelegte) Signal nicht an den Ausgängen ausgegeben; nur das FX-Signal dieser Spur kann gehört werden.

Zur Programmierung des Ausgangsstatus siehe "Physical output" auf Seite 14-7.

SEITE 3 - MIXER: FX BLOCK

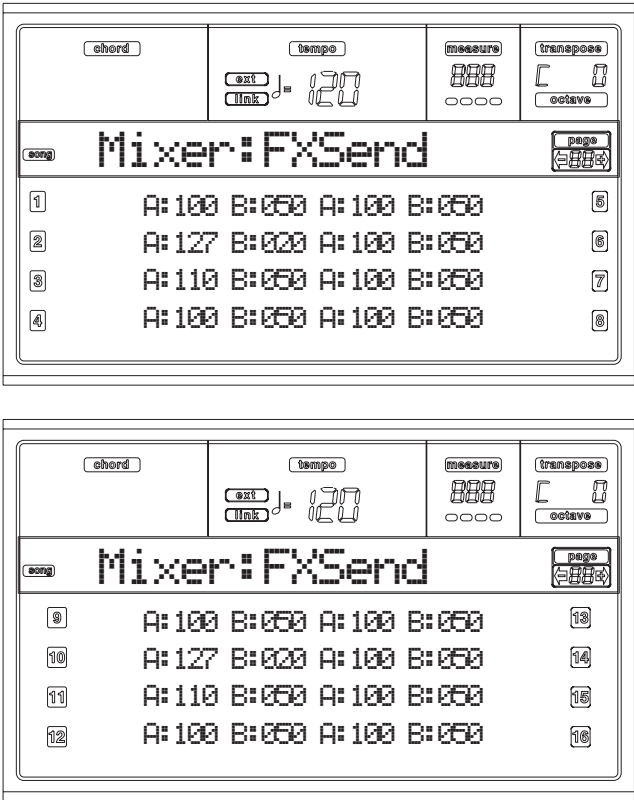
Auf dieser Seite können Sie ein Effektprozessorpaar (AB oder CD) für jede Song Spur selektieren. Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



SEITE 4 - MIXER: FX A/B SEND (O. C/D)

Auf dieser Seite können Sie den Pegel des direkten (nicht effektbelegten), an die internen FX Prozessorenpaare A und B oder C und D gesendeten Signals einstellen. Zur Einstellung des FX-Paares siehe vorhergehende Seite ("Seite 3 - Mixer: FX Block").

Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 überzuwechseln.



Die Editierung ist wie folgt vorzunehmen:

- Benutzen Sie die VOLUME/VALUE (E-H) Taster, um eine Spur zu selektieren.
- Benutzen Sie die F1-F4 Taster, um einen Parameter für diese Spur zu selektieren.
- Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um den Parameterwert zu ändern.

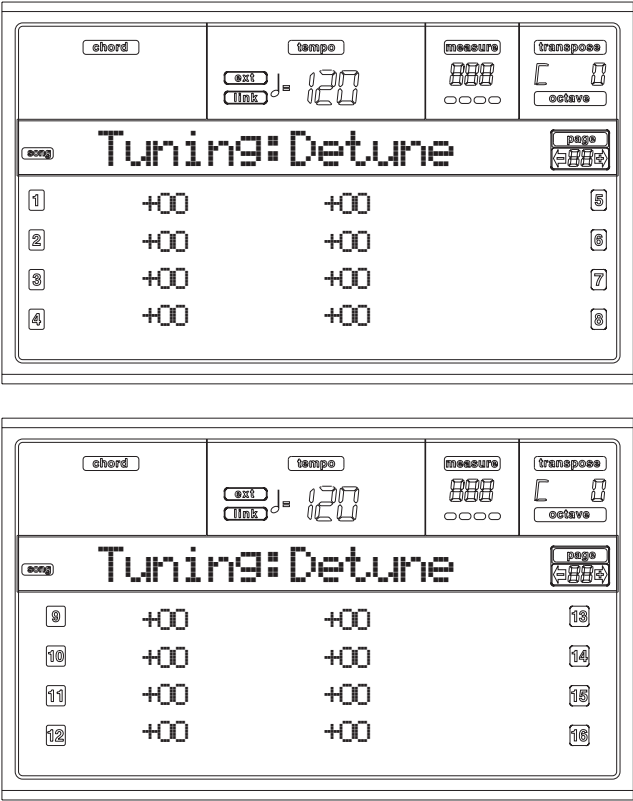
Parameters

- 000 Kein Effekt. Nur das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird an den Ausgängen ausgegeben.
- 127 100% Effekt. Das direkte (nicht effektbelegte) und das effektbelegte Signal werden mit demselben Pegel an den Ausgängen ausgegeben.

SEITE 5 - TUNING: DETUNE

Auf dieser Seite können Sie die Feinstimmung für jede Spur vornehmen.

Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



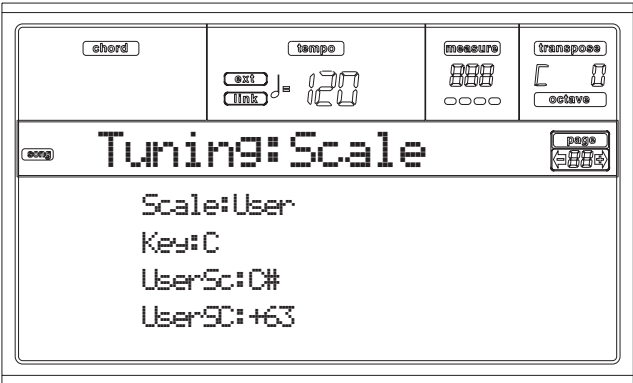
Detune

Dient zum Feintuning.

- 64 Niedrigstes Pitch.
- 0 Standardtuning.
- +63 Höchstes Pitch.

SEITE 6 - TUNING: SCALE

Auf dieser Seite können Sie eine alternative Temperierung für die Song Spuren programmieren.



Scale

Alternative Temperierung für die Song Spuren. Eine Liste der verfügbaren Temperierungen finden Sie unter "Tem-

perierungen“ auf Seite 19-3. Zur Aktivierung/Deaktivierung der alternativen Temperierung für jede Song Spur siehe “Seite 7 - Tuning: PitchBend/Scale” auf Seite 12-7.

Key

Bei manche Temperierungen erforderlicher Parameter, wo vorzugsweise eine bestimmten Tonart eingestellt werden sollte.

User Sc(ale) Note

Zu editierende Note. Der Zugang zu diesem Parameter ist nur bei Selektion einer User Scale gegeben.

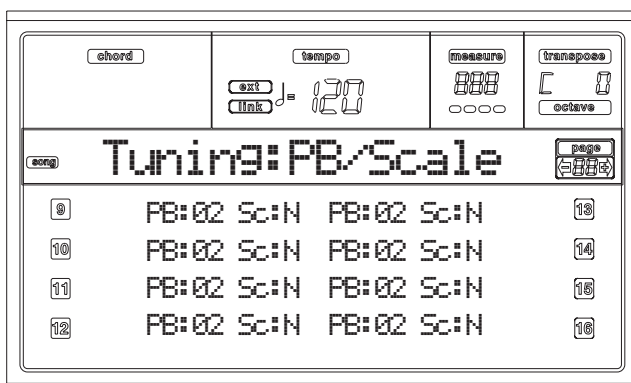
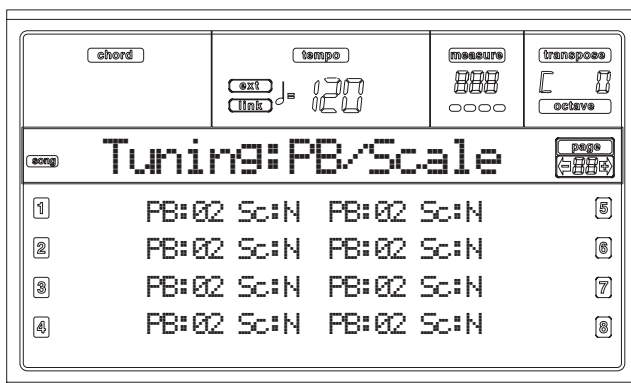
User Sc(ale) Tuning

Notenvariation, bezogen auf die gleichschwebende Standardstimmung. Der Zugang zu diesem Parameter ist nur bei Selektion einer User Scale gegeben.

SEITE 7 - TUNING: PITCHBEND/SCALE

Auf dieser Seite können Sie den Pitch Bend Bereich für die Song Spuren programmieren. Außerdem können Sie die alternative Temperierung für jede Spur aktivieren oder deaktivieren.

Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



PB(end)

Dieser Parameter zeigt den Pitch Bend Bereich für jede Spur in Halbtönen an.

01...12 Maximaler positiver/negativer Pitchbend Bereich (in Halbtönen). 12 = ± 1 Oktave.

Off

Kein Pitchbend zulässig.

Sc(ale)

Mit diesem Parameter können Sie für jede Spur die alternative Temperierung aktivieren oder deaktivieren. Weitere Informationen zur Selektion der alternativen Temperierung finden auf “Seite 6 - Tuning: Scale” auf Seite 12-6.

SEITE 8 - FX: A/B SELECT

Auf dieser Seite können Sie die Effekte A und B selektieren. Normalerweise ist A ein Hall- und B ein Modulationseffekt.

Standard MIDI Dateien verwenden normalerweise nur zwei Effekte. Sie können einem Song jedoch auch alle vier Effekte zuweisen (siehe “Seite 3 - Mixer: FX Block” auf Seite 12-5).



Anmerkung: Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Default-Effekte eingestellt. Sie können den Song allerdings stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend wieder starten. Speichern Sie den Song, wenn Sie die Effekte auf dauerhafte Weise ändern wollen.

A, B

Den Effektprozessoren A und B zugewiesene Effekte. Normalerweise ist A ein Hall- und B ein Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay...). Eine Liste der verfügbaren Effekte finden Sie unter “Effekte” auf Seite 18-1.

ModTrk (Modulating Track)

Ursprungsspur für modulierende MIDI-Daten. Sie können einen Effektparameter mit einer durch einen realen Controller erzeugten MIDI Meldung modulieren.

B>Asend (B>A Send)

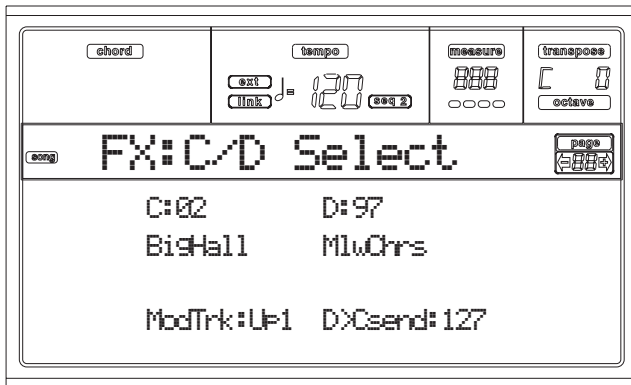
Anteil des Effekts B, der zum Eingang des Effekts A zurückgesendet wird.

SEITE 9 - FX: C/D SELECT

Auf dieser Seite können Sie die Effekte C und D selektieren. Normalerweise ist C ein Hall- und D ein Modulationseffekt.

Standard MIDI Dateien verwenden normalerweise nur zwei Effekte. Sie können einem Song jedoch auch alle vier

Effekte zuweisen (siehe "Seite 3 - Mixer: FX Block" auf Seite 12-5).



Anmerkung: Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Default-Effekte eingestellt. Sie können den Song allerdings stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend wieder starten. Speichern Sie den Song, wenn Sie die Effekte auf dauerhafte Weise ändern wollen.

C, D

Den Effektprozessoren C und D zugewiesene Effekte. Normalerweise ist C ein Hall- und D ein Modulationseffekt (Chorus, Flanger, Delay...). Eine Liste der verfügbaren Effekte finden Sie unter "Effekte" auf Seite 18-1.

ModTrk (Modulating Track)

Ursprungsspur für modulierende MIDI-Daten. Sie können einen Effektparameter mit einer durch einen realen Controller erzeugten MIDI Meldung modulieren.

D>Csend (D>C Send)

Anteil des Effekts D, der zum Eingang des Effekts C zurückgesendet wird.

SEITE 10 - FX: A EDIT

Diese Seite umfasst die Editparameter für den Effekt A (normalerweise ein Halleffekt).



Benutzen Sie die E-F und G-H VOLUME/VALUE Tasterpaare, um die Parameterliste zu durchblättern.

Benutzen Sie das A-D VOLUME/VALUE Tasterpaar, um einen Parameter zu selektieren und zu editieren.

Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um den selektierten Parameter zu editieren.

Anmerkung: Wenn Sie den Song stoppen oder einen anderen Song selektieren, werden wieder die Default-Effekte eingestellt. Sie können den Song allerdings stoppen, die Effekte ändern und den Song anschließend wieder starten. Speichern Sie den Song, wenn Sie die Effekte auf dauerhafte Weise ändern wollen.

Parameters

Eine Liste der für jeden Effekttyp verfügbaren Parameter finden Sie unter "Effekte" auf Seite 18-1.

SEITE 11 - FX: B EDIT

Diese Seite umfasst die Editparameter für den Effekt B (normalerweise ein Modulationseffekt). Weitere Informationen finden Sie unter "Seite 10 - FX: A Edit" oben.

SEITE 12 - FX: C EDIT

Diese Seite umfasst die Editparameter für den Effekt C. Weitere Informationen finden Sie unter "Seite 10 - FX: A Edit" oben.

SEITE 13 - FX: D EDIT

Diese Seite umfasst die Editparameter für den Effekt D. Weitere Informationen finden Sie unter "Seite 10 - FX: A Edit" oben.

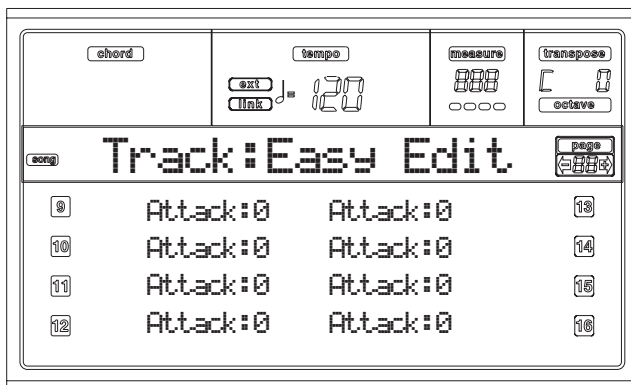
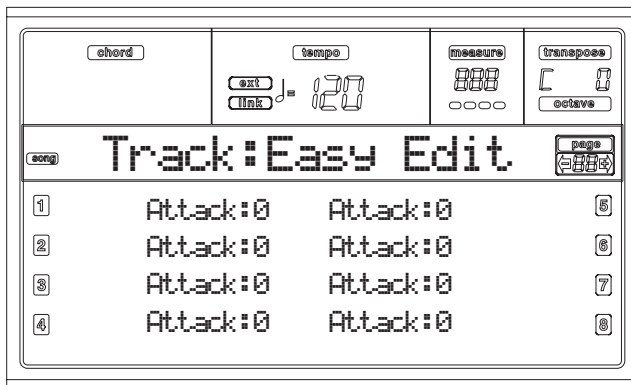
SEITE 14 - TRACK: EASY EDIT

Auf dieser Seite können Sie die Hauptparameter der den Spuren zugewiesenen Programme editieren.

Anmerkung: Alle Werte beziehen sich jeweils auf die Werte des Originalprogramms.

Sie können auch die Lautstärke in jeder Drums- und Percussion-Klasse ändern, wenn die selektierte Spur auf den Drum Modus eingestellt wird (siehe unten "Seite 15 - Track: Mode").

Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.



Die Editierung ist wie folgt vorzunehmen:

1. Benutzen Sie die VOLUME/VALUE (A-H) Taster, um eine Spur zu selektieren.
2. Benutzen Sie die F1-F4 Taster, um einen Sound Parameter oder dessen Wert zu selektieren (Bezüglich Drum und Percussions Spuren siehe "Drum Spuren" Sektion).
3. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um den Sound Parameter oder dessen Wert zu ändern.

Parameters

Attack	Attack Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die der Sound benötigt, um von null (beim Anschlag der Taste) auf den maximalen Pegelstand zu gelangen.
Decay	Decay Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die benötigt wird, um vom End-Attackpegel zum Anfang des Release zu gelangen.
Release	Release Zeit. Bezieht sich auf die Zeit, die der Sound benötigt, um von der Sustain-Phase

(oder Decay) auf null zu gelangen. Das Release wird durch Loslassen der Taste ausgelöst.

Cutoff	Filter Cutoff. Zur Einstellung der Brillanz des Klanges.
Resonance	Verwenden Sie die Filter Resonance, um die Weite des Frequenzbereichs einzustellen, die durch den Filter beeinflusst wird.
Vibrato Rate	Geschwindigkeit des Vibrato.
Vibrato Depth	Intensität des Vibrato.
Vibrato Delay	Verzögerungszeit vor Beginn des Vibrato nach dem Einsetzen des Klanges.

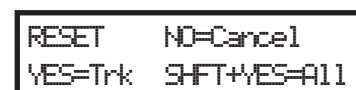
Drum Spuren

Wenn eine Spur auf den Drum Modus eingestellt wird (wie Drum und Percussion Spuren), können Sie die Lautstärke für jede Drum und Percussion Kategorie separat einstellen.

Kick V	Kick drums-Lautstärke.
Snare V	Snare drums-Lautstärke.
Tom V	Toms-Lautstärke.
HiHat V	Hi-Hat-Lautstärke.
CymbalV	Ride, Crash und sonstige Cymbals-Lautstärke.
Percus1V	"Classic" Percussion Set-Lautstärke.
Percus2V	"Ethnic" Percussion Set-Lautstärke.
SFX V	Spezialeffekt-Lautstärke.

Reset

Sie können den Parameterwert zurücksetzen indem sie den SHIFT Taster gedrückt halten und gleichzeitig den VOLUME/VALUE Taster der selektierten Spur betätigen. Bei dieser Tasterkombination erscheint das Reset Fenster:



Drücken Sie ENTER/YES, um die momentan selektierte Spur zurückzusetzen. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie ENTER/YES, um alle Spuren zurückzusetzen. Drücken Sie EXIT/NO, um den Reset-Vorgang abzubrechen und alle Parameter unverändert zu lassen.

SEITE 15 - TRACK: MODE

Auf dieser Seite können Sie den Polyphonie Modus für jede Spur einstellen.

Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.

The screenshot shows the 'Track: Mode' screen. At the top, there are controls for 'chord', 'tempo' (120), 'measure' (888), and 'transpose' (C). Below these is a 'song' section with a 'page' indicator. The main table lists tracks 1 through 4, all set to 'Poly' mode.

Track	Mode	Mode	Page
1	Poly	Poly	5
2	Poly	Poly	6
3	Poly	Poly	7
4	Poly	Poly	8

The screenshot shows the 'Track: Mode' screen for tracks 9 through 12. Tracks 9 and 12 are set to 'Poly' mode, while tracks 10 and 11 are set to 'Drum' mode.

Track	Mode	Mode	Page
9	Poly	Poly	13
10	Drum	Poly	14
11	Drum	Poly	15
12	Poly	Poly	16

Parameters

- Drum** Dies ist eine Drum/Percussion Spur. Master oder Octave Transpose hat keinen Einfluss auf diese Spur. Sie können unterschiedliche Lautstärken ("Seite 14 - Track: Easy Edit" auf Seite 12-8) und getrennte Ausgänge ("Seite 13 - Audio Output Configuration" auf Seite 14-6) für jede Percussive Instrumentenklasse einstellen.
- Poly** Spuren dieser Art sind polyphon, d.h. sie können mehr als eine Note gleichzeitig spielen.
- Mono** Spuren dieser Art sind monophon, d.h. jede neue Note stoppt die vorhergehende Note.
- Mono Right** Eine Mono Spur, bei welcher die am weitesten rechts gelegene (höchste) Note den Vorrang vor anderen Noten hat.

SEITE 16 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Auf dieser Seite können Sie den Intern- oder Extern Status für jede Spur einstellen. Dies ist sehr praktisch, um eine Song Spur einen externen Expander betreiben zu lassen.

Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Song Spuren 1-8 zu den Song Spuren 9-16 und umgekehrt überzuwechseln.

The screenshot shows the 'Track: Int/Ext' screen for tracks 1 through 4. All tracks are set to 'Both' status.

Track	Status	Status	Page
1	Both	Both	5
2	Both	Both	6
3	Both	External	7
4	Both	Both	8

The screenshot shows the 'Track: Int/Ext' screen for tracks 9 through 12. Tracks 9, 10, and 12 are set to 'Both' status, while track 11 is set to 'External' status.

Track	Status	Status	Page
9	Both	Both	13
10	Both	Both	14
11	Both	External	15
12	Both	Both	16

Parameters

- Internal** Die Spur spielt die von der internen Klangzeugung kreierten Klänge. Sie spielt keine am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente.
- External** Die Spur spielt die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente. Sie spielt keine internen Klänge, obwohl die Polyphonie erhalten bleibt.
- Both** Die Spur spielt sowohl die internen Klänge als auch die am MIDI OUT angeschlossenen externen Instrumente.

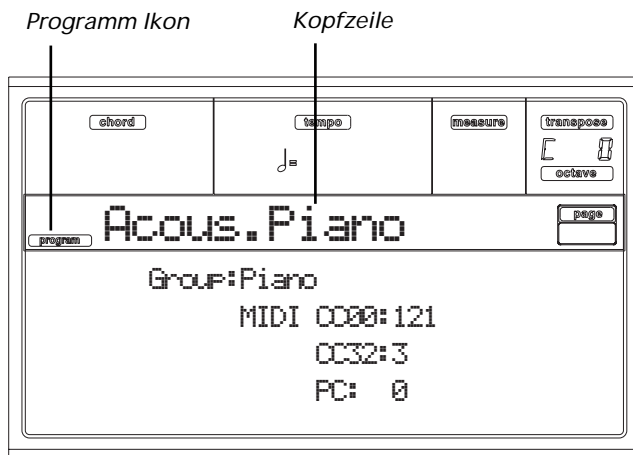
13. PROGRAM BETRIEBSMODUS

Im Program Betriebsmodus können Sie die individuellen Programme hören. Das selektierte Programm kann über die gesamte Tastatur hinweg spielen.

Zur automatischen Selektion des Programms, das der im vorhergehenden Betriebsmodus zuletzt selektierten Spur zugewiesen werden soll, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken gleichzeitig den PROGRAM Taster.

DIE PROGRAM SEITE

Der Program Betriebsmodus umfasst nur eine Seite.



Programm Ikon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, dass das Instrument sich im Program Modus befindet.

Kopfzeile

Diese Zeile zeigt den Namen des selektierten Programms an. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler oder die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion, um ein Programm zu selektieren. (Weitere Informationen finden Sie unter "Ein Programm selektieren" auf Seite 6-3).

A (Group)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt die Programmgruppe, der das selektierte Programm angehört, an. Eine Gruppe entspricht dem PROGRAM/PERFORMANCE Taster.

B (CC00)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Control Change (CC) 00 Meldung (oder Bank Select MSB) für das selektierte Programm an.

C (CC32)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Control Change (CC) 32 Meldung (a.k.a. Bank Select LSB) für das selektierte Programm an.

D (PC)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Program Change (PC) Meldung für das selektierte Programm an. Die Werte sind in der Standard MIDI Numerierung 0-127 angegeben.

Anmerkung: Manche Hersteller benutzen möglicherweise das Numerierungssystem 1-128; wenn Sie das PA80 an ein Instrument dieser Art anschließen, muss der PC Wert um 1 Einheit erhöht werden.

Effekte

Im Program Modus verwendet das Programm seine eigenen Effekte statt der A-D Effekte.

Der MIDI Kanal

Im Program Modus empfängt und überträgt das PA80 auf demselben Kanal wie die Upper 1 Spur. Wenn der Global Kanal zugewiesen ist, können Noten auch auf diesem Kanal empfangen werden. Weitere Informationen finden Sie unter "Seite 7 - MIDI IN Channels" auf Seite 14-4 und "Seite 11 - MIDI OUT Channels" auf Seite 14-6.

DIE DIGITAL DRAWBAR SEITE

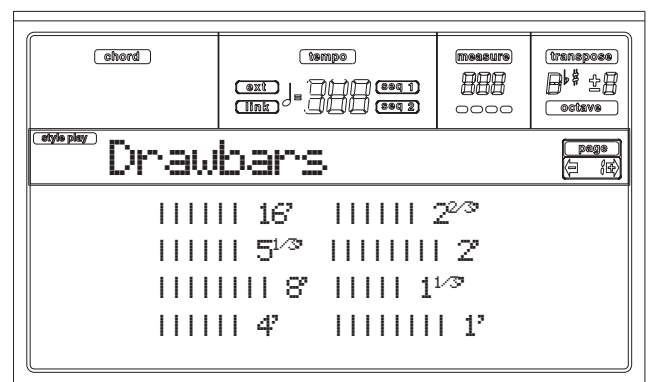
DIGITAL DRAWBARS sind anders als normale Programme.

Anmerkung: Im Style Play und im Backing Sequence Modus steht für die Realtime Spuren und für die Style Spuren jeweils nur ein Digital Drawbar Programm zur Verfügung. Speichern Sie sie in einer Performance (siehe "Write Auswahl Fenster" auf Seite 9-3).

Anmerkung: Im Song Play Modus gibt es ein Digital Drawbar Programm für die Realtime Spuren, eines für die Song Spuren 1-8 und ein weiteres für die Song Spuren 9-16.

Anmerkung: Im Song Modus gibt es ein Digital Drawbar Programm für die Song Spuren 1-8 und eines für die Song Spuren 9-16.

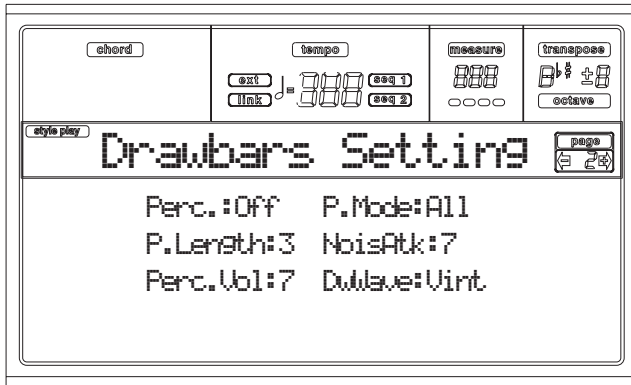
Wenn Sie die DIGITAL DRAWBAR Bank selektieren, erscheint die Digital Drawbar Seite und die aktuelle Einstellung wird der selektierten Spur zugewiesen.



Benutzen Sie die VOLUME/VALUE (A-H) Taster, um die Fußlautstärke zu ändern. Jeder Fuß bezieht sich auf die Pfeifenlänge einer Kirchenorgel, in welcher der Klang durch Pfeifen unterschiedlicher Länge erzeugt wird. Längere Pfeifen erzeugen tiefere Töne: 16' Drawbar erzeugt also den Ton mit dem niedrigsten Pitch, während 1' Drawbar den Ton mit dem höchsten Pitch erzeugt.

Digital Drawbars editieren

Wenn Sie die Drawbars Seite aufgerufen haben, drücken Sie PAGE+, um die Drawbar Setting Seite zu öffnen.



Perc(ussion)

Dieser Parameter fügt an der Attackphase des Orgelklangs einen Perkussivklang hinzu.

Off Keine Perkussion.

$2\frac{2}{3}'$ Der Perkussionsklang wird bei $2\frac{2}{3}'$ Fuß hinzugefügt.

4' Der Perkussionsklang wird bei 4' Fuß hinzugefügt.

P(ercussion) Length

Decay Geschwindigkeit des Perkussivklangs.

0...99 Decay Zeit.

Perc(ussion) Vol(ume)

Pegel des Perkussivklangs.

0...99 Pegel.

P(ercussion) Mode

Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, ob der Perkussivklang bei der ersten Note von mehreren gehaltenen Noten oder bei allen Noten ausgelöst werden soll.

All Das Perkussiv-Attack wird bei allen Noten eines Akkords gespielt.

1st Das Perkussiv-Attack wird nur bei der ersten Note von mehreren gehaltenen Noten gespielt. Lassen Sie alle Noten los, um die Perkussion erneut auszulösen.

Noise Attack

Dieser Parameter erhöht die Geräuschkomponente des Perkussiv-Attacks.

0...7 Geräuschpegel.

D(ra)w(bar) Wave

Wellenform der Drawbars.

Sine Einfache Sinuswelle.

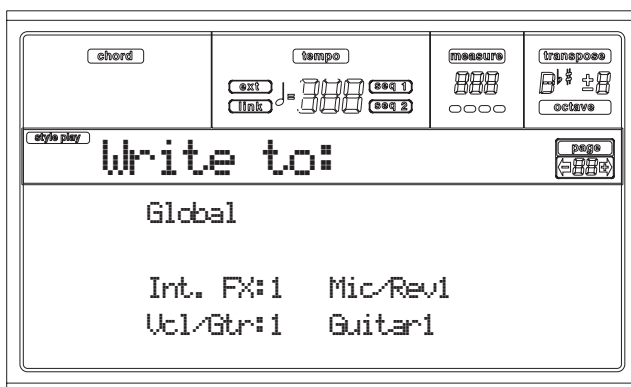
Vint Ein Sample der original elektronischen Orgel.

14. GLOBAL EDIT UMGEBUNG

In der Global Edit Umgebung können die meisten Globalfunktionen des PA80 eingestellt werden, d.h. Funktionen, die jedem Betriebsmodus übergeordnet sind. Die Global Edit Umgebung überlagert den jeweils aktuellen Betriebsmodus (Style, Song Play, Song, Backing Sequence).

DAS WRITE FENSTER

Zum Öffnen dieses Fensters ist der WRITE Taster zu drücken, während eine der Global Seiten auf dem Display angezeigt wird. Hier können Sie verschiedene Globaleinstellungen, die Einstellungen für die Internen FX Prozessoren oder die Einstellungen für die Vocal/Guitar Processing Board Effekte speichern.



Global

Selektieren Sie diesen Parameter, um alle Global Parameter (mit Ausnahme der Input/Internal FX und Vocal/Guitar Parameter) zu speichern.

Die Parameter werden im Flash-ROM gespeichert und bleiben deshalb auch bei Ausschalten des Instruments erhalten.

1. Selektieren Sie diesen Parameter, indem Sie die A VOLUME/VALUE Taster drücken.
2. Drücken Sie zweimal ENTER.

Internal FX Set

Selektieren Sie diesen Parameter, um die Internal FX Einstellungen für die Audio Eingänge zu speichern. Die Parameter werden im Flash-ROM gespeichert und bleiben auch nach Ausschalten des Instruments erhalten.

1. Selektieren Sie diesen Parameter mit den C VOLUME/VALUE Tastern.
2. Benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um einen der 16 Internal FX Setup Speicherplätze anzusteuern.
3. Wenn Sie den Setup Namen ändern wollen, drücken Sie einen der G VOLUME/VALUE Taster. Der Name wird im Text Edit Modus angegeben:

Int.FXSet:1 Mic/Rev1

4. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der DOWN/- und UP/+ Taster. Selektieren Sie den Buchstaben mit dem

RAD. Zum Eingeben eines Buchstabens an der Cursorposition ist der INSERT Taster zu betätigen. Zum Löschen eines Buchstabens an der Cursorposition ist der DELETE Taster zu betätigen.

5. Drücken Sie zweimal ENTER zur Bestätigung.

Vocal/Guitar Setup

Selektieren Sie diesen Parameter um die Vocal/Guitar Processing Board Einstellungen zu speichern. Die Parameter werden im Flash-ROM gespeichert und bleiben auch nach Ausschalten des Instruments erhalten.

1. Selektieren Sie diesen Parameter mit Hilfe der D VOLUME/VALUE Taster.
2. Benutzen Sie die D VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um einen der 16 Vocal/Guitar Setup Speicherplätze anzusteuern.
3. Wenn Sie den Setup Namen ändern wollen, drücken Sie einen der H VOLUME/VALUE Taster. Der Name wird im Text Edit Modus angegeben:

Vcl/GtrSet:1 Guitar1

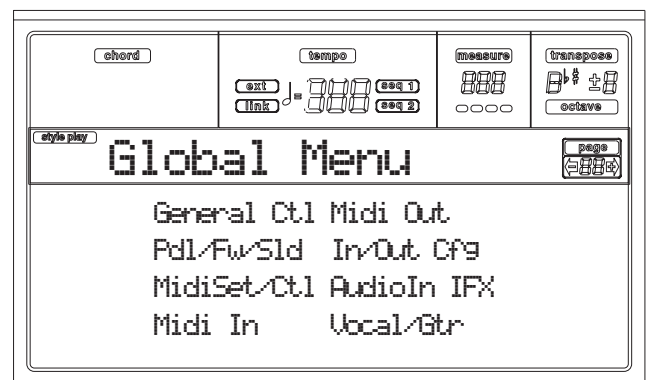
4. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der DOWN/- und UP/+ Taster. Selektieren Sie den Buchstaben mit dem RAD. Zum Eingeben eines Buchstabens an der Cursorposition ist der INSERT Taster zu betätigen. Zum Löschen eines Buchstabens an der Cursorposition ist der DELETE Taster zu betätigen.
5. Drücken Sie zweimal ENTER zur Bestätigung.

MENÜ

Sie können von jeder beliebigen Seite aus MENU betätigen, um das Global Edit Menü aufzurufen. Dieses Menü gibt Ihnen Zugang zu den verschiedenen Global Edit Seiten.

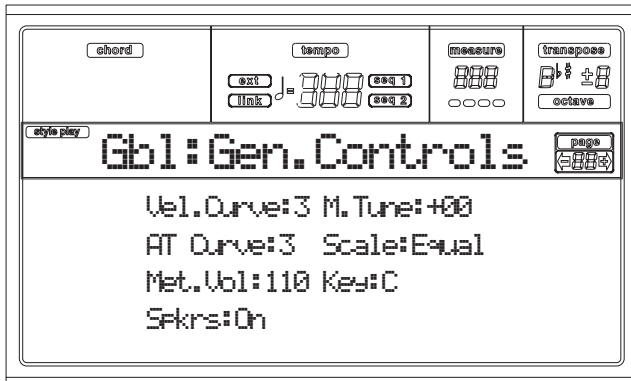
Wenn Sie sich in diesem Menü befinden, selektieren Sie eine Sektion mit den VOLUME/VALUE Tastern und drücken Sie PAGE+, um eine Seite zu selektieren oder EXIT, um das Menü zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer der Edit Seiten befinden, drücken Sie EXIT, um zum aktuellen Betriebsmodus (Style Play, Song Play, Song, Backing Sequence) zurückzukehren.



SEITE 1 - GENERAL CONTROLS

Diese Seite enthält verschiedene allgemeine Parameter zur Einstellung des Tastaturstatus, der Lautsprecher und des Metronoms.



Velocity Curve

►GBL

Dieser Parameter stellt die Anschlagempfindlichkeit der Tastatur ein.

0 Keine Dynamikveränderung möglich. Die Dynamikwerte sind wie bei einer klassischen Orgel fest eingestellt.

1...6 Kurven, von ganz leicht bis ganz hart.

M(aster) Tune

►GBL

Master Tuning des Instruments. Verwenden Sie diese Parameter zur Anpassung Ihres Keyboards an ein akustisches Instrument wie beispielsweise ein akustisches Klavier.

-64 Niedrigstes Pitch.

0 Standard Pitch (A4=440Hz).

+63 Höchstes Pitch.

A(fter) T(ouch) Curve

►GBL

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Empfindlichkeit der Tastatur auf den von Ihnen ausgeübten Druck nach dem ersten Anschlag einer Taste.

1...6 Kurven, von ganz leicht bis ganz hart.

Scale

►GBL

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Haupttemperierung (oder Stimmung) auf dem gesamten Instrument. Sie können jeder Spur eine andere Temperierung zuordnen (siehe "Scale" auf Seite 9-6).

Eine Liste der verfügbaren Temperierung finden Sie unter "Temperierungen" auf Seite 19-3.

Anmerkung: Sie können keine User Temperierung im Global Modus selektieren.

Key

►GBL

Dieser Parameter wird in einigen Temperierungen benötigt, um die bevorzugte Tonart einzustellen (siehe "Scale" auf Seite 9-6).

Speakers

Dieser Parameter schaltet die internen Lautsprecher des Instruments ein oder aus.

Anmerkung: Die Lautsprecher werden bei jedem Einschalten des Instruments automatisch eingeschaltet.

Met(ronome) Volume

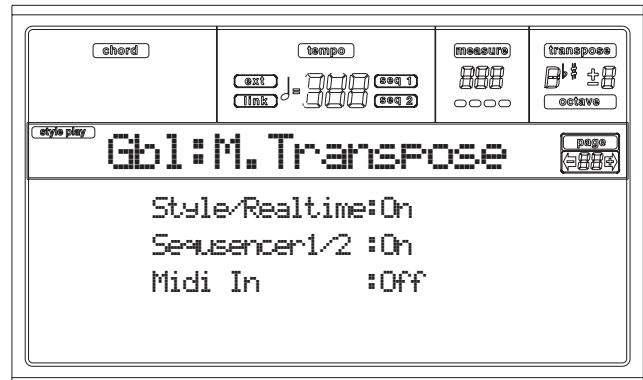
►GBL

Metronomlautsprecher.

40...127 Entsprechende Lautstärke, von Minimum bis Maximum.

SEITE 2 - MASTER TRANSPOSE

Auf dieser Seite können Sie das Master Transpose ein- oder ausschalten.



Style/Realtime

►GBL

Dieser Parameter dient zum Ein- oder Ausschalten des Master Transpose in den Style- und Realtime (Tastatur) Spuren.

Seq 1/2

►GBL

Dient zum Ein- oder Ausschalten des Master Transpose in den beiden eingebauten Sequencer Spuren.

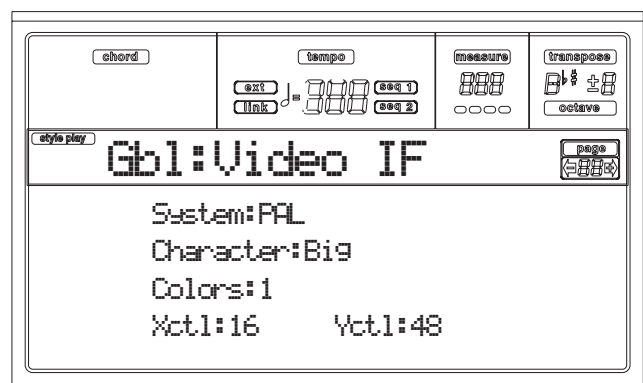
Midi In

►GBL

Dieser Parameter dient zum Ein- oder Ausschalten des Master Transpose bei den empfangenen MIDI Daten.

SEITE 3 - VIDEO INTERFACE

Falls in Ihrem PA80 ein Video Interface Board eingebaut wurde, können Sie diese Seite zur Programmierung benutzen.



System

►GBL

Selektiert den Video Standard (PAL oder NTSC).

Char(achter)

►GBL

Selektiert die Buchstabengröße (groß oder klein).

Colors

►GBL

Selektiert die Farbeinstellung für Text und Hintergrund.
1...6 Farbeinstellung.

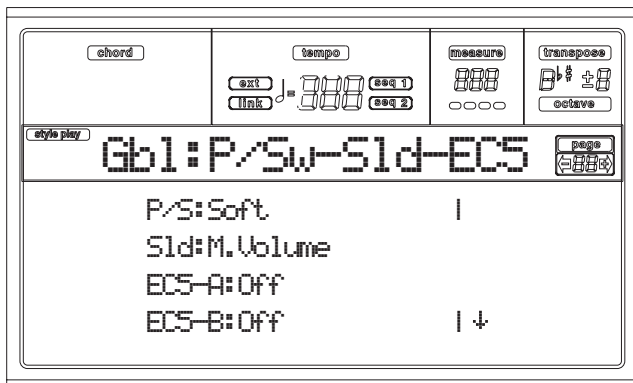
X/Y control

►GBL

Diese Parameter dienen zur Regulierung der Bildposition auf dem externen Monitor.

SEITE 4 - ASSIGNABLE PEDAL/FOOTSWITCH, ASSIGNABLE SLIDER, EC5

Diese Seite dient zur Programmierung des zuweisbaren Pedals/Schalterpedals, des zuweisbaren Schiebereglers und des EC5 Multiswitch.



Eine Liste der zuweisbaren Funktionen finden Sie auf page 1. Die ersten Funktionen sind Schalterfunktionen, während die restlichen (angefangen vom Master Volume) kontinuierliche Funktionen sind.

P(edal)/S(witch)

►GBL

Kontinuierliches Pedal oder Schalterpedal; wird an die Buchse ASSIGNABLE PDL/SW angeschlossen.

Slider

►GBL

Dem ASSIGNABLE SLIDER auf der Vorderseite des Instruments zugewiesene Funktion.

EC5-A...E

►GBL

Verschiedene Schalter des Korg EC5 Multiswitch.

Damper Polarity

►GBL

Polarität des Damper Pedals.

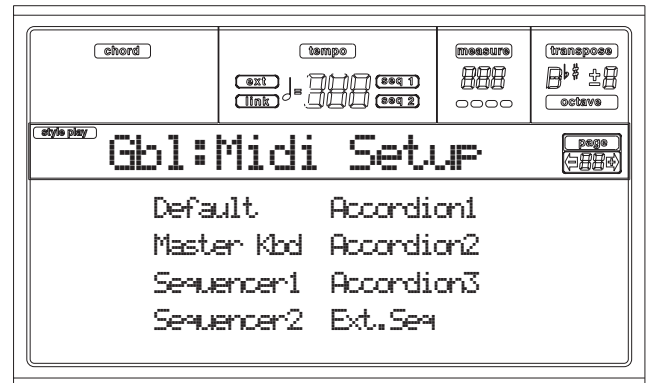
Footswitch Polarity

►GBL

Polarität des zuweisbaren Schalterpedals.

SEITE 5 - MIDI SETUP

MIDI Kanäle können automatisch durch Selektion eines MIDI Setup konfiguriert werden. Jedes Setup weist den verschiedenen MIDI Parametern jeweils die besten Werte zu, um den Anschluss an einen bestimmten MIDI Controller zu erleichtern.



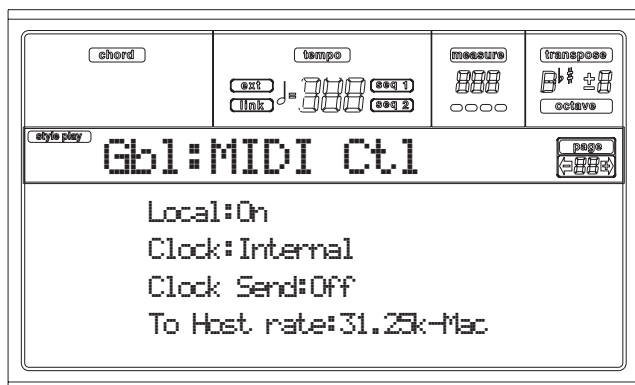
Anmerkung: Nach Auswahl eines MIDI Setup können Sie die Kanaleinstellungen nach Belieben ändern. Zum Speichern der Änderungen drücken Sie WRITE. Auf diese Weise wird das Global gespeichert.

Weitere Informationen bezüglich der MIDI Einstellungen finden Sie unter "MIDI" auf Seite 8-1.

- | | |
|-----------------|--|
| Default | Default-Einstellung beim Einschalten. Eignet sich sowohl zum Programmieren auf einem externen Sequencer als auch zum Spielen des PA80 mit einem Master Keyboard |
| Master Kbd | Selektieren Sie diese Einstellung, wenn Sie ein stummes Master Keyboard anschließen wollen. |
| Sequencer 1 | Diese Einstellung dient zum Spielen eines Song (Sequencer 1) mit dem Klang eines externen Instruments oder zum Anhören eines Song, der mit einem externen Sequencer erstellt wurde, wobei das PA80 als Klangerzeuger benutzt wurde. Jede Spur (S1 Tr1-16) entspricht einem MIDI Kanal mit derselben Nummer (1-16). |
| Sequencer 2 | Wie oben, aber unter Benutzung des Sequencer 2. |
| Accordion 1...3 | Selektieren Sie eine dieser Einstellungen, wenn Sie ein MIDI Akkordeon anschließen. |
| Ext.Seq | Diese Einstellung dient zum Programmieren eines Song auf einem externen Sequencer. |

SEITE 6 - MIDI CONTROLS

Auf dieser Seite können Sie die allgemeinen MIDI Parameter programmieren.



Local

Der Local Parameter schaltet das Keyboard ein oder aus.

Anmerkung: Der Local Parameter wird beim Einschalten des Instruments stets automatisch eingestellt.

On Wenn Sie auf dem Keyboard spielen, werden MIDI Daten an die interne Klangerzeugung und an die MIDI OUT Schnittstelle gesendet.

Off Das Keyboard ist am MIDI OUT angeschlossen, kann aber nicht über die interne Klangerzeugung spielen.

Diese Einstellung ist dann zu wählen, wenn Sie mit einem externen Sequencer arbeiten und Noten sowie Reglerdaten vom Keyboard an den externen Sequencer senden wollen. Dieser Sequencer sendet diese dann ohne Überlagerung wiederum an die interne Klangerzeugung zurück. Siehe Kapitel MIDI.

Clock

Dieser Parameter selektiert die MIDI Clock Quelle.

Anmerkung: Der Clock Parameter ist beim Einschalten des Instruments stets auf "Int" eingestellt.

Int Internal, d.h. die Clock wird von dem im Sequencer 1 des PA80 eingebauten Metronom erzeugt.

MIDI Extern über MIDI. Das PA80 ist über seine MIDI IN Schnittstelle als Slave an ein externes Instrument oder einen Sequencer angeschlossen. Die Start/Stop und Play/Stop Befehle und das Metronomtempo können nicht über das Bedienfeld des PA80 gesteuert werden. Verwenden Sie das externe Instrument zur Einstellung des Tempo und zum Starten oder Stoppen des Sequencers (Song, Song Play, Backing Sequence Modus) und des Arrangers (Style und Backing Sequence Modus).

Host Extern über die TO HOST Schnittstelle. Entspricht der oben erläuterten MIDI Option, ist aber bei Anschluss des PA80 an einen

Computer unter Benutzung der seriellen Schnittstelle zu verwenden.

Clock Send

► GBL

Dieser Parameter schaltet die Clock Information am MIDI OUT ein oder aus.

Off Das PA80 kann kein MIDI Clock Signal senden. Sie können kein anderes Instrument als Slave an das PA80 benutzen, selbst wenn dieses am MIDI OUT angeschlossen ist.

MIDI Das PA80 kann das MIDI Clock Signal senden. Über die Befehle Tempo, Start/Stop und Play/Stop können Sie ein anderes Instrument als Slave des PA80 steuern. Schließen Sie das andere Instrument an die MIDI OUT Schnittstelle des PA80 an.

Host Entspricht der oben erläuterten MIDI Option, ist aber bei Anschluss des PA80 an einen Computer unter Benutzung der seriellen Schnittstelle zu verwenden. Das Clock Signal wird über die TO HOST Schnittstelle gesendet.

To Host rate

► GBL

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Geschwindigkeit der TO HOST Schnittstelle.

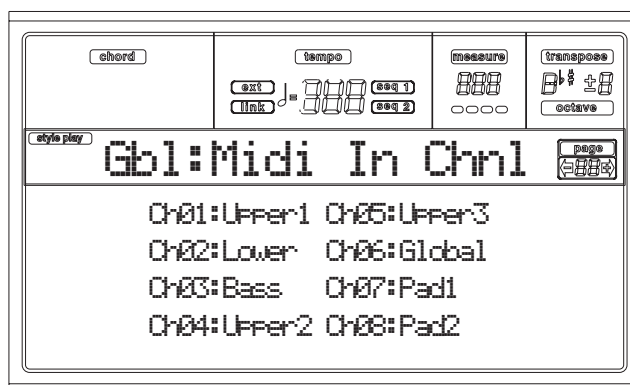
Off TO HOST Schnittstelle ist nicht aktiviert.

31.25k-Mac Selektieren Sie diese Baudrate beim Anschluss eines Macintosh.

38.40k-PC Selektieren Sie diese Baudrate beim Anschluss eines PC.

SEITE 7 - MIDI IN CHANNELS

Auf dieser Seite können Sie die Spuren des PA80 jedem beliebigen MIDI IN Kanal zuweisen. Benutzen Sie die TRACK SELECT Taster, um von den Kanälen 1-8 zu den Kanälen 9-16 übergehen.



Channel

Sie können jedem Kanal eine der folgenden Spuren zuweisen:

(Off) Keine Spurzuweisung.

Lower Lower Spur.

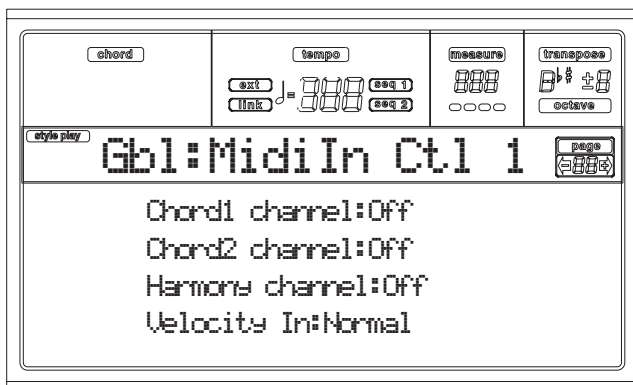
Upper1...3 Eine der Upper Spuren.

Drum Drum Spur.

Perc	Percussion Spur.
Bass	Bass Spur.
Acc1...5	Eine der Auto-accompaniment Spuren.
S1 T1...16	Eine der Spuren des Sequencer 1.
S2 T1...16	Eine der Spuren des Sequencer 2.
Global	Spezieller Kanal zur Simulation der eingebauten Steuerungsvorrichtungen des PA80 (Tastatur, Pedale, Joystick) mit einem externen Keyboard oder Controller. Die über diesen Kanal eingehenden MIDI Daten werden so behandelt, als ob sie von den eingebauten Steuerungsvorrichtungen des PA80 stammen würden.

SEITE 8 - MIDI IN CONTROLS (1)

Auf dieser Seite können Sie verschiedenen MIDI IN Funktionen wie den Akkorderkennungskanal (Chord Recognition channel) und den Harmoniekanal (Harmony channel) für das Vocal/Guitar Processing Board (Sonderausstattung) programmieren.



Es gibt zwei verschiedene Akkordkanäle. Dies ist sehr praktisch, wenn Sie Akkorde an das PA80 auf zwei Kanälen senden müssen (wie bei bestimmten MIDI Akkordons).

Chord1 channel ►GBL
Noten, die auf diesem Kanal eingehen, werden an die Akkorderkennung weitergeleitet.

Chord2 channel ►GBL
Noten, die auf diesem Kanal eingehen, werden an die Akkorderkennung weitergeleitet.

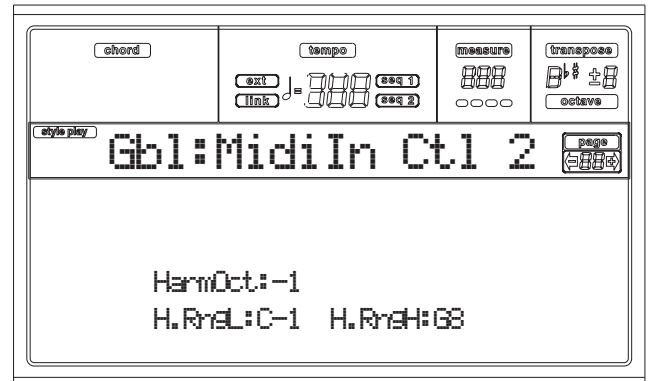
Harmony channel ►GBL
Noten, die auf diesem Kanal eingehen, werden an den Harmonizer Effekt im Vocal/Guitar Processing Board (falls installiert) weitergeleitet.

Velocity Input ►GBL
Benutzen Sie diesen Parameter, um einen festen Geschwindigkeitswert (Dynamik) für alle eingehenden MIDI Noten festzulegen. Dies ist praktisch, wenn das PA80 mit einer Orgel oder einem MIDI Akkordeon gespielt wird.
Normal Normale Geschwindigkeitswerte werden empfangen.

40...127 Alle empfangenen Geschwindigkeitswerte werden in den selektierten Wert konvertiert.

SEITE 9 - MIDI IN CONTROLS (2)

Dies ist eine weitere Seite mit verschiedenen MIDI IN Einstellungen wie beispielsweise Notentransponierung und Harmoniebereich.

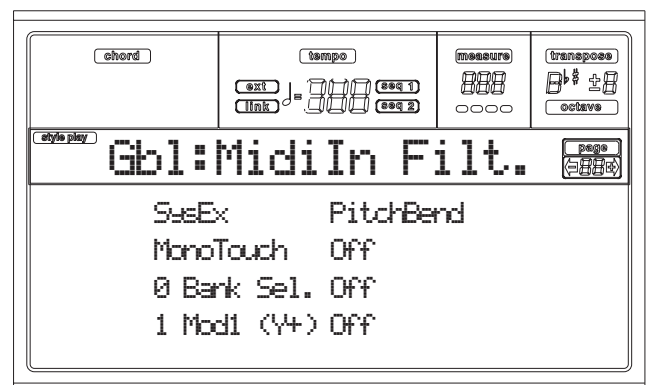


Harm(ony) Oct(ave) ►GBL
Oktaventransponierung für die vom Harmony Effekt empfangenen MIDI-Noten (falls das Vocal/Guitar Processing Board installiert ist).

Harmony Range L-H ►GBL
Diese Parameter legen die Ober- und Untergrenzen für den Harmony Channel Bereich fest. Außerhalb dieses Bereichs liegende, eingehende Noten werden automatisch ausgeschlossen.

SEITE 10 - MIDI IN FILTER

Benutzen Sie diese Seite zur Einstellung von insgesamt 8 Filtern für vom PA80 empfangenen MIDI Daten.

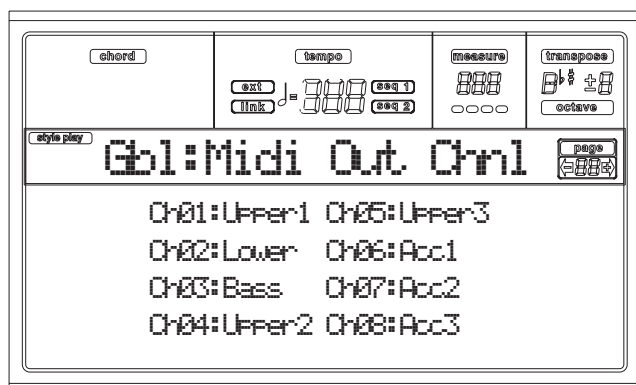


Filters ►GBL
Selektierte MIDI IN Filter.
Off Kein Filter.
Pitch Bend Pitch Bend.
MonoTouch Mono (oder Channel) After Touch.
PolyTouch Poly After Touch.
PgrChange Program Change.
SysExcl System Exclusive.
All CC Alle Control Change Daten.

0...127 Control Change Daten #0...127. Eine Liste der verfügbaren Control Change Daten finden Sie unter "MIDI Controller" auf Seite 20-1.

SEITE 11 - MIDI OUT CHANNELS

Auf dieser Seite können Sie jedem MIDI OUT Kanal eine der Spuren des PA80 zuweisen. Benutzen Sie den TRACK SELECT Taster, um von den Kanälen 1-8 zu den Kanälen 9-16 überzuwechseln.



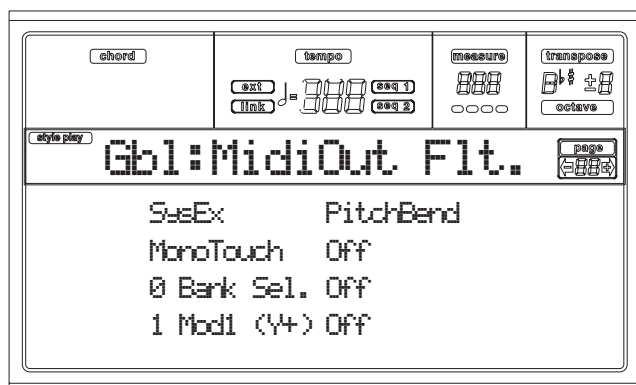
Channel

Sie können jedem Kanal eine der folgenden Spuren zuweisen:

- (Off) Keine Spur zugewiesen.
- Lower Lower Spur.
- Upper1...3 Eine der Upper Spuren.
- Drum Drum Spur.
- Perc Percussion Spur.
- Bass Bass Spur.
- Acc1...5 Eine der Auto-accompaniment Spuren.
- S1 T1...16 Eine der Spuren von Sequencer 1.
- S2 T1...16 Eine der Spuren von Sequencer 2.

SEITE 12 - MIDI OUT FILTER

Benutzen Sie diese Seite zur Einstellung von insgesamt 8 Filtern für die vom PA80 gesendeten Daten.



Filters

Selektierte MIDI OUT Filter.

- Off Kein Filter.

PitchBend Pitch Bend.

MonoTouch Mono (oder Channel) After Touch.

PolyTouch Poly After Touch.

PChange Program Change.

SysExcl System Exclusive.

All CC Alle Control Change Daten.

0...127 Control Change Daten #0...127. Eine Liste der verfügbaren Control Change Daten finden Sie unter "MIDI Controller" auf Seite 20-1.

SEITE 13 - AUDIO OUTPUT CONFIGURATION

Auf dieser Seite können Sie einen "virtuellen Ausgang" (d.h. eine Spurklangerzeugung oder den Ausgang eines Effektprozessors) an einen physikalischen Ausgang (Ausgangsbuchse auf der Rückseite des Instruments) anschließen.



Virtueller Ausgang

Selektieren Sie diesen Parameter und benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um einen virtuellen Ausgang zu selektieren.

Upper1...Lower

Signal von den Realtime (Keyboard) Spuren. Hierbei wird die Klangerzeugung an die selektierte Spur angeschlossen.

Pad1...4

Signal von den Pads. Hier ist die Klangerzeugung an das selektierte Pad angeschlossen

Drum...Acc5

Signal von den Style Spuren. Hier ist die Klangerzeugung an die selektierte Spur angeschlossen

S1-Tr01...S2-Tr16

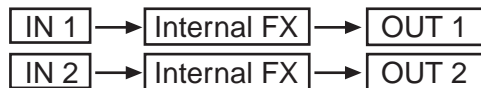
Signal von den Sequencer Spuren. Hier ist die Klangerzeugung an die selektierte Spur angeschlossen

Int-IntFX

Int2-IntFX

Signal von den Audio Eingängen 1 und 2, das zu den internen FX Prozessoren weitergeleitet wird. Der Parameter "Input1/2"

muss auf "1/2Int.FX" eingestellt werden (siehe "Input 1/2" auf Seite 14-7).



Vocal/Gtr Signal vom Vocal/Guitar Prozessor Board (VHG1, falls installiert) Wenn der Parameter "Input1/2" auf "1/2 Vocal/Gtr" eingestellt ist (siehe "Input 1/2 auf Seite 14-7), lautet der Signalpfad wie folgt:



Metro Signal vom Metronom. Hierbei wird die Klangerzeugung an den Metronomklick angeschlossen.

Drum mode

►GBL

Mit diesem Parameter können Sie entscheiden, ob die auf den Drum Modus eingestellten Spuren (Style Play, siehe "Page 14 - Track: Mode" on page 9-9; Song Play: siehe "Page 7 - Track: Mode" on page 10-9) dem in der ersten Zeile dieser Seite angezeigten Pfad folgen oder ob sie die separaten Drum Kategorieausgänge verwenden, die in der letzten Displayzeile festgelegt werden.

Track config

Wenn diese Option selektiert wird, benutzen die in den Drum Modus eingestellten Spuren (z.B. Drum und Percussion Spuren) den in der ersten Displayzeile festgelegten Ausgang.

Drum categ

Wenn diese Option selektiert wird, können Sie einen anderen Ausgang für jede Drum Kategorie selektieren. Benutzen Sie die letzte Zeile des Displays zur Selektion des Ausgangs.

Drum category

►GBL

KickDrums Bass Drum Kategorie.

SnareDrums Snare Drum Kategorie.

Toms Tom Kategorie.

HiHats Hi-Hat Kategorie.

Cymbals Cymbals Kategorie.

Percuss.1 Percussion Kategorie mit niedrigem Pitch.

Percuss.2 Percussion Kategorie mit hohem Pitch.

Sound FXs Sound FX Kategorie.

Physical output

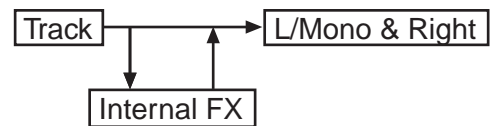
►GBL

Selektieren Sie einen physikalischen Ausgang (OUTPUT Sektion, auf der Rückseite des Instruments) mit folgenden Parametern

L(ef) & R(ight)

Die Spur wird an den Left & Right Ausgängen in Stereo ausgegeben. Sie wird außerdem an die internen FX Prozessoren gesendet (A und B für Style Spuren bzw. C und D für Realtime Spuren). Die Lautstärke

kann mit dem MASTER VOLUME Schieberegler eingestellt werden.



Output 1 & 2

Der selektierte virtuelle Ausgang ist an die Unterausgänge der Ausgänge 1 & 2 in Stereo angeschlossen. Er wird nicht an die internen FX Prozessoren gesendet. Der MASTER VOLUME Schieberegler hat keinen Einfluss auf ihn.



Output 1

Der selektierte virtuelle Ausgang ist an den Unterausgang des Ausgangs 1 angeschlossen. Er wird mono gemixt. Er wird nicht an die internen FX Prozessoren gesendet. Der MASTER VOLUME Schieberegler hat keinen Einfluss auf ihn.



Output 2

Der selektierte virtuelle Ausgang ist an den Unterausgang des Ausgangs 2 angeschlossen. Er wird mono gemixt. Er wird nicht an die internen FX Prozessoren gesendet. Der MASTER VOLUME Schieberegler hat keinen Einfluss auf ihn.



SEITE 14 - AUDIO INPUT CONFIGURATION

Diese Seite enthält die Einstellungen für die Audioeingänge.



Input 1/2

►GBL

Benutzen Sie diesen Parameter, um einen Signalpfad für die Audioeingänge zu selektieren. Zur Selektion einer Ausgangsbuchse (es sei denn, Sie wählen Direct), siehe "Seite 13 - Audio Output Configuration" auf Seite 14-6.

Direct

Das an den Audioeingängen eingehende Signal wird an die internen Lautsprecher weitergeleitet.

Anmerkung: Bei manchen Effektarten kann es während des Sendens der Audio Eingänge an die internen FX Prozessoren C und D zu deutlichen hörbaren Restgeräuschen kommen. Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Eingänge nicht benutzen.

1/2 Int.FX Das Signal wird an die internen FX Prozessoren C und D gesendet.

1/2 Vocal/Gtr Das Signal wird an die FX Prozessoren des Vocal/Guitar Processing Board geleitet.

1V/Gt -2 Int Fx Eingang 1 wird an die FX Prozessoren des Vocal/Guitar Processing Board gesendet, während Eingang 2 die internen FX Prozessoren C und D gesendet wird.

1IntFx-2V/Gt Eingang 1 wird an die internen FX Prozessoren C und D gesendet, während Eingang 2 an die FX Prozessoren des Vocal/Guitar Processing Board gesendet wird.

Internal FX Setup

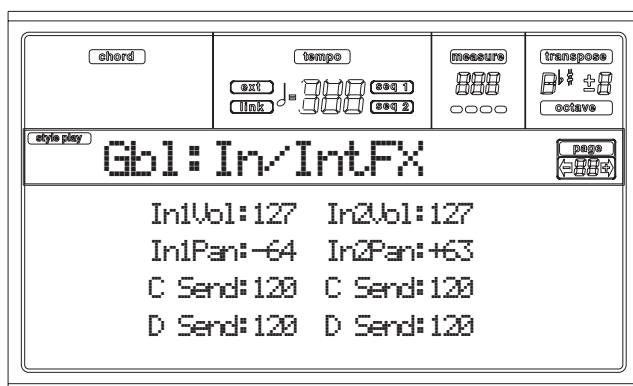
Benutzen Sie diesen Parameter, um eines von 16 Setups zu selektieren, womit automatisch alle Parameter der internen FX Prozessoren C und D konfiguriert werden können (siehe nächste Editseiten). Sie können diese Einstellungen auch bei Benutzung einer Performance selektieren.

Vocal/Gtr Setup

Benutzen Sie diesen Parameter, um eines der 16 Setups zu selektieren, womit automatisch alle Parameter des Vocal/Guitar Processor Board konfiguriert werden können (siehe nächste Editseiten). Sie können diese Einstellungen auch bei Benutzung einer Performance selektieren.

SEITE 15 - INPUTS / INTERN FX

Auf dieser Seite können Sie den Audioeingangspegel einstellen und die Sendepegel der internen FX Prozessoren (C und D Effekte) für die Audioeingänge programmieren.



Anmerkung: Der Parameter "Input 1/2" muss auf "1/2IntFX" eingestellt sein. Zumindest ein Kanal sollte an den internen FX Prozessor gesendet werden.

In1 Vol(ume) ▶ GBL

Lautstärke des Eingangs 1.

In2 Vol(ume) ▶ GBL

Lautstärke des Eingangs 2.

In1 Pan ▶ GBL

Pan des Eingangs 1.

-64 Ganz links.

0 Mitte.

+63 Ganz rechts.

In2 Pan ▶ GBL

Pan des Eingangs 2.

-64 Ganz links.

0 Mitte.

+63 Ganz rechts.

C Send ▶ GBL

Effektpegel zum internen Effektprozessor C (normalerweise Hall).

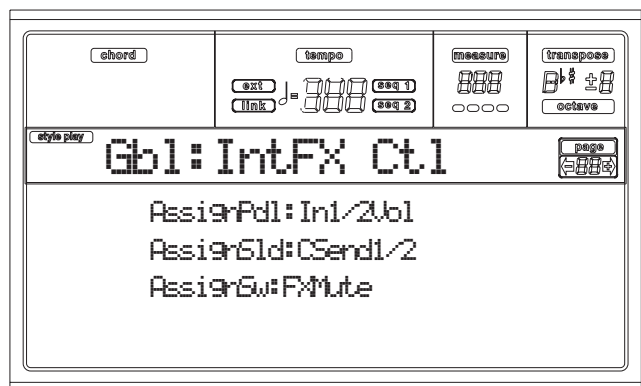
D Send ▶ GBL

Effektpegel zum internen Effektprozessor D (normalerweise Modulationseffekt).

Anmerkung: Bei manchen Effektarten kann es während des Sendens der Audio Eingänge an die internen FX Prozessoren C und D zu deutlichen hörbaren Restgeräuschen kommen. Wählen Sie diese Parameter, um den Sendepegel auf null zu stellen. Als Alternative können Sie den Direct Audio Pfad benutzen.

SEITE 16 - INTERNAL FX CONTROLS

Auf dieser Seite können Sie einem physikalischen Controller einen internen FX Prozessor zuweisen. Die Einstellungen auf dieser Seite sind nur dann wirksam, wenn Sie den IntFX-Schalter oder die IntFXCtl Optionen auf "Seite 4 - Assignable Pedal/Footswitch, assignable slider, EC5" oder die IntFXCtl Optionen auf "Seite 4 - Assignable Pedal/Footswitch, assignable slider, EC5" selektieren.



Assignable Pedal

▶ GBL

Interner FX Parameter, der dem zuweisbaren Pedal zugewiesen wird.

Parameter	Bedeutung
In1Vol	Lautstärke des Eingangs 1.
In2Vol	Lautstärke des Eingangs 2.
In1/2Vol	Lautstärke der Eingänge 1 und 2.
FX CSend1	Effektpegel des Eingangs 1 zum FX Prozessor C (Hall).
FX CSend2	Effektpegel des Eingangs 2 zum FX Prozessor C (Hall).
FX CSend1/2	Effektpegel der Eingänge 1 und 2 zum FX Prozessor C (Hall).
FX DSend1	Effektpegel des Eingangs 1 zum FX Prozessor D (Modulationseffekt).
FX DSend2	Effektpegel des Eingangs 2 zum FX Prozessor D (Modulationseffekt).
FX DSend1/2	Effektpegel der Eingänge 1 und 2 zum FX Prozessor D (Modulationseffekt).

Assignable Slider

▶ GBL

Interne FX Parameter, die dem zuweisbaren Schieberegler zugewiesen werden. Die zuweisbaren Parameter finden Sie oben in der Parameterliste für das zuweisbare Pedal.

Assignable Footswitch

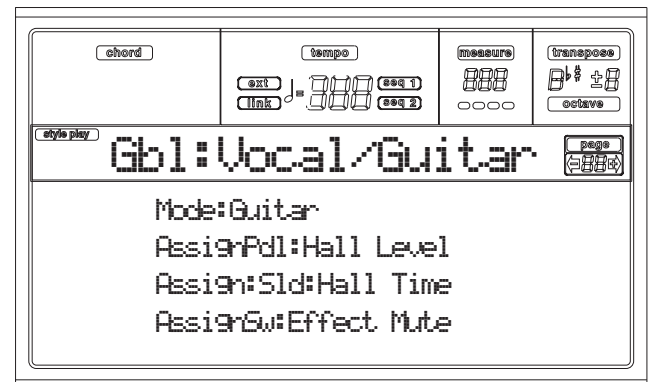
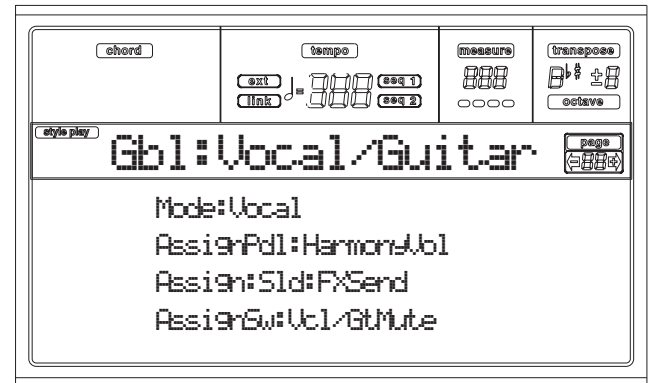
▶ GBL

Interne FX Parameter, die dem zuweisbaren Schalterpedal zugewiesen werden.

Parameter	Bedeutung
In1Mute	Stummschaltung des Eingangs 1.
In2Mute	Stummschaltung des Eingangs 2.
In1/2Mute	Stummschaltung beider Eingänge.
FXMute	Stummschaltung des internen FX Prozessors an den Audioeingängen.

SEITE 17 - VOCAL/GUITAR MODE

Auf dieser Seite können Sie den Betriebsmodus des Vocal/Guitar Processing Board (VHG1) (sofern installiert) selektieren. Die Pedal- und Schieberegler-Einstellungen auf dieser Seite sind nur dann wirksam, wenn Sie den Vcl/GtrSchalter oder die Option IntFXCtl1 Optionen auf "Seite 4 - Assignable Pedal/Footswitch, assignable slider, EC5" wählen.



Anmerkung: Der Parameter "Input 1/2" muss auf "1/2 Vocal/Gtr" eingestellt sein. Zumindest ein Kanal sollte an das Vocal/Guitar Prozessor Board gesendet werden.

Mode

Dient zur Selektion des Betriebsmodus des Vocal/Guitar Prozessor Board (VHG1). Die Parameter auf der folgenden Seite sind unterschiedlich, je nachdem, welcher Betriebsmodus gewählt wurde.

Vocal Selektieren Sie diesen Modus, wenn Sie ein Mikrophon an die Audioeingänge anschließen wollen. Wenn Sie sich in diesem Modus befinden, stehen Ihnen Vokaleffekte und ein Vocal Harmonizer zur Verfügung. Folgende feste Effekte sind verfügbar: Harmonizer, Tone, Compressor. Darüberhinaus können die Effekte FX1 und FX2 frei gewählt werden.

Guitar Selektieren Sie diesen Modus, wenn Sie eine Gitarre an die Audioeingänge anschließen. Wenn Sie sich in diesem Modus befinden, stehen Ihnen verschiedene Gitarreneffekte zur Verfügung.

Assignable Pedal (Vocal mode)

Folgende Vocal/Guitar FX Parameter sind dem zuweisbaren Pedal zugewiesen, wenn als Modus = Vocal eingestellt wurde.

Parameter	Bedeutung
Harmony Vol.	Lautstärke des Harmonizer.
Lead Volume	Lautstärke des Direktsignals (bei den INPUT Buchsen eingehende Stimme).
FX Send	Pegel des Direktsignals, das an die Effekte gesendet wird.
Chor. Speed	Geschwindigkeit des Chorus Effekts.
Chor. Depth	Intensität des Chorus Effekts.
Chor. Level	Pegel des Chorus Effekts.
Delay Time	Länge des Delay Effekts.
Delay FBack	Anzahl der Wiederholungen des Delay Effekts.
Delay Level	Pegel des Delay Effekts.
Hall Time	Länge des Hall Effekts.
Hall Tone	Tonqualität des Hall Effekts.
Hall Level	Pegel des Hall Effekts.
Room Time	Länge des Raumeffekts.
Room Tone	Tonqualität des Raumeffekts.
Room Level	Pegel des Raumeffekts.

Assignable Slider (Vocal mode)

Vocal/Guitar FX Parameter, der dem zuweisbaren Schieberegler zugewiesen wird, wenn als Modus = Vocal gewählt wird. Die zuweisbaren Parameter finden Sie in der Parameterliste des zuweisbaren Pedals (siehe oben).

Assignable Footswitch (Vocal mode)

Vocal/Guitar FX Parameter, der dem zuweisbaren Schalterpedal zugewiesen wird, wenn als Modus = Vocal gewählt wird.

Parameter	Bedeutung
Voc/Gt Mute	Stummschaltung aller an das Vocal/Guitar Processing Board gehenden Eingangssignale.
FX Mute	Stummschaltung der Vocal/Guitar Processing Board Effekte. Das Direktsignal und der Harmonizer sind noch zu hören.

Parameter	Bedeutung
Harm&FX Mute	Stummschaltung der Vocal/Guitar Processing Board Effekte und des Harmonizers. Das Direktsignal ist noch zu hören.
Harmony Mute	Stummschaltung des Vocal/Guitar Processing Board Harmonizers. Das Direktsignal und die Effekte sind noch zu hören.

Assignable Pedal (Guitar mode)

Vocal/Guitar FX Parameter, der dem zuweisbaren Pedal zugewiesen sind, wenn als Modus = Guitar gewählt wird.

Parameter	Bedeutung
Ovrdr Gain	Sättigung des Overdrive.
Ovrdr Level	Overdrive-Pegel.
Dist Gain	Sättigung der Verzerrung.
Dist Level	Verzerrungspegel.
Comp Sens	Kompressor-Empfindlichkeit.
Comp Attack	Attackgeschwindigkeit des Kompressors.
Comp Level	Kompressor-Pegel.
NR Thres.	Pegel, bei welchem die der Lärm-minderungprozessor einsetzt.
CR Size	Cabinet-Größe.
CR Depth	Cabinet-Tiefe.
Chor. Speed	Geschwindigkeit des Chorus Effekts.
Chor. Depth	Intensität des Chorus Effekts.
Chor. Level	Pegel des Chorus Effekts.
Flang. Speed	Geschwindigkeit des Flanger Effekts.
Flang. Depth	Intensität des Flanger Effekts.
Flang. FBack	Feedback des Flanger Effekts.
Phas. Speed	Modulationsgeschwindigkeit des Phaser Effekts.
Phas. Depth	Intensität des Phaser Effekts.
Phas. FBack	Feedback des Phaser Effekts.
Trem. Speed	Tremolo-Geschwindigkeit.
Trem. Depth	Intensität des Tremolo.
Pan Speed	Panning-Geschwindigkeit.
Pitch Pitch	Pitchwert des Pitch Effekts.
Pitch Level	Pegel des Pitch Effekts.

Parameter	Bedeutung
Wah Sens	Empfindlichkeit des Wah Effekts.
Wah Attack	Attackgeschwindigkeit des Wah Effekts.
Wah Polar.	Polarität des Wah Effekts.
Delay Time	Länge des Delay Effekts.
Delay FBack	Anzahl der Wiederholungen des Delay Effekts.
Delay Level	Pegel des Delay Effekts.
Hall Time	Länge des Hall Effekts.
Hall Tone	Tonqualität des Hall Effekts.
Hall Level	Pegel des Hall Effekts.
Room Time	Länge des Raumhalls.
Room Tone	Tonqualität des Raumhalls.
Room Level	Pegel des Raumhalls.

Assignable Slider (Guitar mode)

Vocal/Guitar FX Parameter, der dem zuweisbaren Schieberegler zugewiesen wird, wenn als Modus = Guitar gewählt wurde. Die zuweisbaren Parameter finden Sie in der Parameterliste des zuweisbaren Pedals (siehe oben).

Assignable Footswitch (Guitar mode)

Vocal/Guitar FX Parameter, der dem zuweisbaren Schalterpedal zugewiesen wird, wenn als Modus = Guitar gewählt wird.

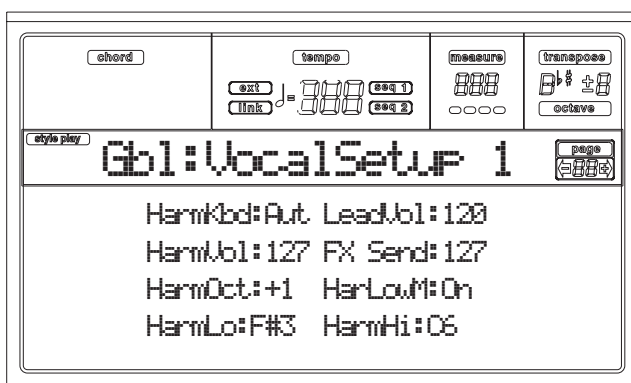
Voc/Gt Mute Stummschaltung des am Vocal/Guitar Processing Board eingehenden Signals.

Effect Mute Stummschaltung der Effekte des Vocal/Guitar Processing Board. Das Direktsignal ist noch zu hören.

SEITE 18 - VOCAL SETUP 1

Anmerkung: Diese Seite erscheint nur, wenn als Modus = Vocal auf "Seite 17 - Vocal/Guitar Mode" gewählt wurde.

Diese Seite dient zur Programmierung der Vocal Harmony Effekte.



HarmKbd (Harmony Keyboard Mode)

Dieser Parameter stellt den Chord Scanning Modus für den Harmonizer ein.

On Die Akkorde für den Harmony Effekt werden gemäß dem selektierten Chord Scanning mode (siehe "Anmerkung: Diese Einstellungen werden in der Global Datei gespeichert. Hierzu ist der GLOBAL Taster und anschließend WRITE zu drücken, womit Sie das Global im" auf Seite 9-13) erkannt. Wenn als Chord Scanning Modus UPPER eingestellt wurde, werden die Akkorde oberhalb des Splitpunkts erkannt; ist hingegen LOWER eingestellt, werden die Akkorde unterhalb des Splitpunkts erkannt.

Off Die auf der Tastatur gespielten Akkorde werden nicht für den Harmony Effekt verwendet. Akkorde können jedoch über die MIDI-, Song- oder Backing Sequence Spuren empfangen werden.

Lead Volume

Lautstärke des Direktsignals (Stimme).

Harmony Volume

Lautstärke der Harmony-Noten.

FX Send

Pegel des Direktsignals, das an die FX Prozessoren gesendet wird.

Harmony Octave

Oktaventransponierung für die auf der Tastatur gespielten Harmony-Noten. Dieser Parameter hat keinen Einfluss auf die über MIDI IN oder den Sequencer eingehenden Noten.

Harmony Lower Memory

Dieser Parameter legt fest, wie der MEMORY Taster die Harmony-Noten beeinflusst.

On Der MEMORY Taster beeinflusst die Harmony-Noten.

Off Der MEMORY Taster hat keinen Einfluss auf die Harmony-Noten.

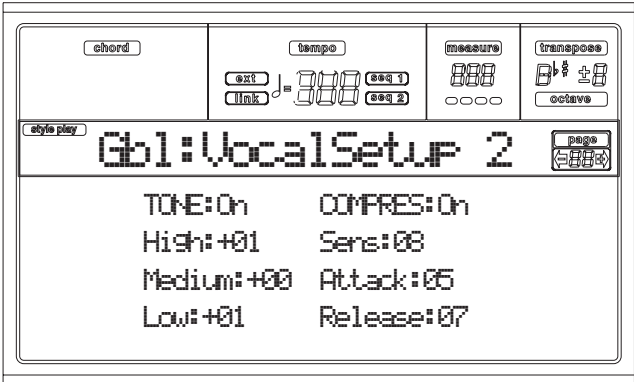
Harmony Low/High

Diese Parameter legen die obere und untere Note des Harmony-Bereichs fest. Die außerhalb dieses Bereichs gespielten Noten werden automatisch transponiert, damit sie in den Bereich passen.

Diese Parameter sind nur für die auf der Tastatur gespielten Noten bestimmt. Sie haben keinen Einfluss auf die über MIDI IN oder den Sequencer eingehenden Noten.

SEITE 19 - VOCAL SETUP 2

Anmerkung: Diese Seite erscheint nur, wenn als Modus = Vocal auf "Seite 17 - Vocal/Guitar Mode" eingestellt wurde. Diese Seite enthält die Parameter für die Ton- und Kompressionseffekte.



Tone

Der Ton-Effekt ist ein 3-Band-Equalizer. Verwenden Sie ihn zur Optimierung der Klangqualität durch Erhöhen/Beschneiden der Frequenzen.

Compressor

Verwenden Sie den Kompressor, um die Anschlagdynamik gleichmäßiger zu gestalten. Verwenden Sie den Sensitivity Parameter zur Einstellung der untersten Schwelle, an der der Kompressor in Aktion tritt. Die Parameter Attack und Release legen fest, mit welcher Geschwindigkeit der Kompressor in Aktion tritt.

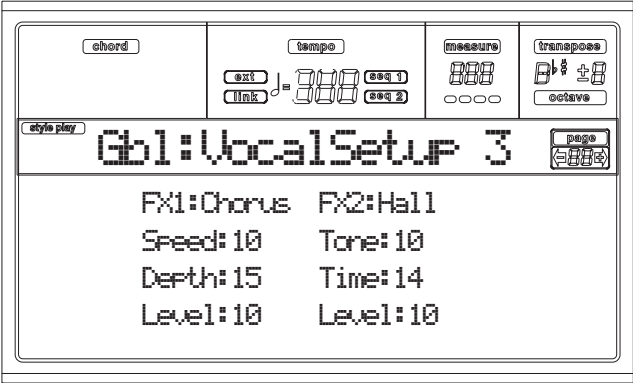
Anmerkung: Wenn sich der Eingangspegel im Clipping-Bereich befindet (rote SIGNAL LED), kann der Kompressor

das Clipping nicht unterbinden. Versuchen Sie in diesem Fall, den GAIN Pegel zu vermindern.

Effekt	Parameter	Wert
Tone	Low	±15
	Middle	±15
	High	±15
Compressor	Sensitivity	0-30
	Attack	0-10
	Release	0-10

SEITE 20 - VOCAL SETUP 3

Anmerkung: Diese Seite erscheint nur, wenn als Modus = Vocal on "Seite 17 - Vocal/Guitar Mode" eingestellt wurde. Auf dieser Seite können Sie den Prozessoren FX1 und FX2 einen Chorus-, Delay- oder Halleffekt zuweisen.



FX1

Effektprozessor 1. Sie können diesem Prozessor Chorus oder Delay zuweisen.

Chorus Chorus ist ein Modulationseffekt, der dem Klang Tiefenwirkung verleiht. "Speed" dient zur Einstellung der Modulationsgeschwindigkeit, während "Depth" zur Festlegung der

FX2

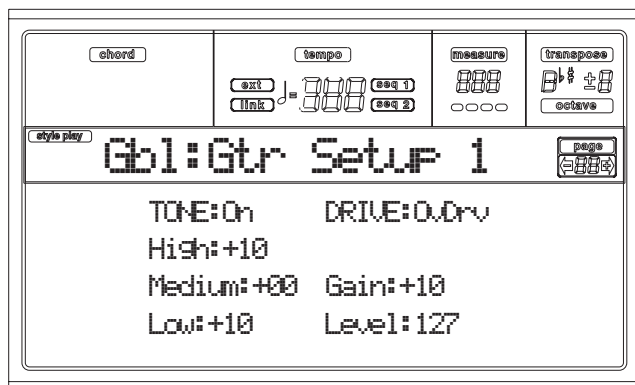
Effektprozessor 1. Sie können diesem Prozessor zwei Hall-effekte unterschiedlicher Größe zuweisen.

Hall, Room Halleffekte unterschiedlicher Größe. Verwenden Sie den Ton-Parameter, um Hochfrequenz-Decays zu programmieren (je höher der Wert, desto größer ist die Reflexion des Raumes. Mit "Time" wird die Decay-Zeit des Halls eingestellt. Mit "Level" wird der Gesamtpegel des Effekts festgelegt.

Effekt	Parameter	Wert
Chorus	Speed	0-30
	Depth	0-30
	Level	0-30
Delay	Feedback	0-30
	Time	0-30
	Level	0-30
Hall, Room	Tone	0-10
	Time	0-30
	Level	0-30

SEITE 18 - GUITAR SETUP 1

Anmerkung: Diese Seite erscheint nur, wenn als Modus = Guitar auf "Seite 17 - Vocal/Guitar Mode" eingestellt wurde. Auf Seite 1 des Guitar Setup können Sie Ton- (EQ) und Vorverstärkereffekte einstellen.



Tone

Der Toneffekt ist ein 3-Band Equalizer. Verwenden Sie ihn zur Optimierung der Klangqualität durch Erhöhen/Beschneiden der Frequenzen.

Drive

Drive Prozessor. Sie können diesem Prozessor einen Kompressor-, Overdrive- oder Verzerrungseffekt zuweisen.

Overdrive Der Overdrive Effekt simuliert eine Vorverstärkersättigung der Gitarrenvorverstärkerröhre. Der Gain Parameter legt das in den Vorverstärker eingebrachte Gain fest, wäh-

rend "Level" den Gesamtpegel des Effekts festlegt

Distortion Digitale Verzerrung, ähnlich wie der Overdrive, aber etwas weniger "rund".

Compressor Verwenden Sie den Kompressor zur Vermeidung von Signalspitzen (und demzufolge Clipping) oder fehlenden Noten. Verwenden Sie den Sensitivity Parameter zur Einstellung der untersten Schwelle, an der der Kompressor in Aktion tritt. Die Parameter Attack und Release legen fest, mit welcher Geschwindigkeit der Kompressor in Aktion tritt.

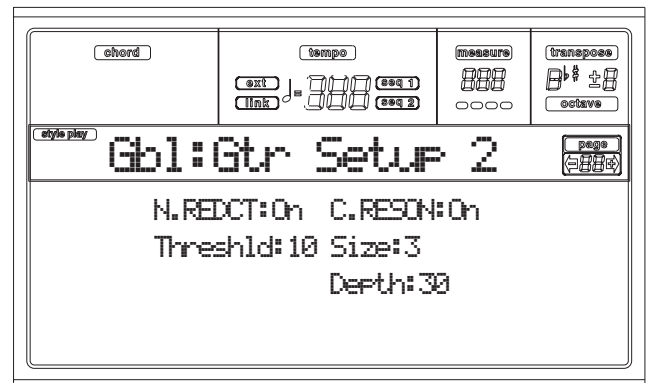
Anmerkung: Wenn sich der Eingangspegel im Clipping-Bereich befindet (rote SIGNAL LED), kann der Kompressor das Clipping nicht unterbinden. Versuchen Sie in diesem Fall, den GAIN Pegel zu vermindern.

Effekt	Parameter	Wert
Tone	Low	±15
	Middle	±15
	High	±15
Overdrive, Distortion	Gain	0-30
	Level	0-30
Compressor	Sensitivity	0-30
	Attack	0-10
	Level	0-30

SEITE 19 - GUITAR SETUP 2

Anmerkung: Diese Seite erscheint nur, wenn als Modus = Guitar auf "Seite 17 - Vocal/Guitar Mode" eingestellt ist.

Auf der zweiten Ebene des Gitarrenprocessings stehen Noise Reduction und der Cabinet Resonator zur Verfügung.



Noise Reduction

Geräusche des Aufnahmegeräts können mit diesem Effekt häufig kompensiert werden. Verwenden Sie den Schwellen-Parameter zur Einstellung eines Pegels, unterhalb dessen alle Klänge/Geräusche beseitigt werden. Seien Sie

vorsichtig, da auch weichere Noten eliminiert werden könnten. Verwenden Sie gute Aufnahmegерäte und Kabel, um Geräusche direkt an der Quelle zu reduzieren.

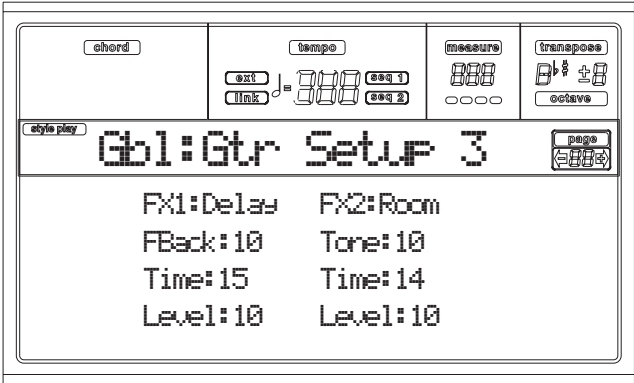
Cabinet Resonator

Gitarrenkabinett-Simulator. Verwenden Sie die Parameter Size und Depth zur Einstellung der Kabinettgröße

Effekt	Parameter	Wert
Noise Reduc-tion	Threshold	0-30
Cabinet Reso-nator	Size	0-30
	Depth	0-30

SEITE 20 - GUITAR SETUP 3

Anmerkung: Diese Seite erscheint nur, wenn als Modus = Guitar auf "Seite 17 - Vocal/Guitar Mode" eingestellt ist. Auf dieser Seite können Sie den Prozessoren FX1 und FX2 einen Hall- und/oder Modulationseffekt zuweisen.



FX1

Effekt Prozessor 1. Sie können diesem Prozessor einen Modulationseffekt zuweisen.

Chorus Chorus ist ein Modulationseffekt, der dem Klang Tiefenwirkung verleiht. "Speed" dient zur Einstellung der Modulationsgeschwindigkeit, während "Depth" zur Festlegung der Intensität des Effekts dient. Mit "Level" wird der Gesamtpegel des Effekts festgelegt.

Flanger Flanger ist sehr ähnlich wie Chorus, aber mit einer Rückkoppelungsschleife, mit der der Ausgang wieder in den Eingang zurückgeführt wird. Der erzeugte Effekt ist dem Chorus sehr ähnlich, weist aber ständige Veränderungen des Pitch und der Oberschwingungen auf.

Phaser Während Chorus und Flanger die Verzögerungslänge moduliert, moduliert Phaser die Signalphase. Der Modulationseffekt ist sehr ausgeprägt.

Tremolo Tremolo ist ein LFO (Low Frequency Oscillation), mit dem die Amplitude des Signals moduliert wird. Das Ergebnis ist ein tremolierender Klang.

Panner Wird ebenfalls mittels eines LFO moduliert, wobei Panner das Signal zwischen den beiden Stereokanälen moduliert und damit einen "Erweiterungs"-Effekt erzeugt.

Pitch Shifter Ergänzt die ursprüngliche Note mit einer zweiten, transponierten Note.

Wah Je nach Anschlagstärke verstärkt das Wah die höchsten Oberschwingungen und macht den Klang "nasaler".

FX2

Effektprozessor 2. Sie können diesem Prozessor einen oder zwei Halleffekte unterschiedlicher Größe zuweisen.

Hall, Room Halleffekte verschiedener Größen. Verwenden Sie den Ton-Parameter, um Hochfrequenz-Decays zu programmieren (je höher der Wert, desto größer ist die Reflexion des Raumes). Mit "Time" wird die Decay-Zeit des Halls eingestellt. Mit "Level" wird der Gesamtpegel des Effekts festgelegt.

Delay Delay ist eine ausblendende Wiederholung des Klangs. Unter "Feedback" wird die Anzahl der Wiederholungen eingestellt, während "Time" die Ausblendegeschwindigkeit und "Level" der Gesamtpegel des Effekts festlegt.

Effekt	Parameter	Wert
Hall, Room	Tone	0-10
	Time	0-30
	Level	0-30
Chorus	Speed	0-30
	Depth	0-30
	Level	0-30
Delay	Feedback	0-30
	Time	0-30
	Level	0-30

Effekt	Parameter	Wert
Flanger	Feedback	0-30
	Speed	0-30
	Depth	0-30
Phaser	Feedback	0-30
	Speed	0-30
	Depth	0-30
Tremolo	Speed	0-30
	Depth	0-30
Panner	Speed	0-30
Pitch Shifter	Pitch	±24
	Level	0-30
Wha	Sensitivity	0-30
	Attack	0-10
	Polarity	Up/Down
Hall, Room	Tone	0-10
	Time	0-30
	Level	0-30
Chorus	Speed	0-30

15. DISK EDIT UMGEBUNG

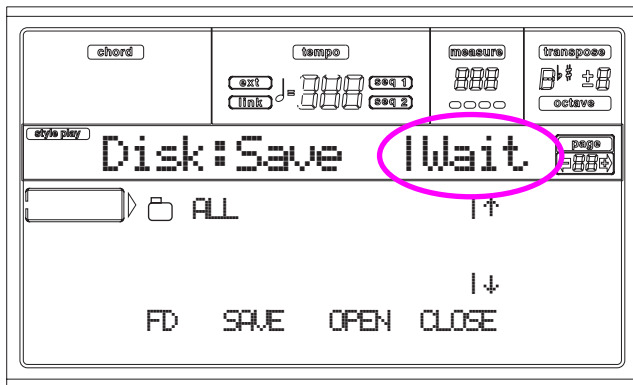
Die Disk Edit Umgebung dient zur Verwaltung von Dateien. Diese Edit Umgebung liegt über dem jeweils aufgerufenen Betriebsmodus (Style Play, Song Play, Backing Sequence, Song, Program).

Das PA80 kann mit zwei verschiedenen Arten von Datenspeichern ausgestattet werden:

- Diskette
- Festplatte

DIE WRITE/DISK IN USE LED

Wenn Daten in einem Datenspeicher gelesen oder gespeichert werden, leuchtet die WRITE/DISK IN USE LED auf. Wenn Sie sich auf einer Disk Seite befinden, erscheint die Meldung "Wait" auf dem Display; Sie können in diesem Fall keine andere Disk Seite aufrufen (Sie können jedoch einen anderen Betriebsmodus selektieren).



Warnung! Versuchen Sie keinesfalls die Diskette aus dem Laufwerk zu entnehmen, solange die WRITE/DISK IN USE LED eingeschaltet ist!

Anmerkung: Beim Laden oder Speichern verfügen Sie über die maximale Verarbeitungsgeschwindigkeit, wenn Ursprungs- und Zielmedium beim Laden oder Speichern gleich sind. Wenn Sie hingegen in ein anderes Medium speichern oder laden, sind einige Datenumformungen erforderlich, die die Verarbeitungsgeschwindigkeit verlangsamen.

UMGANG MIT DISKETTEN

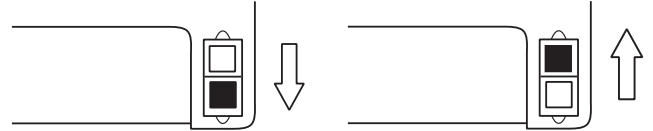
Das PA80 kann die meisten der im Speicher vorhandenen Daten auf einer MS-DOS®-formatierten 3,5" DS-DD Diskette (720KB Speicherkapazität) oder HD (1,44MB Speicherkapazität) speichern. Beim Umgang mit Disketten sind einige Vorsichtsmaßnahmen zu beachten:

Schreibschutz

Durch Öffnen des Fensters können Sie Ihre Disketten gegen versehentliches Überschreiben schützen. Schieben

Sie hierzu die Lasche nach unten, um das Fenster zu öffnen.

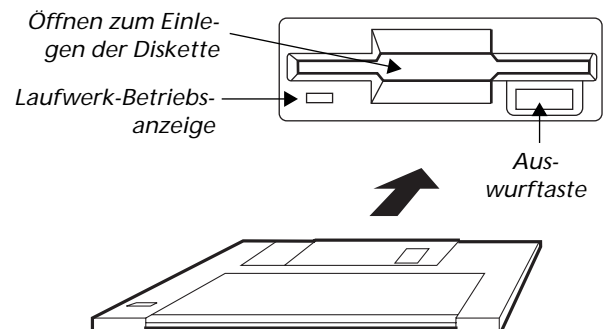
Schreibschutz aktivieren: Lasche nach unten schieben, um das Fenster zu öffnen
Überschreiben möglich: Lasche hochschieben, um das Fenster zu schließen



Diskette einlegen

Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben und der Metallasche nach vorn gerichtet bis zum Anschlag ins Diskettenlaufwerk ein.

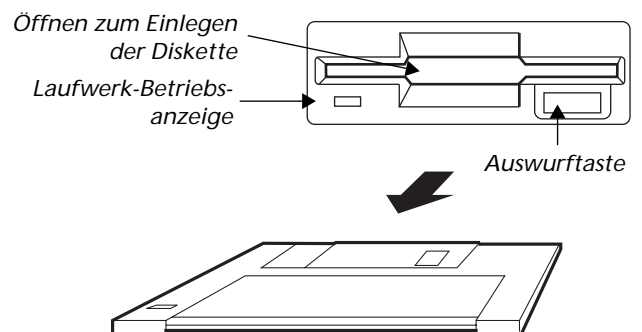
Anmerkung: Das PA80 ist mit einem neuartigen Laufwerk ausgerüstet, bei dem das Einrasten der Diskette nicht mehr hörbar ist.



Diskette entnehmen

Bevor Sie die Diskette aus dem Laufwerk entnehmen, versichern Sie sich zunächst, dass die LED des Laufwerks nicht leuchtet. Entnehmen Sie dann die Diskette durch Betätigen der Auswurf-taste.

Warnung: Betätigen Sie die Auswurf-taste keinesfalls, während das Laufwerk in Betrieb ist.



Schreib-/Leseköpfe reinigen

Die Köpfe des Diskettenlaufwerks verschmutzen im Laufe des Gebrauchs und verlieren dadurch an Präzision. Sie können die Köpfe mit einer speziellen Reinigungsdiskette reinigen, die Sie im Computer- oder Musikinstrumenten-

handel erwerben können. Verwenden Sie eine 3.5" DS feuchte Reinigungsdiskette und befolgen Sie die Anweisungen, die der Diskette beigelegt sind.

Vorsichtsmaßnahmen

- Während des Betriebs des Laufwerks darf die Diskette nicht aus dem Laufwerk genommen werden (Betriebsanzeige-LED des Laufwerks und WRITE LED eingeschaltet).
- Legen Sie Sicherheitskopien Ihrer Disketten an, um den Verlust von Daten im Falle einer Beschädigung der Diskette zu vermeiden. Wenn Sie einen PC besitzen, können Sie Ihre Daten auf der Festplatte speichern.
- Öffnen Sie keinesfalls die Metallasche und berühren Sie nicht die Innenseite der Diskette. Wenn die Magnetscheibe im Innern der Diskette verschmutzt oder verkratzt wird, können die Daten beschädigt werden.
- Lassen Sie beim Transport des Instruments keine Diskette im Laufwerk. Die Schreib- /Leseköpfe können die Magnetscheibe verkratzen und die darauf enthaltenen Daten beschädigen.
- Bewahren Sie die Disketten nicht in der Nähe von Magnetfeldern auf, die von Fernsehern, Kühlschränken, Computern, Monitoren, Lautsprechern oder Netzgeräten erzeugt werden, da diese Magnetfelder die darauf enthaltenen Daten löschen können.
- Bewahren Sie die Disketten nicht dort auf, wo sie hohen Temperaturen, Feuchtigkeit, direktem Sonnenlicht, Schmutz oder Staub ausgesetzt sind.
- Legen Sie keine schweren Gegenstände auf die Diskette.
- Legen Sie die Diskette nach Gebrauch zurück in die Schutzhülle.

Mögliche Probleme

- In seltenen Fällen kann es passieren, dass die Diskette im Laufwerk steckenbleibt. Um dies zu vermeiden, empfiehlt es sich, nur Qualitätsdisketten zu verwenden. Falls dieses Problem trotzdem einmal auftreten sollte, versuchen Sie nicht, die Diskette gewaltsam herauszuziehen. Wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an die nächste Korg-Kundendienststelle.
- Magnetfelder, Feuchtigkeit, Schmutz und Verschleiß können die auf der Diskette enthaltenen Daten beschädigen. Sie können versuchen, die Daten mit Hilfe von Reparaturprogrammen wieder lesbar zu machen. Es empfiehlt es sich jedoch, stets eine Sicherheitskopie der Daten anzulegen.

DATEN VON INSTRUMENTEN DER SERIE-I LADEN

Das PA80 ist mit den Styles der Instrumente der Serie i kompatibel. Sie können diese wie normale PA80 Daten laden.

1. Legen Sie eine Diskette der Serie i in das Laufwerk ein.
2. Drücken Sie DISK, um Zugang zur Disk Umgebung zu erhalten.
3. Wenn Sie sich auf der Load Seite befinden, selektieren Sie das Diskettenlaufwerk (FD) mit dem Taster F1.
4. Wenn Sie eine Diskette des Typs i30 lesen wollen, bewegen Sie den ".SET" Ordner in die erste Displayzeile (benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler oder die E-H Taster) und drücken Sie F3 (Open).
5. Bewegen Sie den ".STY" Ordner in die erste Displayzeile (benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler oder die E-H Taster).
6. Nun können Sie den gesamten ".STY" Ordner laden oder den Ordner öffnen und einen einzelnen Style selektieren.

Um den gesamten Ordner zu laden, drücken Sie F2 (Load). Sie werden daraufhin aufgefordert, eine der drei im Speicher befindliche USER Style Bänke zu selektieren.

Wenn das Zielmedium selektiert ist, drücken Sie F2 (Load), um die Bank zu laden. Die Meldung "Are you sure?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Anmerkung: Bei i30-Disketten werden nur die ersten 16 Styles geladen.

Um einen einzelnen Style zu laden, drücken Sie F3 (Open), um den ".STY" Ordner zu öffnen. Da die Daten nun konvertiert werden müssen, kann der Vorgang einige Sekunden dauern.

Bewegen Sie den zu ladenden Style in die erste Displayzeile. Drücken Sie dann F2 (Load). Daraufhin werden Sie aufgefordert, das Zielmedium im Speicher anzugeben.

Wenn Sie den Zielspeicherplatz selektiert haben, drücken Sie F2 (Load), um den Style zu laden. Die Meldung "Are you sure?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

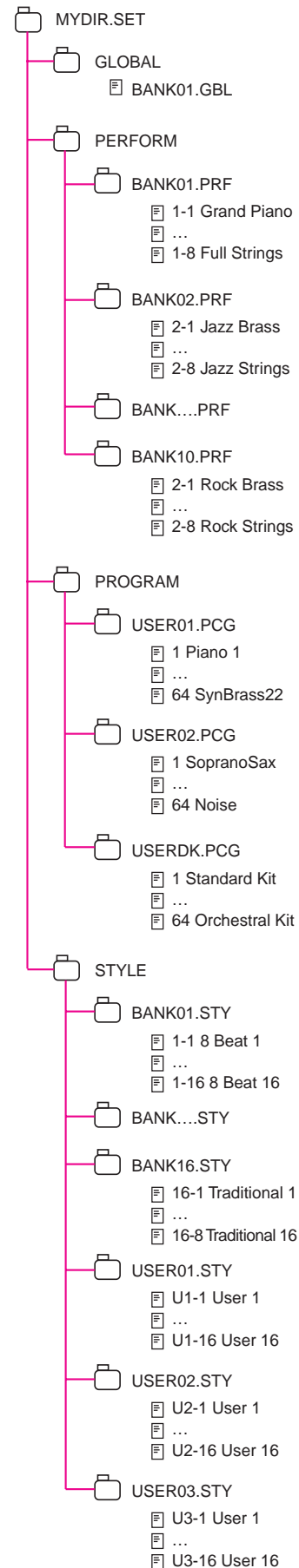
7. Selektieren Sie den geladenen Style. Stellen Sie das Tempo ein, drücken Sie WRITE und selektieren Sie "Current Style", um die Änderung in der Style Performance zu speichern. Drücken Sie zweimal ENTER zur Bestätigung.
8. Aufgrund der Programmunterschiede müssen Sie vermutlich einige Änderungen (Programm, Lautstärke, Pan, Tempo, Drum Mapping, Wrap Around usw.) am alten Style vornehmen, nachdem er nun im PA80 geladen wurde.

9. Damit die Programmuweisung in den Style Spuren wirksam werden kann, müssen Sie die "Prog(ram)" Parameter auf On einstellen (siehe Seite 9-12).
10. Speichern Sie die Style Performance nochmals. Drücken Sie WRITE und selektieren Sie "Current Style", um die Änderungen im Speicher zu sichern. Drücken Sie zweimal ENTER zur Bestätigung.

AUFBAU DES DATENSPEICHERS

Jede Diskette (und der interne Speicher) kann Dateien und Ordner enthalten. Die Datenstruktur des PA80 ist etwas straffer als die eines durchschnittlichen Computers; dies ist auf den vorkonfigurierten Aufbau im Speicher des Instruments zurückzuführen. Im nachstehenden Schaubild ist die allgemeine Struktur des PA80 Datenspeichers dargestellt.

Anmerkung: Style Bänke von 0 bis 16 (werkseitige Styles) sind im Disk Modus nur dann zu sehen, wenn der "Factory Style Protect" Parameter auf Off eingestellt ist (siehe Seite 15-18) und nur wenn eine einzelne Style Bank gespeichert oder geladen wird.



FILE TYPES

Die nachfolgenden Übersichten zeigen alle Dateien- und Ordnerarten, die mit dem PA80 verwaltet werden können. Folgende Dateien können vom PA80 gelesen und angelegt werden

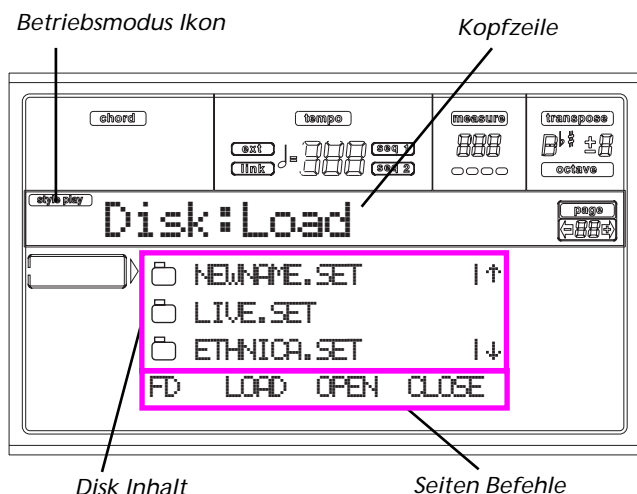
Kennung	Dateien-/Ordnerart
SET	Alle User Daten. (Dies ist ein Ordner, der weitere Ordner enthält).
GBL	Global
PRF	Performance
PCG	User Program
STY	User Style
JBX	Jukebox

Das PA80 kann auch folgende gebräuchliche Datentypen lesen.

Kennung	Dateientyp
MID	Midi Datei (Standard MIDI File, SMF)
KAR	Karaoke Datei

SEITENAUFBAU

Der Aufbau einer typischen Datenspeicher-Seite sieht folgendermaßen aus.



Operating mode icon


Wenn Sie sich in der Disk Edit Umgebung befinden, bleibt einer der Betriebsmodi stets im Hintergrund aktiv. Das Betriebsmodus Ikon zeigt an, welcher Modus gerade aktiv ist. Drücken Sie EXIT, um von jeder beliebigen Disk Seite aus zum aktuellen Betriebsmodus zurückzukehren.

Page header

Diese Zeile zeigt an, auf welcher Disk Seite Sie sich gerade befinden.

Disk content

Diese Zeilen zeigen den Inhalt des aktuellen Ordners an. Bewegen Sie die zu selektierende Option in die erste Zeile mit Hilfe der VOLUME/VALUE Taster E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) oder der TEMPO/VALUE Regler. Zur Durchführung von Operationen mit der selektierten Datei oder dem selektierten Ordner sind die Seiten-Befehle (F1-F4) in der letzten Zeile zu benutzen.

Das Symbol “” vor einem Namen bezeichnet einen Ordner (z.B. einen Ordner, der weitere Dateien enthält).

Page commands

Sie können diese Befehle benutzen, um Dateien und Ordner zu durchblättern und Disk Befehle (laden, speichern...) auszuführen. Die Befehle können je nach Datenspeicher-Seite unterschiedlich sein. Benutzen Sie die Taster F1-F4, um den gewünschten Befehl zu selektieren

NAVIGATIONSWERKZEUGE

Wenn Sie sich auf einer Datenspeicher-Seite befinden, können Sie folgende Befehle benutzen, um Dateien, Ordner oder Befehlslisten zu durchblättern.

E-F (Scroll Up)

Durchblättert die Liste nach oben.

G-H (Scroll Down)

Durchblättert die Liste nach unten

TEMPO/VALUE section

Diese Regler durchblättern die Liste nach oben oder unten.


F1 (Disk device)

Selektiert das Laufwerk.

F2 (Disk command)

Führt die Disk Operationen aus.

F3 (Open)

Öffnet den selektierten Ordner oder die selektierte Bank (Dateien, deren Namen mit dem “” Ikon beginnen).

F4 (Close)

Schließt den aktuellen Ordner und kehrt zum nächsthöheren Ordner zurück.

MENÜ

Von jeder Seite aus können Sie den MENU Taster betätigen, um das Disk Edit-Menü aufzurufen. Das Menü gibt Ihnen Zugang zu den verschiedenen Disk Editseiten.

Wenn Sie sich in diesem Menü befinden, selektieren Sie eine Sektion mit den VOLUE/VALUE Tastern, selektieren Sie dann eine Seite mit dem PAGE+ Taster oder drücken Sie EXIT, um das Menü zu verlassen.

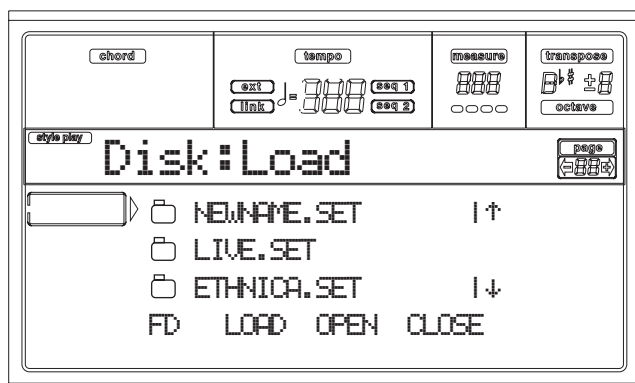
Von jeder beliebigen Seite aus können Sie mit EXIT zum aktuellen Betriebsmodus zurückkehren.



SEITE 1 - LOAD (LADEN)

Auf dieser Seite können Sie Dateien von einem Datenspeicher in den internen Speicher des Instruments laden.

Drücken Sie DISK und benutzen Sie die MENU Taster, um diese Seite aufzurufen.



Alle User Daten laden

Sie können alle User Daten (Performances, User Programme, User Styles, Global) mit einer einzigen Operation laden.

1. Wenn Sie Daten von einer Diskette laden wollen, legen Sie die Diskette ins Laufwerk ein.
2. Selektieren Sie das Ursprungsmedium mit Hilfe des Tasters F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

3. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den ".SET" Ordner zu öffnen, der die zu ladenden Daten enthält.

Bewegen Sie den Ordner in die erste Displayzeile. Wenn der gewünschte Ordner sich in einem anderen Ordner befindet, benutzen Sie den Taster F3 (Open), um ihn zu öffnen. Benutzen Sie den Taster F4 (Close), um zum nächsthöheren Ordner zurückzukehren.

4. Drücken Sie F2 (Load), um die Selektion zu bestätigen. Die Meldung "Are you sure?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ("Wait" Anzeige erlischt), erscheint die Ursprungsseite wieder auf dem Display und Sie können weitere Ladeoperationen vornehmen.

Anmerkung: Daten, die von der Diskette geladen werden, ersetzen die bereits im Speicher vorhandenen Daten. Wenn beispielsweise Daten in allen drei USER Style Bänke im Speicher vorhanden sind (USER01, USER02, USER03), auf der Diskette jedoch nur die USER01 Style Bank vorhanden ist, wird die USER01 Bank überschrieben, während die Bänke USER02 und USER03 unverändert bleiben.

Auf diese Weise haben Sie anschließend im Speicher einen STYLE Ordner, der die gerade geladene USER01 Bank und die alten Bänke USER02 und USER03 enthält.

Alle Daten eines bestimmten Typs laden

Sie können alle User Daten eines bestimmten Typs (User Programme, User Styles, Performances) mit einer einzigen Operation laden.

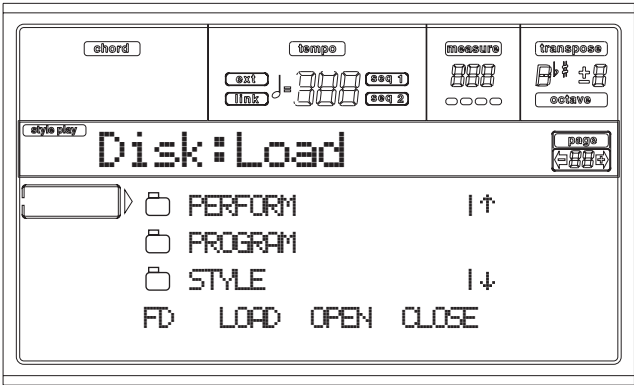
1. Wenn Sie Daten von einer Diskette laden wollen, legen Sie die Diskette ins Laufwerk ein.
2. Selektieren Sie das Ursprungsmedium mit Hilfe des Tasters F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

3. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den ".SET" Ordner zu öffnen, der die zu ladenden Daten enthält.

Bewegen Sie den Ordner in die erste Displayzeile. Wenn der gewünschte Ordner sich in einem anderen Ordner befindet, benutzen Sie den Taster F3 (Open), um ihn zu öffnen. Benutzen Sie den Taster F4 (Close), um zum nächsthöheren Ordner zurückzukehren.

4. Drücken Sie F3 (Open), um den “.SET” Ordner zu öffnen. Daraufhin erscheint eine Liste der User Daten (Performance, Program, Style, Global).



5. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den gewünschten Datentyp in die erste Displayzeile zu verschieben.
6. Drücken Sie F2 (Load), um die Selektion zu bestätigen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, (“Wait” Anzeige erlischt), erscheint die Ursprungsseite wieder auf dem Display und Sie können weitere Ladeoperationen vornehmen.

Anmerkung: Daten, die von der Diskette geladen werden, ersetzen die bereits im Speicher vorhandenen Daten. Wenn beispielsweise Daten in allen drei USER Style Bänke im Speicher vorhanden sind (USER01, USER02, USER03), auf der Diskette jedoch nur die USER01 Style Bank vorhanden ist, wird die USER01 Bank überschrieben, während die Bänke USER02 und USER03 unverändert bleiben.

Auf diese Weise haben Sie anschließend im Speicher einen STYLE Ordner, der die gerade geladene USER01 Bank und die alten Bänke USER02 und USER03 enthält.

Eine einzelne Bank laden

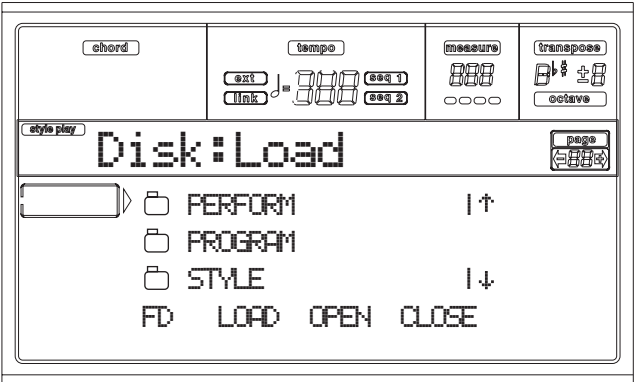
Sie können eine einzelne User Datenbank (User Programme, User Styles, Performances) mit einer einzigen Operation laden. Eine Bank entspricht einem STYLE oder PROGRAM/PERFORMANCE Taster.

1. Wenn Sie die Daten von einer Diskette laden, legen Sie diese ins Laufwerk ein.

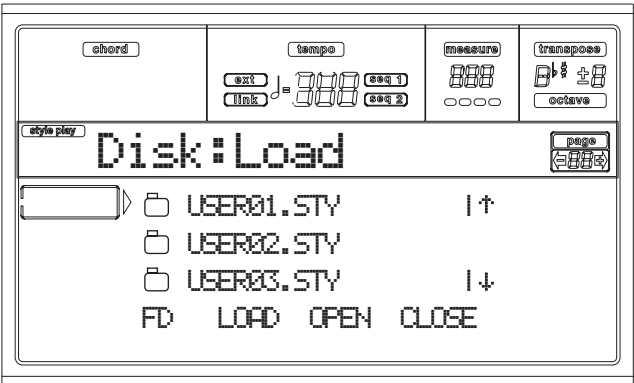
2. Selektieren Sie das Ursprungsmedium mit Hilfe des Tasters F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

3. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den “.SET” Ordner zu öffnen, der die zu ladenden Daten enthält. Bewegen Sie den Ordner in die erste Displayzeile. Wenn sich der Ordner in einem anderen Ordner befindet, benutzen Sie den Taster F3 (Open), um ihn zu öffnen. Benutzen Sie den Taster F4 (Close), um zum nächsthöheren Ordner zurückzukehren.
4. Drücken Sie F3 (Open), um den “.SET” Ordner zu öffnen. Daraufhin erscheint eine Liste der User Daten (Global, Performance, Program, Style).

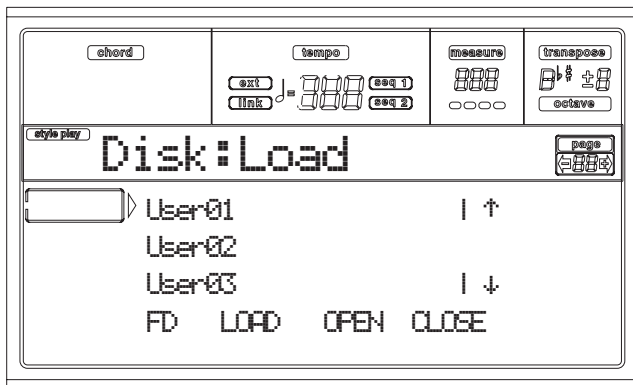


5. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den gewünschten Datentyp in die erste Displayzeile zu verschieben.
6. Drücken Sie F3 (Open), um den selektierten Ordner zu öffnen. Daraufhin erscheint eine User Bank Liste.



7. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um die gewünschte Bank in die erste Displayzeile zu verschieben.

- Drücken Sie F2 (Load), um die Dateiselektion zu bestätigen. Daraufhin erscheint eine Liste der im Speicher befindlichen User Bänke.



In der oben aufgeführten Seite wird die zuvor selektierte Style Bank in Bank 1 (USER1 Taster) in den Speicher geladen. Die im Speicher befindlichen Styles werden gelöscht und überschrieben.

- Durchblättern Sie die im Speicher vorhandenen Speicherplätze mit den E-H (Scroll) Tastern (oder mit den TEMPO/VALUE Reglern).
- Wenn die Zielbank selektiert ist (d.h. sich in der ersten Displayzeile befindet), drücken Sie F2 (Load), um die Bank zu laden. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Warnung: Bei Bestätigung werden alle in der Bank des Speichers vorhanden User Daten gelöscht.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ("Wait" Anzeige erlischt), erscheint die Ursprungsseite wieder auf dem Display und Sie können weitere Ladeoperationen vornehmen.

Eine einzelne Option laden

Sie können eine einzelne User Option (z.B. ein einzelnes User Program, einen einzelnen User Style oder eine einzelne Performance) mit einer einzigen Operation laden.

- Wenn Sie die Daten von einer Diskette laden, legen Sie diese ins Laufwerk ein.
- Selektieren Sie das Ursprungsmedium mit Hilfe des Tasters F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

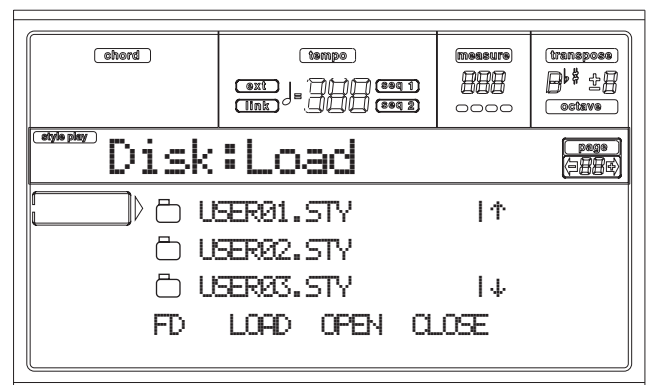
- Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den "SET" Ordner zu öffnen, der die zu ladende Option enthält. Bewegen Sie den Ordner in die erste Displayzeile. Wenn der gewünschte Ordner sich in einem anderen Ordner befindet, benutzen Sie den Taster F3 (Open), um ihn zu öffnen. Benutzen Sie den Taster F4

(Close), um zum nächsthöheren Ordner zurückzukehren.

- Drücken Sie F3 (Open), um den "SET" Ordner zu öffnen. Daraufhin erscheint eine Liste der User Daten (Global, Performance, Program, Style).



- Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den gewünschten Datentyp in die erste Displayzeile zu verschieben.
- Drücken Sie F3 (Open), um den selektierten Ordner zu öffnen. Daraufhin erscheint eine Liste von User Bänke.

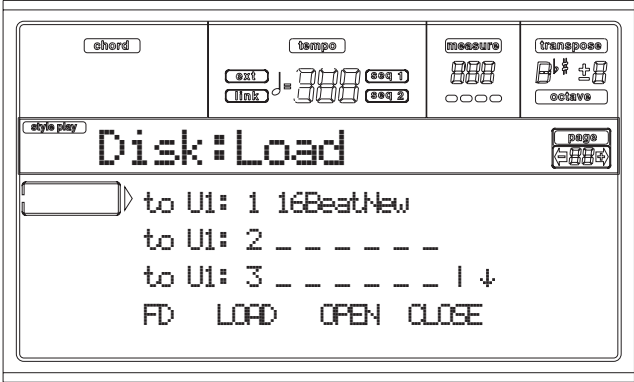


- Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um die gewünschte Bank in die erste Displayzeile zu verschieben.
- Drücken Sie F3 (Open), um die selektierte Bank zu öffnen. Daraufhin erscheint eine Liste von User Optionen.



- Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um die gewünschte Option in die erste Displayzeile zu verschieben.

10. Drücken Sie F2 (Load), um die Selektion zu bestätigen. Daraufhin erscheint eine Liste der im Speicher befindlichen Dateien. Wenn Sie eine einzelne Datei oder Bank mit Styles, Programmen oder Performances laden, werden Sie aufgefordert, einen Zielspeicherplatz anzugeben. Wenn Sie z.B. einen einzelnen Style laden, erscheint nach Selektion des Ladebefehls die nachstehend abgebildete Seite auf dem Display:



- Auf der obigen Seite wird der zuvor selektierte Style auf den Speicherplatz U1:1 (USER1 Taster, Style 01) gespeichert. Der im Speicher bereits vorhandene Style wird gelöscht und überschrieben.
11. Durchblättern Sie die im Speicher zur Verfügung stehenden Speicherplätze mit den E-H (Scroll) Tastern (oder den TEMPO/VALUE Reglern). Wenn der Zielspeicherplatz selektiert ist (d.h. sich in der ersten Displayzeile befindet), drücken Sie F2 (Load), um die Datei zu laden.
- Speicherplätze, die mit Unterstreichungen (" _ _ ") markiert sind, sind leer.
12. Nach Selektion des Zielspeicherplatzes drücken Sie F2 (Load), um die Datei zu laden. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

Warnung: Bei Bestätigung wird die Option überschrieben und die ursprüngliche Option gelöscht.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ("Wait" Anzeige erlischt), erscheint die Ursprungsseite wieder auf dem Display und Sie können weitere Ladeoperationen vornehmen.

SEITE 2 - SAVE (SPEICHERN)

Auf dieser Seite können Sie User Daten des internen Speichers auf einer Diskette speichern. Sie können Dateien, Bänke oder alle User Dateien des internen Speichers speichern.

Drücken Sie DISK und benutzen Sie die MENU oder PAGE Taster, um diese Seite anzusteuern.



Nachstehend werden die verschiedenen, im Speicher enthaltenen Dateientypen aufgeführt:

Datei/Ordnertypenthält...	...und legt folgendes im Datenspeicher an...
ALL	Alle im Speicher enthaltenen User Daten	.SET Ordner
Style	USER Styles 01-03	STYLE Ordner innerhalb eines .SET Ordners
Program	USER Programme und Drum Kits	PROGRAM Ordner innerhalb eines .SET Ordners
Perform (Performances)	Performances	PERFORM Ordner innerhalb eines .SET Ordners
.GBL file	Das Global. Alle mit ▶GBL gekennzeichneten Parameter innerhalb der Kapitel Style Play, Song Play, Song und Global werden im Global gespeichert. Auch die Präferenzen des Internen FX und Vocal/Guitar Processing Boards werden gespeichert.	GLOBAL Ordner innerhalb eines .SET Ordners

Den gesamten Speicherinhalt speichern

Sie können den gesamten Speicherinhalt mit einer einzigen Operation speichern.

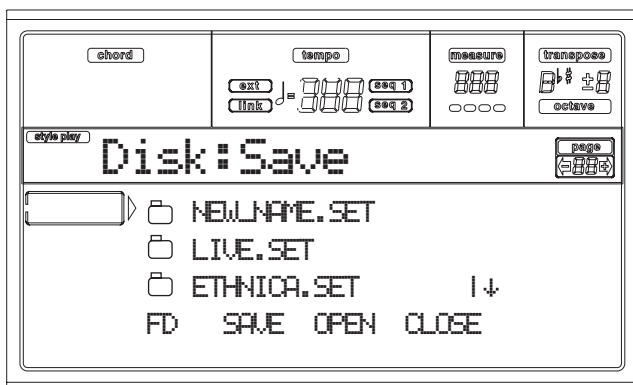
1. Zum Speichern auf einer Diskette legen Sie diese ins Diskettenlaufwerk ein.
2. Der gesamte Inhalt ("All") des internen Speichers ist bereits selektiert. Drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung der Selektion. Daraufhin werden Sie aufgefordert, das Ziellaufwerk anzugeben.



3. Selektieren Sie das Ziellaufwerk mit Hilfe des Tasters F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Type
HD	Festplatte
FD	Diskette

4. Nach Selektion des Ziellaufwerks erscheint der Inhalt des selektierten Laufwerks.



Sie haben nun die Möglichkeit:

- einen neuen ".SET" Ordner anzulegen (siehe "Einen neuen ".SET" Ordner anlegen" auf Seite 15-12).
 - in einem bereits existierenden ".SET" Ordner zu speichern
5. Wenn Sie in einem existierenden Ordner speichern, bewegen Sie den gewünschten ".SET" Ordner in die erste Displayzeile mit Hilfe der E-H (Scroll) Taster (oder mit den TEMPO/VALUE Reglern).

6. Nach Selektion des Ziellordners drücken Sie F2 (Save), um die Dateien zu speichern. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Warnung: Bei Bestätigung werden alle Daten im Ziellordner gelöscht.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ("Wait" Anzeige erlischt), erscheint die Ursprungsseite wieder auf dem Display und Sie können weitere Speichervorgänge vornehmen.

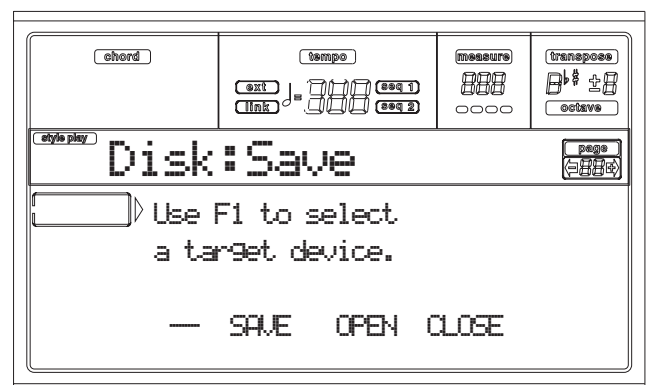
Alle Daten eines bestimmten Typs speichern

Die können alle Daten eines bestimmten Typs mit einer einzigen Operation speichern.

1. Zum Speichern auf einer Diskette legen Sie diese ins Diskettenlaufwerk ein.
2. Der gesamte Inhalt ("All") des internen Speichers ist bereits selektiert. Drücken Sie F3 (Open), um den "All" Ordner zu öffnen. Eine Liste der User Datentypen erscheint (jeder Typ befindet sich in einem separaten Ordner).



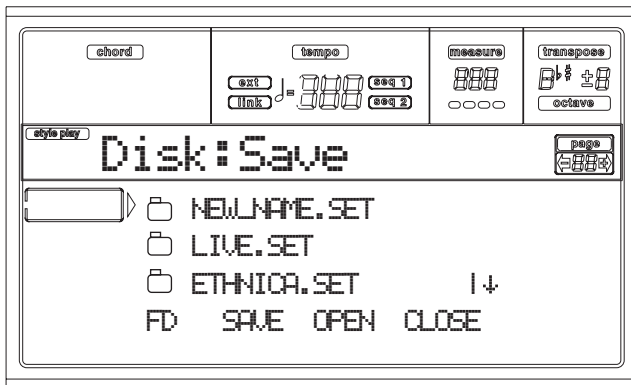
3. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den gewünschten Datentyp in die erste Displayzeile zu verschieben.
4. Nach Selektion des zu speichernden Datentyps drücken Sie F2 (Save), um die Selektion zu bestätigen. Sie werden daraufhin aufgefordert, das Ziellaufwerk anzugeben.



5. Selektieren Sie das Ziellaufwerk mit Hilfe des Tasters F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

6. Nach Selektion des Ziellaufwerks erscheint der Inhalt des selektierten Laufwerks.



Sie haben nun die Möglichkeit:

- einen neuen ".SET" Ordner anzulegen (siehe "Einen neuen ".SET" Ordner anlegen" auf Seite 15-12).
 - in einem bereits existierenden ".SET" Ordner zu speichern.
7. Wenn Sie in einem existierenden Ordner speichern, bewegen Sie den gewünschten ".SET" Ordner in die erste Displayzeile mit Hilfe der E-H (Scroll) Taster (oder mit den TEMPO/VALUE Reglern).
 8. Nach Selektion des Zielordners drücken Sie F2 (Save), um die Dateien zu speichern. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Warnung: Bei Bestätigung werden alle im Zielordner enthaltenen Daten gelöscht.

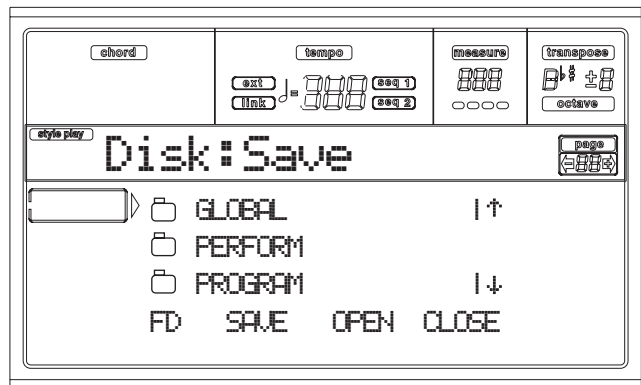
Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ("Wait" Anzeige erlischt), erscheint die Ursprungsseite wieder auf dem Display und Sie können weitere Speichervorgänge vornehmen.

Eine einzelne Bank speichern

Sie können eine einzelne User Bank mit einer einzigen Operation speichern. Eine Bank entspricht einem Taster auf dem Bedienfeld des Instruments (d.h. einem Taster der STYLE Sektion).

1. Zum Speichern auf einer Diskette legen Sie diese ins Diskettenlaufwerk ein.
2. Der gesamte Inhalt ("All") des internen Speichers ist bereits selektiert. Drücken Sie F3 (Open), um den

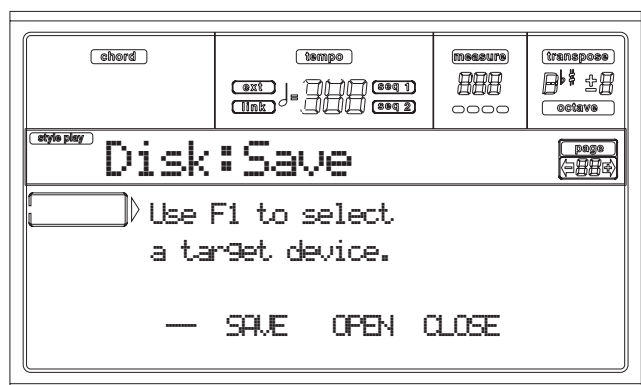
"All" Ordner zu öffnen. Eine Liste der User Datentypen erscheint (jeder Typ befindet sich in einem separaten Ordner).



3. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den gewünschten Datentyp in die erste Displayzeile zu verschieben.
4. Nach Selektion des Datentyps drücken Sie F3 (Open), um den Ordner zu öffnen und Zugang zu den separaten Bänke zu erhalten.



5. Benutzen Sie die E-H (Scroll) Taster (oder die TEMPO/VALUE Regler), um die zu speichernde Bank in die erste Displayzeile zu bewegen.
6. Nach Selektion der zu speichernden Bank drücken Sie F2 (Save), um die Selektion zu bestätigen. Sie werden daraufhin aufgefordert, das Ziellaufwerk anzugeben.



7. Selektieren Sie das Ziellaufwerk mit dem Taster F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

8. Nach Selektion des Ziellaufwerks erscheint der Inhalt des selektierten Laufwerks auf dem Display.



Sie haben nun die Möglichkeit:

- einen neuen ".SET" Ordner anzulegen (siehe "Einen neuen ".SET" Ordner anlegen" auf Seite 15-12).
- in einem bereits existierenden ".SET" Ordner zu speichern.

9. Wenn Sie in einem existierenden Ordner speichern, bewegen Sie den gewünschten ".SET" Ordner in die erste Displayzeile mit Hilfe der E-H (Scroll) Taster (oder mit den TEMPO/VALUE Reglern).
10. Drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung. Daraufhin erscheint eine Liste der Bänke im Ziellaufwerk. Es werden nur Bänke des selektierten Typs angezeigt.
11. Benutzen Sie die E-H (Scroll) Taster (oder die TEMPO/VALUE Regler), um die Zielbank in die erste Displayzeile zu bewegen.
12. Nach Selektion der Zielbank drücken Sie F2 (Save), um die Dateien zu speichern. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

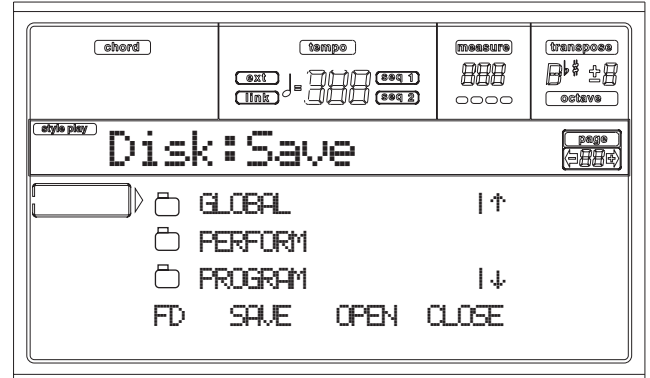
Warnung: Bei Bestätigung werden alle in der Zielbank enthaltenen Daten gelöscht.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ("Wait" Anzeige erlischt), erscheint die Ursprungsseite wieder auf dem Display und Sie können weitere Speichervorgänge vornehmen.

Eine einzelne Option speichern

Sie können eine einzelne Option mit einer einzigen Operation speichern.

1. Zum Speichern auf einer Diskette legen Sie diese ins Diskettenlaufwerk ein.
2. Der gesamte Inhalt ("All") des internen Speichers ist bereits selektiert. Drücken Sie F3 (Open), um den "All" Ordner zu öffnen. Eine Liste der User Datentypen erscheint (jeder Typ befindet sich in einem separaten Ordner).



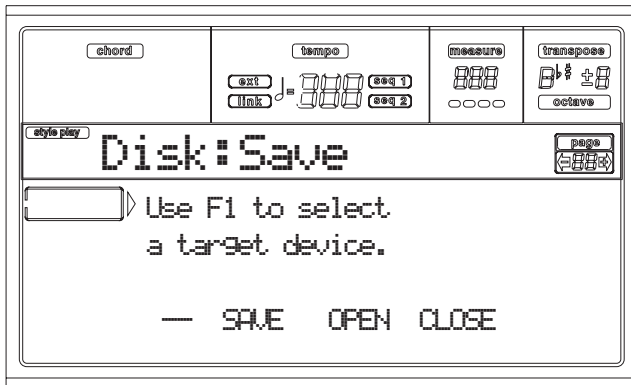
3. Benutzen Sie die Taster E-H (Scroll) (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den gewünschten Datentyp in die erste Displayzeile zu verschieben.
4. Nach Selektion des Datentyps drücken Sie F3 (Open), um den Ordner zu öffnen und Zugang zu den separaten Bänke zu erhalten.



5. Benutzen Sie die E-H (Scroll) Taster (oder die TEMPO/VALUE Regler), um die Bank mit der zu speichernden Datei in die erste Displayzeile zu bewegen.
6. Nach Selektion der zu speichernden Bank drücken Sie F3 (Open), um Zugang zu den einzelnen Dateien zu erhalten.



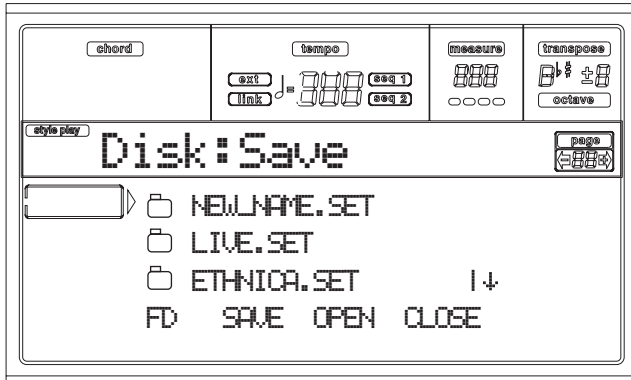
- Nach Selektion der zu speichernden Datei drücken Sie F2 (Save), um die Selektion zu bestätigen. Sie werden daraufhin aufgefordert, das Ziellaufwerk anzugeben.



- Selektieren Sie das Ziellaufwerk mit dem F1 Taster. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

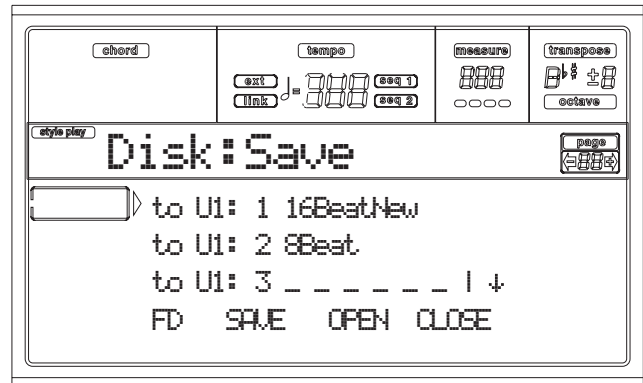
- Nach Selektion des Ziellaufwerks erscheint der Inhalt des selektierten Laufwerks auf dem Display.



Sie haben nun die Möglichkeit:

- einen neuen ".SET" Ordner anzulegen (siehe "Einen neuen ".SET" Ordner anlegen" auf Seite 15-12).
 - in einem bereits existierenden ".SET" Ordner zu speichern (die gespeicherten Daten löschen die im Datenspeicher bereits vorhandenen Daten).
- Wenn Sie in einem existierenden Ordner speichern, bewegen Sie den gewünschten ".SET" Ordner in die erste Displayzeile mit Hilfe der E-H (Scroll) Taster (oder mit den TEMPO/VALUE Reglern).

- Drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung. Daraufhin erscheint eine Liste von Dateien im Ziellaufwerk. Es werden nur Dateien des selektierten Typs angezeigt



Speicherplätze, die mit Unterstreichungen (" _ _ _ ") markiert sind, sind leer.

- Benutzen Sie die E-H (Scroll) Taster (oder die TEMPO/VALUE Regler), um den Zielspeicherplatz in die erste Displayzeile zu bewegen.
- Nach Selektion des Zielspeicherplatzes drücken Sie F2 (Save), um die Datei zu speichern. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

Warnung: Bei Bestätigung werden alle am Zielspeicherplatz vorhandenen Daten gelöscht.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ("Wait" Anzeige erlischt), erscheint die Ursprungsseite wieder auf dem Display und Sie können weitere Speichervorgänge vornehmen.

Einen neuen ".SET" Ordner anlegen

Wenn Sie Daten speichern (Save operations), können Sie diese in bereits existierende Ordner speichern oder einen neuen ".SET" Ordner anlegen. Hierzu ist wie folgt vorzugehen.

- Wenn die Dateienliste des Ziellaufwerks auf dem Display aufgerufen ist, benutzen Sie die E-H (Scroll) Taster (oder die TEMPO/VALUE Regler), um die Option "NEW_NAME.SET" in die erste Displayzeile zu bewegen.
- Wenn die Option "NEW_NAME.SET" selektiert ist, drücken Sie einen der Taster VOLUME/VALUE A. Daraufhin werden Sie aufgefordert, dem neuen Ordner einen Namen zuzuweisen.:

NEWNAME.SET

3. Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie einen Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen der INSERT Taste ein. Löschen Sie einen Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des DELETE Tasters.
4. Wenn Sie den Namen des neuen Ordners fertig geschrieben haben, drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SEITE 3 - COPY (KOPIEREN)

Auf dieser Seite können Sie einzelne Dateien (d.h. Midi Files von Jukebox Dateien), ganze Ordner (allgemeine Ordner oder ".SET" Ordner), oder den Inhalt eines allgemeinen Ordners kopieren. Sie können innerhalb desselben Speichermediums oder auf ein anderes Speichermedium kopieren.

Um die Datenstruktur zu bewahren, ist es während der Kopiervorgänge nicht möglich, einen ".SET" Ordner zu öffnen und eine seiner Dateien zu kopieren. Sie können ausschließlich allgemeine Ordner öffnen.

Drücken Sie DISK und benutzen Sie die MENU oder PAGE Taster, um diese Seite anzusteuern.



Einen ganzen Ordner oder den Inhalt eines Ordners kopieren

Sie können einen Ordner (allgemeiner Ordner oder ".SET") in einen anderen Datenspeicher oder Ordner kopieren. Wenn die Option <current dir> selektiert wird, können Sie den Inhalt des laufenden Ordners kopieren, ohne den Ordner selbst zu kopieren. Wenn ein ganzer Ordner kopiert wird, wird am Zielspeicherplatz ein neuer Ordner unter demselben Namen angelegt.

Anmerkung: Während des Copy Vorgangs können Sie keinen ".SET" Ordner öffnen. Sie können jedoch jeden beliebigen allgemeinen Ordner öffnen.

1. Wenn Sie von oder auf eine Diskette kopieren, legen Sie die Diskette ins Diskettenlaufwerk ein.
2. Selektieren Sie das Ursprungslaufwerk mit dem Taster F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

3. Bewegen Sie den zu kopierenden Ordner in die erste Displayzeile. Wenn dieser sich in einem anderen Ordner befindet, benutzen Sie den Taster F3 (Open), um ihn zu öffnen. Drücken Sie F4 (Close, um zum darüberliegenden Niveau zurückzukehren.

Um nur den Inhalt des laufenden Ordners zu kopieren, bewegen Sie die Option <current dir> in die erste Displayzeile.

4. Wenn sich die zu kopierende Option in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F2 (Copy), um die Selektion der Option zu bestätigen. Sie werden aufgefordert, ein Ziellaufwerk zu selektieren. Die Kopfzeile des Fensters lautet nun nicht mehr "Copy from", sondern "Copy to".



5. Selektieren Sie das Ziellaufwerk mit dem Taster F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...
6. Wenn der Inhalt des Ziellaufwerks auf dem Display erscheint, bewegen Sie den Zielordner in die erste Displayzeile.
 - Um in einen bereits existierenden, allgemeinen Ordner zu kopieren (kein ".SET" Ordner), selektieren Sie diesen Ordner.
 - Um in den laufenden Ordner zu kopieren, selektieren Sie die Option <current dir>.
7. Nach Selektion des Zielordners, drücken Sie F2 (Copy). Daraufhin erscheint die Meldung "Overwrite?":

Overwrite on Copy?
Enter/Yes - Exit/No

Drücken Sie ENTER, um das Überschreiben zu bestätigen oder EXIT, wenn Sie nicht überschreiben wollen.

Beim **Überschreiben** ersetzen die von Ihnen kopierten Daten die bereits im Zielspeicher vorhandenen Daten. Wenn also derselbe Midifile im Zielordner schon existiert, wird er überschrieben. Wenn eine USER Bank existiert, wird sie überschrieben.

Daten, die im Ursprungsordner nicht existieren, werden unverändert belassen. Wenn beispielsweise die USER03 Style Bank im Zielordner, aber nicht im Ursprungsordner existiert, bleibt sie nach Kopieren der anderen Bänke unverändert erhalten.

Wenn Sie entschieden haben, **nicht zu überschreiben**, werden die im Zielordner vorhandenen Daten unverändert belassen, auch wenn sie nicht kopiert werden.

- Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Kopiervorgang abubrechen.

Eine einzelne Datei kopieren

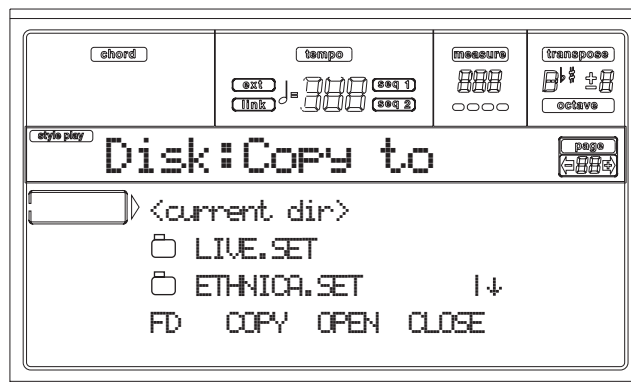
Sie können eine einzelne Datei aus einem allgemeinen Ordner in einen anderen Ordner kopieren. Die Datei muss hierzu im Root (der oberste oder Hauptordner in der Datenspeicherordnung) oder in einem allgemeinen Ordner untergebracht sein. Sie können keine einzelne Datei aus einem ".SET" Ordner kopieren.

- Zum Kopieren von einer Diskette legen Sie diese ins Diskettenlaufwerk ein.
- Selektieren Sie das Ursprungslaufwerk mit dem Taster F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

- Bewegen Sie den Ordner, der die zu kopierende Datei enthält, in die erste Displayzeile. Wenn diese in einem weiteren Ordner enthalten ist, benutzen Sie den Taster F3 (Open), um ihn zu öffnen. Drücken Sie F4 (Close), um zum vorhergehenden Niveau zurückzukehren.
- Drücken Sie F3 (Open), um den Ordner zu öffnen, der die zu kopierende Datei enthält.
- Bewegen Sie die zu kopierende Datei in die erste Displayzeile.

- Wenn sich die Datei in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F2 (Copy), um die Selektion zu bestätigen. Sie werden aufgefordert, ein Ziellaufwerk zu selektieren. Die Kopfzeile des Fensters lautet nun nicht mehr "Copy from", sondern "Copy to".



- Selektieren Sie das Ziellaufwerk mit dem Taster F1. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...
- Wenn der Inhalt des Ziellaufwerks auf dem Display erscheint, bewegen Sie den Zielordner in die erste Displayzeile.
Drücken Sie F3 (Open), um den Ordner zu öffnen bzw. F4 (Close), um ihn zu schließen.
- Nach Selektion des Zielmediums drücken Sie F2 (Copy). Daraufhin erscheint die Meldung "Overwrite?":

Overwrite on Copy?
Enter/Yes - Exit/No

Drücken Sie ENTER, um das Überschreiben zu bestätigen, bzw. EXIT, um nicht zu überschreiben.

Beim **Überschreiben** ersetzen die von Ihnen kopierten Daten die bereits im Zielspeicher vorhandenen Daten. Wenn also dieselbe Mididatei im Zielordner schon existiert, wird sie überschrieben.

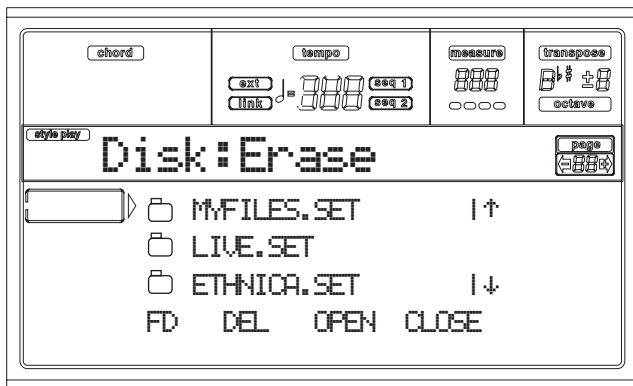
Daten, die im Ursprungsordner nicht existieren, werden unverändert belassen. Wenn beispielsweise die Mididatei MYSONG01.MID im Zielordner, aber nicht im Ursprungsordner vorhanden ist, bleibt sie nach Kopieren der anderen Daten unverändert erhalten.

Wenn Sie entschieden haben, **nicht zu überschreiben**, werden die im Zielordner vorhandenen Daten unverändert belassen, auch wenn sie nicht kopiert werden

- Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Kopiervorgang abubrechen.

SEITE 4 - ERASE (LÖSCHEN)

Mit der LösCHFunktion können Sie Dateien und Ordner aus den Datenspeichern löschen.



Erase procedure

1. Wenn Sie etwas auf einer Diskette löschen wollen, legen Sie die Diskette ins Laufwerk ein.
2. Selektieren Sie das Laufwerk. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Type
HD	Festplatte
FD	Diskette

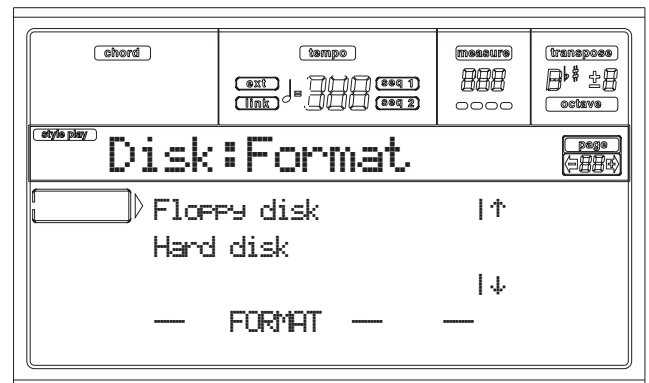
3. Bewegen Sie die Datei oder den Ordner in die erste Displayzeile. Wenn die von Ihnen gewünschte Datei/Ordner sich in einem anderen Ordner befindet, benutzen Sie den Taster F3 (Open), um ihn zu öffnen. Drücken Sie F4 (Close), um zum vorhergehenden Niveau zurückzukehren.
4. Drücken Sie F2 (Erase), um die selektierte Option zu löschen. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ("Wait" Anzeige erlischt), bleiben Sie weiterhin auf der Erase Seite und können weitere Löschoperationen vornehmen.

SEITE 5 - FORMAT (FORMATIEREN)

Mit der Format Funktion können Sie Disketten formatieren.

Drücken Sie DISK und benutzen Sie die MENU oder PAGE Taster, um diese Seite anzusteuern.



Warnung: Beim Formatieren eines Diskettenlaufwerks, werden alle darin enthaltenen Daten gelöscht.

Floppy disk

1. Legen Sie eine 3.5" HD oder DD/DS Diskette ins Diskettenlaufwerk ein und selektieren Sie diese Option, um die Diskette zu formatieren.
2. Bewegen Sie die Option Floppy disk in die erste Displayzeile.
3. Drücken Sie F2 (Format), um den Formatiervorgang zu bestätigen.
4. Die Meldung "Delete all data?" erscheint auf dem Display; drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

Hard disk

Die Festplatte muss nach der Installation oder zum Löschen aller darauf enthaltenen Daten formatiert werden.

1. Bewegen Sie die Option Hard disk in die erste Displayzeile.
2. Drücken Sie F2 (Format), um den Formatiervorgang zu bestätigen
3. Die Meldung "Delete all data?" erscheint auf dem Display. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.
4. Die Meldung "Please press F4 to continue" erscheint auf dem Display. Drücken Sie F4 zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

SEITE 6 - NEW DIRECTORY (NEUER ORDNER)

Mit der Funktion New Dir können Sie in jedem beliebigen Datenspeicher oder innerhalb eines allgemeinen Ordners einen neuen Ordner anlegen. Es ist allerdings nicht möglich, ".SET" Ordner anzulegen oder zu öffnen, da diese Ordner ausschließlich während der Save Operation angelegt werden können.

Drücken Sie DISK und benutzen Sie die MENU oder PAGE Taster, um diese Seite anzusteuern.



New folder procedure

1. Wenn Sie einen neuen Ordner auf einer Diskette anlegen wollen, legen Sie die Diskette ins Diskettenlaufwerk ein.
2. Selektieren Sie das Laufwerk. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

3. Drücken Sie einen der VOLUME/VALUE A Taster. Sie werden aufgefordert, dem neuen Ordner einen Namen zuzuweisen:

NEWNAME

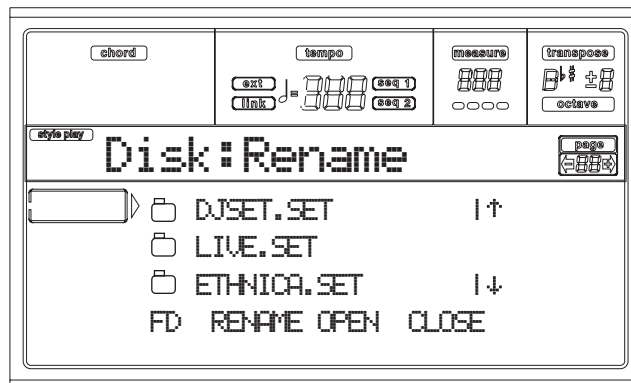
Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der DOWN/- und UP/+ Taster. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des INSERT Tasters ein. Löschen Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des DELETE Tasters.

4. Drücken Sie F2 (Create) zur Bestätigung. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SEITE 7 - RENAME (NEU BENENNEN)

Mit der Rename Funktion können Sie den Namen eines Ordners oder einer Datei ändern. Zur Erhaltung der Datenstruktur, ist es nicht möglich, einzelne Dateien innerhalb eines ".SET" Ordners oder die Kennung des ".SET" Ordner zu ändern.

Drücken Sie DISK und benutzen Sie die MENU oder PAGE Taster, um diese Seite anzusteuern.



Rename procedure

1. Wenn der neu zu benennende Ordner oder die Datei sich auf einer Diskette befindet, legen Sie die Diskette ins Diskettenlaufwerk ein.
2. Selektieren Sie das Laufwerk. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD FD HD...

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

3. Bewegen Sie die neu zu benennende Option in die erste Displayzeile. Drücken Sie dann einen der VOLUME/VALUE A Taster. Sie werden aufgefordert, den Namen zu ändern:

Ethnic.set

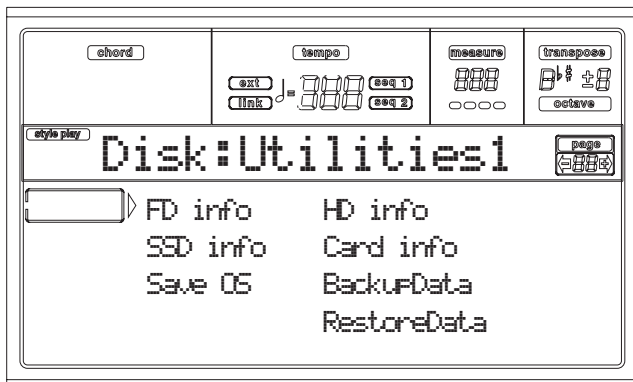
Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der DOWN/- und UP/+ Taster. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des INSERT Tasters ein. Löschen den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des DELETE Tasters.

4. Drücken Sie F2 (Rename) zur Bestätigung. Die Meldung "Are you sure" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SEITE 8 - UTILITIES 1

Diese Seite enthält verschiedene Disk Utilities.

Drücken Sie DISK und benutzen Sie die MENU oder PAGE Taster, um diese Seite anzusteuern.



FD info

Selektieren Sie diesen Befehl, um den Namen und die verfügbare Speicherkapazität der eingelegten Diskette anzuzeigen zu lassen.

Wenn die Option ohne eingelegte Diskette gewählt wird, erscheint die Warnung "No disk!". Legen Sie bitte eine Diskette ein und drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

HD info

Selektieren Sie diesen Befehl, um den Namen und die verfügbare Speicherkapazität der Festplatte (sofern installiert) anzuzeigen zu lassen.

Wenn die Option ohne installierte Festplatte gewählt wird, erscheint die Warnung "Unit not found!". Drücken Sie EXIT, so dass die Meldung vom Display verschwindet.

SSD info

Selektieren Sie diesen Befehl, um die verfügbare Speicherkapazität der Solid State Disk (SSD) anzuzeigen zu lassen, die als systeminterner Speicher dient.

Card info

Selektieren Sie diesen Befehl, um den Namen und die verfügbare Speicherkapazität der eingelegten Flash Card anzuzeigen zu lassen.

Wenn die Option ohne eingelegte Flash Card gewählt wird, erscheint die Warnung "No disk!". Legen Sie bitte die Card ein und drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

Save OS

Mit diesem Befehl wird ein Backup des Betriebssystems vorgenommen, um eine Kopie des instrumenteigenen Betriebssystems auf Diskette anzulegen.

Anmerkung: Sollten Sie vergessen haben, ein solches Backup vorzunehmen und ihre Betriebssystemdaten verloren gegangen oder beschädigt sein, laden Sie diese aus dem Internet über www.korgpa80.com, herunter oder fragen Ihren Händler danach.

1. Besorgen Sie sich eine **leere** Diskette (1.44MB, MS-DOS formatiert). Sie können die Diskette mit einem

PC oder dem PA80 formatieren (siehe "Seite 5 - Format (Formatieren)" auf Seite 15-15).

Anmerkung: Es ist nicht möglich, Betriebssystemdisketten für das PA80 auf einem Macintosh anzulegen. Nach dem Formatieren legt Mac unsichtbare Dateien im Root an, die zu Interferenzen beim Laden des Betriebssystems des PA80 führen können.

2. Selektieren Sie den Befehl Save OS.
3. Legen Sie eine Diskette ein und drücken Sie ENTER. Folgende Dateien werden auf der Diskette angelegt:
 - OSPA80.LZX
 - NPA80.SYS
 - NBPA80.SYS

Backup Data

Mit diesem Befehl wird ein Backup der werkseitigen Daten (Styles, Programs, Performances...) mit Ausnahme des Betriebssystems vorgenommen. Sie benötigen hierzu 5 Disketten.

Anmerkung: Sollten Sie vergessen haben, ein solches Backup vorzunehmen und diese Daten verändert worden sein, laden Sie diese aus dem Internet über www.korgpa80.com, herunter oder fragen Ihren Händler danach.

1. Besorgen Sie sich 5 **leere** Disketten (1.44MB, MS-DOS formatiert). Sie können die Disketten mit einem PC oder dem PA80 formatieren (siehe "Seite 5 - Format (Formatieren)" auf Seite 15-15).
- Anmerkung:** Es ist nicht möglich, PA80-Backup Disketten für das PA80 auf einem Macintosh anzulegen. Nach dem Formatieren legt Mac unsichtbare Dateien im Root an, die zu Interferenzen bei den Backup und Restore Vorgängen des PA80 führen können.
2. Selektieren Sie den Befehl Backup Data.
3. Legen Sie eine Diskette ein und drücken Sie ENTER
4. Wenn Sie vom PA80 aufgefordert werden, legen Sie eine neue Diskette ins Diskettenlaufwerk ein.
5. Schreiben Sie jeweils die Nummer der Diskette auf das Etikett.

Restore Data

Dieser Befehl dient zur Wiederherstellung der internen werkseitigen Daten mittels "Backup Data".

Anmerkung: Sollten Sie vergessen haben, ein solches Backup vorzunehmen und die werkseitigen Daten verloren gegangen oder beschädigt sein, laden Sie diese aus dem Internet über www.korgpa80.com, herunter oder fragen Ihren Händler danach.

Warnung: Spielen Sie nicht auf dem Keyboard, während Sie das Restore Data durchführen und bleiben Sie im Disk Modus. Warten Sie, bis die Meldung "Wait" verschwunden ist und die WRITE/DISK IN USE LED erlischt.

1. Selektieren Sie den Befehl. Die Meldungen "Insert backup disk #1 and press Enter" erscheinen. Legen Sie die erste Backup Diskette ein und drücken Sie ENTER.
2. Warten Sie, bis die erste Backup Diskette eingelesen wurde. Daraufhin erscheint die Meldung: "Insert

backup disk #2 and press Enter". Legen Sie die zweite Backup Diskette ein und drücken Sie ENTER.

3. Wiederholen Sie den Vorgang mit den Disketten #3, #4 und #5. Nach Laden der Backup Diskette #5 geladen wurde, sind alle Backupdaten im internen Speicher wiederhergestellt.

Anmerkung: Nachdem die letzte Diskette geladen wurde, erscheint möglicherweise die Meldung "Missing some files". Diese Meldung kann sich auf bestimmte User Daten beziehen, so dass diese Meldung ignoriert werden kann. Drücken Sie EXIT.

4. Warten Sie, bis die Meldung "Wait" verschwunden ist und die WRITE/DISK IN USE LED erlischt. Schalten Sie das Instrument aus und anschließend wieder ein.

SEITE 9 - UTILITIES 2

Diese Seite enthält die Schutzfunktionen.



Global Protect

Wenn eine ".GLB" Datei geladen wird, schützt dieser Parameter (sofern aktiviert) das Global vor einer unerwünschten Neuprogrammierung durch die geladenen Daten. Alle Global Parameter bleiben unverändert.

HD Protect

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, schützt er die Festplatte vor dem Überschreiben.

Anmerkung: Dieser Parameter ist im Speicher, aber nicht auf der Diskette gespeichert.

Factory Style Protect

Bei Aktivierung schützt dieser Parameter die Factory Styles (von "8 BEAT/16 BEAT 1" bis "TRADITIONAL" Bank) vor dem Überschreiben beim Laden von Daten aus Datenspeichern.

Bei Deaktivierung können Sie User Styles auch in die Factory Styles Bänke laden oder speichern (von "8 BEAT/16 BEAT 1" bis "TRADITIONAL"). Auf diese Weise können Sie Ihre Factory Style Bänke individuell gestalten.

Bitte beachten Sie, dass bei der Operation Save All stets nur die USER Style Bänke gespeichert werden.

Anmerkung: Dieser Parameter wird beim Ausschalten des Instruments automatisch aktiviert.

Anmerkung: Sollten Sie versehentlich bestimmte Factory Daten löschen, können Sie entweder die Backup Daten neu laden, Ihren Korg Händler oder das Korg Service Center kontaktieren oder diese Daten aus dem Internet über www.korgpa80.com herunterladen.

16. INSTALLATION UND KONFIGURATION DES KORG MIDI DRIVER

Die Korg MIDI Driver-Software ist in den als Sonderzubehör erhältlichen Anschlußkits AG-001B und AG-002B enthalten. Wenn Sie einen IBM PC (oder IBM-kompatiblen PC) zusammen mit einem Sequenzer benutzen, der mit dem Multimedia-System von Windows kompatibel ist, können Sie mit dem Korg MIDI Driver das Klavier als MIDI-Periphergerät von Windows einsetzen. Wenn Sie einen Macintosh (oder kompatiblen Computer) zusammen mit einem Sequenzer benutzen, der mit dem Apple MIDI Manager kompatibel ist, können Sie mit Hilfe des Korg MIDI-Driver Daten zwischen Ihrem Macintosh und dem Klavier austauschen.

PA80 KONFIGURIEREN

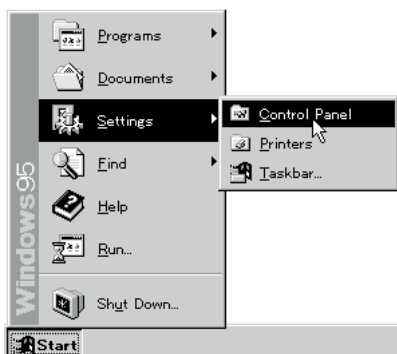
Konfigurieren Sie das PA80 wie folgt bevor Sie es an einen PC oder Mac anschliessen.

1. Schalten Sie alle SysEx Filter im MIDI IN aus (siehe "Seite 10 - MIDI IN Filter" auf Seite 14-5)
2. Schalten Sie alle SysEx Filter im MIDI OUT aus (siehe "Seite 12 - MIDI OUT Filter" auf Seite 14-6)
3. Wählen Sie die richtige TO HOST Übertragungsrate für Ihren Computer (siehe "To Host rate" auf Seite 14-4).
4. Drücken Sie WRITE um die Konfiguration im Global Modus zu speichern (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 14-1).

INSTALLATION DES KORG MIDI-DRIVER UNTER WINDOWS 95/98

Anmerkung: Wenn die Verarbeitungsgeschwindigkeit des Computers nicht ausreicht, werden die Daten bei MIDI IN nicht richtig empfangen.

1. Klicken Sie auf das Feld [Start] in der Task-Leiste. Klicken Sie im Menü [Einstellungen] auf das Feld [Systemsteuerung].



2. Doppelklicken Sie im Feld "Systemsteuerung" auf das Symbol [Neue Hardware], um den Installationsvorgang zu starten. Klicken Sie auf [Weiter>].

3. Beantworten Sie die Frage "Neue Hardware-Komponente suchen?" mit [Nein] und klicken Sie anschließend auf [Weiter>].



4. Wählen Sie [Audio-, Video- Controller, Spiele] und klicken Sie auf den Taster [Weiter>].

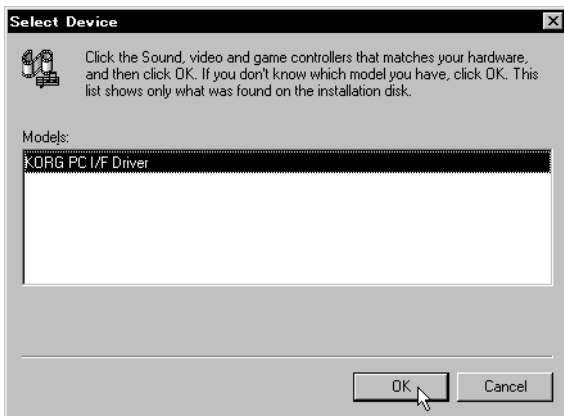


5. Klicken Sie auf das Feld [Diskette]. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie das Diskettenlaufwerk und das Verzeichnis eingeben können.

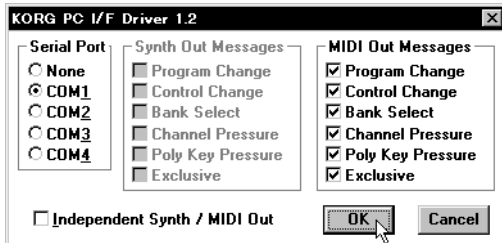


6. Legen Sie die im Anschlußkit AG-001B enthaltene Diskette in das Diskettenlaufwerk des Computers ein. Wenn Sie die Diskette in das Laufwerk A einlegen, tippen Sie "A:\ " (oder "B:\ " wenn Sie das Laufwerk B benutzen) ein und klicken Sie dann auf das Feld [OK].

7. Klicken Sie auf [OK] und anschließend auf [Beenden].



8. Konfigurieren Sie den Treiber wie auf Seite 16-3 unter Abschnitt "Korg MIDI Driver (Windows) konfigurieren" angegeben ist und klicken Sie dann auf [OK].

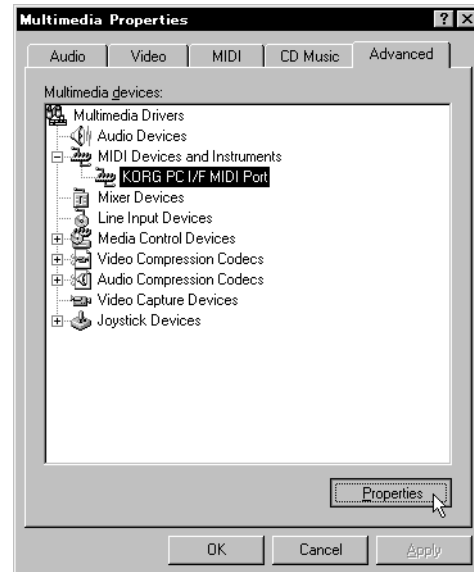


9. Starten Sie den Computer neu, um den Treiber zu aktivieren.



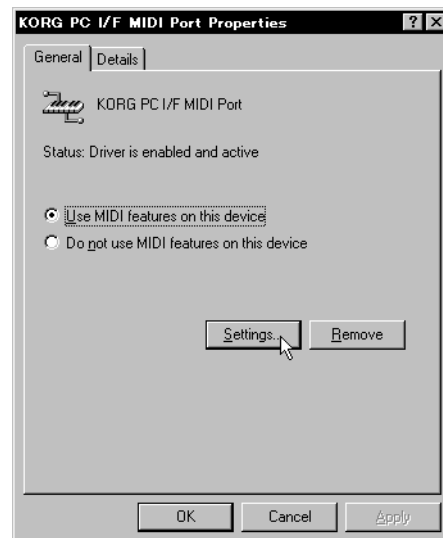
KORG MIDI DRIVER UNTER WINDOWS KONFIGURIEREN

1. Im Feld "Systemsteuerung" doppelklicken Sie auf das Symbol [Multimedia], so daß das Dialogfenster "Multimedia-Anwendungen" erscheint.



2. Klicken Sie oben rechts auf die Registrierkarte [Erweitert].
3. Klicken Sie unter [MIDI-Geräte und Instrumente] auf [+] (die Anzeige ändert sich zu [-]) und anschließend auf [Korg PC I/F MIDI Port].
4. Klicken Sie auf [Eigenschaften].

Daraufhin werden die Eigenschaften von "Korg PC I/F MIDI Port" angezeigt.



5. Klicken Sie auf [Eigenschaften...].
Folgen Sie den Anweisungen unter Abschnitt "MIDI Driver (Windows) konfigurieren" auf Seite 16-3 und klicken Sie anschließend auf [OK].

Falls Sie Änderungen vorgenommen haben, müssen Sie Windows neu starten.

KORG MIDI DRIVER (WINDOWS) KONFIGURIEREN

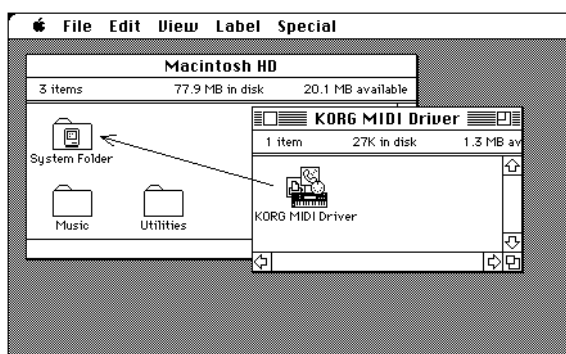
1. Wählen Sie unter "Serial Port " die serielle Schnittstelle (COM1 ~ COM4), an die das Instrument tatsächlich angeschlossen ist.
Falls Sie die serielle Schnittstelle nach Installation des Treibers für andere Zwecke benutzen wollen, können Sie den Korg MIDI Driver löschen oder [None] selektieren, um ihn zu deaktivieren.
2. Die Option [Independent Synth/MIDI Out] darf nicht benutzt werden, wenn das Instrument seriell angeschlossen ist. Selektieren Sie sie daher nicht.
Wenn Sie diese Option anklicken, werden MIDI-Daten nicht korrekt übertragen.
3. Wählen Sie unter [MIDI Out Messages] aus, welche Befehle an das Instrument gesendet werden sollen.
4. Klicken Sie nach Beendigung der Konfiguration auf [OK]. Wenn Sie die Einstellungen nicht übernehmen wollen, klicken Sie auf [Cancel] (oder [Abbrechen]).

KORG MIDI DRIVER AUF MACINTOSH INSTALLIEREN

Anmerkung: Zur Installation des Korg MIDI Driver müssen der Apple MIDI Manager und das PatchBay (nicht im Lieferumfang des AG-002B enthalten) bereits installiert sein. Verwenden Sie den Apple MIDI Manager und das PatchBay, die zusammen mit der zur Steuerung des Instruments vorgesehenen Software geliefert wurden.

Nach Installation des Korg MIDI Driver können MIDI-Kanäle und die an das Klavier zu sendenden MIDI-Befehle vom Computer aus aktiviert und deaktiviert werden. Die Programmierung erfolgt im Dialogfenster "Modem MIDI Out/Port settings" (siehe unten). Wenn Sie diese Funktion nicht benötigen, können Sie einfach den "Apple MIDI Driver" benutzen, ohne den Korg MIDI Driver zu installieren. Hinweise zum Gebrauch von Sequenzern, die keinen Apple MIDI Driver benötigen, finden Sie auf Seite 16-4.

1. Kopieren Sie den Korg MIDI Driver von der mit dem Kit AG-002B gelieferten Diskette in den Systemordner des Bootlaufwerks.



2. Sollte im Systemordner bereits der Apple MIDI Driver vorhanden sein, löschen Sie ihn oder verschie-

ben Sie ihn in einen anderen Ordner. Achten Sie darauf, daß Sie den Apple MIDI Manager nicht löschen oder verschieben.

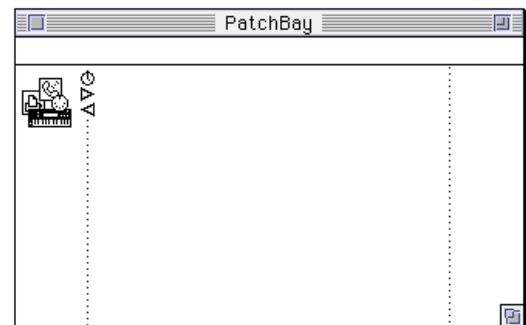
Der Korg MIDI Driver enthält alle Funktionen des Apple MIDI Drivers.

3. Wählen Sie "Neustart " im Menü "Spezial".

KORG MIDI DRIVER (MACINTOSH) INSTALLIEREN

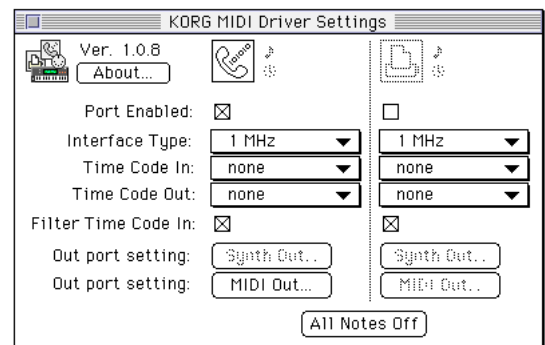
1. Öffnen Sie das PatchBay.

Wenn die Installation korrekt durchgeführt wurde, erscheint das Symbol des Korg MIDI Driver im Fenster des PatchBay, wie nebenstehend abgebildet ist. (Je nach Konfiguration des Systems, kann das Symbol der Modem/Drucker-Schnittstelle etwas anders aussehen).



2. Doppelklicken Sie im PatchBay auf das Symbol Korg MIDI Driver.

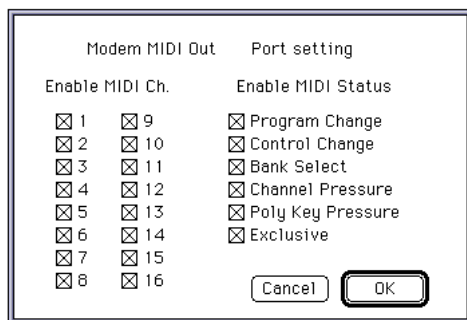
Daraufhin erscheint das Dialogfenster "Korg MIDI Driver Settings".



3. Wählen Sie Port Enabled für die Schnittstelle, an die das Instrument angeschlossen ist und wählen Sie [1 MHz] als Interface Type.
(Wählen Sie nicht [Korg PC I/F], da diese mit dem Klavier nicht kompatibel ist).
4. Klicken Sie auf das Feld [Out Port Setting: MIDI Out].

Daraufhin erscheint das auf der nächsten Seite abgebildete Dialogfenster, in dem Sie die MIDI-Kanäle

und MIDI-Befehle auswählen können, die an den jeweiligen Anschluß ausgegeben werden können.



5. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf [OK].
6. Starten Sie den Sequenzer, woraufhin dessen Symbol im Fenster des PatchBay erscheint. Stellen Sie durch Ziehen der Maus bei gedrücktem Mausknopf eine Verbindung vom Symbol Out Port des Sequenzers zum Symbol MIDI OUT des MIDI Drivers her.
- Weitere Informationen zum Gebrauch des PatchBay finden Sie unter "About PatchBay..." im Menü "Apple".
- Wenn Sie anstelle des Korg MIDI Driver den Apple MIDI Driver benutzen wollen, entfernen Sie den Korg MIDI Driver aus dem Systemordner, öffnen Sie das PatchBay und doppelklicken Sie auf das Symbol des Apple MIDI Drivers. Wählen Sie "Enabled" für die Schnittstelle, an die das Instrument angeschlossen ist sowie [1 MHz] als Interface Type. Schließen Sie dann das Dialogfenster. Ziehen Sie im PatchBay die Maus bei gedrücktem Mausknopf vom Symbol Out Port des Sequenzers auf das Symbol MIDI OUT.
- Falls Sie einen Sequenzer benutzen, der nicht mit dem Apple MIDI Manager kompatibel ist, wählen Sie den Anschluß aus, an den das Klavier tatsächlich angeschlossen ist und selektieren Sie unter Clock [1 MHz].

STANDARD MIDI FILE MIT MACINTOSH LESEN

Da SMF-Dateien normalerweise auf Disketten im MS-DOS-Format erhältlich sind, müssen Macintosh-Computer mit einer Software ausgestattet werden, mit der es möglich ist, MS-DOS-Disketten zu öffnen. Eine solche Software ist z.B. PC Exchange (im Lieferumfang der neueren Mac-Serien enthalten), DOS Mounter oder AccessPC.

1. Öffnen Sie das Programm PC Exchange in der Systemsteuerung
PC Exchange erscheint.
 2. Klicken Sie auf das Feld [Hinzufügen...].
Daraufhin erscheint das Fenster [Anwendung mit DOS-Kennung zuordnen].
 3. Tippen Sie "MID" in das Feld "DOS-Kennung" ein.
MS-DOS erkennt Dateien dank einer Kennung, die aus einem Punkt gefolgt von drei Buchstaben besteht. SMF-Dateien haben normalerweise die Kennung ".MID".
 4. Wählen Sie in der im unteren Teil des Fensters erscheinenden Dateiliste die MIDI-Anwendung (Sequenzer) aus, die Sie benutzen wollen.
Unter der Zeile Macintosh-Anwendung erscheint das Symbol der gewählten MIDI-Anwendung (Sequenzer). Diese Anwendung wird nun benutzt, um SMF-Dateien zu öffnen.
 5. Wählen Sie aus dem Popup-Menü [Dateientyp] das Format [MIDI] aus und klicken Sie auf [OK].
Die im Fenster PC Exchange erscheinende Liste mit Anwendungen wird mit einem neuen Eintrag bezüglich SMF-Dateien ergänzt und automatisch gespeichert.
- Nun können Sie eine MS-DOS-Diskette mit Stücken im SMF-Format einlegen und diese direkt einlesen.
- * Weitere Informationen zum Öffnen von MS-DOS-Disketten finden Sie im Abschnitt "DOS- und Windows-Dateien" im Hilfe-Programm Ihres Macintosh (Hilfe-Menü des Finder).

17. WERKSEITIGE DATEN

STYLES

	Bank: 8/16 Beat 1	Bank: 8/16 Beat 2	Bank: Ballroom	Bank: Dance
1	Soft Beat	Guitar Bld1	Slow Pop	HouseGarage
2	Pop Beat	Guitar Bld2	Slow Rock 1	House
3	Stndrd8Beat	8Bt Analog1	Slow Rock 2	Dream
4	Unplug8Bt 1	Analogyst	Unpl.SIRock	Techno
5	Love 8 Beat	8Bt Analog2	BigBnd Fox1	Underground
6	Half Beat	Trendy Beat	Slow Waltz1	Progressive
7	UK 8 Beat	Slow Ballad	Slow Waltz2	Jungle
8	8BeatGroove	6Strings Bt	Foxtrot 1	Rap
9	UK RnB	Std16Beat 1	BigBnd Fox2	Hip Hop
10	PopBallad 1	Std16Beat 2	Slow Fox	Disco 70
11	HipHop Beat	Unpl.16Beat	Foxtrot 2	80's Dance
12	LightRock 1	Pop 16Beat1	Operetta	Love Disco
13	LightRock 2	Pop 16Beat2	BigBnd Fox3	Disco Party
14	Miami Beat	Cinema Bld	Charleston	Disco Funky
15	ClassicBeat	Windy Beat	Quick Step	Disco Gully
16	Unplug8Bt 2	Home Beat	New Jive	Twist
	Bank: Rock	Bank: Soul & Funk	Bank: World 1	Bank: World 2
1	Open Rock 1	Rubber Funk	OberkrWaltz	Bluegrass
2	Open Rock 2	Groove Funk	OberkrPolka	Country 8Bt
3	Pop Rock	Acid Jazz	Bavar.Pop1	Country16Bt
4	Fire Rock	Double Beat	Bavar.Pop 2	CountryBeat
5	Hard Rock	Groove	Party Polka	Mod.Country
6	Heavy Rock	Jazz Funk	Pop Polka	CntryBoogie
7	RockShuffle	Al Swing	Flipper 6/8	CountryShf1
8	Rock Ballad	HipHop Funk	Flipper 4/4	CountryShf2
9	Half Time	HipHop Soul	Schlager 1	Country Bld
10	Rock 6/8	MotownShufl	Schlager 2	Country 3/4
11	Abbey Road	PopBallad 4	Schlager 3	Orleans
12	Surf Rock	RhythmBlues	Schlager 4	Jig
13	Pop Shuffle	Soul	PopSchlager	CelticDream
14	BluesShufl	Memphis	Trucker	Norteno
15	60's Rock	Motown	Cajun	Quebradita
16	Rock & Roll	Gospel	Zydeco	Tejano
	Bank: World 3	Bank: Latin 1	Bank: Latin 2	Bank: Latin Dance
1	Hora	UnplugBossa	EnglishTango	Samba
2	Sevillana 1	Basic Bossa	Orch. Tango	Sambalegre
3	Sevillana 2	L.A. Bossa	Tango.it	Disco Samba
4	Jota	New Bossa	Habanera 1	Samba Funk
5	Copla	Miss Bossa	Habanera 2	Merengue 1
6	Classic 3/4	Lite Bossa	Mambo 1	Merengue 2
7	Bolero	GrooveBossa	Mambo 2	Cumbia
8	Minuetto	DiscoChaCha	Salsa 1	Latin Dance
9	Baroque	Cha Cha Cha	Salsa 2	Batucada
10	New Age	Sabor	Mariachi	Rumba
11	Tarantella	ChaCha Funk	Reggae 1	Gipsy
12	Raspa	Latin Rock	Reggae 2	Rumba Pop
13	Vahde	UnplugLatin	Reggae 3	Calypso
14	Oriental	Beguine 1	Pasodoble 1	Lambada
15	Roman	Beguine 2	PasDobBanda	Meneito
16	Ciftetelli	Slow Bolero	Pasodoble 2	Macarena

	Bank: Jazz 1	Bank: Jazz 2	Bank: Traditional
1	Jazz Brush	Big Band 3	Ital. Valzer
2	Med. Swing	Sw. Shuffle	Valzer
3	Slow Swing	FastBigBand	GermWaltz 1
4	SwingBallad	Latin Big Band	GermWaltz 2
5	JazzWaltz 1	BigBnd Fox4	Laendler
6	JazzWaltz 2	Dixieland	WalzMusette
7	5/4 Swing	Hollywood	ViennaWaltz
8	Mood Swing	Broadway	Viennese
9	Be Bop	Acid Jazz	Mazurka 1
10	Unpl.Swing1	New Jazz	Mazurka 2
11	Unpl.Swing2	Latin Jazz	Polka 1
12	B.BndBallad	Fusion	Polka 2
13	BigBandMed.	Ragtime Pno	Germ. Polka
14	Big Band 1	Shuffle Pno	Trad. Polka
15	BigBand40's	Boogie Pno	Marsch
16	Big Band 2	Bossa Pno	FrenchMarsc
	Bank: User 1	Bank: User 2	Bank: User 3
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

PROGRAMME (BANK-REIHENFOLGE)

Die folgende Übersicht zeigt alle werkseitigen Programme des PA80 in derselben Reihenfolge, in der sie nach Drücken des PROGRAM/PERFORMANCE Bank Tasters erscheinen.

Erläuterung: Die Übersicht enthält auch die MIDI Daten, die zur Fernselektion der Programme verwendet werden.

CC00: Control Change 0 oder Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 oder Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano	121	3	0
Class.Piano	121	4	0
L/R Piano	121	5	0
AcPianoWide	121	1	0
Ac. Piano	121	0	0
BrightPian	121	0	1
ElGranPian	121	0	2
ElGrandWide	121	1	2
AcPianoDark	121	2	0
BrPianoWide	121	1	1
90's Piano	121	3	2
M1 Piano	121	2	2
2000'sPiano	121	4	2
ChorusPiano	121	5	2
Honky-Tonk	121	0	3
Honky-Wide	121	1	3
Piano Pad	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
PnoStrngPad	121	4	1
Pno&Strings	121	7	0
PianoLayers	121	6	2
Piano&Vibes	121	6	0
Harpsichord	121	0	6
Harpsi Oct.	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
HarpsiK.Off	121	3	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
Clav Wah	121	2	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Bank: E. Piano			
ClubElPiano	121	11	4
DynoTine EP	121	10	4
Vintage EP	121	4	4
Pro-Dyno EP	121	5	4
ProStage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
StereoDigEP	121	6	5
ClassDigiEP	121	7	5
EP Phase	121	4	5

Name	CC00	CC32	PC
Hybrid EP	121	8	5
Class.Tines	121	9	5
PhantomTine	121	10	5
Sweeping EP	121	12	5
WhitePad EP	121	13	5
ThinElPiano	121	9	4
DW8000 EP	121	11	5
E.Piano 1	121	0	4
E.Piano 2	121	0	5
DetunedEP 1	121	1	4
EP1Veloc.sw	121	2	4
60'sElPiano	121	3	4
DetunedEP 2	121	1	5
EP2Veloc.sw	121	2	5
EP Legend	121	3	5
R&B E.Piano	121	8	4
SynPiano X	121	5	5
Bank: Mallet & Bell			
Vibraphone	121	0	11
Vibraphone2	121	2	11
Vibrap.Wide	121	1	11
Marimba	121	0	12
MarimbaWide	121	1	12
RimbaKeyOff	121	2	12
MonkeySkuls	121	3	12
Xylophone	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta	121	0	8
Glocken	121	0	9
Music Box	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Vs Bell Boy	121	2	98
Steel Drum	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
TubularBell	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
KrystalBell	121	3	98
ChurchBell2	121	3	14
Tinkle Bell	121	0	112
Dulcimer	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba	121	0	108
VeloKalimba	121	1	108
MalletClock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
BaliGamelan	121	2	112
GarbageMall	121	3	112
Bank: Accordion			
Sweet Harm.	121	1	22
Harmonica	121	0	22
Harmonica 2	121	2	22

17-4 | Werkseitige Daten

Programme (Bank-Reihenfolge)

Name	CC00	CC32	PC
Cassotto	121	9	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16+8	121	6	21
Fisa 16+4	121	7	21
MusetteClar	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion	121	0	21
TangoAccord	121	0	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21
Accordion 2	121	1	21
Arab.Accord	121	10	21
Bank: Organ			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Velo Sw	121	1	18
ClassiClick	121	4	18
M1 Organ	121	5	17
Jazz Organ	121	8	16
Dist. Organ	121	5	18
RotaryOrgan	121	8	17
DarkJazzOrg	121	4	16
Bx3ShortDec	121	7	17
SuperBXPerc	121	6	18
Percuss.BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
PipeMixture	121	3	19
FlautoPipes	121	3	20
Pipe Tutti	121	6	19
PositiveOrg	121	7	19
Drawb.Organ	121	0	16
DetDrawbOrg	121	1	16
It60'sOrgan	121	2	16
DrawbOrgan2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Perc. Organ	121	0	17
Det.PercOrg	121	1	17
Perc.Organ2	121	2	17
Rock Organ	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
IperDarkOrg	121	5	16
FullDrawbar	121	6	16
DWGS Organ	121	7	16
GospelOrgan	121	9	16
PercShorDec	121	8	18
ChurchOrg.	121	0	19
ChurchOcMix	121	1	19
DetunChurch	121	2	19
ChurchPipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Small Pipe	121	2	20
Perc.Wheels	121	9	18

Name	CC00	CC32	PC
DirtyJazOrg	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
TeknoOrgBas	121	6	17
ArabianOrg.	121	12	16
Bank: Digital Drawbars			
DigDrawbars	121	127	16
Bank: Guitar			
NylonGuitar	121	0	24
Spanish Gtr	121	6	24
SteelGuitar	121	0	25
12StringGtr	121	1	25
Club J.Gtr1	121	2	26
CleanGuitar	121	0	27
MutedGuitar	121	0	28
DistortionG	121	0	30
Nylon Bossa	121	4	24
NylonKeyOff	121	2	24
Steel Gtr 2	121	4	25
AcGtrKeyOff	121	5	24
Club J.Gtr2	121	3	26
Vintage S.	121	4	27
CleanMutGtr	121	6	28
Stereo Dist	121	8	30
Nylon Gtr 2	121	3	24
Gtr Strings	121	7	24
FingerK.Off	121	7	25
St12Strings	121	5	25
Jazz Guitar	121	0	26
SingleCoil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
JoystGtr Y-	121	3	30
Reso.Guitar	121	12	25
St.Folk Gtr	121	9	25
Steel&Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
DetCleanGtr	121	1	27
R&R Guitar	121	4	28
OverdriveG	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandol.KOff	121	10	25
MandoTrem	121	11	25
Banjo	121	0	105
BanjoKeyOff	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
MidToneGtr	121	2	27
Chorus Gtr	121	3	27
ProcesElGtr	121	5	27
NewStra.Gtr	121	7	27
DistRhytmGt	121	2	30
WetDistGtr	121	6	30

Name	CC00	CC32	PC
SoloDistGtr	121	7	30
L&R El.Gtr	121	9	27
L&R El.Gtr2	121	10	27
RhythmElGtr	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
MuteMonster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
FunkyCutGtr	121	1	28
MuteVeloGtr	121	2	28
FeedbackGtr	121	1	30
Guitar Pinc	121	1	29
Ped.Steel 2	121	4	26
PedSteelGtr	121	1	26
GtrFeedback	121	1	31
PowerChords	121	4	30
FunkyWhaSw	121	12	27
VoxWahChick	121	3	120
EGHarmonics	121	2	31
GtrHarmonic	121	0	31
Sitar	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
SitarTambou	121	2	104
IndianStars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanun	121	2	107
Kanun Trem.	121	3	107
Kanun Mix	121	4	107
Shamisen	121	0	106
Koto	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
IndianFrets	121	4	104
Bank: Strings & Vocals			
Solo Violin	121	2	40
StringQuart	121	9	48
Ens. & Solo	121	11	48
St. Strings	121	3	48
Analog Str	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-AhVoices	121	9	52
Take Voices	121	4	52
Slow Violin	121	3	40
Camera Str.	121	12	48
ArcoStrings	121	7	48
LegatoStrng	121	4	48
MasterPad	121	2	89
N Strings	121	6	48
OhSlowVoice	121	3	52
TakeVoices2	121	5	52
SlowAttViol	121	1	40
PizzEnsembl	121	1	45
Fiddle	121	0	110
PizzSection	121	2	45
SweeperStr.	121	1	49

Name	CC00	CC32	PC
AnalogVelve	121	3	50
Aaah Choir	121	7	52
Oooh Voices	121	2	52
Violin	121	0	40
Viola	121	0	41
Cello	121	0	42
Contrabass	121	0	43
Tremolo Str	121	0	44
PizzicatoSt	121	0	45
Choir Aahs	121	0	52
Voice Oohs	121	0	53
StringsEns1	121	0	48
StringsEns2	121	0	49
Orches.Harp	121	0	46
60s Strings	121	2	48
Oct.Strings	121	8	48
SynStrings3	121	1	50
Oooh Choir	121	6	52
Choir Aahs2	121	1	52
String&Bras	121	1	48
Dbl Strings	121	3	45
ArabStrings	121	13	48
SynStrings1	121	0	50
SynStrings2	121	0	51
Odissey	121	4	50
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Symph. Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice	121	0	54
Voice Lead	121	0	85
Choir Pad	121	0	91
Halo Pad	121	0	94
FullVox Pad	121	9	91
FreshBreath	121	7	91
EtherVoices	121	1	85
DreamVoice	121	5	54
Humming	121	1	53
AnalogVoice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
StringChoir	121	13	52
ClassicVox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Fresh Air	121	2	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Bank: Trumpet & Trombone			
MonoTrumpet	121	3	56
Flugel Horn	121	7	56
TrumprtPitch	121	5	56
TrumpetExpr	121	4	56

Name	CC00	CC32	PC
HardTrombon	121	3	57
SoftTrombon	121	4	57
Wha Trumpet	121	2	59
Muted Trp	121	0	59
Dual Trump	121	6	56
Warm Flugel	121	8	56
Trumpet	121	0	56
Trumpet 2	121	2	56
Trombone	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
PitchTromb	121	5	57
BeBopCornet	121	9	56
DarkTrumpet	121	1	56
Tuba	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Ob.Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
BrightTromb	121	2	57
Muted Trp 2	121	1	59
Bank: Brass			
BigBandBrs	121	4	61
Tight Brass	121	2	61
Trp & Brass	121	7	61
Glen&Friend	121	3	61
MutEnsemble	121	3	59
Horns & Ens	121	4	60
Syn Brass	121	0	62
Orches. Hit	121	0	55
BrassSect.	121	0	61
Fat Brass	121	13	61
Trumpet Ens	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
MutEnsembl2	121	4	59
French Horn	121	0	60
Syn Brass	121	0	63
Brass Hit	121	25	61
AttackBrass	121	8	61
BrassSect.2	121	1	61
TromboneEns	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61
Flute Muted	121	6	73
FrenchHorn2	121	1	60
Syn Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
TightBrass2	121	12	61
Dyna Brass	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass Band	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Sect	121	2	60
Syn Brass 4	121	1	63
6th Hit	121	2	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass2	121	22	61

Name	CC00	CC32	PC
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
ClassicHorn	121	3	60
ElectrikBrs	121	4	62
BrassImpact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sfz Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
AnalogBras1	121	2	62
AnalogBras2	121	2	63
Syn Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
BassHitPlus	121	1	55
Dbl Brass	121	24	61
Bank: Sax			
Tenor Noise	121	1	66
Alto Breath	121	1	65
Sweet Sprno	121	1	64
Barit Growl	121	1	67
BreathyBari	121	2	67
Soft Tenor	121	2	66
SaxEnsemble	121	2	65
Folk Sax	121	5	66
Tenor Sax	121	0	66
Alto Sax	121	0	65
Soprano Sax	121	0	64
BaritoneSax	121	0	67
TenorBreath	121	3	66
Tenor Growl	121	4	66
BreathyAlto	121	3	65
AltSaxGrowl	121	4	65
Bank: Woodwind			
Jazz Flute	121	1	73
Old Shaku	121	1	77
FluteSwitch	121	2	73
FluteDyn5th	121	3	73
Flute Frull	121	4	73
Pan Flute	121	0	75
Jazz Clarin	121	1	71
Flute 2	121	9	73
Double Reed	121	1	68
EnglisHorn2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Nay	121	2	72
Orch. Flute	121	5	73
WoodenFlute	121	7	73
War Pipes	121	1	109
ClarinetEns	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Small Orch	121	1	72
Kawala	121	1	75
Shaku 2	121	2	77
Whistle 2	121	1	78

Name	CC00	CC32	PC
Sect Winds	121	3	71
Sect Winds2	121	4	71
Clarinet G	121	2	71
Folk Clarin	121	7	71
Oboe	121	0	68
EnglishHorn	121	0	69
Bassoon	121	0	70
Clarinet	121	0	71
Piccolo	121	0	72
Flute	121	0	73
Recorder	121	0	74
Bambu Flute	121	8	73
BlownBottle	121	0	76
Shakuhachi	121	0	77
Whistle	121	0	78
Ocarina	121	0	79
Bag Pipe	121	0	109
Zurna	121	1	111
Hichiriki	121	2	111
Shanai	121	0	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth 1			
The Pad	121	4	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Dark Pad	121	6	89
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Analog Pad	121	8	89
Analog Pad2	121	9	89
Money Pad	121	5	89
TsunamiWave	121	6	91
RavelianPad	121	8	91
AstralDream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi IcePad	121	2	101
Crimson5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
VirtualTrav	121	1	88
Syn Ghostly	121	2	100
MotionOcean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Warm Pad	121	0	89

Name	CC00	CC32	PC
Sweep Pad	121	0	95
Soundtrack	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
ElastickPad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Bank: Synth 2			
Old Portam	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
ElectroLead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
ThinAnaLead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro Cit	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
EspressLead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old&Analog	121	8	80
PhatSawLead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Sq.	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Syn Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
MotionRaver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Dig PolySix	121	7	90
Pop Syn Pad	121	4	91
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
TecnoPhonic	121	10	90
DarkElement	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot	121	14	38
MetallicRez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Syn Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84

Name	CC00	CC32	PC
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square	121	0	80
Lead Saw	121	0	81
Calliope	121	0	82
Chiff	121	0	83
Charang	121	0	84
Fifths Lead	121	0	86
Bass & Lead	121	0	87
New Age Pad	121	0	88
Polysynth	121	0	90
BowedGlass	121	0	92
MetallicPad	121	0	93
Crystal	121	0	98
Atmosphere	121	0	99
Brightness	121	0	100
LeadSquare2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
LeadSawPuls	121	2	81
LeadDbISaw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
Bank: Bass			
Acous. Bass	121	0	32
Finger Bass	121	0	33
Picked Bass	121	0	34
Fretl. Bass	121	0	35
Slap Bass	121	0	36
Slap Bass	121	0	37
SynthBass	121	0	38
SynthBass	121	0	39
AcBass Buzz	121	1	32
Fing ElBass	121	2	33
Pick ElBass	121	1	34
Fret. Bass2	121	1	35
SuperSwBass	121	1	36
SuperSwBas2	121	2	36
SynBassWarm	121	1	38
SynBassReso	121	2	38
Bass & Ride	121	2	32
FingElBass2	121	3	33
PickElBass2	121	2	34
Fretless Sw	121	2	35
Thumb Bass	121	1	37
Finger Slap	121	1	33
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
FingElBass3	121	4	33
DarkR&BBass	121	4	35
Sweet Fret	121	3	35
Dyna Bass	121	2	37
Stick Bass	121	5	33

Name	CC00	CC32	PC
Gtr Bass	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Dr. Octave	121	16	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
SynBass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
AttackPulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
BlindAsABat	121	12	38
PoinkerBass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Bank: Drum & Perc			
Std. Kit1	120	0	0
Std. Kit2	120	0	1
Std. Kit3	120	0	2
Std. Kit4	120	0	4
AcousticKit	120	0	3
Room Kit1	120	0	8
Room Kit2	120	0	12
Jungle Kit	120	0	10
HipHop Kit1	120	0	9
HipHop Kit2	120	0	13
Techno Kit1	120	0	11
Techno Kit2	120	0	14
Techno Kit3	120	0	15
Power Kit1	120	0	16
Power Kit2	120	0	17
Electro Kit	120	0	24
Analog Kit	120	0	25
House Kit1	120	0	26
House Kit2	120	0	27
House Kit3	120	0	28
House Kit4	120	0	29
Jazz Kit	120	0	32
Brush Kit1	120	0	40
Brush V.S.2	120	0	41
OrchestraK.	120	0	48
Bdrum&Sdrum	120	0	50
SFX Kit	120	0	56
Percus.Kit1	120	0	64
Latin P.Kit	120	0	65
TRI-Per.KIT	120	0	66
ArabianKit1	120	0	116
ArabianKit2	120	0	117

Name	CC00	CC32	PC
Timpani	121	0	47
Agogo	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock	121	0	115
Taiko Drum	121	0	116
Melodic Tom	121	0	117
Synth Drum	121	0	118
Reverse Cym	121	0	119
Dragon Gong	121	1	119
Castanets	121	1	115
Concert BD	121	1	116
MelodicTom2	121	1	117
Rhyt.BoxTom	121	1	118
Electr.Drum	121	2	118
Rev Tom	121	2	117
Rev Snare	121	3	118
i30Perc.Kit	120	0	67
Bank: SFX			
Goblins	121	0	101
Echo Drops	121	0	102
Star Theme	121	0	103
GtFretNoise	121	0	120
BreathNoise	121	0	121
Seashore	121	0	122
Bird Tweet	121	0	123
AcBassStrng	121	2	120
Telephone	121	0	124
Helicopter	121	0	125
Applause	121	0	126
Gun Shot	121	0	127
SynthMallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
GtrCutNoise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
HorseGallop	121	2	123
Bird Tweet2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125

Name	CC00	CC32	PC
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Lasergun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
HitInIndia	121	5	55
Stadium	121	6	126

PROGRAMS (PROGRAM CHANGE-REIHENFOLGE)

Die folgende Übersicht zeigt alle werkseitigen Programme des PA80 in der Reihenfolge der Bank Select-Program Change Nummer.

Erläuterung: Die Übersicht enthält auch die MIDI Daten, die zur Fernselektion der Programme verwendet werden.
CC00: Control Change 0 oder Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 oder Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	0	0	Ac. Piano	Piano	✓
121	1	0	AcPianoWide	Piano	✓
121	2	0	AcPianoDark	Piano	✓
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Class.Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano&Vibes	Piano	
121	7	0	Pno&Strings	Piano	
121	0	1	BrightPiano	Piano	✓
121	1	1	BrPianoWide	Piano	✓
121	2	1	Piano Pad	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	PnoStrngPad	Piano	
121	0	2	ElGranPiano	Piano	✓
121	1	2	ElGrandWide	Piano	✓
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000'sPiano	Piano	
121	5	2	ChorusPiano	Piano	
121	6	2	PianoLayers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	✓
121	1	3	Honky-Wide	Piano	✓
121	0	4	E.Piano 1	E.Piano	✓
121	1	4	DetunedEP 1	E.Piano	✓
121	2	4	EP1Veloc.sw	E.Piano	✓
121	3	4	60'sElPiano	E.Piano	✓
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro-Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	ProStage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E.Piano	E.Piano	
121	9	4	ThinElPiano	E.Piano	
121	10	4	DynoTine EP	E.Piano	
121	11	4	ClubElPiano	E.Piano	
121	0	5	E.Piano 2	E.Piano	✓
121	1	5	DetunedEP 2	E.Piano	✓
121	2	5	EP2Veloc.sw	E.Piano	✓
121	3	5	EP Legend	E.Piano	✓
121	4	5	EP Phase	E.Piano	✓
121	5	5	SynPiano X	E.Piano	
121	6	5	StereoDigEP	E.Piano	
121	7	5	ClassDigiEP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Class.Tines	E.Piano	

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	10	5	PhantomTine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	WhitePad EP	E.Piano	
121	0	6	Harpsichord	Piano	✓
121	1	6	Harpsi Oct.	Piano	✓
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	✓
121	3	6	HarpsiK.Off	Piano	✓
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	✓
121	1	7	Pulse Clav	Piano	✓
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	✓
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	✓
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	✓
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone	Mallet & Bell	✓
121	1	11	Vibrap.Wide	Mallet & Bell	✓
121	2	11	Vibraphone2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	✓
121	1	12	MarimbaWide	Mallet & Bell	✓
121	2	12	RimbaKeyOff	Mallet & Bell	
121	3	12	MonkeySkuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc	
121	5	12	MalletClock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	✓
121	0	14	TubularBell	Mallet & Bell	✓
121	1	14	Church Bell	Mallet & Bell	✓
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	✓
121	3	14	ChurchBell2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	✓
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawb.Organ	Organ	✓
121	1	16	DetDrawbOrg	Organ	✓
121	2	16	It60'sOrgan	Organ	✓
121	3	16	DrawbOrgan2	Organ	✓
121	4	16	DarkJazzOrg	Organ	
121	5	16	IperDarkOrg	Organ	
121	6	16	FullDrawbar	Organ	
121	7	16	DWGS Organ	Organ	
121	8	16	Jazz Organ	Organ	
121	9	16	GospelOrgan	Organ	
121	10	16	Good Old B	Organ	
121	11	16	VOX Legend	Organ	
121	12	16	ArabianOrg.	Organ	
121	127	16	DigDrawbars	DigitalDrawb.	
121	0	17	Perc. Organ	Organ	✓
121	1	17	Det.PercOrg	Organ	✓
121	2	17	Perc.Organ2	Organ	✓
121	3	17	Old Wheels	Organ	
121	4	17	Percuss.BX3	Organ	

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	5	17	M1 Organ	Organ	
121	6	17	TeknoOrgBas	Organ	
121	7	17	Bx3ShortDec	Organ	
121	8	17	RotaryOrgan	Organ	
121	0	18	Rock Organ	Organ	√
121	1	18	BX3 Velo Sw	Organ	
121	2	18	Killer B	Organ	
121	3	18	Dirty B	Organ	
121	4	18	ClassiClick	Organ	
121	5	18	Dist. Organ	Organ	
121	6	18	SuperBXPerc	Organ	
121	7	18	DirtyJazOrg	Organ	
121	8	18	PercShorDec	Organ	
121	9	18	Perc.Wheels	Organ	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ	
121	0	19	ChurchOrg.1	Organ	√
121	1	19	ChurchOcMix	Organ	√
121	2	19	DetunChurch	Organ	√
121	3	19	PipeMixture	Organ	
121	4	19	ChurchPipes	Organ	
121	5	19	Full Pipes	Organ	
121	6	19	Pipe Tutti	Organ	
121	7	19	PositiveOrg	Organ	
121	0	20	Reed Organ	Organ	√
121	1	20	Puff Organ	Organ	√
121	2	20	Small Pipe	Organ	
121	3	20	FlautoPipes	Organ	
121	0	21	Accordion	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	MusetteClar	Accordion	
121	6	21	Fisa 16+8	Accordion	
121	7	21	Fisa 16+4	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arab.Accord	Accordion	
121	0	22	Harmonica	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harm.	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	0	23	TangoAccord	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	0	24	NylonGuitar	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√
121	2	24	NylonKeyOff	Guitar	√
121	3	24	Nylon Gtr 2	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	AcGtrKeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Gtr	Guitar	
121	7	24	Gtr Strings	Guitar	
121	0	25	SteelGuitar	Guitar	√
121	1	25	12StringGtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel&Body	Guitar	√

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	4	25	Steel Gtr 2	Guitar	
121	5	25	St12Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	FingerK.Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	St.Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandol.KOff	Guitar	
121	11	25	MandoTrem	Guitar	
121	12	25	Reso.Guitar	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	√
121	1	26	PedSteelGtr	Guitar	√
121	2	26	Club J.Gtr1	Guitar	
121	3	26	Club J.Gtr2	Guitar	
121	4	26	Ped.Steel 2	Guitar	
121	0	27	CleanGuitar	Guitar	√
121	1	27	DetCleanGtr	Guitar	√
121	2	27	MidToneGtr	Guitar	√
121	3	27	Chorus Gtr	Guitar	
121	4	27	Vintage S.	Guitar	
121	5	27	ProcesElGtr	Guitar	
121	6	27	SingleCoil	Guitar	
121	7	27	NewStra.Gtr	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R El.Gtr	Guitar	
121	10	27	L&R El.Gtr2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	FunkyWhaSw	Guitar	
121	0	28	MutedGuitar	Guitar	√
121	1	28	FunkyCutGtr	Guitar	√
121	2	28	MuteVeloGtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra.Chime	Guitar	
121	6	28	CleanMutGtr	Guitar	
121	7	28	RhythmElGtr	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	0	29	OverdriveGt	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	0	30	DistortionG	Guitar	√
121	1	30	FeedbackGtr	Guitar	√
121	2	30	DistRhytmGt	Guitar	√
121	3	30	JoystGtr Y-	Guitar	
121	4	30	PowerChords	Guitar	
121	5	30	MuteMonster	Guitar	
121	6	30	WetDistGtr	Guitar	
121	7	30	SoloDistGtr	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist	Guitar	
121	0	31	GtrHarmonic	Guitar	√
121	1	31	GtrFeedback	Guitar	√
121	2	31	EGHarmonics	Guitar	
121	0	32	Acous. Bass	Bass	√
121	1	32	AcBass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride	Bass	
121	0	33	Finger Bass	Bass	√

17-12 | Werkseitige Daten

Programs (Program Change-Reihenfolge)

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	1	33	Finger Slap	Bass	√
121	2	33	Fing ElBass	Bass	
121	3	33	FingElBass2	Bass	
121	4	33	FingElBass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	0	34	Picked Bass	Bass	√
121	1	34	Pick ElBass	Bass	
121	2	34	PickElBass2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Gtr Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	0	35	Fretl. Bass	Bass	√
121	1	35	Fret. Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw	Bass	
121	3	35	Sweet Fret	Bass	
121	4	35	DarkR&BBass	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1	Bass	√
121	1	36	SuperSwBass	Bass	
121	2	36	SuperSwBas2	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	0	38	SynthBass 1	Bass	√
121	1	38	SynBassWarm	Bass	√
121	2	38	SynBassReso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	SynBass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	BlindAsABat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	0	39	SynthBass 2	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	AttackPulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	PoinkerBass	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocals	√
121	1	40	SlowAttViol	Strings & Vocals	√
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocals	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocals	
121	0	41	Viola	Strings & Vocals	√
121	0	42	Cello	Strings & Vocals	√
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocals	√

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	0	44	Tremolo Str	Strings & Vocals	√
121	0	45	PizzicatoSt	Strings & Vocals	√
121	1	45	PizzEnsembl	Strings & Vocals	
121	2	45	PizzSection	Strings & Vocals	
121	3	45	DbI Strings	Strings & Vocals	
121	0	46	Orches.Harp	Strings & Vocals	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocals	√
121	0	47	Timpani	Drum & Perc	√
121	0	48	StringsEns1	Strings & Vocals	√
121	1	48	String&Bras	Strings & Vocals	√
121	2	48	60s Strings	Strings & Vocals	√
121	3	48	St. Strings	Strings & Vocals	
121	4	48	LegatoStrng	Strings & Vocals	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocals	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocals	
121	7	48	ArcoStrings	Strings & Vocals	
121	8	48	Oct.Strings	Strings & Vocals	
121	9	48	StringQuart	Strings & Vocals	
121	10	48	Symph. Bows	Strings & Vocals	
121	11	48	Ens. & Solo	Strings & Vocals	
121	12	48	Camera Str.	Strings & Vocals	
121	13	48	ArabStrings	Strings & Vocals	
121	0	49	StringsEns2	Strings & Vocals	√
121	1	49	SweeperStr.	Strings & Vocals	
121	0	50	SynStrings1	Strings & Vocals	√
121	1	50	SynStrings3	Strings & Vocals	√
121	2	50	Analog Str	Strings & Vocals	
121	3	50	AnalogVelve	Strings & Vocals	
121	4	50	Odyssey	Strings & Vocals	
121	0	51	SynStrings2	Strings & Vocals	√
121	0	52	Choir Aahs	Strings & Vocals	√
121	1	52	Choir Aahs2	Strings & Vocals	√
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocals	
121	3	52	OhSlowVoice	Strings & Vocals	
121	4	52	Take Voices	Strings & Vocals	
121	5	52	TakeVoices2	Strings & Vocals	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocals	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocals	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocals	
121	9	52	Oh-AhVoices	Strings & Vocals	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocals	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocals	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocals	
121	13	52	StringChoir	Strings & Vocals	
121	0	53	Voice Oohs	Strings & Vocals	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocals	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocals	
121	3	53	Airways	Strings & Vocals	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocals	√
121	1	54	AnalogVoice	Strings & Vocals	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocals	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocals	
121	4	54	ClassicVox	Strings & Vocals	
121	5	54	DreamVoice	Strings & Vocals	
121	0	55	Orches. Hit	Brass	√

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	1	55	BassHitPlus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	BrassImpact	Brass	
121	5	55	HitInIndia	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	0	56	Trumpet	Trp & Trbn	√
121	1	56	DarkTrumpet	Trp & Trbn	√
121	2	56	Trumpet 2	Trp & Trbn	
121	3	56	MonoTrumpet	Trp & Trbn	
121	4	56	TrumpetExpr	Trp & Trbn	
121	5	56	TrumpetPitch	Trp & Trbn	
121	6	56	Dual Trump	Trp & Trbn	
121	7	56	Flugel Horn	Trp & Trbn	
121	8	56	Warm Flugel	Trp & Trbn	
121	9	56	BeBopCornet	Trp & Trbn	
121	0	57	Trombone	Trp & Trbn	√
121	1	57	Trombone 2	Trp & Trbn	√
121	2	57	BrightTromb	Trp & Trbn	√
121	3	57	HardTrombon	Trp & Trbn	
121	4	57	SoftTrombon	Trp & Trbn	
121	5	57	PitchTromb	Trp & Trbn	
121	0	58	Tuba	Trp & Trbn	√
121	1	58	Ob.Tuba	Trp & Trbn	
121	2	58	Tuba Gold	Trp & Trbn	
121	3	58	Dynabone	Trp & Trbn	
121	0	59	Muted Trp	Trp & Trbn	√
121	1	59	Muted Trp 2	Trp & Trbn	√
121	2	59	Wha Trumpet	Trp & Trbn	
121	3	59	MutEnsemble	Trp & Trbn	
121	4	59	MutEnsembl2	Trp & Trbn	
121	0	60	French Horn	Brass	√
121	1	60	FrenchHorn2	Brass	√
121	2	60	French Sect	Brass	
121	3	60	ClassicHorn	Brass	
121	4	60	Horns & Ens	Brass	
121	0	61	BrassSect.1	Brass	√
121	1	61	BrassSect.2	Brass	√
121	2	61	Tight Brass	Brass	
121	3	61	Glen&Friend	Brass	
121	4	61	BigBandBrs	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trp & Brass	Brass	
121	8	61	AttackBrass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens	Brass	
121	10	61	TromboneEns	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	TightBrass2	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass2	Brass	
121	23	61	Sfz Brass	Brass	
121	24	61	Dbf Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	0	62	Syn Brass 1	Brass	√
121	1	62	Syn Brass 3	Brass	√
121	2	62	AnalogBras1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	ElektrikBrs	Brass	
121	5	62	Syn Brass 5	Brass	
121	0	63	Syn Brass 2	Brass	√
121	1	63	Syn Brass 4	Brass	√
121	2	63	AnalogBras2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	√
121	1	64	Sweet Sprno	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	SaxEnsemble	Sax	
121	3	65	BreathyAlto	Sax	
121	4	65	AltSaxGrowl	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	√
121	1	66	Tenor Noise	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	TenorBreath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	0	67	BaritoneSax	Sax	√
121	1	67	Barit Growl	Sax	
121	2	67	BreathyBari	Sax	
121	0	68	Oboe	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	EnglishHorn	Woodwind	√
121	1	69	EnglisHorn2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarin	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Sect Winds	Woodwind	
121	4	71	Sect Winds2	Woodwind	
121	5	71	ClarinetEns	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarin	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	√
121	1	72	Small Orch	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	FluteSwitch	Woodwind	

17-14 | Werkseitige Daten

Programs (Program Change-Reihenfolge)

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	3	73	FluteDyn5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frull	Woodwind	
121	5	73	Orch. Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Woodwind	
121	7	73	WoodenFlute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	BlownBottle	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi	Woodwind	√
121	1	77	Old Shaku	Woodwind	
121	2	77	Shaku 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square	Synth 2	√
121	1	80	LeadSquare2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portam	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old&Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Sq.	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	LeadSawPuls	Synth 2	√
121	3	81	LeadDbISaw	Synth 2	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	PhatSawLead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Syn Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope	Synth 2	√
121	0	83	Chiff	Synth 2	√
121	0	84	Charang	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	MetallicRez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocals	√
121	1	85	EtherVoices	Strings & Vocals	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocals	

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	√
121	1	86	Crimson5ths	Synth 2	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	ElectroLead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	ThinAnaLead	Synth 2	
121	5	87	EspressLead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 1	√
121	1	88	VirtualTrav	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 1	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√
121	2	89	MasterPad	Synth 1	
121	3	89	Power Synth	Synth 1	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad2	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 1	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 1	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Syn Sweeper	Synth 1	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Dig PolySix	Synth 1	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 1	
121	9	90	Mega Synth	Synth 1	
121	10	90	TecnoPhonic	Synth 1	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Synth 1	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocals	
121	3	91	Heaven	Synth 1	
121	4	91	Pop Syn Pad	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	TsunamiWave	Synth 1	
121	7	91	FreshBreath	Synth 1	
121	8	91	RavelianPad	Synth 1	
121	9	91	FullVox Pad	Synth 1	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	0	92	BowedGlass	Synth 1	√
121	0	93	MetallicPad	Synth 1	√
121	1	93	Cosmic	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad	Synth 1	√
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	√
121	1	95	AstralDream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	3	95	DarkElement	Synth 1	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	Synth 1	√
121	1	96	MotionOcean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 1	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	ElastickPad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	√
121	1	98	SynthMallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	KrystalBell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Mallet & Bell	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	√
121	0	100	Brightness	Synth 2	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Syn Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	√
121	1	101	MotionRaver	Synth 2	
121	2	101	Digi IcePad	Synth 1	
121	0	102	Echo Drops	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	√
121	0	104	Sitar	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√
121	2	104	SitarTambou	Guitar	
121	3	104	IndianStars	Guitar	
121	4	104	IndianFrets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	√
121	1	105	BanjoKeyOff	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	√
121	0	107	Koto	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanun	Guitar	
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	√
121	1	108	VeloKalimba	Mallet & Bell	

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	0	109	Bag Pipe	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocals	√
121	0	111	Shanai	Woodwind	√
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	√
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	BaliGamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	GarbageMall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc	√
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	√
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc	√
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc	√
121	1	116	Concert BD	Drum & Perc	√
121	0	117	Melodic Tom	Drum & Perc	√
121	1	117	MelodicTom2	Drum & Perc	√
121	2	117	Rev Tom	Drum & Perc	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc	√
121	1	118	Rhyt.BoxTom	Drum & Perc	√
121	2	118	Electr.Drum	Drum & Perc	√
121	3	118	Rev Snare	Drum & Perc	
121	0	119	Reverse Cym	Drum & Perc	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc	
121	0	120	GtFretNoise	SFX	√
121	1	120	GtrCutNoise	SFX	√
121	2	120	AcBassStrng	SFX	√
121	3	120	VoxWahChick	Guitar	
121	0	121	BreathNoise	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√
121	2	123	HorseGallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet2	SFX	√
121	0	124	Telephone 1	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√

CC32	CC32	PC	Name	PA80 Bank	GM2
121	7	125	Jetplane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Lasergun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√

DRUM KITS

Die folgende Übersicht zeigt alle werkseitigen Drum Kit Programme des PA80 in der Reihenfolge der Bank Select-Program Change Nummer..

Erläuterung: Die Übersicht enthält auch die MIDI Daten, die zur Fernselektion der Programme verwendet werden.
CC00: Control Change 0 oder Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 oder Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

CC32	CC32	PC	Name	GM2
120	0	0	Std. Kit1	√
120	0	1	Std. Kit2	
120	0	2	Std. Kit3	
120	0	3	AcousticKit	
120	0	4	Std. Kit4	
120	0	5-7: (remap to 0)		
120	0	8	Room Kit1	√
120	0	9	HipHop Kit1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit1	
120	0	12	Room Kit2	
120	0	13	HipHop Kit2	
120	0	14	Techno Kit2	
120	0	15	Techno Kit3	
120	0	16	Power Kit1	√
120	0	17	Power Kit2	
120	0	18-23: (remap to 16)		
120	0	24	Electro Kit	√
120	0	25	Analog Kit	√

CC32	CC32	PC	Name	GM2
120	0	26	House Kit1	
120	0	27	House Kit2	
120	0	28	House Kit3	
120	0	29	House Kit4	
120	0	30-31: (remap to 24)		
120	0	32	Jazz Kit	√
120	0	33-39: (remap to 32)		
120	0	40	Brush Kit1	√
120	0	41	Brush V.S.2	
120	0	42-47: (remap to 40)		
120	0	48	OrchestraK.	√
120	0	49: (remap to 48)		
120	0	50	Bdrum&Sdrum	
120	0	51: (remap to 116)		
120	0	52-55: (remap to 48)		
120	0	56	SFX Kit	√
120	0	57-63: (remap to 56)		
120	0	64	Percus.Kit1	
120	0	65	Latin P.Kit	
120	0	66	TRI-Per.KIT	
120	0	67	i30 Perc.Kit	
120	0	68-71: (remap to 64)		
120	0	72-115: (remap to 0)		
120	0	116	Arabian Kit 1	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118-127: (remap to 0)		

DRUM KIT INSTRUMENTE

Erläuterung: In der Drum Kit Tabelle bezieht sich die vor jedem Drum Kit Namen erscheinende Nummer **120-x-x** auf die Bank Select MSB (CC00) – Bank Select LSB (CC32) – Program Change (PC) Nummer. Bei den **Samples** sind sowohl die gespeicherte Sample Nummer als auch der Sample Name aufgelistet. **Excl** ist der Exclusive Parameter: Wenn eine Note angeschlagen wird, werden alle anderen Noten mit derselben Exclusive-Nummer gestoppt. Ein nach rechts zeigender Pfeil (→) gibt Hinweis auf einen Velocity Schalter.

		120-0-0: Std. Kit1			120-0-1: Std. Kit2			120-0-2: Std. Kit3		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
8	G#-1				0	BD-Dry 1	Off			
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	37	SD-Full Room	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off
14	D0	48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	Off	48	SD-Processed	Off
15	D#0	0	BD-Dry 1	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
16	E0	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
17	F0	31	SD-Dry 1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	42	SD-BrushHit	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off	0	BD-Dry 1	Off	5	BD-Jazz	Off
20	G#0	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	7	69	SD-Brasser	7
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	49	SD-CrackerRoom	7	32	SD-Dry 2	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	2	BD-Dry 3	Off	12	BD-Tight	Off	0	BD-Dry 1	Off
36	C2	0	BD-Dry 1	Off	10	BD-Tubby	Off	10	BD-Tubby	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	32	SD-Dry 2	Off	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	37	SD-Full Room	Off	38	SD-Off Center	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	92	HH2 Closed1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	159	CongaLoMtSlp	Off	159	CongaLoMtSlp	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

120-0-3: AcousticKit				120-0-4: Std. Kit4				120-0-8: Room Kit1				120-0-9: HipHop Kit1			
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.			Sample	Excl.			Sample	Excl.	
9	A-1	17 BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	125 99-SD	Off	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123 88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124 88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38 SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	49 SD-CrackerRoom	Off	48	SD-Processed	1	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	6 BD-Pillow	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	27 BD-Amb.Rocker	Off	12	BD-Tight	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40 SD-Amb.Piccolo	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	87 HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	5 BD-Jazz	Off	2	BD-Dry 3	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72 SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120 SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	Off	47	SD-Yowie	7	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	119 SD-Orch.Roll	7	31	SD-Dry 1	Off	59	SD-Hip 6	7	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74 DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120 SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119 SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121 FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143 Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281 Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145 DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145 DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74 DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142 Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249 Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213 Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	3 BD-Normal	Off	2	BD-Dry 3	Off	10	BD-Tubby	Off	28	BD-Pop 99	Off	28	BD-Pop 99	Off
36	C2	0-6 BD-Dry 1->BD-Pillow	Off	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	21	BD-Hip 3	Off	21	BD-Hip 3	Off
37	C#2	73 SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	126	88-Rimshot	Off	126	88-Rimshot	Off
38	D2	35-36 SD-Ghost f->SD-Ghost p	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off	60	SD-Ringy	Off
39	D#2	122 Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	35-36 SD-Ghost f->SD-Ghost p	Off	37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off	67	SD-Vintage6	Off	67	SD-Vintage6	Off
41	F2	79 Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	90 HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	97	HH-OldClose1	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	79 Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	94 HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	100	HH-OldClose2	Off	100	HH-OldClose2	Off
45	A2	78 Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	89 HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	96	HH2 Open	1	98	HH-Old Open1	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	78 Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	77 Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	104 Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77 Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113 Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106 China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	115 Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212 Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107 Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225 Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104 Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198 Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	114 Ride-Jazz	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171 BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168 BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163 CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161 CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158 CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207 TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202 TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224 Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224 Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219 Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182 MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234 SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234 SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181 Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180 Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199 Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200 Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200 Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215 Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216 Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214 Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213 Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220 Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228 Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231 Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178 CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203 TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202 TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243 Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit1			120-0-12: Room Kit2			120-0-13: HipHop Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	21	BD-Hip 3	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	46	SD-Big Rock	Off	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	19	BD-Hip 1	Off	13	BD-Squash	Off	12	BD-Tight	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
36	C2	29	BD-Deep 88	Off	17	BD-House 1	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	24	BD-Dance 99	Off
37	C#2	121	FingerSnaps	Off	242	Comp Voice Noise	Off	72	SideStickDry	Off	121	FingerSnaps	Off
38	D2	66	SD-Vintage5	Off	125	99-SD	Off	48	SD-Processed	Off	51	SD-Rap	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	337	Alkis	Off
40	E2	61	SD-Tiny	Off	125	99-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	55	SD-Hip 2	Off
41	F2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	129	88-HH Open	1	99	HH-Old TiteClos	1	93	HH2 Closed2	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	102	HH-Hip	Off	103	HH-AlpoClose	Off	94	HH2 Foot	1	102	HH-Hip	Off
45	A2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	98	HH-Old Open1	1	101	HH-Old Open2	1	91	HH1 Sizzle	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	101	HH-Old Open2	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

120-0-14: Techno Kit2				120-0-15: Techno Kit3				120-0-16: Power Kit1				120-0-17: Power Kit2			
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.			Sample	Excl.			Sample	Excl.	
9	A-1	13 BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off
10	A#-1	59 SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123 88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124 88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56 SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
14	D0	58 SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	64	SD-Vintage3	Off	64	SD-Vintage3	Off	64	SD-Vintage3	Off
15	D#0	25 BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
16	E0	11 BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	19	BD-Hip 1	Off	19	BD-Hip 1	Off	19	BD-Hip 1	Off
17	F0	40 SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off
18	F#0	90 HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1
19	G0	6 BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
20	G#0	72 SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	47 SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	62	SD-Vintage1	Off	62	SD-Vintage1	Off	62	SD-Vintage1	Off
22	A#0	59 SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	69	SD-Brasser	Off	69	SD-Brasser	Off
23	B0	74 DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120 SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119 SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121 FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143 Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281 Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145 DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145 DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74 DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142 Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249 Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213 Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	23 BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	11	BD-Gated	Off	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off
36	C2	17 BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	9	BD-Terminator	Off	11	BD-Gated	Off	9	BD-Gated	Off
37	C#2	126 88-Rimshot	Off	140	PR-House05	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	52 SD-Noise	Off	70	SD-Chili	Off	50	SD-Dance	Off	48	SD-Processed	Off	48	SD-Processed	Off
39	D#2	127 88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	122	Hand Claps	Off	122	Hand Claps	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	143 Zap2	Off	124	88-SD	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off	60	SD-Ringy	Off
41	F2	133 88-Tom	Off	257	Tribe	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
42	F#2	99 HH-Old TiteClos	1	130	99-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1
43	G2	133 88-Tom	Off	273	Wind	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
44	G#2	103 HH-AlpoClose	Off	100	HH-OldClose2	Off	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	133 88-Tom	Off	296	Amp Noise	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
46	A#2	101 HH-Old Open2	1	131	99-HH Open	1	96	HH2 Open	1	96	HH2 Open	1	96	HH2 Open	1
47	B2	133 88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
48	C3	133 88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
49	C#3	104 Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	133 88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
51	D#3	113 Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108 CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114 Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212 Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107 Splash Cymbal	Off	278	Xylophone Spectr	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136 88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104 Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198 Vibraslap	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113 Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	134 88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	134 88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	134 88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	134 88-Conga	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	134 88-Conga	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207 TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202 TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224 Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224 Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219 Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182 MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234 SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234 SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181 Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180 Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199 Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200 Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200 Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215 Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215 Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233 Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233 Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220 Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228 Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231 Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178 CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203 TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	342 Darbuka 1 DumOp	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243 Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit1			120-0-27: House Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	19	BD-Hip 1	Off	271	Explosion	Off	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	67	SD-Vintage6	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	3	BD-Normal	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off
12	C0	124	88-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off
14	D0	64	SD-Vintage3	Off	71	SD-Whopper	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
15	D#0	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	25	BD-Ambi Kick	Off	24	BD-Dance 99	Off	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off
17	F0	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
18	F#0	128	88-HH Close	1	86	HH1 Closed1	1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
19	G0	17	BD-House 1	Off	19	BD-Hip 1	Off	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off
20	G#0	143	Zap2	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
21	A0	48	SD-Processed	Off	59	SD-Hip 6	Off	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off
22	A#0	65	SD-Vintage4	Off	61	SD-Tiny	Off	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	15	BD-Dance 2	Off	29	BD-Deep 88	Off	21	BD-Hip 3	Off	21	BD-Hip 3	Off
36	C2	138	FM El.Tom	Off	29	BD-Deep 88	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	13	BD-Squash	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	126	88-Rimshot	Off	141	PR-House06	Off	319	Rek-Jingle	Off
38	D2	139	Real El.Tom	Off	124	88-SD	Off	61	SD-Tiny	Off	65	SD-Vintage4	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	58	SD-Hip 5	Off	124	88-SD	Off	125	99-SD	Off	51	SD-Rap	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	128	88-HH Close	1	130	99-HH Close	1	99	HH-Old TiteClos	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	82	Tom Processed	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	129	88-HH Open	1	96	HH2 Open	Off	103	HH-AlpoClose	Off
45	A2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	123	88-BD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	129	88-HH Open	1	131	99-HH Open	1	97	HH-OldClose1	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	282	Noise FM Mod	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	133	88-Tom	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	133	88-Tom	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	135	88-Clave	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	230	Finger Cymbal	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	230	Finger Cymbal	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

120-0-28: House Kit3				120-0-29: House Kit4				120-0-32: Jazz Kit				120-0-40: Brush Kit1			
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.
9	A-1	23 BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	17	BD-House 1	Off	79	Tom 2-Floor	Off			
10	A#-1	125 99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	79	Tom 2-Floor	Off			
11	B-1	29 BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	79	Tom 2-Floor	Off			
12	C0	124 88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	78	Tom 2-Lo	Off			
13	C#0	50 SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	77	Tom 2-Hi	Off			
14	D0	40 SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	32	SD-Dry 2	Off			
15	D#0	25 BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	5	BD-Jazz	Off			
16	E0	9 BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off			
17	F0	65 SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	37	SD-Full Room	Off	121	FingerSnaps	Off			
18	F#0	143 Zap2	Off	143	Zap2	Off	87	HH1 Closed2	1	86	HH1 Closed1	1			
19	G0	22 BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off	0	BD-Dry 1	Off	2	BD-Dry 3	Off			
20	G#0	142 Zap1	Off	142	Zap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off			
21	A0	66 SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off	32	SD-Dry 2	Off	43	SD-BrushTap1	7			
22	A#0	310 Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off	42	SD-BrushHit	Off	43	SD-BrushTap1	7			
23	B0	74 DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off			
24	C1	120 SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7			
25	C#1	119 SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7			
26	D1	121 FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off			
27	D#1	143 Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off			
28	E1	281 Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off			
29	F1	145 DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7			
30	F#1	145 DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7			
31	G1	74 DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off			
32	G#1	142 Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off			
33	A1	249 Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off			
34	A#1	213 Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off			
35	B1	28 BD-Pop 99	Off	21	BD-Hip 3	Off	5	BD-Jazz	Off	6	BD-Pillow	Off			
36	C2	24 BD-Dance 99	Off	11	BD-Gated	Off	4	BD-SoftRoom	Off	5	BD-Jazz	Off			
37	C#2	141 PR-House06	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off			
38	D2	47 SD-Yowie	Off	31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off	43	SD-BrushTap1	Off			
39	D#2	127 88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	42	SD-BrushHit	Off			
40	E2	59 SD-Hip 6	Off	52	SD-Noise	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	45	SD-BrushSwirl	Off			
41	F2	139 Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
42	F#2	128 88-HH Close	1	128	88-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	90	HH1 Open 2	1			
43	G2	139 Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
44	G#2	128 88-HH Close	1	129	88-HH Open	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1			
45	A2	139 Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
46	A#2	129 88-HH Open	1	129	88-HH Open	1	91	HH1 Sizzle	1	95	HH2 FootOpen	1			
47	B2	139 Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
48	C3	139 Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
49	C#3	104 Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off			
50	D3	139 Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
51	D#3	113 Ride-Edge 2	Off	111	CYM-99 Ride	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off			
52	E3	108 CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off			
53	F3	114 Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off			
54	F#3	212 Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off			
55	G3	107 Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	105	Crash Cymbal 2	Off	107	Splash Cymbal	Off			
56	G#3	225 Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off			
57	A3	104 Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off			
58	A#3	198 Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off			
59	B3	113 Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off	113	Ride-Edge 2	Off			
60	C4	171 BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off			
61	C#4	168 BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off			
62	D4	163 CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	163	CongaHiMtSlap	Off			
63	D#4	161 CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off			
64	E4	158 CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off			
65	F4	207 TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off			
66	F#4	202 TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off			
67	G4	224 Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off			
68	G#4	224 Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off			
69	A4	219 Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off			
70	A#4	102 HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off			
71	B4	234 SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2			
72	C5	234 SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2			
73	C#5	181 Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3			
74	D5	180 Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3			
75	D#5	199 Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off			
76	E5	200 Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off			
77	F5	200 Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off			
78	F#5	215 Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4			
79	G5	215 Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4			
80	G#5	233 Flexatone	5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5			
81	A5	233 Flexatone	5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5			
82	A#5	101 HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off			
83	B5	228 Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off			
84	C6	231 Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off			
85	C#6	178 CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off			
86	D6	203 TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6			
87	D#6	202 TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6			
88	E6	243 Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off			

		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	79	Tom 2-Floor	Off				17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	79	Tom 2-Floor	Off				125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	79	Tom 2-Floor	Off				123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	78	Tom 2-Lo	Off				124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	77	Tom 2-Hi	Off				37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off
14	D0	32	SD-Dry 2	Off				48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	1
15	D#0	5	BD-Jazz	Off				0	BD-Dry 1	Off	0	BD-Dry 1	Off
16	E0	6	BD-Pillow	Off				12	BD-Tight	Off	12	BD-Tight	Off
17	F0	121	FingerSnaps	Off				31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off
18	F#0	86	HH1 Closed1	1				87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off				2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off				73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	43	SD-BrushTap1	7				74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
22	A#0	43	SD-BrushTap1	7				283	Tubular	Off	283	Tubular	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off				225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	Off	119	SD-Orch.Roll	Off
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	86	HH1 Closed1	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	88	HH1 Foot	Off	87	HH1 Closed2	Off	87	HH1 Closed2	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	89	HH1 Open 1	7	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	112	Ride-Edge 1	Off	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
35	B1	5	BD-Jazz	Off	4	BD-SoftRoom	Off	2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
36	C2	3→4	BD-Normal BD→SoftRoom	Off	116	BD-Orch.	Off	17	BD-House 1	Off	12	BD-Tight	Off
37	C#2	43	SD-BrushTap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	43→44	SD-BrushTap1→SD-BrushTap2	Off	120	SD-Orch.	Off	33	SD-Dry 3	Off	33	SD-Dry 3	Off
39	D#2	39→42	SD-Jazz Ring SD→BrushHit	Off	178	CastSingle	Off	337	Alkis	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	45→45	SD-BrushSwirl SD→BrushSwirl	Off	120	SD-Orch.	Off	68	SD-AmbiHop	Off	33	SD-Dry 3	Off
41	F2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	118	Timpani	Off	88	HH1 Foot	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	118	Timpani	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	95	HH2 FootOpen	1	118	Timpani	Off	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	118	Timpani	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	112	Ride-Edge 1	Off	118	Timpani	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	118	Timpani	Off	352	Hollo 1	Off	301	Dbk-Tky-Open	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	118	Timpani	Off	353	Hollo 2	Off	300	Dbk-Tky-Mute	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	345	Darbuka 2	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	350	Darbuka D3	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	117	Orch Cymb	Off	339	Bandir Closed	Off	304	Douf-Dom-ak	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	353	Hollo 2	Off	307	Douf-Tek-ak 2	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	353	Hollo 2	Off	306	Douf-Tek-ak 1	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	305	Douf-rim-ak	Off	305	Douf-rim-ak	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	344	Darbuka 1 Closed	Off	328	Tabla-Dom	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	348	Darbuka D1	4	348	Darbuka D1	4
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	346	Darbuka 3	4	331	Tabla-Tak	4
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	349	Darbuka D2	Off	329	Tabla-Flam	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	330	Tabla-Rim	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	189	Tabla-Na	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	343	Darbuka 1 Tek5	Off	191	Tabla-Tin	Off
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	359	Tef 1	Off	318	Rek-dom-ak	Off
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	360	Tef 2	Off	321	Rik2	Off
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	320	Rik1	Off	320	Rik1	Off
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	322	Rik3	Off	322	Rik3	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	360	Tef 2	Off	322	Rik3	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	359	Tef 1	Off	319	Rek-Jingle	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	360	Tef 2	Off	360	Tef 2	Off
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	318	Rek-dom-ak	Off	318	Rek-dom-ak	Off
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	359	Tef 1	Off	359	Tef 1	Off
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	321	Rik2	Off	321	Rik2	Off
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	361	Tef 3	Off	322	Rik3	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	360	Tef 2	Off	319	Rek-Jingle	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	312	Bells Open	2	312	Bells Open	2
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	323	Sagat-HalfOpen	2	323	Sagat-HalfOpen	2
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	324	Sagat-Close	2	324	Sagat-Close	2
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	351	Davul	Off	351	Davul	Off
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	357	Ramazan DVL2	3	175	Djembe-Open	3

(Fortsetzung: nächste Seite)

(Fortsetzung)													
		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
89	F6							356	Ramazan DVL1	3	175	Djembe-Open	3
90	F#6							358	Ramazan DVL3	3	301	Dbk-Tky-Open	3
91	G6							355	Kup 2	5	312	Bells Open	5
92	G#6							83	Tom Jazz Hi	5	323	Sagat-HalfOpen	5
93	A6							355	Kup 2	5	324	Sagat-Close	5
94	A#6							354	Kup 1	Off	351	Davul	Off
95	B6							2	BD-Dry 3	Off	5	BD-Jazz	Off
96	C7							354	Kup 1	Off	361	Tef 3	Off

		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
0	C-1	257 Tribe	Off										
1	C#-1	142 Zap1	Off										
2	D-1	133 88-Tom	Off										
3	D#-1	123 88-BD	Off										
4	E-1	123 88-BD	Off										
5	F-1	22 BD-Hip 4	Off										
6	F#-1	23 BD-Pop Kick	Off										
7	G-1	19 BD-Hip 1	Off										
8	G#-1	18 BD-House 2	Off										
9	A-1	28 BD-Pop 99	Off										
10	A#-1	123 88-BD	Off										
11	B-1	138 FM El.Tom	Off										
12	C0	28 BD-Pop 99	Off										
13	C#0	27 BD-Amb.Rocker	Off										
14	D0	25 BD-Ambi Kick	Off					181	Guero Short	Off			
15	D#0	24 BD-Dance 99	Off					209	Tambourin-Push	Off			
16	E0	23 BD-Pop Kick	Off					210	Tambourin-Pull	Off			
17	F0	22 BD-Hip 4	Off					211	Tambourin-Acc1	Off			
18	F#0	21 BD-Hip 3	Off					211	Tambourin-Acc1	Off	240	Hit It	Off
19	G0	19 BD-Hip 1	Off					212	Tambourin-Acc2	Off	238	Yeah!-Solo	Off
20	G#0	18 BD-House 2	Off					212	Tambourin-Acc2	Off	237	Yeah!	Off
21	A0	16 BD-Dance 3	Off					209	Tambourin-Push	Off	241	Uhhhh Solo	Off
22	A#0	15 BD-Dance 2	Off					212	Tambourin-Acc2	Off	214	Triangle-Mute	7
23	B0	13 BD-Squash	Off					319	Rek-Jingle	Off	213	Triangle-Open	7
24	C1	30 BD-Klanger	Off					233	Flexatone	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	29 BD-Deep 88	Off					230	Finger Cymbal	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	29 BD-Deep 88	Off	0	BD-Dry 1	Off		197	Tsuzumi	Off	136	88-Cowbell	Off
27	D#1	123 88-BD	Off	296	Amp Noise	Off		172	BongoHi-Slap	Off	179	CastDouble	Off
28	E1	12 BD-Tight	Off	235	Chinese Gong	Off		173	BongoHi-Stk1	Off	178	CastSingle	Off
29	F1	29 BD-Deep 88	Off	153	DJ-BD Rub	Off		170	BongoLo-Stk	Off	121	FingerSnaps	Off
30	F#1	17 BD-House 1	Off	148	DJ-Scratch3c	Off		211	Tambourin-Acc1	Off	121	FingerSnaps	Off
31	G1	14 BD-Dance 1	Off	154	DJ-SD Rub	Off		224	Agogo-Bell	Off	99	HH-Old TiteClos	Off
32	G#1	16 BD-Dance 3	Off	145	DJ-Scratch2	Off		273	Wind	Off	236	Metal Hit	Off
33	A1	20 BD-Hip 2	Off	286	GtCutNois1	Off		224	Agogo-Bell	Off	197	Tsuzumi	Off
34	A#1	26 BD-Amb.Crackle	Off	287	GtCutNois2	Off		174	BongoHi-Stk2	Off	197	Tsuzumi	Off
35	B1	29 BD-Deep 88	Off	292	E.GtrPick1	Off		200	Woodblock1	Off	197	Tsuzumi	Off
36	C2	17 BD-House 1	Off	294	Gtr Scratch1	Off		199	Claves	Off	116	BD-Orch.	1
37	C#2	23 BD-Pop Kick	Off	290	Dist.Slide1	Off		201	Woodblock2	Off	116	BD-Orch.	1
38	D2	12 BD-Tight	Off	291	Dist.Slide2	Off		225	Cowbell	Off	224	Agogo-Bell	Off
39	D#2	1 BD-Dry 2	Off	143	Zap2	Off		200	Woodblock1	Off	224	Agogo-Bell	Off
40	E2	2 BD-Dry 3	Off	258	GunShot 1	Off		179	CastDouble	Off	158	CongaLo-Open	Off
41	F2	7 BD-Woofier	Off	144	DJ-Scratch1	7		184	Baya-Open	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
42	F#2	3 BD-Normal	Off	145	DJ-Scratch2	7		217	Shaker1	Off	164	CongaHi-Slap1	Off
43	G2	0 BD-Dry 1	Off	74	DrumStickHit	Off		186	Baya-Mute1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
44	G#2	10 BD-Tubby	Off	143	Zap2	Off		182	MaracasPush	Off	137	88-Maraca	Off
45	A2	3 BD-Normal	Off	249	Click	Off		184	Baya-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
46	A#2	0 BD-Dry 1	Off	224	Agogo-Bell	Off		219	Cabasa-Up	Off	214	Triangle-Mute	2
47	B2	3 BD-Normal	Off	289	Fret Noise	Off		190	Tabla-Open	Off	213	Triangle-Open	2
48	C3	6 BD-Pillow	Off	286	GtCutNois1	Off		192	Tabla-Mute1	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
49	C#3	116 BD-Orch.	Off	287	GtCutNois2	Off		198	Vibraslap	Off	162	CongaHiMute	Off
50	D3	11 BD-Gated	Off	286	GtCutNois1	Off		189	Tabla-Na	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
51	D#3	10 BD-Tubby	Off	121	FingerSnaps	Off		214	Triangle-Mute	3	211	Tambourin-Acc1	Off
52	E3	8 BD-MondoKill	Off	246	Laughing	Off		116	BD-Orch.	Off	161	CongaHi-Open	Off
53	F3	10 BD-Tubby	Off	245	Scream	Off		213	Triangle-Open	3	170	BongoLo-Stk	Off
54	F#3	9 BD-Terminator	Off	256	Punch	Off		181	Guero Short	Off	170	BongoLo-Stk	Off
55	G3	15 BD-Dance 2	Off	255	Hear-Beat	Off		311	Jingle Bell	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
56	G#3	138 FM El.Tom	Off	248	Footsteps 2	Off		180	Guero Long	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
57	A3	133 88-Tom	Off	247	Footsteps 1	Off		232	Marc Tree LP	Off	174	BongoHi-Stk2	Off
58	A#3	29 BD-Deep 88	Off	244	Applause	Off		231	Marc Tree	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
59	B3	16 BD-Dance 3	Off	260	DoorCreak	Off		182	MaracasPush	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
60	C4	33 SD-Dry 3	Off	261	DoorSlam	Off		122	Hand Claps	Off	208	Timbale-Paila	Off
61	C#4	37 SD-Full Room	Off	145	DJ-Scratch2	Off		127	88-Claps	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
62	D4	38 SD-Off Center	Off	231	Marc Tree	Off		144	DJ-Scratch1	Off	208	Timbale-Paila	Off
63	D#4	39 SD-Jazz Ring	Off	262	Car Engine	Off		145	DJ-Scratch2	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
64	E4	31 SD-Dry 1	Off	263	Car Stop	Off		150	DJ-HitRub	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
65	F4	41 SD-Paper	Off	264	Car Pass	Off		234	SambaWhistle	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
66	F#4	65 SD-Vintage4	Off	265	Car Crash	Off		234	SambaWhistle	Off	318	Rek-dom-ak	Off
67	G4	69 SD-Brasser	Off	254	Crickets	Off		165	CongaHi-Slap2	Off	318	Rek-dom-ak	Off
68	G#4	47 SD-Yowie	Off	266	Train	Off		166	CongaHeel	Off	318	Rek-dom-ak	Off
69	A4	49 SD-CrackerRoom	Off	281	Noise White	Off		161	CongaHi-Open	Off	319	Rek-Jingle	Off
70	A#4	46 SD-Big Rock	Off	267	Helicopter	Off		158	CongaLo-Open	Off	227	Mambo Bell	Off
71	B4	59 SD-Hip 6	Off	298	Swish Terra	Off		215	Cuica-Hi	Off	200	Woodblock1	Off
72	C5	48 SD-Processed	Off	258	GunShot 1	Off		216	Cuica-Lo	Off	201	Woodblock2	Off
73	C#5	50 SD-Dance	Off	269	MachineGun	Off		208	Timbale-Paila	Off	225	Cowbell	Off
74	D5	52 SD-Noise	Off	270	Laser gun	Off		207	TimbaleHi-Rim2	Off	182	MaracasPush	Off
75	D#5	62 SD-Vintage1	Off	271	Explosion	Off		206	TimbaleHi-Rim1	Off	227	Mambo Bell	Off
76	E5	47 SD-Yowie	Off	252	Dog	Off		202	TimbaleLo-Open	Off	219	Cabasa-Up	Off
77	F5	70 SD-Chili	Off	253	Gallop	Off		135	88-Clave	Off	217	Shaker1	Off
78	F#5	139 Real El.Tom	Off	250	Bird 1	Off		136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
79	G5	125 99-SD	Off	259	Rainstick	Off		121	FingerSnaps	Off	220	Cabasa-Down	Off
80	G#5	124 88-SD	Off	272	Thunder	Off		196	Taiko Rim	Off	220	Cabasa-Down	Off

(Fortsetzung: nächste Seite)

(Fortsetzung)

		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
81	A5	124	88-SD	Off	273	Wind	Off	195	Taiko Open	Off	220	Cabasa-Down	Off
82	A#5	125	99-SD	Off	281	Noise White	Off	143	Zap2	Off	334	Tambourin-Mute2	Off
83	B5	55	SD-Hip 2	Off	274	Stream	Off	119	SD-Orch.Roll	5	333	Tambourin-Open	5
84	C6	44	SD-BrushTap2	Off	275	Bubble	Off	120	SD-Orch.	5	332	Tambourin-Mute	5
85	C#6	43	SD-BrushTap1	Off	299	Cat	Off	117	Orch Cymb	6	332	Tambourin-Mute	6
86	D6	42	SD-BrushHit	Off	251	Bird 2	Off	117	Orch Cymb	6	333	Tambourin-Open	6
87	D#6	42	SD-BrushHit	Off	308	Growl	Off	336	Udu-f-open	Off	336	Udu-f-open	Off
88	E6	42	SD-BrushHit	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	175	Djembe-Open	Off
89	F6	45	SD-BrushSwirl	Off	277	Telephone Ring	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
90	F#6	45	SD-BrushSwirl	Off	276	ChurchBell	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
91	G6	45	SD-BrushSwirl	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	215	Cuica-Hi	Off
92	G#6	31	SD-Dry 1	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	180	Guir Long	3
93	A6	33	SD-Dry 3	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guir Short	3
94	A#6	46	SD-Big Rock	Off	281	Noise White	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guir Short	3
95	B6	68	SD-AmbiHop	Off	258	GunShot 1	Off	155	Orchestra Hit	Off	216	Cuica-Lo	Off
96	C7	54	SD-Hip 1	Off	266	Train	Off	155	Orchestra Hit	Off	199	Claves	Off
97	C#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
98	D7	56	SD-Hip 3	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
99	D#7	67	SD-Vintage6	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
100	E7	143	Zap2	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
101	F7	58	SD-Hip 5	Off				155	Orchestra Hit	Off	324	Sagat-Close	5
102	F#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	311	Jingle Bell	Off
103	G7	69	SD-Brasser	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
104	G#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
105	A7	125	99-SD	Off				155	Orchestra Hit	Off	228	Sleigh Bell	2
106	A#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	340	Bongo Roll	6
107	B7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
108	C8	50	SD-Dance	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
109	C#8	50	SD-Dance	Off				290	Dist.Slide1	Off	17	BD-House 1	Off
110	D8	125	99-SD	Off				291	Dist.Slide2	Off	125	99-SD	Off
111	D#8	125	99-SD	Off				286	GtCutNois1	Off	29	BD-Deep 88	Off
112	E8	60	SD-Ringy	Off				287	GtCutNois2	Off	124	88-SD	Off
113	F8							292	E.GtrPick1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
114	F#8							293	E.GtrPick2	Off	48	SD-Processed	Off
115	G8							294	Gtr Scratch1	Off	0	BD-Dry 1	Off
115	G#8							295	Gtr Scratch2	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
117	A8							289	Fret Noise	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
118	A#8							288	Power Chord	Off	86	HH1 Closed1	Off
119	B8							288	Power Chord	Off	6	BD-Pillow	Off
120	C9							296	Amp Noise	Off	73	SideStickAmb	Off

		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1						
1	C#-1						
2	D-1						
3	D#-1						
4	E-1						
5	F-1						
6	F#-1						
7	G-1						
8	G#-1						
9	A-1						
10	A#-1						
11	B-1						
12	C0	322	Rik3	Off			
13	C#0	321	Rik2	Off			
14	D0	320	Rik1	Off			
15	D#0	319	Rek-Jingle	Off			
16	E0	318	Rek-dom-ak	Off			
17	F0	303	Djembe-Bass	Off			
18	F#0	195	Taiko Open	Off			
19	G0	317	Pand-Pattern4	Off			
20	G#0	316	Pand-Pattern3	Off			
21	A0	315	Pand-Pattern2	Off	209	Tambourin-Push	Off
22	A#0	314	Pand-Pattern1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
23	B0	313	Pand-Open	Off	189	Tabla-Na	Off
24	C1	196 → 195	Taiko Rim → Taiko Open	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	197	Tsuzumi → Tsuzumi	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	175 → 175	Djembe-Open → Djembe-Open	Off	197	Tsuzumi	Off
27	D#1	177 → 176	Djembe-Slap → Djembe-Mute	Off	172	BongoHi-Slap	Off
28	E1	185 → 184	Baya-Ghe → Baya-Open	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
29	F1	186 → 187	Baya-Mute1 → Baya-Mute2	Off	170	BongoLo-Stk	Off
30	F#1	188 → 303	Baya-Mute5 → Djembe-Bass	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
31	G1	190 → 190	Tabla-Open → Tabla-Open	Off	224	Agogo-Bell	Off
32	G#1	191 → 194	Tabla-Tin → Tabla-Mute3	Off	273	Wind	Off
33	A1	192 → 193	Tabla-Mute1 → Tabla-Mute2	Off	224	Agogo-Bell	Off
34	A#1	189 → 193	Tabla-Na → Tabla-Mute2	6	174	BongoHi-Stk2	Off
35	B1	192	Tabla-Mute1	Off	200	Woodblock1	Off
36	C2	116	BD-Orch.	Off	199	Claves	Off
37	C#2	257	Tribe	Off	201	Woodblock2	Off
38	D2	121	FingerSnaps	Off	225	Cowbell	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	200	Woodblock1	Off
40	E2	214	Triangle-Mute	1	179	CastDouble	Off
41	F2	213	Triangle-Open	1	184	Baya-Open	Off
42	F#2	179	CastDouble	Off	217	Shaker1	Off
43	G2	178	CastSingle	Off	186	Baya-Mute1	Off
44	G#2	179	CastDouble	Off	182	MaracasPush	Off
45	A2	180	Guero Long	2	184	Baya-Open	Off
46	A#2	181	Guero Short	2	219	Cabasa-Up	Off
47	B2	180	Guero Long	2	190	Tabla-Open	Off
48	C3	198	Vibraslap	Off	192	Tabla-Mute1	Off
49	C#3	199	Claves	Off	198	Vibraslap	Off
50	D3	135	88-Clave	Off	189	Tabla-Na	Off
51	D#3	216 → 216	Cuica-Lo → Cuica-Lo	3	214	Triangle-Mute	3
52	E3	215 → 215	Cuica-Hi → Cuica-Hi	Off	116	BD-Orch.	Off
53	F3	202	TimbaleLo-Open	Off	213	Triangle-Open	3
54	F#3	200	Woodblock1	Off	181	Guero Short	Off
55	G3	204	TimbaleLo-Rim	Off	311	Jingle Bell	Off
56	G#3	200	Woodblock1	Off	180	Guero Long	Off
57	A3	203	TimbaleLo-Mute	Off	232	Marc Tree LP	Off
58	A#3	200	Woodblock1	Off	231	Marc Tree	Off
59	B3	205	TimbaleHi-Edge	Off	182	MaracasPush	Off
60	C4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	122	Hand Claps	Off
61	C#4	226	ChachaBell	Off	127	88-Claps	Off
62	D4	206	TimbaleHi-Rim1	Off	144	DJ-Scratch1	Off
63	D#4	227	Mambo Bell	Off	145	DJ-Scratch2	Off
64	E4	208 → 208	Timbale-Paila → Timbale-Paila	Off	150	DJ-HitRub	Off
65	F4	168	BongoLo-Open	Off	234	SambaWhistle	Off
66	F#4	225	Cowbell	Off	234	SambaWhistle	Off
67	G4	169	BongoLo-Slap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
68	G#4	225	Cowbell	Off	166	CongaHeel	Off
69	A4	171	BongoHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
70	A#4	174	BongoHi-Stk2	Off	158	CongaLo-Open	Off
71	B4	172 → 172	BongoHi-Slap → BongoHi-Slap	Off	215	Cuica-Hi	Off
72	C5	158 → 158	CongaLo-Open → CongaLo-Open	Off	216	Cuica-Lo	Off
73	C#5	160	CongaLoSlap	Off	208	Timbale-Paila	Off
74	D5	159	CongaLoMtSlp	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
75	D#5	163	CongaHiMtSlap	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
76	E5	161 → 161	CongaHi-Open → CongaHi-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
77	F5	162	CongaHiMute	Off	135	88-Clave	Off
78	F#5	166	CongaHeel	Off	136	88-Cowbell	Off
79	G5	164	CongaHi-Slap1	Off	121	FingerSnaps	Off
80	G#5	167	CongaToe	Off	196	Taiko Rim	Off
81	A5	165	CongaHi-Slap2	Off	195	Taiko Open	Off
82	A#5	224	Agogo-Bell	Off	143	Zap2	Off

(Fortsetzung: nächste Seite)

(Fortsetzung)							
		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
83	B5	224	Agogo-Bell	Off	119	SD-Orch.Roll	5
84	C6	183 → 182	MaracasPull → MaracasPush	Off	120	SD-Orch.	5
85	C#6	217 → 217	Shaker1 → Shaker1	Off	117	Orch Cymb	6
86	D6	218 → 218	Shaker2 → Shaker2	Off	117	Orch Cymb	6
87	D#6	221 → 220	Cabasa-Tap → Cabasa-Down	Off	336	Udu-f-open	Off
88	E6	219 → 221	Cabasa-Up → Cabasa-Tap	Off	155	Orchestra Hit	Off
89	F6	222 → 223	Caxixi-Hard → Caxixi-Soft	Off	155	Orchestra Hit	Off
90	F#6	209	Tambourin-Push	Off	155	Orchestra Hit	Off
91	G6	211 → 211	Tambourin-Acc1 → Tambourin-Acc1	Off	155	Orchestra Hit	Off
92	G#6	210	Tambourin-Pull	Off	155	Orchestra Hit	Off
93	A6	212	Tambourin-Acc2	Off	155	Orchestra Hit	Off
94	A#6	228 → 228	Sleigh Bell → Sleigh Bell	Off	155	Orchestra Hit	Off
95	B6	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
96	C7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
97	C#7	229	RapSleighBell	Off	155	Orchestra Hit	Off
98	D7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
99	D#7	231	Marc Tree	5	155	Orchestra Hit	Off
100	E7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
101	F7	312	Bells Open	5	155	Orchestra Hit	Off
102	F#7	259	Rainstick	Off	155	Orchestra Hit	Off
103	G7	235	Chinese Gong	Off	155	Orchestra Hit	Off
104	G#7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
105	A7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
106	A#7	251	Bird 2	Off	155	Orchestra Hit	Off
107	B7	279	Cricket Spectrum	Off	155	Orchestra Hit	Off
108	C8	231	Marc Tree	Off	155	Orchestra Hit	Off
109	C#8				290	Dist.Slide1	Off
110	D8				214	Triangle-Mute	3
111	D#8				213	Triangle-Open	3
112	E8				233	Flexatone	Off
113	F8				312	Bells Open	Off
114	F#8				223	Caxixi-Soft	Off
115	G8				179	CastDouble	Off
115	G#8				179	CastDouble	Off
117	A8				121	FingerSnaps	Off
118	A#8				121	FingerSnaps	Off
119	B8				236	Metal Hit	Off
120	C9				236	Metal Hit	Off

PERFORMANCES

Alle Performances können vom Benutzer editiert werden. Benutzen Sie die folgende Tabelle als Vorlage für Ihre eigene Performance Liste.

Nr.	Bank: 1	Bank: 2	Bank: 3	Bank: 4	Bank: 5
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
Nr.	Bank: 6	Bank: 7	Bank: 8	Bank: 9	Bank: 10
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

MIDI SETUP

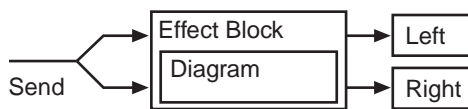
[illegible]

18. EFFEKTE


Das PA80 ist mit vier leistungsstarken Effektprozessoren ausgestattet. Sie können diesen die internen Spuren sowie alle sonstigen, an den Audio Eingängen eintreffenden Signale zusenden.

SCHAUBILDER

Die folgenden Anweisungen zeigen das Signalpfad-Schaubild für jeden Effekttyp. Bei dem von den Spuren eingehenden Signal (Send) handelt es sich um ein Mono-Signal. Bevor es beim Effektprozessor eingeht, wird es in zwei „Drähte“ (rechts und links) getrennt und stereobearbeitet. Das Signal wird anschließend in Stereo vom Effektprozessor ausgegeben und zum Mix-Ausgang gesendet (rechts und links, Kopfhörer oder interne Lautsprecher).



DYNAMISCHE MODULATIONSQUELLE

Wenn das  Symbol erscheint, kann der entsprechende Parameter dynamisch moduliert werden. Das folgende Schaubild zeigt die verfügbaren Modulationsquellen.

Modulationsquelle	Note
Off	Keine Modulation
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	

Modulationsquelle	Note
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Notennummer
Velocity	Note Geschwindigkeit
ATouch	After Touch
JS X	Joystick Links/Rechts
JS+Y: CC#01	Joystick vor
JS-Y: CC#02	Joystick zurück
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Portamento Switch
Sostenu: #66	Sostenuto Pedal
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

FILTER/DYNAMIC

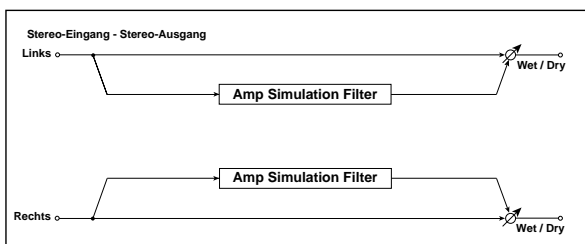
Filter- und Dynamikeffekte

000: No Effect

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie keinen Effekt verwenden möchten. Der betreffende Insert-Effekt gibt dann das unveränderte Signal aus, während ein Master-Effekt dann stummgeschaltet wird.

001: Amp Simulat (Stereo-Verstärkersimulation)

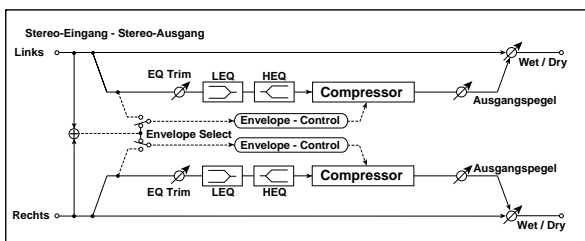
Dieser Effekt simuliert das Frequenzverhalten eines Gitarrenverstärkers. Er eignet sich aber auch für Orgel- und Schlagzeugklänge.



a	Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität der Balance	-100...+100

002: Compressor

Dieser Effekt komprimiert das Eingangssignal und sorgt so für einen gleichmäßigeren und "druckvolleren" Pegel. Er eignet sich besonders für Gitarren-, Klavier- und Schlagzeugklänge. Dieser Kompressor ist stereo. Der linke und rechte Kanal können entweder verkoppelt oder separat verwendet werden.



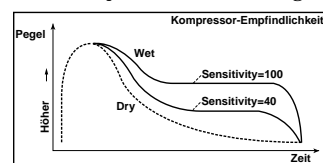
a	Envelope Select Bestimmt, ob der linke und rechte Kanal verkoppelt oder unabhängig voneinander verwendet werden	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100
c	Attack Die Einschwingrate des Effekts	1...100
d	EQ Trim Eingangspegel des Equalizers	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Low-Bandes	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Anhebung/Absenkung des High-Bandes	-15.0...+15.0dB
f	Output Level Der Ausgangspegel des Kompressors	0...100
	Src Die Modulationsquelle für den Kompressor-Ausgangspegel	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	-100...+100
g	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Envelope Select

Mit diesem Parameter können Sie wählen, ob der Kompressor wirklich stereo sein soll oder ob der linke und rechte Kanal zum Bearbeiten zweier separater Signale verwendet werden soll.

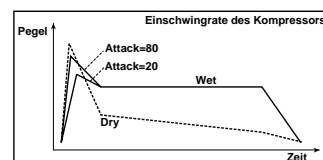
b: Sensitivity, f: Output Level

Mit "Sensitivity" bestimmen Sie die Empfindlichkeit des Kompressors. Wenn Sie hier einen hohen Wert einstellen, werden leise (niederpegelige) Signale verstärkt und also lauter. Dabei nimmt auch die allgemeine Lautstärke zu. Das kann mit "Output Level" aber korrigiert werden.



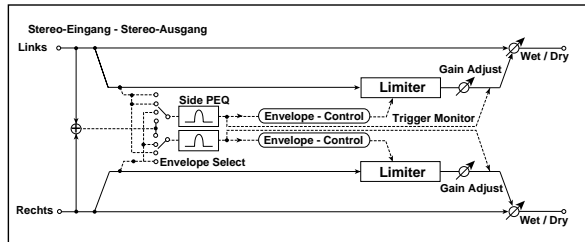
c: Attack

Hiermit kann eingestellt werden, wie schnell der Kompressor zu arbeiten beginnt.



003: Limiter

Ein Limiter bündigt den Pegel des Eingangssignals. Zwar ähnelt dies einem Kompressor, jedoch werden nur Signale über dem Grenzwert (Threshold) abgeschwächt. Leisere Signale werden also nicht verstärkt. Das Trigger-Signal (Auslöser), das den Limiter steuert wird mit einem Glockenfilter (EQ) bearbeitet, so daß Sie genau einstellen können, welches Frequenzband "limitiert" werden soll. Dies ist ein Stereo-Limiter: es können entweder ein Stereo-Signal oder zwei separate Mono-Signale bearbeitet werden.



a	Envelope Select L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually Stellen Sie hier ein, ob die beiden Kanäle jeweils gleich eingestellt sein (stereo) oder sich als zwei separate Limiter verhalten sollen.	
b	Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1...50.0:1, Inf:1
c	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	-40...0dB
d	Attack Die Einschwingrate	1...100
	Release Die Ausklingrate	1...100
e	Gain Adjust [dB] Dient zum Korrigieren des Effektpegels	-Inf, -38...+24dB
	Src Die Modulationsquelle des Gain-Parameters	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Gain	-63...+63
f	Side PEQ Insert Dient zum Ein-/Ausschalten des Trigger-EQs	Off, On
	Trigger Monitor Anwahl des ausgegebenen Signals: Effektausgabe oder Trigger-Signal	Off, On
g	Side PEQ Cutoff [Hz] Die EQ-Eckfrequenz für das Trigger-Signal	20...12.00kHz
	Q Die Güte (Bandbreite) für das Trigger-Signal	0.5...10.0
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung der Cutoff-Frequenz	-18.0...+18.0dB
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

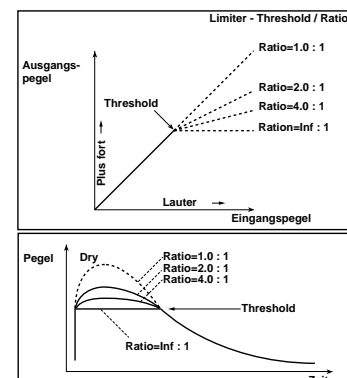
a: Envelope Select

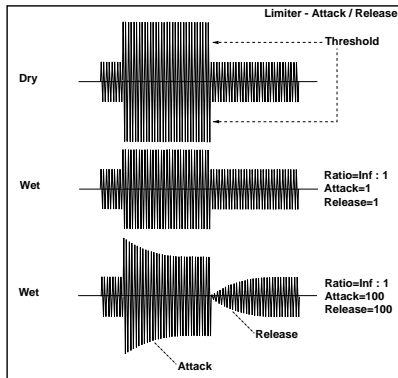
Wenn Sie **L/R Mix** wählen, werden die beiden Limiter-Kanäle miteinander verknüpft (Stereo-Betrieb). Wenn Sie **L Only** (oder **R Only**) wählen, werden der linke und rechte Kanal miteinander verknüpft. Die Limiter-Steuerung erfolgt jedoch über den linken (bzw. rechten Kanal). **L/R Individually** bedeutet, daß der linke und rechte Kanal als Mono-Limiter verwendet werden können.

b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]

Mit diesem Parameter kann das Komprimierungsverhältnis eingestellt werden. Es werden jedoch nur Signale "limitiert" (begrenzt), deren Pegel über dem "Threshold"-Wert liegt.

Den Ausgangspegel des Effekts können Sie mit "Gain Adjust" nachbessern.





d: Attack, d: Release

Mit diesen Parametern können Sie einstellen, wie schnell der Limiter einsetzt und wieder ausgeschaltet wird. Je größer der Wert, desto allmählicher setzt sich der Limiter in Bewegung/klingt er aus.

f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]

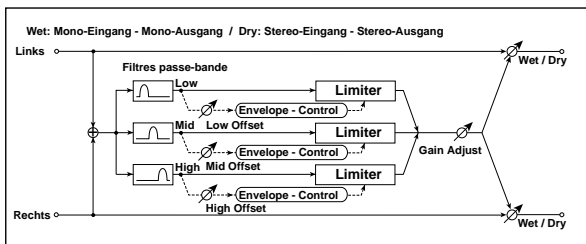
Mit diesen Parametern können Sie den EQ (Entzerrung) des Trigger-Signals (Steuersignals) einstellen. Der Pegel dieses Signals (hinter dessen EQ) bestimmt, wann der Limiter aktiviert und ausgeschaltet wird. Mit dem Equalizer können Sie dafür sorgen, daß ein bestimmtes Frequenzband den Limiter steuert.

f: Trigger Monitor

Wählen Sie hier **On**, wenn statt des Effektsignals das Trigger-Signal ausgegeben werden soll. Außerdem können Sie diese Funktion dazu verwenden, den EQ für das Trigger-Signal "wissentlich" einzustellen. Normalerweise sollten Sie hier **Off** wählen.

004: MBandLimit (Multiband Limiter)

Auch dies ist ein Limiter, der jedoch für drei Frequenzbänder (Low, Mid, High) separat eingestellt werden kann. Somit können Sie die Dynamik und den subjektiven "Schalldruck" ganz nach Belieben einstellen, was viel effizienter ist als das Arbeiten mit einem EQ.



a	Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
b	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	-40...0dB Fx:003
c	Attack Die Einschwingrate	1...100 Fx:003
d	Release Die Ausklingrate	1...100 Fx:003
e	Low Offset [dB] Absenkung der tiefen Trigger-Frequenzen	-40...0dB
f	Mid Offset [dB] Absenkung der mittleren Trigger-Frequenzen	-40...0dB
g	High Offset [dB] Absenkung der hohen Trigger-Frequenzen	-40...0dB

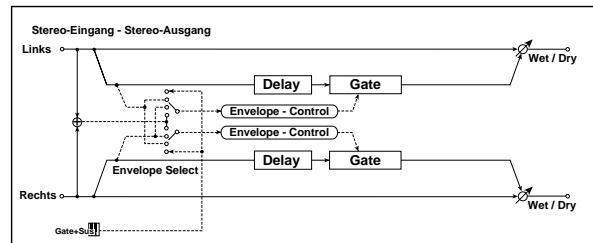
h	Gain Adjust [dB] Dient zum Korrigieren des Effektpegels	-Inf, -38...+24dB Fx:003, D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Gain-Parameters	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Gain	-63...+63
i	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]

Mit diesen Parametern können Sie das betreffende Frequenzband des Trigger-Signals abschwächen. Beispiel: Wenn die Höhen nicht komprimiert werden sollen, müssen Sie für "High Offset" einen Wert unterhalb "Threshold" einstellen. Dann reagiert der High-Limiter nämlich nicht mehr.

005: Gate

Mit diesem Effekt können alle Signale unterhalb dem Grenzwert (Threshold) unterdrückt werden. Der Status des Gates kann auch umgekehrt und mit MIDI-Notenbefehlen ausgelöst werden.



a	Envelope Select Steuerquelle des Gates: dynamische Modulationsquelle, L/R-Signal, L Only (nur links) oder R Only	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only Fx:003, D-mod
	Src Der Modulator (Spielhilfe usw.), mit dem das Gate gesteuert wird, wenn Envelope Select= D-mod	Off...Gate2+Dmpr
b	Polarity Anwahl der normalen oder umgekehrten An/Aus-Funktion	+, -
c	Threshold Grenzwert, bis zu dem das Gate aktiv bleibt	0...100 Fx:003
d	Attack Die Einschwingrate	1...100 Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1...100 Fx:003
e	Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit für die Gate-Aktivierung	0...100msec Fx:003
f	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Envelope Select, a: Src

Mit "Envelope Select" können Sie bestimmen, wer oder was das Gate

aktiviert und wieder ausschaltet. Das kann der Pegel des Eingangssignals sein, aber auch eine dynamische Modulationsquelle. Mit "Src" kann die Spielhilfe/der Befehl für die Dmod-Option gewählt werden: **Off** bis **Gate2+Dpmr**.

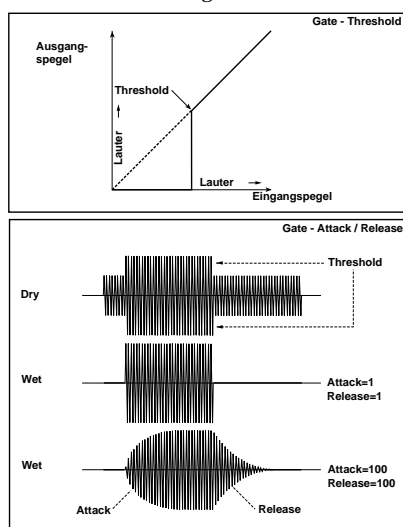
Wenn "Envelope Select" = **L/R Mix**, wird das Stereo-Eingangssignal, das als Auslöser fungiert, zu einem Mono-Signal kombiniert. **L Only** und **R Only** bedeuten, daß der entsprechende Kanal (links oder rechts) das Gate auslöst.

b: Polarity

Mit diesem Parameter kann die Gate-Funktion umgekehrt werden. "-" bedeutet, daß das Signal unterdrückt wird, sobald der Pegel über dem "Threshold"-Wert liegt. Diese Einstellung gilt auch, wenn Sie als Auslöser eine Modulationsquelle verwenden.

c: Threshold, d: Attack, d: Release

Mit "Threshold" bestimmen Sie, bis zu welchem Pegel das Eingangssignal unterdrückt wird (nur für **L/R Mix**, **L Only** und **R Only**). Mit Attack und Release bestimmen Sie, wie schnell sich das Gate nach der Auslösung öffnet bzw. nach der Freigabe wieder schließt.

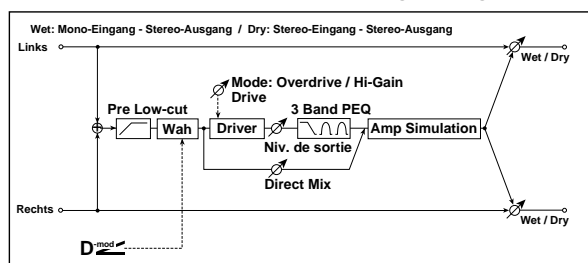


e: Delay Time

Mit diesem Parameter können Sie das Eingangssignal verzögern. Das sollten Sie z.B. bei sehr "schnellen" Signalen verwenden, damit sie nicht vom Gate unterdrückt werden.

006: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

Dies ist ein kombinierter Effekt mit einem Verzerrer und einem WahWah. Dank des Parameterangebots dürften Sie mühelos in der Lage sein, genau "den" Sound zu finden, der am besten zum Gitarren- oder Orgelklang paßt.



a	Wah Dient zum Ein-/Ausschalten des WahWahs	Off, On D-mod
	Src Die Modulationsquelle zum Ein-/Ausschalten des WahWahs	Off...Tempo
	Sw Schaltungsprinzip zum Ein-/Ausschalten des WahWahs	Toggle, Moment

b	Wah Sweep Range WahWah-Intensität	-10...+10 D-mod
	Wah Sweep Src Die Modulationsquelle für die WahWah-Steuerung	Off...Tempo
c	Drive Mode Anwahl von Overdrive oder Hi-Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
d	Drive Verzerrungsgrad	1...100
	Pre Low-cut Abschwächung der Tiefen am Verzerrereingang	0...10
e	Output Level Ausgangspegel	0...50 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Output Level	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Output Level	-50...+50
f	Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20...1.0kHz
	Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-18...+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300...10.0kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5...10.0
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	-18...+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500...20.0kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5...10.0
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	-18...+18dB
i	Direct Mix Balance zwischen Original- und Effektsignal	0...50
	Speaker Simulation Ein-/Ausschalten der Lautsprechersimulation	Off, On
j	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Wah

Hiermit kann der WahWah-Effekt ein- und ausgeschaltet werden.

a: Sw

Hier können Sie einstellen, wie sich der WahWah-Schalter (d.h. die zugeordnete Modulationsquelle) verhält.

Wenn "Sw" = **Moment**, ist der WahWah-Effekt nur aktiv, solange Sie das Pedal betätigen oder den Joystick verwenden.

MIDI Wenn der Wert des verwendeten Steuerbefehls (CC) kleiner ist als 64, so wird das WahWah ausgeschaltet. Mit Werten größer als 64 wird es eingeschaltet.

Wenn "Sw" = **Toggle**, wird der WahWah-Effekt bei kurzem Betätigen des Pedals oder Joysticks eingeschaltet und beim zweitenmal usw. wieder deaktiviert.

MIDI Mit Modulationswerten größer als 64 kann der Effekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden.

b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src

Mit diesem Parameter kann die Bandbreite um die Eckfrequenz des Wah-

Wahs eingestellt werden. Die Eckfrequenz selbst kann mit der/dem "Wah Sweep Src" zugeordneten Spielhilfe/Befehl in Echtzeit geändert werden.

d: Drive, e: Output Level

Der Verzerrungsgrad richtet sich nach dem Eingangspegel und der "Drive"-Einstellung. Je größer der "Drive"-Wert, desto höher liegt auch der Ausgangspegel. Letzterer kann jedoch mit "Output Level" korrigiert werden. Der "Output Level"-Parameter befindet sich unmittelbar vor dem 3-Band EQ. Wenn das Signal also im EQ übersteuert, müssen Sie den Pegel mit "Output Level" ein wenig reduzieren.

d: Pre Low-cut

Hiermit können die Tiefen des an den Verzerrer angelegten Signals abgeschwächt werden, so daß die Verzerrung beißender wird.

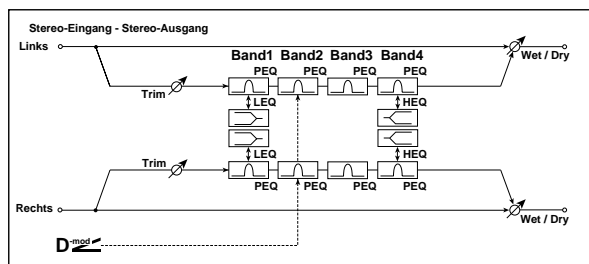
g: Q, h: Q

Mit diesen Parametern kann die Güte der EQ-Bänder eingestellt werden. Je höher der Wert, desto schmaler wird das Band.

007: Param.4B Eq

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

Dies ist ein parametrischer 4-Band-Stereo-Equalizer. Band 1 und 4 können wahlweise als Glocke oder Kuhschwanz/Shelving verwendet werden. Die Anhebung/Absenkung (Gain) von Band 2 kann dynamisch moduliert werden.

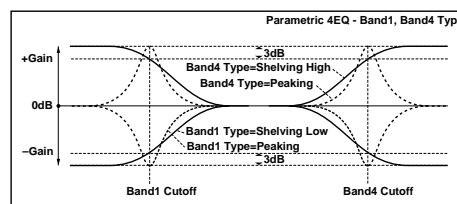


a	Trim Stellen Sie hier den Eingangspegel ein	0...100
b	Band1 Type Filtercharakteristik von Band 1	Peaking, Shelving-Low
c	Band4 Type Filtercharakteristik von Band 4	Peaking, Shelving-High
d	Band2 Dynamic Gain Src Die Modulationsquelle für Band 2 Gain	Off...Tempo
	Amt [dB] Modulationsintensität von Band 2 Gain	-18...+18dB
e	Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20...1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18.0...+18.0dB

f	Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18.0...+18.0dB D ^{mod}
g	Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18.0...+18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18.0...+18.0dB
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenem und dem Effektsignal," on page 18-2 D ^{mod}	
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektsbalance (Wet/Dry)," on page 18-2 Off...Tempo	
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

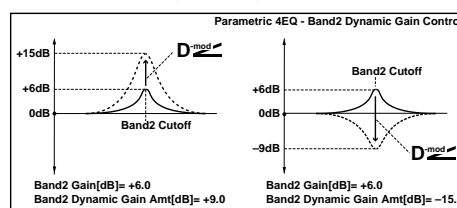
b: Band1 Type, c: Band4 Type

Hiermit können Sie die Charakteristik von Band 1 und 4 wählen.



d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]

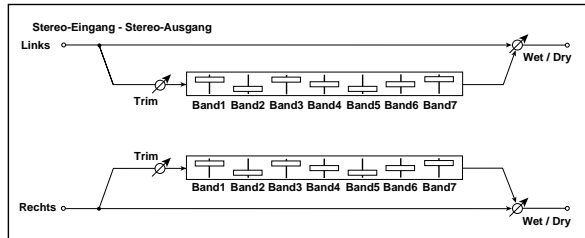
Die Anhebung/Absenkung von Band 2 (Gain) kann mit einer Modulationsquelle beeinflusst werden (WahWah).



008: Graph.7B Eq

(Stereo Graphic 7 Band EQ)

Dies ist ein grafischer Equalizer mit 7 Frequenzbändern. An den Balkenanzeigen der einzelnen Frequenzbänder können Sie ablesen, wie der EQ eingestellt ist. Die Eckfrequenz der Bänder ist einstellbar (12 Möglichkeiten), so daß sich dieser EQ für eine Vielzahl von Anwendungen eignet.



a	Type1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Hier können Sie allen Bändern eine Eckfrequenz zuordnen	
b	Trim Stellen Sie hier den Eingangspegel ein	0...100
c	Band1 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18.0...+18.0dB
d	Band2 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18.0...+18.0dB
e	Band3 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18.0...+18.0dB
f	Band4 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18.0...+18.0dB
g	Band5 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 5	-18.0...+18.0dB
h	Band6 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 6	-18.0...+18.0dB
i	Band7 [dB] Anhebung/Absenkung von Band 7	-18.0...+18.0dB
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Type

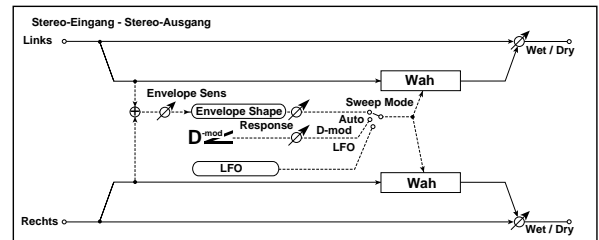
Mit diesem Parameter können Sie allen Bändern eine Eckfrequenz zuordnen. Die bei Anwahl des Presets eingestellten Frequenzwerte werden am rechten Display-Rand angezeigt.

Bei Anwahl der folgenden Einstellung und der seriellen Verschaltung dreier "Graphic 7Band EQ" (Insert-Effekte) können Sie sich einen 21-Band-EQ zurechtschneiden, indem Sie für die drei Algorithmen respektive **7:Low**, **9:Mid** und **11:High** wählen.

009: Wah/Auto Wah

(Stereo Wah/Auto Wah)

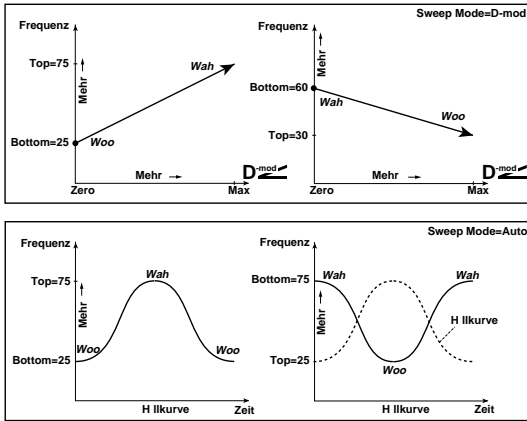
Mit diesem Stereo-Wah Effekt läßt sich so gut wie jedes WahWah zwischen einem Effektpedal und einem Auto Wah erzielen. Außerdem ist dieser Algorithmus noch viel flexibler einstellbar.



a	Frequency Bottom Untergrenze der Wah-Eckfrequenz	0...100
	Frequency Top Obergrenze der Wah-Eckfrequenz	0...100
b	Sweep Mode Modulationslieferant (Auto, dynamisch, LFO)	Auto, D-mod, LFO
	Src Die Modulationsquelle des Wahs, wenn Sweep Mode= D-mod	Off...Tempo
	Response Antrittsgeschwindigkeit, wenn Sweep Mode= Auto oder D-mod	0...100
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Die Empfindlichkeit des Auto-Wahs	0...100
	Envelope Shape Bestimmt die "Gestalt" des Auto-Wahs	-100...+100
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	Src Die Modulationsquelle von LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16
f	Resonance Resonanz-Intensität	0...100
	Low Pass Filter Ein-/Ausschalten des Wah-Tiefpaßfilters (LPF)	Off, On
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Frequency Bottom, a: Frequency Top

Die Breite und Richtung der Filter-„Sweeps“ richten sich nach den Einstellungen für „Frequency Top“ und „Frequency Bottom“.



b: Sweep Mode

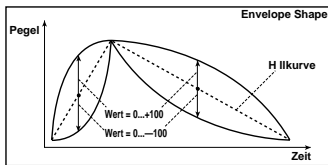
Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, wie der WahWah-Effekt gesteuert wird. Wenn Sie „Sweep Mode“ auf **Auto** stellen, wird der Effekt von der Hüllkurve des Eingangssignals (dem Pegel) gesteuert. Diese Einstellung eignet sich besonders für „funky“ Clavinet- und Gitarrenklänge. Wenn Sie „Sweep Mode“ auf **D-mod** stellen, kann der Effekt mit der gewählten dynamischen Modulationsquelle angesteuert werden – und verhält sich dann etwa wie ein Pedal. Wenn Sie „Sweep Mode“ auf **LFO** stellen, steuert der LFO den WahWah-Effekt.

c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Empfindlichkeit des Auto-Wahs. Erhöhen Sie diesen Wert, wenn das Eingangssignal nicht stark genug ist, um den Effekt auszulösen. Verringern Sie den Wert, wenn das Filter starr bleibt.

c: Envelope Shape

Hiermit können Sie einstellen, wie ein Auto-Wah-Zyklus zustande kommt.



d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync

Wenn Sie „BPM/MIDI Sync“ = **Off** wählen, richtet sich die LFO-Geschwindigkeit nach dem hier eingestellten Wert. Bei „BPM/MIDI Sync“ = **On** hingegen wird die LFO-Geschwindigkeit mit „BPM“, „Base Note“ und „Times“ bestimmt.

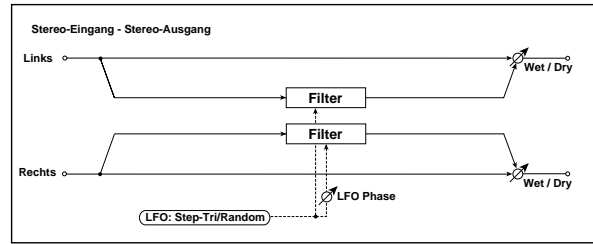
e: BPM, e: Base Note, e: Times

Die Länge eines LFO-Zyklus ergibt sich aus der Multiplikation des Notenwertes (♩...♩) („Base Note“ im Verhältnis zu „BPM“ bzw. **MIDI** Clock-Tempo, wenn Sie „BPM“ auf **MIDI** gestellt haben) mit der Time-Einstellung.

010: Random Filt

(Stereo Random Filter)

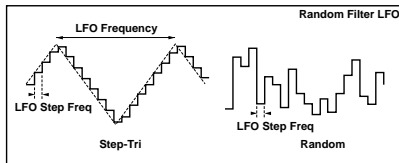
Dies ist ein Stereo-Bandpaßfilter mit einer abgestuften „Kurve“ und einem Random-LFO, der eine Zufallsmodulation generiert. Sogar Filteroszillation ist möglich.



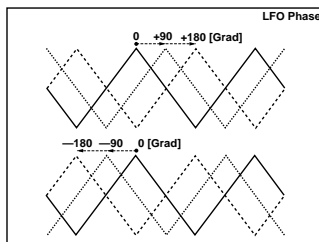
a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Step-Tri, Random
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency und Step Freq	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Übergangsgeschwindigkeit der LFO-Schritte	0.05...50.00Hz D-mod
	Amt Modulationsintensität von LFO Step Freq	-50.00...+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009,
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
	Step Base Note Notenwert für die Step Freq-Geschwindigkeit	♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ Fx:009, Sync
f	Times Anzahl der Noten je LFO-Step	x1...x32
g	Manual Zentralfrequenz des Filters	0...100
h	Depth Modulationsintensität der Zentralfrequenz	0...100
	Src Die Modulationsquelle der Filtermodulation	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität der Filtermodulation	-100...+100
i	Resonance Resonanz-Intensität	0...100
j	Wet/Dry Table, „Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal,“ on page 18-2	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet D-mod
	Src Table, „Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry),“ on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, „Maximale Modulationsintensität der Balance,“ on page 18-2	-100...+100

**a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz],
d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]**

Wenn Sie als "LFO Waveform" **Step-Tri** wählen, wird dem LFO eine abgestufte Dreieckswelle zugeordnet. Mit dem "LFO Frequency" kann die Geschwindigkeit der Dreieckswelle eingestellt werden, mit "LFO Step Freq" hingegen bestimmen Sie die "Breite" der Stufen. Wenn Sie "LFO Waveform" auf **Random** stellen so verwendet der "LFO Step Freq"-Parameter einen Zufallszyklus.

**b: LFO Phase [degree]**

Hiermit können Sie die LFO-Phase des linken und rechten Kanals verschieben und somit einen Schwelleneffekt zwischen dem linken und rechten Kanal erzielen.

**e: BPM, f: Step Base Note, f: Times**

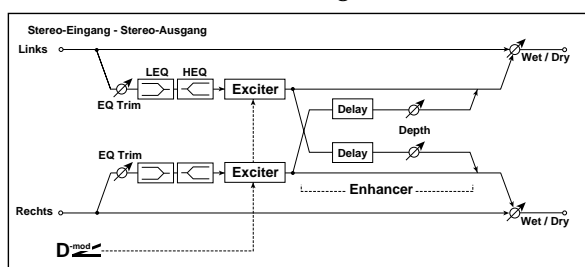
Die Breite eines LFO-Schrittes (Step/Stufe) bzw. die Länge eines Random-Zyklus' ergibt sich aus der Multiplikation der Notenlänge (♩...) ("Step Base Note" im Verhältnis zu "BPM" bzw. **MIDI** Clock-Tempo, wenn Sie "BPM" auf MIDI gestellt haben) mit dem "Time"-Wert.

j: Wet/Dry

Wenn Sie hier eine Einstellung zwischen **-Wet** und **-1:99** wählen, wird die Phase des Effektsignals umgekehrt.

**011: Excit/Enhan
(Stereo Exciter/Einander)**

Hierbei handelt es sich um eine Kombination eines Exciters (der einen Klang durchsetzungsfähiger macht) und eines Enhancers (mit dem das Signal besser hörbar wird).



a	Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	-100...+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Exciter Blend	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Exciter Blend	-100...+100

b	Emphatic Point Frequenz, die hervorgehoben wird	0...70 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Emphatic Point	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von Emphatic Point	-70...+70
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] Verzögerungszeit des linken Enhancer-Kanals	0.0...50.0msec D-mod
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Verzögerungszeit des rechten Enhancer-Kanals	0.0...50.0msec D-mod
e	Enhancer Depth Intensität des Enhancer-Effekts	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Enhancer Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Enhancer Depth	-100...+100
f	EQ Trim Eingangspegel des 2-Band-EQs	0...100
g	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15.0...+15.0dB
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Exciter Blend

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie deutlich der Exciter hörbar ist. Positive Werte generieren ein anderes Frequenzspektrum (das hervorgehoben wird) als negative Werte.

b: Emphatic Point

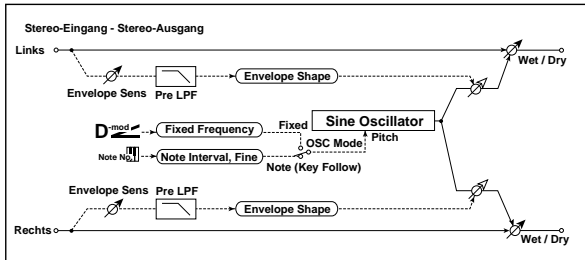
Hiermit können Sie die hervorzuhobende Frequenz wählen. Je größer der Wert, desto tiefer ist die Frequenz.

c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]

Hiermit können Sie den linken und rechten Enhancer-Kanal separat verzögern. Je größer diese Verzögerung, desto "breiter" und tiefer wird das Stereobild.

012: Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

Dieser Effekt versieht das Eingangssignal mit einer sehr tiefen Frequenz, was z.B. praktisch ist, wenn Sie einen massiven Schlagzeug-Sound brauchen oder den Tiefen eines Signals etwas mehr "Bumms" geben möchten. Dies ist übrigens kein Equalizer, weil hier tiefe Obertöne hinzugefügt werden. Die Oszillator-Frequenz kann übrigens auch auf eine Notennummer gestellt werden, so daß ein Octaver-Effekt entsteht.



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	Bestimmt, ob die Tonhöhe des Oszillators der Tonhöhe des Signals folgt oder fest eingestellt ist
b	Note Interval	-48...0	Hiermit können Sie das Oszillator-Signal "transponieren". Nur belegt, wenn Mode= Note (Key Follow)
	Note Fine	-100...+100	Feineinstellung der Oszillator-Frequenz.
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0Hz	Feste Oszillator-Frequenz (wenn OSC Mode= Fixed)
	Src	Off...Tempo	Die Modulationsquelle für OSC, wenn Mode= Fixed
	Amt	-80...+80Hz	Intensität der Tonhöhenmodulation, wenn OSC Mode= Fixed
d	Envelope Pre LPF	1...100	Vertritt die Obergrenze des Frequenzbereiches, zu welchem die tiefen Obertöne hinzugefügt werden.
e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100	Die Empfindlichkeit für die Hinzufügung von Obertönen
	Envelope Shape	-100...+100	Lautstärke-Hüllkurve des Oszillators
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2
	Src	Off...Tempo	Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2
	Amt	-100...+100	Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2

a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine

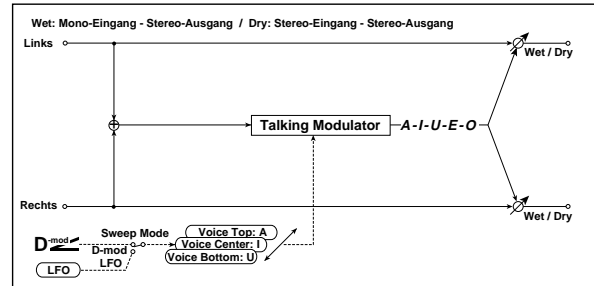
Mit "OSC Mode" können Sie einstellen, wie sich der Sub-Oszillator verhalten soll. Wenn Sie **Note (Key Follow)** wählen, richtet sich die Oszillatorfrequenz nach der Notennummer, so daß dieser Effekt als Octaver funktioniert – oder doch fast, weil Sie mit "Note Interval" selbst einstellen können, welche tiefe Note hinzugefügt wird (und zwar in Halbtonschritten). Mit "Note Fine" können Sie das Subbaß-Signal im Bedarfsfalle stimmen (in Cent-Schritten).

d: Envelope Pre LPF

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, bis zu welcher Frequenz tiefe Obertöne hinzugefügt werden. Damit kann verhindert werden, daß auch hohe Noten einen Baß-Doppelgänger bekommen.

013: Talking Mod (Talking Modulator)

Mit diesem Algorithmus können Sie dem Eingangssignal einen "stimmlichen" Charakter verleihen. Bei Verwendung einer dynamischen Modulationsquelle können Sie sogar den Eindruck erwecken, als ob die Gitarre oder der Synthesizer "spricht". Mit dem Vocoder bekommen Sie dies noch besser hin – allerdings müssen Sie dann auch sprechen.



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	Hiermit können Sie entweder die Modulationsquelle oder den LFO als Auslöser definieren
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	Bestimmt den Charakter der Stimme
	Src	Off...Tempo	Die Modulationsquelle für Manual Voice Control
c	Voice Top	A, I, U, E, O	Vokal für den maximalen Modulationswert
d	Voice Center	A, I, U, E, O	Vokal für den mittleren Modulationsbereich
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	Vokal für den minimalen Modulationswert
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFO-Geschwindigkeit
	Src	Off...Tempo	Die Modulationsquelle für LFO Frequency
	Amt	-20.00...+20.00Hz	Modulationsintensität von LFO Frequency
g	BPM/MIDI Sync	Off, On	Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation
	BPM	MIDI, 40...240	Anwahl des Taktgebers und Tempo
	Base Note	Noteswert für die LFO-Geschwindigkeit	
	Times	x1...x16	Anzahl der Noten je LFO-Zyklus
h	Formant Shift	-100...+100	Anwahl der Frequenz, die mit dem Effekt versehen wird
	Resonance	0...100	Pegel der Resonance, welche ebenfalls hinzugefügt wird
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2
	Src	Off...Tempo	Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2
	Amt	-100...+100	Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2

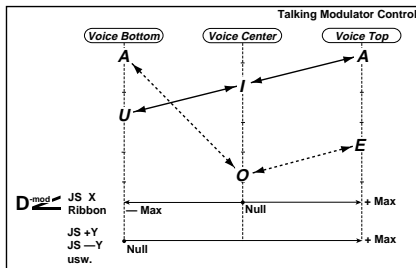
c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, welcher Vokal mit welcher

Position der Spielhilfe/welcher LFO-Amplitude erzeugt wird.
Beispiel: wenn Sie "Voice Top"= **A**, "Voice Center"= **I** und "Voice Bottom"= **U** einstellen:

Wenn Sie "Sweep Mode" auf **D-mod** und als Spielhilfe für die dynamische Modulation **Ribbon** wählen, hören Sie beim Bewegen Ihres Fingers von rechts nach links ungefähr "aaaaaiiiuuu".

Wenn Sie "Sweep Mode" auf **LFO** stellen, ändert sich der Vokal periodisch von "a" zu "i", dann zu "u", wieder zu "i" und schließlich zu "a".



h: Formant Shift

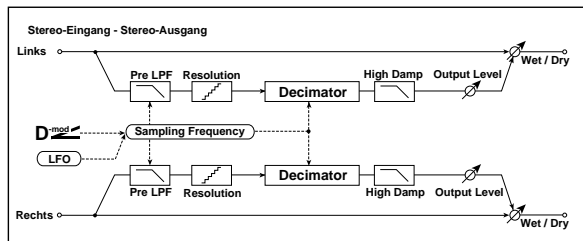
Mit diesem Parameter können Sie den Frequenzbereich einstellen, den der Effekt bearbeiten soll. Wenn Sie vor allem die Höhen bearbeiten möchten, sollten Sie hier einen relativ hohen Wert einstellen. Mit kleinen Werten können Sie die Bearbeitung auf die tieferen Frequenzen beschränken.

h: Resonance

Hiermit können Sie die Resonanz-Intensität des Stimmcharakters einstellen. Je größer der Wert, desto deutlicher ist das stimmliche Element.

014: Decimator

Mit diesem Effekt kann ein rauher Klang erzielt werden, der an einen preiswerten Sampler erinnert. Hier werden nämlich die Sampling-Frequenz und Wortbreite (Anzahl der Bits) reduziert. Außerdem können Sie hiermit das "Aliasing"-Geräusch eines Samplers simulieren.



a	Pre LPF Hiermit können Sie wählen, ob das für die Reduktion der Sampling-Frequenz typische Aliasing hörbar sein soll oder nicht.	Off, On
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling-Frequenz) [Hz] Wählen Sie hier die Sampling-Frequenz	1.00k...48.00kHz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Sampling Freq	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Sampling Freq	-48.00k...+48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz

d	Depth Tiefe der Sampling-Frequenzmodulation mit dem LFO	0...100 D-mod
	Src Modulationsquelle für den LFO	Off...Tempo
	Amt Intensität der Sampling-Frequenzmodulation mit dem LFO	-100...+100
e	Resolution Wortbreite (Anzahl der Bits)	4...24
f	Output Level Ausgangspegel	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Output Level	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	-100...+100
g	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Pre LPF

Wenn ein Sampler mit einer geringen Sampling-Frequenz sehr hohe Signale empfängt, die man eigentlich gar nicht hört, generiert er eine Störfrequenz, die eigentlich nichts mit diesem Signal zu tun hat. Wenn Sie "Pre LPF" auf **ON**, wird diese Störung unterdrückt. Wenn Sie "Sampling Freq" auf ungefähr **3kHz** und "Pre LPF" auf **OFF** stellen, entsteht ein ringmodulatorähnlicher Klang.

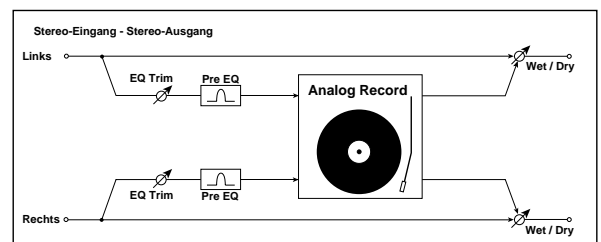
e: Resolution, f: Output Level

Bei Einstellen eines kleinen "Resolution"-Wertes verzerrt das Signal. Außerdem ändert sich bisweilen die Lautstärke. Das können Sie dann mit "Output Level" korrigieren.

015: Analog Record

(Stereo Analog Record)

Dieser Effekt simuliert die Kratzgeräusche und Knackser, die das Anhören einer Vinylplatte zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Eignet sich besonders für Grooves usw., zumal auch das "Eiern" des Plattenspielers simuliert werden kann.



a	Speed [RPM] Die Geschwindigkeit der "Platte"	33 1/3, 45, 78
b	Flutter Modulationtiefe (Gleichlaufschwankungen)	0...100
c	Noise Density Rauschdichte	0...100
	Noise Tone Klangfarbe des Rauschen	0...100

d	Noise Level Lautstärke des Rauschen	0...100
	Src Die Modulationsquelle für Noise Level	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Noise Level	-100...+100
e	Click Level Lautstärke der Kratzergeräusche	0...100
	Src Die Modulationsquelle für Click Level	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Click Level	-100...+100
f	EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] Die EQ-Eckfrequenz	300...10.00kHz
	Q Bandbreite (Güte) des EQ	0.5...10.0
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung der gewählten Frequenz	-18.0...+18.0dB
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2 	
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

b: Flutter

Mit diesem Parameter können Sie das Eiern eines Plattenspielers simulieren.

e: Click Level

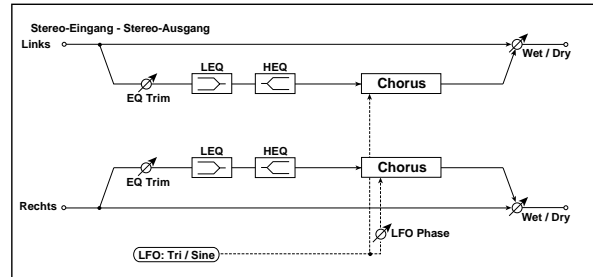
Mit diesem Parameter können Sie das Klicken/Kratzen simulieren, daß bei jeder vollständigen Umdrehung auftreten kann, wenn die Platte schon etwas älter ist.

PITCH/PHASE MOD.

Tonhöhen-Phasenmodulationseffekte

016: Stereo Chorus

Dieser Effekt macht das bearbeitete Signal "breiter" und wärmer, indem eine leicht verzögerte und modulierte Kopie zu dem Eingangssignal hinzugefügt wird. Bei einer geschickten Phasenverschiebung des LFOs für den rechten und linken Kanal können Sie das Schallbild noch breiter gestalten.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts Fx:010	-180...+180
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit Fx:009	0.02...20.00Hz
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation Fx:009,	Off, On
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit 	Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
e	L Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0...50.0msec
f	R Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0...50.0msec
g	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität für Depth	-100...+100
h	EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
	Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15.0...+15.0dB
i	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15.0...+15.0dB

j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2 Fx:010,	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

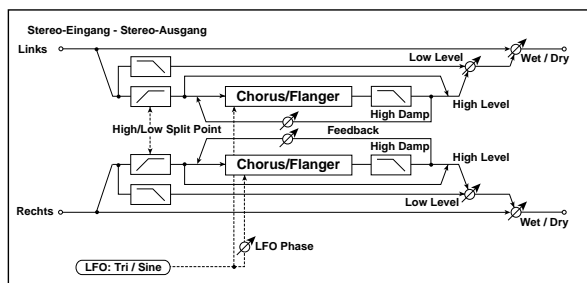
e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]

Der linke und rechte Kanal können separat verzögert werden, so daß ein noch nachhaltiger Stereo-Effekt entsteht.

017: Harm.Chorus

(Stereo Harmonic Chorus)

Dieser Chorus-Effekt moduliert nur die hohen Frequenzen, was besonders geeignet ist für Baßklänge, weil der Klang weder wummerig noch zu dünn wird. Mit dem Feedback-Parameter lassen sich flangerähnliche Effekte erzielen.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts Fx:010	-180...+180
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit Fx:009,	0.02...20.00Hz
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
d	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation Fx:009,	Off, On
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo Fx:009	MIDI, 40...240
e	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit Fx:009	
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus Fx:009	x1...x16
e	Pre Delay [msec] Verzögerungszeit im Vergleich zum Original-signal	0.0...50.0msec
f	Depth Intensität der LFO-Modulation 	0...100
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off...Tempo
g	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	-100...+100
	High/Low Split Point Weiche zwischen den "tiefen" und "hohen" Frequenzen 	1...100

h	Feedback Rückkopplung des Chorus-Blocks 	-100...+100
	High Damp [%] Dämpfungsfaktor der hohen Frequenzen im Chorus-Block	0...100%
i	Low Level Ausgangspegel der tiefen Frequenzen	0...100
	High Level Ausgangspegel der hohen (Chorus-)Frequenzen	0...100
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

g: High/Low Split Point

Dies ist eine Frequenzweiche, mit der Sie die Übergangsfrequenz zwischen den (unbearbeiteten) Tiefen und den (modulierten) Höhen einstellen können.

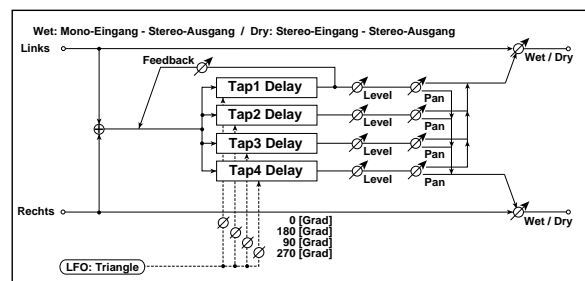
h: Feedback

Rückkopplung des Chorus-Blocks. Je größer dieser Wert, desto mehr erinnert der Effekt an einen Flanger.

018: MTap Ch/Dly

(Multitap Chorus/Delay)

Dieser Algorithmus enthält vier Chorus-Blöcke mit unterschiedlichen LFO-Phasen. Da die Verzögerungszeit, Lautstärke und das Panorama für jeden Block eingestellt werden können, läßt sich auch ein erfreulich komplexes Stereobild erstellen. Außerdem können Sie Chorus und Delay kombinieren.

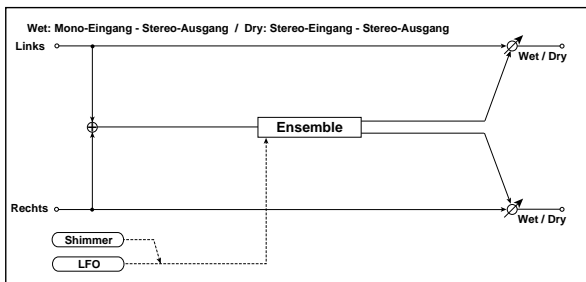


a	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] Verzögerungszeit von Tap 1 (LFO-Phase= 0°)	0...570msec
	Depth Chorus-Anteil von Tap 1	0...30
	Level Lautstärke von Tap 1	0...30
c	Pan Stereoposition von Tap 1	L6...L1, C, R1...R6
	Tap2(180) [msec] Verzögerungszeit von Tap 2 (LFO-Phase= 180°)	0...570msec
	Depth Chorus-Anteil von Tap 2	0...30
	Level Lautstärke von Tap 2	0...30
d	Pan Stereoposition von Tap 2	L6...L1, C, R1...R6

d	Tap3(090) [msec] Verzögerungszeit von Tap 3 (LFO-Phase= 90°)	0...570msec
	Depth Chorus-Anteil von Tap 3	0...30
	Level Lautstärke von Tap 3	0...30
	Pan Stereoposition von Tap 3	L6...L1, C, R1...R6
e	Tap4(270) [msec] Verzögerungszeit von Tap 4 (LFO-Phase= 270°)	0...570msec
	Depth Chorus-Anteil von Tap 4	0...30
	Level Lautstärke von Tap 4	0...30
	Pan Stereoposition von Tap 4	L6...L1, C, R1...R6
f	Tap1 Feedback Rückkopplung von Tap 1	-100...+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Tap1 Feedback und Effektbalance	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von Tap1 Feedback und der Modulation	-100...+100
g	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

019: Ensemble

Der Ensemble-Algorithmus enthält drei Chorus-Blöcke mit LFO, die für einen flimmernden Effekt sorgen, der dem Signal mehr Tiefe verleiht. Das Effektsignal wird über Links, Mitte und Rechts ausgegeben.

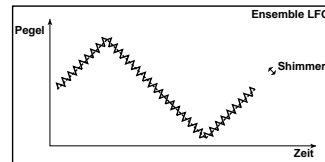


a	Speed LFO-Geschwindigkeit	1...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-100...+100
b	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	-100...+100
c	Shimmer "Flimmerintensität" der LFO-Wellenform	0...100

d	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

c: Shimmer

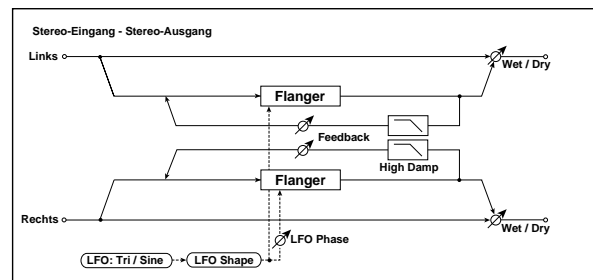
Mit diesem Parameter können Sie das Flimmern der LFO-Wellenform regeln. Je größer dieser Wert, desto komplexer und voller wird der Ensemble-Effekt.



020: Flanger

(Stereo Flanger)

Dieser Algorithmus erweckt den Eindruck, als würde das Signal an- und abschwellen und fortwährend seine Tonhöhe ändern. Er eignet sich vor allem für obertonreiche Signale. Der Flanger ist stereo. Wenn Sie die Phase des linken und rechten Kanals verschieben, wird das Klangbild breiter.

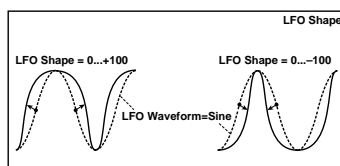


a	Delay Time [msec] Verzögerungszeit im Vergleich zum Original	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100
c	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180 Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009, A-mod
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009

f	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
g	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:010, D-mod
	High Damp [%] Dämpfung der Höhen im Feedback-Signal	0...100% Fx:010, D-mod
h	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

b: LFO Shape

Durch Ändern der Wellenform können Sie die "Spitzen" der Flanger-Modulation beeinflussen.



g: Feedback, h: Wet/Dry

Die Form der Spitzen richtet danach, ob Sie einen positiven oder negativen "Feedback"-Wert einstellen. Wenn Sie für "Feedback" und "Wet/Dry" einen positiven Wert wählen, klingt der Effekt anders als bei Verwendung von negativen Werten (weil im ersten Fall die Obertöne hervor gehoben werden).

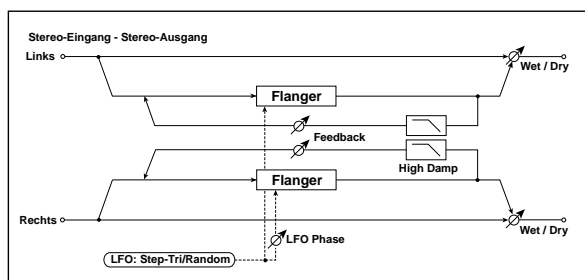
g: High Damp [%]

Hiermit können Sie den Höhenanteil des Feedback-Signals dämpfen. Je größer der Wert, desto mehr Obertöne werden unterdrückt.

021: RandomFlang

(Stereo Random Flanger)

Bei diesem Stereo-Algorithmus ist die LFO-Wellenform abgestuft und weist eine Zufallsmodulation auf. Das erzeugt einen "etwas anderen" Flanger-Effekt.



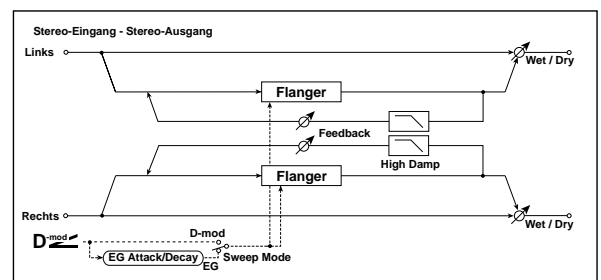
a	Delay Time [msec] Verzögerungszeit im Vergleich zum Original	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Step-Tri, Random Fx:010
c	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180 Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:010, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency und Step Freq	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz

e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Übergangsgeschwindigkeit der LFO-Schritte	0.05...50.00Hz Fx:010, D-mod
	Amt Modulationsintensität von LFO Step Freq	-50.00...+50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009, D-Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
g	Step Base Note Notenwert für die Step Freq-Geschwindigkeit	Fx:010, D-Sync
	Times Anzahl der Noten je LFO-Step	x1...x32 Fx:010
h	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
i	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:020
	High Damp [%] Dämpfung der Höhen im Feedback-Signal	0...100% Fx:020
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020, D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

022: Envel.Flanger

(Stereo Envelope Flanger)

Dieser Flanger verwendet für die Modulation eine Hüllkurve. Deshalb wiederholt sich die Flanger-Modulation bei jeder Note, die Sie spielen. Der Flanger kann übrigens auch mit einer Modulationsquelle gesteuert werden.



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) Untergrenze der Verzögerung für den linken Kanal	0.0...50.0msec Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) Obergrenze der Verzögerung für den linken Kanal	0.0...50.0msec Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) Untergrenze der Verzögerung für den rechten Kanal	0.0...50.0msec Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) Obergrenze der Verzögerung für den rechten Kanal	0.0...50.0msec Fx:009

c	Sweep Mode Hier können Sie wählen, wer den Flanger ansteuert	EG, D-mod ☞ D-mod
	Src Modulationsquelle, mit der die Hüllkurve (wenn Sweep Mod= EG) oder dynamische Spielhilfe (wenn Sweep Mode= D-mod) ausgelöst werden kann.	Off...Tempo ☞
d	EG Attack EG-Einschwingrate	1...100 ☞
	EG Decay EG-Abklingrate	1...100 ☞
e	Feedback Rückkopplung	-100...+100 ☞ Fx:020
f	High Damp [%] Dämpfung der Höhen im Feedback-Signal	0...100% ☞ Fx:020
g	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ 010, 020, D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo ☞
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100 ☞

c: Sweep Mode, c: Src

Hiermit können Sie einstellen, wie der Flanger angesteuert wird. Wenn Sie "Sweep Mode"= **EG** einstellen, beruht die Flanger-Modulation auf einer Hüllkurve (die übrigens nicht mit Pitch EG, Filter EG oder Amp EG verknüpft ist).

Mit "Src" können Sie wählen, womit die Hüllkurve ausgelöst wird. Wenn Sie z.B. **Gate** wählen, beginnt die Hüllkurve, sobald ein Note-An-Befehl generiert oder empfangen wird.

Wenn "Sweep Mode"= **D-mod**, kann der Flanger direkt mit der betreffenden Spielhilfe usw. "gefahren" werden. Wählen Sie mit dem "Src" eine geeignete Modulationsquelle.



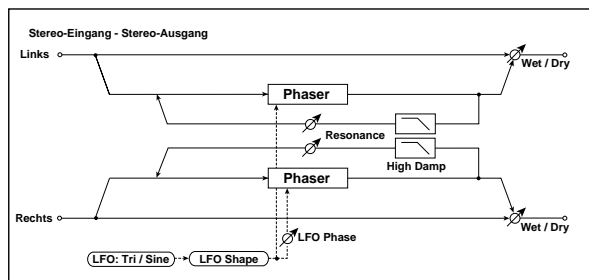
Wenn der Wert der mit "Src" gewählten Modulationsquelle kleiner ist als 64, so wird der Effekt ausgeschaltet. Mit Werten größer als 64 wird der Effekt aktiviert. Die Hüllkurve wird ausgelöst, wenn der Wert sich von 63 oder weniger zu 64 oder mehr ändert.

d: EG Attack, d: EG Decay

Attack und Decay sind die einzigen einstellbaren Parameter dieser Hüllkurve.

023: Phaser

Dank einer Phasenverschiebung generiert dieser Algorithmus periodische Schwelleneffekte. Mit Phasenverschiebungen des linken und rechten LFOs können Sie die Stereobreite bestimmen.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100 ☞ Fx:020

b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180 ☞ Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	☞ Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 ☞ Fx:009
e	Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0...100
f	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	-100...+100
g	Resonance Resonanz-Intensität	-100...+100 ☞
	High Damp [%] Dämpfung der Resonanz im hohen Frequenzbereich	0...100% ☞
h	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo ☞
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100 ☞

g: Resonance, h: Wet/Dry

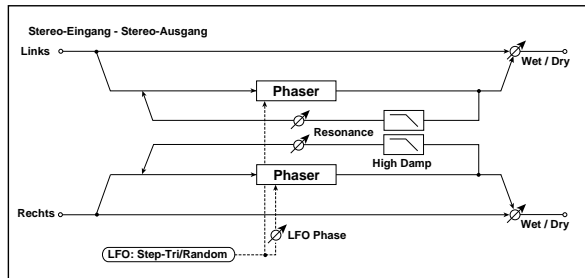
Die Form der Spitzen richtet danach, ob Sie einen positiven oder negativen "Resonance"-Wert einstellen. Wenn Sie für "Resonance" und "Wet/Dry" einen positiven Wert wählen, klingt der Effekt anders als bei Verwendung von negativen Werten (weil im ersten Fall die Obertöne hervorgehoben werden).

g: High Damp [%]

Hiermit können Sie den Höhenanteil der Resonanz bedämpfen. Je größer der Wert, desto mehr Höhen werden unterdrückt.

024: RandomPhser**(Stereo Random Phaser)**

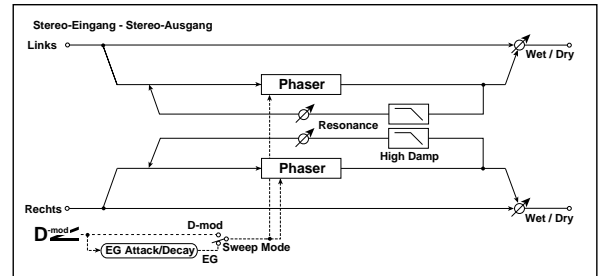
Bei diesem Stereo-Algorithmus ist die LFO-Wellenform abgestuft und weist eine Zufallsmodulation auf. Das erzeugt einen "etwas anderen" Phaser-Effekt.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Step-Tri, Step-Sin, Random Fx:010
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:010,
	Src Die Modulationsquelle LFO Frequency und Step Freq	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Übergangsgeschwindigkeit der LFO-Stufen	0.05...50.00Hz Fx:010,
	Amt Modulationsintensität von LFO Step Freq	-50.00...+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009,
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 009, 010
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
f	Step Base Note Notenwert für die Step Freq-Geschwindigkeit	Fx:010,
	Times Anzahl der Noten je LFO-Step	x1...x32 Fx:010
g	Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0...100
h	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
i	Resonance Resonanz-Intensität	-100...+100 Fx:023
	High Damp [%] Dämpfung der Resonanz im hohen Frequenzbereich	0...100% Fx:023
j	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023,
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

025: Envel.Phser**(Stereo Envelope Phaser)**

Dieser Phaser verwendet für die Modulation eine Hüllkurve. Deshalb wiederholt sich die Phaser-Modulation bei jeder Note, die Sie spielen. Der Phaser kann übrigens auch mit einer Modulationsquelle gesteuert werden.

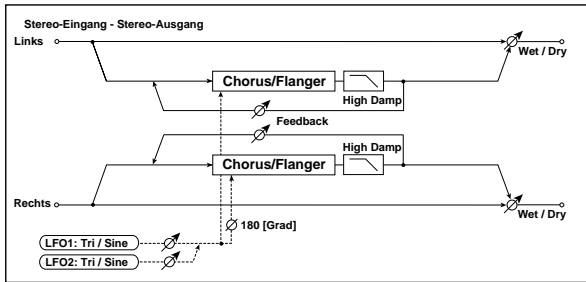


a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Frequenzuntergrenze des Effekts für den linken Kanal	0...100 Fx:009
	L Manu Top (L Manual Top) Frequenzobergrenze des Effekts für den linken Kanal	0...100 Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Frequenzuntergrenze des Effekts für den rechten Kanal	0...100 Fx:009
	R Manu Top (R Manual Top) Frequenzobergrenze des Effekts für den rechten Kanal	0...100 Fx:009
c	Sweep Mode Hier können Sie wählen, ob der Phaser von der Hüllkurve oder einer Modulationsquelle gesteuert wird	EG, D-mod Fx:022,
	Src Modulationsquelle, mit der die Hüllkurve (wenn Sweep Mod= EG) oder dynamische Spielhilfe (wenn Sweep Mode= D-mod) ausgelöst werden kann.	Off...Tempo
d	EG Attack EG-Einschwingrate	1...100 Fx:022
	EG Decay EG-Abklingrate	1...100 Fx:022
e	Resonance Resonanz-Intensität	-100...+100 Fx:023
f	High Damp [%] Dämpfung der Resonanz im hohen Frequenzbereich	0...100% Fx:023
g	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023,
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

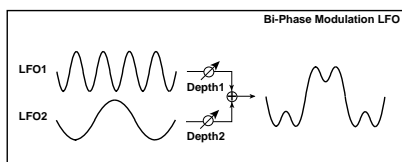
026: BiphaseMod.**(Stereo Biphase Modulation)**

Dieser Stereo-Chorus-Algorithmus verwendet zwei unterschiedliche LFOs mit separat einstellbaren Frequency- und Depth-Parametern. Bei geschickter Einstellung dieser LFOs können Sie sehr komplexe Signale erzielen, die

irgendwie an die Schwebungen eines Analog-Synthis erinnern.

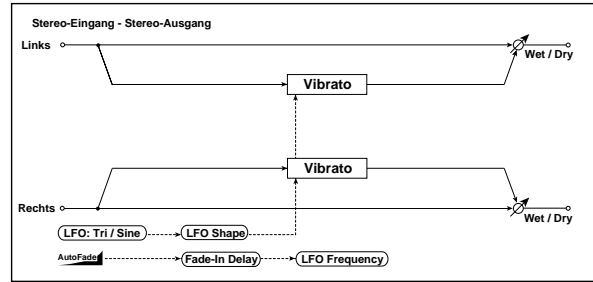


a	Wellenform für LFO1 Wellenform für LFO1	Triangle, Sine
	Wellenform für LFO2 Wellenform für LFO2	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	0 degree, 180 degree
c	LFO1 Frequency [Hz] Geschwindigkeit von LFO1	0.02...30.00Hz D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO1&2 Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO1 Frequency	-30.00...+30.00
d	LFO2 Frequency [Hz] Geschwindigkeit von LFO2	0.02...30.00Hz D-mod
	Amt Modulationsintensität von LFO2 Frequency	-30.00...+30.00
e	Depth1 Modulationsintensität von LFO1	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth 1 und 2	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von Depth 1	-100...+100
f	Depth2 Modulationsintensität von LFO2	0...100 D-mod
	Amt Modulationsintensität von Depth 2	-100...+100
g	L Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0...50.0msec Fx:016
h	R Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0...50.0msec Fx:016
i	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:017
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100%
j	Wet/Dry -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Fx:010, D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100



027: Vibrato

Dieser Algorithmus sorgt für eine automatische Tonhöhenmodulation. Mit AutoFade können Sie einstellen, wie schnell die gewählte Vibratogeschwindigkeit erreicht wird.



a	AUTOFADE Src Modulationsquelle für die Auslösung von AutoFade	Off...Tempo Fx:009, D-mod
	Fade-In Rate Einblendgeschwindigkeit	1...100 Fx:009
b	Fade-In Delay [msec] Verzögerungszeit für die Einblendung	00...2000msec Fx:009
c	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100 Fx:020
d	LFO Frequency Mod Anwahl von D-mod oder AUTOFADE für die Modulation von LFO Frequency	D-mod, AUTOFADE Fx:009
e	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
g	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	-100...+100
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

**d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate
b: Fade-In Delay [msec]**

Wenn Sie für "LFO Frequency Mod" **AUTOFADE** wählen, können Sie das Vibrato mit der unter "Src" gewählten Modulationsquelle auslösen. Wenn Sie für "BPM/MIDI Sync" jedoch **On** wählen, so ist dies nicht mög-

lich.

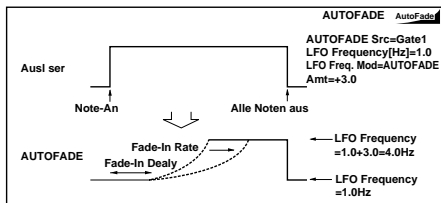
Mit "Fade-in Rate" bestimmen Sie, wie schnell die maximale Modulation erreicht wird. Mit "Fade-in Delay" hingegen können Sie bestimmen, wie lange es nach Aktivieren von AutoFade noch dauert, bis das Fade-In beginnt.

Im folgenden Beispiel steigt die LFO-Frequenz von "1.0Hz" allmählich zu "4.0Hz" an, sobald ein Note-An-Befehl eintrifft.

"AUTOFADE Src"=Gate1, "LFO Frequency [Hz]"=1.0
"LFO Frequency Mod"=AUTOFADE, "Amt"=3.0



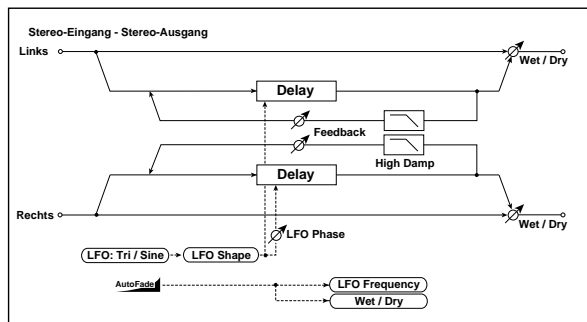
Wenn die mit "Src" gewählte Modulationsquelle einen Wert unterhalb 64 sendet, wird der Effekt ausgeschaltet. Mit Werten größer als 64 wird er aktiviert. AutoFade wird gestartet, sobald der Wert von 63 oder weniger auf 64 oder mehr erhöht wird.



028: AutoFadeMod.

(Stereo Auto Fade Modulation)

Mit diesem Stereo-Chorus/Flanger-Algorithmus können Sie die LFO-Frequenz und Effektbalance über einen Auto Fade-Parameter steuern. Mit einer Phasenverschiebung des linken und rechten LFOs lässt sich außerdem die Klangbreite einstellen.



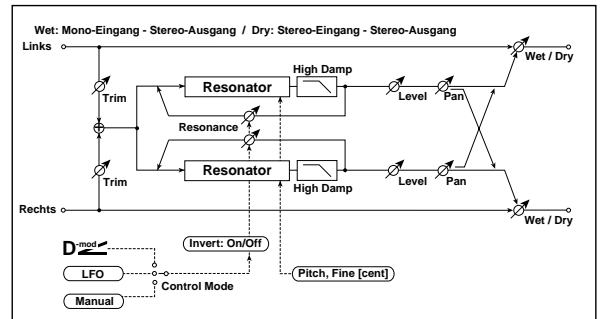
a	AUTOFADE Src Die Modulationsquelle, mit der AutoFade gestartet wird Fx:027,	Off...Tempo
	Rate Einblendgeschwindigkeit	1...100 Fx:027
	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec] Verzögerung der Einblendung	00...2000msec Fx:027
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100 Fx:020
c	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180 Fx:010
d	LFO Frequency Mod Anwahl von D-mod oder AUTOFADE für die Modulation von LFO Frequency	D-mod, AUTOFADE Fx:027
e	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz

f	L Delay Time [msec] Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0...500.0msec
	R Delay Time [msec] Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0...500.0msec
g	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...200
h	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:020
	High Damp [%] Dämpfung der Höhen im Feedback-Signal	0...100% Fx:020
i	Wet/Dry Mod Anwahl von D-mod oder AUTOFADE für die Modulation von Wet/Dry	D-mod, AUTOFADE Fx:027
j	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020,
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

029: 2VoiceResonator

(2-voice Resonator)

Dieser Algorithmus generiert Resonanzen der gewählten Tonhöhe. Die Tonhöhe, Lautstärke und das Panorama der beiden Resonator-Linien sind separat einstellbar. Die Resonanzintensität kann über einen LFO gesteuert werden.



a	Control Mode Modulationsquelle für die Resonanzintensität	Manual, LFO, D-mod Fx:027,
	LFO/D-mod Invert Umkehrung (d.h. Phasenverschiebung) von Voice 1 und 2, wenn oben "LFO" gewählt wurde	Off, On
b	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	D-mod Src Die Modulationsquelle für die Resonanzintensität	Off...Tempo
c	Mod. Depth Intensität, mit der die Resonanz über LFO/D-mod gesteuert wird	-100...+100
	Trim Eingangspegel des Resonators	0...100
d	Voice1: Pitch Tonhöhe von Voice 1	C0...B8
	Fine [Cent] Feinstimmung von Voice 1	-50...+50

e	Voice1: Resonance Resonanzintensität, wenn Control Mode= Manual	-100...+100
	High Damp [%] Dämpfung der Resonator-Höhen	0...100%
f	Voice1: Level Ausgangspegel von Voice 1	0...100
	Pan Stereoposition von Voice 1	L6...R6
g	Voice2: Pitch Tonhöhe von Voice 2	C0...B8
	Fine [Cent] Feinstimmung von Voice 2	-50...+50
h	Voice2: Resonance Resonanzintensität, wenn Control Mode= Manual	-100...+100
	High Damp [%] Dämpfung der Resonator-Höhen	0...100%
i	Voice2: Level Ausgangspegel von Voice 2	0...100
	Pan Stereoposition von Voice 2	L6...R6
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Resonanzintensität. Wenn "Control Mode"= **Manual**, richtet sich die Intensität nach der betreffenden "Resonance"-Einstellung. Wenn Sie "Resonance" einen negativen Wert zuordnen, ändert sich die Obertonstruktur, so daß die Resonanz eine Oktave tiefer transponiert wird. Wenn "Control Mode"= **LFO**, ändert sich die Resonanzintensität in regelmäßigen Zeitabständen. Aufgrund der LFO-Schwingungen verwendet die Resonanz abwechselnd die Tonhöhe und eine Oktave tiefer. Wenn "Control Mode"= **D-mod**, kann die Resonanz mit der gewählten Modulationsquelle gesteuert werden. Verwenden Sie hierfür **JS X** oder **Ribbon**, so können Sie ebenfalls zwischen der normalen Tonhöhe und der darunter liegenden Oktave hin- und herwechseln – nur eben manuell statt automatisch.

a: LFO/D-mod Invert

Wenn "Control Mode"= **LFO** oder **D-mod**, wird die Phase von Voice 1 oder Voice 2 umgekehrt. In dem Fall erklingt Voice 1 beispielsweise auf der eingestellten Tonhöhe (positiver Resonanzwert), während Voice 2 eine Oktave tiefer "resoniert" (negativer Resonance-Wert).

d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]

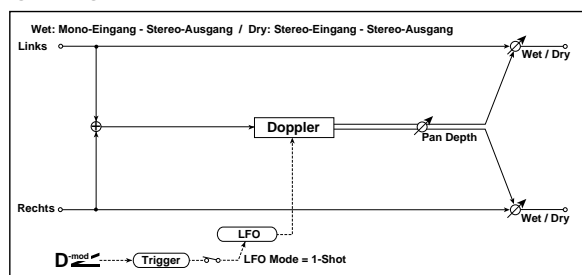
Mit "Pitch" können Sie die der gewünschten Tonhöhe entsprechende Note einstellen. Mit "Fine" können Sie die Tonhöhe im Bedarfsfalle feinstimmen.

e: High Damp [%], h: High Damp [%]

Hiermit können Sie die Höhenbedämpfung des betreffenden Resonator-Signals einstellen. Bei kleinen Werten entsteht ein blecherner Klang mit zahlreichen Obertönen.

030: Doppler

Dieser Algorithmus simuliert den "Dopplereffekt" eines Signals, dessen Tonhöhe sich ändert, wenn sich die Signalquelle entfernt (z.B. Krankenwagen). Durch Mischen des Originalsignals mit dem Effekt entsteht ein Chorus-Effekt.



a	LFO Mode Funktionsweise des LFO	Loop, 1-Shot
	Src Wenn LFO Mode= 1-Shot, können Sie den LFO mit dieser Quelle auslösen	Off...Tempo
b	LFO Sync Bei Anwahl von LFO Mode= Loop bestimmt dieser Parameter, ob der LFO jedesmal zurückgestellt werden soll.	Off, On
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
e	Pitch Depth Tonhöhenvariation des vorbeiziehenden Signals	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Pitch Depth	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von Pitch Depth	-100...+100
f	Pan Depth Panorama des vorbeiziehenden Signals	-100...+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Pan Depth	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von Pan Depth	-100...+100
g	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync

Mit "LFO Mode" können Sie einstellen, wie sich der LFO verhält. Wenn Sie **Loop** wählen, wiederholt sich der Dopplereffekt; diese Endlosschwin-

derung wird bei Einstellung von "LFO Sync" = **On** mit der unter "Src" gewählten Modulationsquelle synchronisiert.
Wenn "LFO Mode" = **1-Shot**, tritt der Dopplereffekt nur jeweils einmal auf, sobald Sie ihn mit der unter "Src" gewählten Modulationsquelle aktivieren. Wenn Sie keine Modulationsquelle wählen, ist der Dopplereffekt folglich nicht belegt.

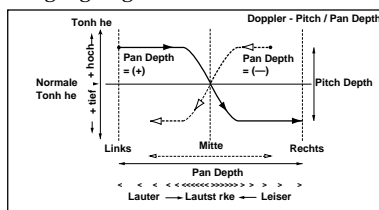
MIDI Wenn die mit "Src" gewählte Modulationsquelle einen Wert unterhalb 64 sendet, wird der Effekt ausgeschaltet. Mit Werten größer als 64 wird er aktiviert. Der Dopplereffekt wird gestartet, sobald der Wert von 63 oder weniger auf 64 oder mehr erhöht wird.

e: Pitch Depth

Der Dopplereffekt besagt, daß die Tonhöhe allmählich ansteigt, wenn sich die Signalquelle der Hörposition nähert, und wieder sinkt, wenn sich die Signalquelle entfernt. Hier können Sie einstellen, wie groß der Tonhöhenunterschied ist.

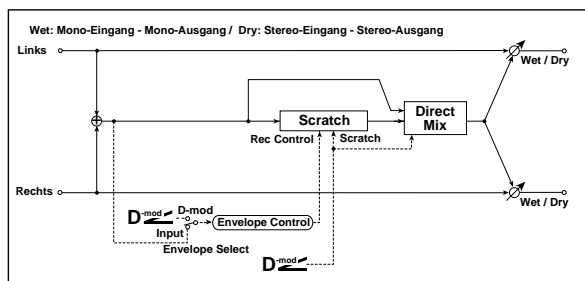
f: Pan Depth

Hiermit können Sie die Stereobreite des Effekts einstellen. Je größer der Wert, desto größer ist der anfängliche und schlußendliche Abstand zwischen der Signalquelle und der Hörposition. Positive Werte bewirken eine Links/Rechts-Bewegung, negative eine Rechts/Links-Bewegung.



031: Scratch

Dieser Scratch-Effekt (bei DJs bestens bekannt) nimmt das Eingangssignal auf. Mit der gewünschten Modulationsquelle können Sie es dann hin und her drehen wie eine Platte.

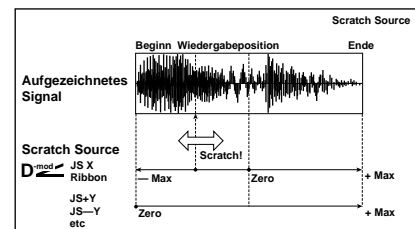


a	Scratch Source Die Modulationsquelle für die Simulationssteuerung	Off...Tempo D-mod
b	Response Ansprachegeschwindigkeit der Scratch Source	0...100
c	Envelope Select Wählen Sie hier, ob die Aufzeichnung des Signals in Echtzeit gesteuert wird oder sich nach dem Signalpegel richtet	D-mod, Input D-mod
	Src Modulationsquelle zum Starten/Anhalten der Aufnahme, wenn Envelope Select= D-mod	Off...Tempo

d	Threshold Pegel, ab dem die Aufnahme ausgelöst wird, wenn Envelope Select= Input	0...100
e	Response Ansprachegeschwindigkeit zum Beenden der Aufzeichnung	0...100
f	Direct Mix Bestimmt, ob und wie das Originalsignal beigemischt wird	Always On, Always Off, Cross Fade
g	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Scratch Source, b: Response

Mit Scratch Source können Sie die Modulationsquelle für das "Scratchen" wählen (d.h. die virtuelle Platte). Der von dieser Quelle gesendete Wert bestimmt die Wiedergabeposition. Mit "Response" können Sie einstellen, wie schnell das Sample (denn das ist es) auf die Wertänderungen der Modulationsquelle reagiert.



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Wenn "Envelope Select" = **D-mod**, beginnt die Aufzeichnung des eingehenden Signals, sobald der von der Modulationsquelle gesendete Wert größer oder gleich 64 ist.

Wenn "Envelope Select" = **Input**, beginnt die Aufzeichnung, sobald der Signalpegel über dem Threshold-Wert liegt.

Die maximale Aufnahmezeit beträgt 1365msec. Wenn Sie länger aufnehmen, wird der Anfang des Signals allmählich immer weiter gelöscht.

e: Response

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie schnell die Aufnahme beendet wird. Beim Sampeln eines rhythmischen Grooves wählen Sie am besten einen kleinen Wert. Handelt es sich um nur eine Note, sollten Sie einen größeren Wert wählen.

f: Direct Mix

Wenn Sie **Always On** wählen, wird das Originalsignal jederzeit wiedergegeben. **Always Off** bedeutet, daß das trockene Signal nicht ausgegeben wird. **Cross Fade** schließlich bedeutet, daß das Originalsignal nur ausgegeben wird, wenn Sie nicht "scratchen". Im Sinne eines optimalen Ergebnisses sollten Sie "Wet/Dry" auf **Wet** stellen.

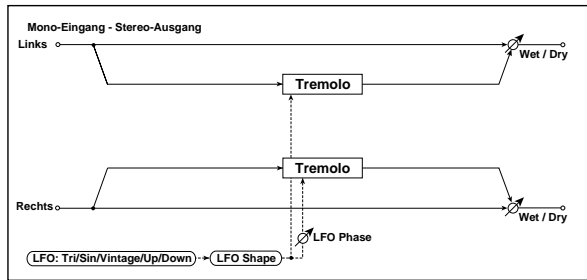
MOD./P.SHIFT

Andere Modulations- und Pitch Shift-Algorithmen

032: Tremolo

(Stereo Tremolo)

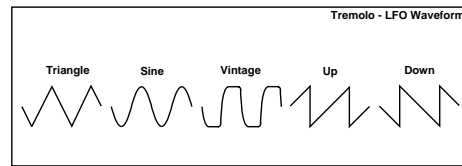
Dieser Effekt moduliert die Lautstärke des Eingangssignals. Hierbei handelt es sich um einen Stereo-Effekt. Durch das Verschieben der LFO-Phase können Sie das Signal zwischen dem linken und rechten Kanal hin und her wogen lassen.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100 Fx:020
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180 Fx:020
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:009, D ^{mod}
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
d	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	x1...x16 Fx:009
e	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100 D ^{mod}
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off...Tempo
f	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	-100...+100
	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	D ^{mod}
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: LFO Waveform

Mit diesem Parameter wählen Sie die LFO-Wellenform. **Vintage** simuliert das Verhalten eines Gitarrenverstärker-Tremolos. Wenn Sie diesen Effekt mit Amp Simulation kombinieren, sind die Shadows usw. nicht mehr weit.



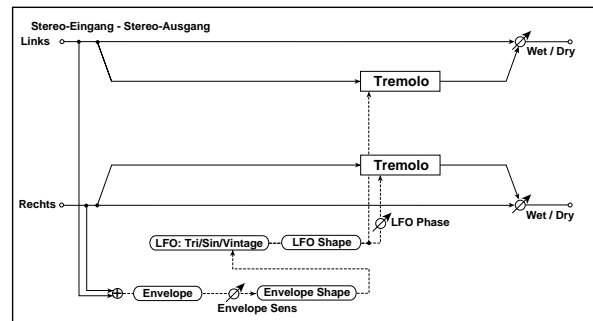
b: LFO Phase [degree]

Mit diesem Parameter können Sie die Phase des linken und rechten LFOs gegeneinander versetzen. Je größer dieser Wert, desto mehr wird aus dem Tremolo ein Auto-Pan mit Links/Rechts-Bewegungen des Signals.

033: EnvelTremol

(Stereo Envelope Tremolo)

Bei diesem Algorithmus regelt eine Hüllkurve die Modulationsintensität des Tremolo-Effekts. Dieser Effekt kann so eingestellt werden, daß er beim Abklingen des Effekts (wenn der Pegel sinkt) intensiver arbeitet.



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Hüllkurvenempfindlichkeit	0...100
	Envelope Shape Hüllkurvengestalt des Eingangssignals	-100...+100
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine, Vintage
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100 Fx:020
c	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180 Fx:032
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	Envelope Amount [Hz] Änderung von LFO Frequency im Verhältnis zum Eingangspegel	-20.00...+20.00Hz
e	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Envelope Amount Änderung des Depth-Wertes im Verhältnis zum Eingangspegel	-100...+100
f	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	D ^{mod}
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

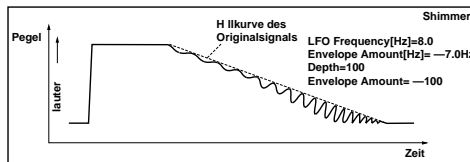
**d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz],
e: Depth, e: Envelope Amount**

Hiermit können Sie einstellen wie schnell und wie stark der Pegel von der Hüllkurve moduliert wird.

Die LFO-Geschwindigkeit ergibt sich aus der Addition von "LFO Frequency" + "Envelope Amount" multipliziert mit dem Pegel des Eingangssignals. Die Modulationsintensität ergibt sich aus der Multiplikation von "Envelope Amount" mit dem Pegel des Eingangssignals.

- In folgendem Beispiel sehen Sie, daß "Depth" den Wert **0** bekommt, wenn sich "LFO Frequency" bei 1.0Hz befindet, sobald das Signal seinen Höchstpegel erreicht. Wenn der Signalpegel gleich 0 ist, so beträgt "Depth" **100**, während die LFO-Frequenz auf 8.0Hz ansteigt. "LFO Frequency [Hz]" = **8.0**, "Envelope Amount [Hz]" = **-7.0**

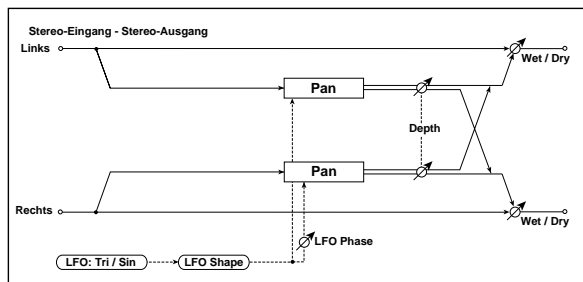
"Depth" = **100**, "Envelope Amount" = **-100**



034: Auto-Pan

(Stereo Auto Pan)

Dieser Algorithmus sorgt dafür, daß sich das Signal zwischen dem linken und rechten Kanal hin- und herbewegt. Dies ist ein Stereo-Effekt. Mit der LFO-Phase der beiden Kanäle können Sie ihn so einstellen, daß der linke Kanal den rechten jagt bzw. daß sie einander kreuzen.



a	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100
b	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009

e	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	-100...+100
f	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

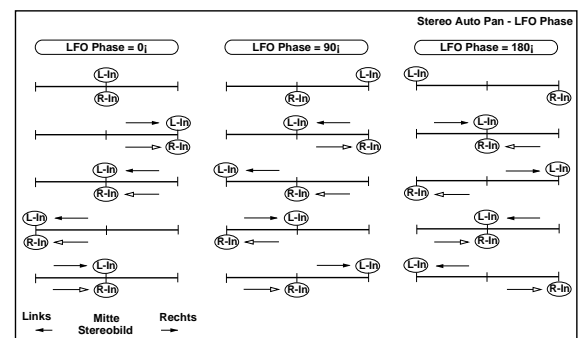
a: LFO Shape

Das Panning-Muster kann durch Abwandeln der LFO-Wellenform geändert werden.

b: LFO Phase

Mit diesem Parameter bestimmen Sie den Phasenunterschied zwischen dem linken und rechten LFO. Wenn Sie den Wert von **0** allmählich anheben, laufen die beiden Kanäle hintereinander her. Wenn Sie **+180** oder **-180** wählen, so laufen die beiden Kanäle überkreuz.

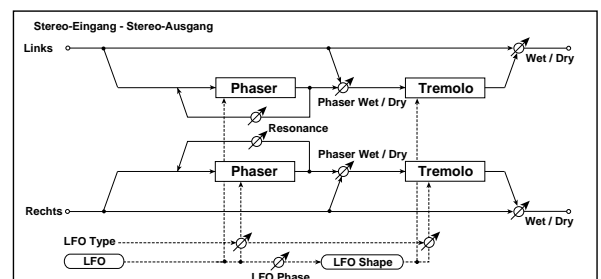
Dieser Parameter wird erst wirklich eindrucksvoll, wenn Sie zwei verschiedene Signale an die beiden Eingänge anlegen.



035: Phaser/Trem

(Stereo Phaser + Tremolo)

Dieser Algorithmus enthält einen Stereo-Phaser und Tremolo-LFOs, die miteinander verbunden sind. Da die Phaser-Modulation und der Tremolo-Effekt perfekt synchron laufen, entsteht ein sehr geschmeidiger Modulationseffekt, der sich besonders für elektrische Pianosounds eignet.



a	Type: Wählen Sie hier den LFO-Typ für das Tremolo und den Phaser	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR Fx:009
	LFO Phase [degree] Hiermit können Sie die Phasenverschiebung der Tremolo- und Phaser-LFOs einstellen	-180...+180

b	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:009,
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
c	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009,
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
d	Phaser Manual Frequenzbereich des Phasers	0...100
	Resonance Resonanz des Phasers	-100...+100
e	Phaser Depth Bestimmt die Phaser-Intensität	0...100
	Src Die Modulationsquelle für Phaser Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Phaser Depth	-100...+100
f	Phaser Wet/Dry Balance zwischen dem Phaser und dem Originalsignal	-Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet
g	Tremolo Shape Beeinflussung der Wellenform des Tremolo-LFOs	-100...+100 Fx:020
h	Tremolo Depth Tremolo-Modulationsintensität	0...100
	Src Die Modulationsquelle für Tremolo Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Tremolo Depth	-100...+100
i	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Type, a: LFO Phase [degree]

Mit "Type" können Sie die Funktionsweise des Phaser- und Tremolo-LFOs einstellen und bestimmen, wie sich das Signal im Stereobild bewegt oder moduliert wird. Mit "LFO Phase" können Sie die LFO-Phase verschieben und somit die Bewegungen und Drehungen des Signals beeinflussen.

f: Phaser WetDry, i: Wet/Dry

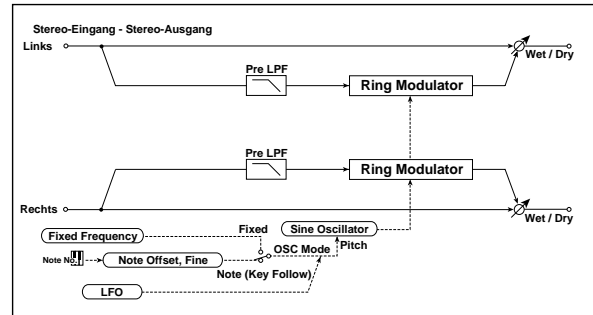
Mit "Phaser Wet/Dry" können Sie die Balance zwischen dem Phaser und dem Originalsignal einstellen. Der Parameter "Wet/Dry" hingegen bestimmt die Balance zwischen der Phaser/Tremolo-Kombination und dem Originalsignal.

036: RingModulat

(Stereo Ring Modulator)

Dieser Algorithmus verwendet einen Oszillator, der das Originalsignal so bearbeitet, daß ein metallischer Klang entsteht. Mit dem LFO oder über die dynamische Modulation kann dieser Oszillator moduliert werden, was eine

noch extreme Klangverbiegung ergibt. Wenn Sie der Oszillatorfrequenz eine bestimmte Note zuordnen, so richtet sich die Ringmodulation nach den gespielten Noten.



a	Pre LPF Dämpfung der Höhen am Ring Modulator-Eingang	0...100
b	OSC Mode Hier können Sie entweder eine feste Frequenz oder eine Notennummer wählen	Fixed, Note (Key Follow)
c	Fixed Frequency [Hz] Oszillatorfrequenz, wenn Sie OSC Mode= Fixed gewählt haben	0...12.00kHz
	Src Die Modulationsquelle für Fixed Frequency, wenn OSC Mode= Fixed	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Fixed Frequency, wenn OSC Mode= Fixed	-12.00...+12.00kHz
	Note Offset Intervall des Oszillators im Verhältnis zum Eingangssignal, wenn OSC Mode= Note (Key Follow)	-48...+48
d	Note Fine Feinstimmung der Oszillatorfrequenz	-100...+100
	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit der Frequenzmodulation	0.02...20.00Hz Fx:009,
e	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009,
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
	LFO Depth Intensität der LFO-Frequenzmodulation	0...100
g	Src Die Modulationsquelle für LFO Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	-100...+100
h	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Pre LPF

Mit diesem Parameter können Sie die hohen Frequenzen aus dem Originalsignal filtern, bevor es an den Effekt angelegt wird. Bei obertonreichen Signalen entsteht nämlich ein nahezu unbrauchbares Signal. Das können Sie mit diesem Parameter korrigieren.

b: OSC Mode

Hiermit können Sie die Oszillatorfrequenz entweder fest einstellen oder im Verhältnis zum Eingangssignal transponieren (oder auch nicht).

c: Fixed Frequency [Hz]

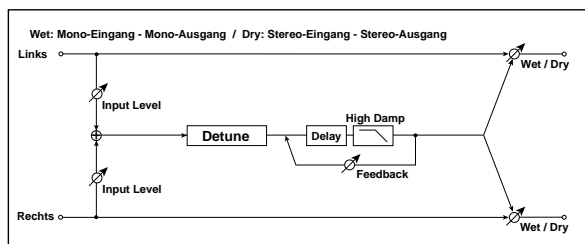
Vertritt die feste Oszillatorfrequenz, wenn "OSC Mode" auf **Fixed** gestellt ist.

d: Note Offset, d: Note Fine

Diese Oszillatorparameter sind nur belegt, wenn "OSC Mode" = **Note (Key Follow)**. Mit "Note Offset" können Sie das Intervall (den Tonhöhenunterschied) zwischen dem Originalsignal und dem Oszillator einstellen. Mit "Note Fine" läßt sich die Oszillator-Tonhöhe in Cent-Schritten (ver)stimmen, was notwendig sein kann, um eine deutlich erkennbare Tonhöhe zu erzielen.

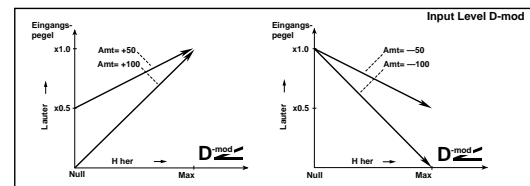
037: Detune

In bestimmten Kreisen wird dieser Verstimmungseffekt auch der "Breitmacher" genannt, weil er dem Originalsignal eine größere Fülle gibt. Im Vergleich zu einem Chorus-Effekt wirkt Detune natürlicher (aber auch ein wenig statischer).



d: Input Level Dmod [%], d: Src

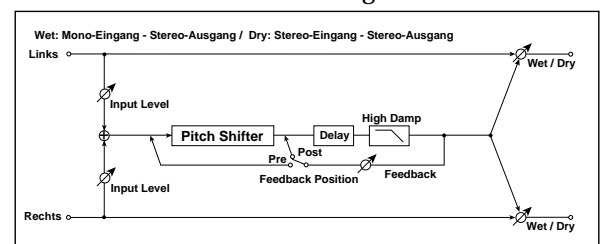
Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie stark sich der Eingangspegel dynamisch modulieren läßt.



038: Pitch Shifter

(Pitch Shifter)

Hiermit kann das Eingangssignal auf Wunsch transponiert oder verstimmt werden. Hier gibt es drei Typen: Fast (schnelle Ansprache), Medium und Slow (beste Qualität). Mit dem Delays können Sie sogar einen Effekt erzielen, dessen Tonhöhe immer weiter steigt oder sinkt.



a	Mode Anwahl der Ansprache/Qualität	Slow, Medium, Fast
---	---------------------------------------	--------------------

a	Pitch Shift [cent] Verstimmung im Verhältnis zum Eingangssignal	-100...+100cent
	Src Die Modulationsquelle für Pitch Shift	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Pitch Shift	-100...+100cent
b	Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0...1000msec
c	Feedback Rückkopplung	-100...+100
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100%
d	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	-100...+100
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off...Tempo
e	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

b	Pitch Shift [1/2tone] Transpositionsintervall	-24...+24 D ^{mod}
	Src Die Modulationsquelle für Pitch Shift	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von Pitch Shift	-24...+24
c	Fine [cent] Verstimmung des Pitch Shifter-Signals in Cent	-100...+100cent D ^{mod}
	Amt Modulationsintensität von Fine	-100...+100cent
d	Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0...1000msec
e	Feedback Position Position der Rückkopplung	Pre, Post
f	Feedback Rückkopplung	-100...+100
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100%
g	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	-100...+100 Fx:037, D ^{mod}
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off...Tempo Fx:037
h	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Mode

Mit diesem Parameter können Sie den für Sie optimalen Kompromiß zwischen Ansprache und Qualität schließen: **Slow** liefert das natürlichste Pitch Shift-Signal. **Fast** bedeutet, daß die Verzögerung des transponierten Signals nur noch geringfügig ist. **Medium** ist der goldene Mittelweg. Wenn Sie nur ein kleines Intervall brauchen, können Sie ruhig **Slow** wählen. Bei größeren Intervallen sollten Sie sich lieber für **Fast** entscheiden.

b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt, c: Fine [cent], c: Amt

Die genaue Tonhöhenänderung ergibt sich aus der Addition des "Pitch Shift"-Wertes mit "Fine". Auch die Modulation ergibt sich aus einer Addition: von c: "Amt" mit b: "Amt."

"Pitch Shift" und "Fine" werden immer mit derselben Quelle moduliert.

e: Feedback Position, f: Feedback

Wenn Sie "Feedback Position" auf **Pre** stellen, so wird auch das transponierte Signal noch einmal an den Pitch Shifter angelegt. Wenn Sie auch einen relativ großen "Feedback"-Wert einstellen, steigt oder sinkt die Tonhöhe bei jeder Wiederholung.

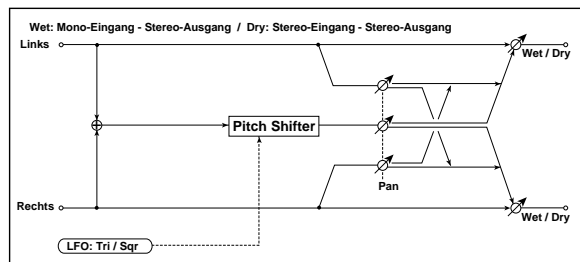
Wenn Sie "Feedback Position" auf **Post** stellen, so wird das Feedback-Signal nicht noch einmal an den Pitch Shifter angelegt. In dem Fall erhöhen Sie mit Feedback also nur noch die Anzahl der Wiederholungen, nicht aber der Tonhöhen sprünge.

039: PitShiftMod.

(Pitch Shift Modulation)

Dieser Algorithmus moduliert das transponierte (Pitch Shift-) Signal mit einem LFO. Aufgrund der sich daraus ergebenden Bewegungen entsteht ein sehr breites Stereobild. Dies kommt noch besser zur Geltung, wenn Sie außer

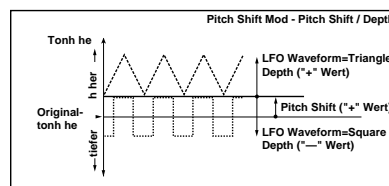
dem Effektsignal (mit Wet/Dry) auch das Originalsignal ausgeben.



a	Pitch Shift [cent] Tonhöhenunterschied im Vergleich zum Originalsignal	-100...+100cent D ^{mod}
b	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Square
c	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz Fx:009, D ^{mod}
	Src Die Modulationsquelle für LFO Frequency	Off...Tempo
	Amt Modulationsintensität von LFO Frequency	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Ein-/Ausschalten der Tempo-/Notensynchronisation	Off, On Fx:009, D ^{sync}
	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Notenwert für die LFO-Geschwindigkeit	 Fx:009
	Times Anzahl der Noten je LFO-Zyklus	x1...x16 Fx:009
e	Depth Einfluß des LFOs auf das Pitch Shift-Intervall	-100...+100 D ^{mod}
	Src Die Modulationsquelle für Depth	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Depth	-100...+100
f	Pan Panorama des Effekt- und Originalsignals	L, 1:99...99:1, R D ^{mod}
g	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Mit diesen Parametern können Sie einerseits die Transposition und andererseits den Einfluß auf dieses Intervall einstellen.



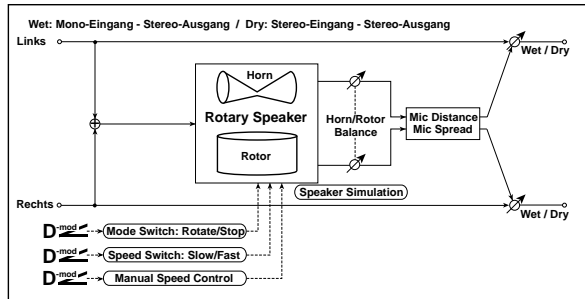
f: Pan, g: Wet/Dry

Mit dem Pan-Parameter können Sie das Effekt- und Originalsignal "auseinanderziehen". Wenn Sie **L** wählen, befindet sich das Effektsignal links, während das Originalsignal über den rechten Kanal ausgegeben wird. Wenn Sie "Wet/Dry" = **Wet** einstellen, so lautet das Effekt-/Original-Verhältnis "1 : 1".

040: RotarySpeak

(Rotary Speaker)

Dieser Effekt simuliert einen drehenden Orgellautsprecher. Da sowohl der Tief- als auch der Hochtöner simuliert werden, ist dieser Effekt überaus realistisch. Als Bonbon können Sie sogar einstellen, wo sich die (virtuellen) Mikrofone befinden, mit denen das Signal abgegriffen wird.



a	Mode Switch Schaltet die Rotation ein oder aus	Rotate, Stop
	Src Modulationsquelle zum Ein-/Ausschalten des Rotors	Off...Tempo
	Sw Schaltverhalten der Rotor-Modulationsquelle	Toggle, Moment
b	Speed Switch Anwahl der langsamen oder schnellen Geschwindigkeit	Slow, Fast
	Src Modulationsquelle für Speed Switch	Off...Tempo
	Sw Schaltverhalten der Speed Switch-Modulationsquelle	Toggle, Moment
c	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) Modulationsquelle für die manuelle Geschwindigkeits-Einstellung	Off...Tempo
d	Horn Acceleration Übergangsgeschwindigkeit von Slow zu Fast und umgekehrt	0...100
	Horn Ratio Geschwindigkeit des Horns (Hochtöner). Vorgabe: 1.00. Mit "Stop" wird die Drehung ausgeschaltet	Stop, 0.50...2.00
e	Rotor Acceleration Umschaltgeschwindigkeit des Low-Lautsprechers	0...100
	Rotor Ratio Geschwindigkeit des Low-Bereiches. Vorgabe: 1.00. Mit "Stop" wird die Drehung ausgeschaltet	Stop, 0.50...2.00
f	Horn/Rotor Balance Balance zwischen dem hohen und tiefen Rotor	Rotor, 1...99, Horn
g	Mic Distance Abstand zwischen den Mikrofonen und dem Lautsprecher	0...100
	Mic Spread Aufstellungswinkel des linken und rechten Mikrofon	0...100
h	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Sw

Hiermit können Sie die Drehung ein- und ausschalten.

Wenn "Sw" = **Toggle**, wird die Drehung beim Betätigen des Fußtasters oder Joysticks abwechselnd ein- und ausgeschaltet.



Der betreffende MIDI-Steuerbefehl muß einen Wert größer oder gleich 64 haben, um den Effekt abwechselnd ein- und auszuschalten.

Wenn "Sw" = **Moment**, ist die Rotation fortwährend aktiv, kann aber durch Betätigen des Fußtasters oder Joysticks zeitweilig ausgeschaltet werden.



Die Rotation hält an, sobald der betreffende Steuerbefehl einen Wert kleiner als 64 enthält. Mit einem Wert größer oder gleich 64 kann die Drehung gestartet werden.

b: Sw

Hiermit bestimmen Sie, wie die niedrige (Slow) oder hohe Geschwindigkeit (Fast) mit der Modulationsquelle gewählt werden kann.

Wenn "Sw" = **Toggle**, schalten Sie bei Betätigen des Pedals oder Joysticks abwechselnd auf Slow oder Fast.



Der zum Umschalten verwendete Steuerbefehl (CC) muß einen Wert größer oder gleich 64 haben.

Wenn "Sw" = **Moment**, wird fortwährend die Slow-Geschwindigkeit verwendet. Nur bei Betätigen des Fußtasters oder Joysticks wird Fast gewählt.



Slow wird gewählt, sobald der betreffende Steuerbefehl einen Wert kleiner als 64 enthält. Mit einem Wert größer oder gleich 64 wird Fast gewählt.

c: Manual Speed Ctrl

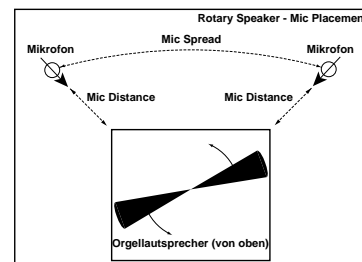
Wenn Sie die Rotationsgeschwindigkeit von Hand steuern möchten (und Slow/Fast also nicht brauchen), müssen Sie "Manual Speed Ctrl" eine Modulationsquelle zuordnen. Brauchen Sie diese manuelle Steuerung nicht, so sollten Sie hier **Off** wählen.

d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration

Orgellautsprecher haben die Eigenschaft, daß die beim Umschalten gewählte (Slow/Fast-)Geschwindigkeit nicht sofort erreicht wird. Mit "Horn Acceleration" können Sie diese "Beschleunigung" bzw. Verringerung simulieren.

g: Mic Distance, g: Mic Spread

Hiermit stellen Sie ein, wo sich die virtuellen Mikrofone befinden. Das beeinflusst den Klang.



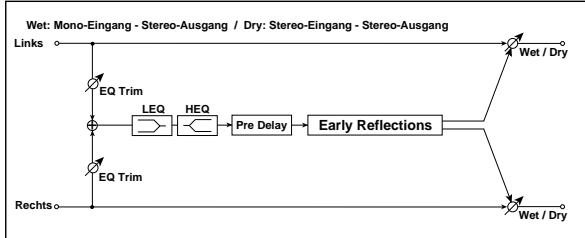
ER/DELAY

Erstreflexions- und Delay-Effekte

041: Early Refl

(Early Reflections)

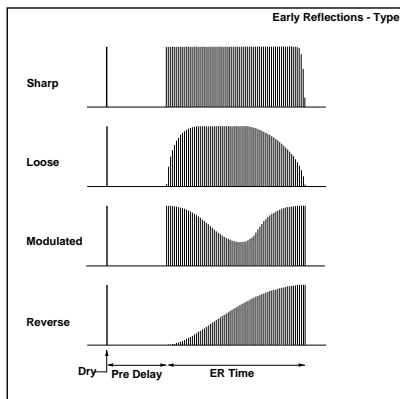
Dieser Algorithmus enthält nur die ersten Hallsignale (ohne Fahne). Hiermit können Sie ein Signal mehr in den Vordergrund rücken. Es gibt vier "Abklingkurven" (Type).



a	Type Abklingkurve der Erstreflexionen	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
b	ER Time [msec] Dauer der Erstreflexionen	10...800msec
c	Pre Delay [msec] Verzögerung zwischen dem Original- und Effektsignal	0...200msec
d	EQ Trim Eingangspegel des Effekt-EQs	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15.0...+15.0dB
f	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

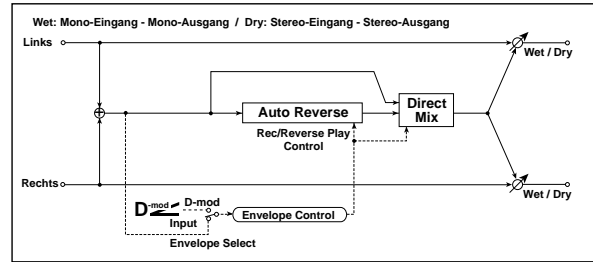
a: Type

Hiermit können Sie einstellen, wie die Erstreflexionen abklingen:



042: AutoReverse

Dieser Effekt sampelt das Eingangssignal und gibt es dann umgekehrt wieder (ungefähr wie ein rückwärts laufendes Band).



a	Rec Mode Anwahl des Aufnahmebetriebs	Single, Multi
b	Reverse Time [msec] Maximale Dauer des umgekehrten Signals	20...1320msec
c	Envelope Select Bestimmen Sie, ob die Aufnahme mit einer Modulationsquelle oder durch Pegel-Auslösung gestartet/angehalten wird	D-mod, Input
	Src Die Modulationsquelle, mit der die Aufnahme gesteuert wird, wenn Envelope Select= D-mod	Off...Tempo
d	Threshold Pegelwert, ab dem die Aufnahme ausgelöst wird, wenn Envelope Select= Input	0...100
e	Response Ansprachegeschwindigkeit zum Beenden der Aufnahme	0...100 Fx:031
f	Direct Mix Bestimmt, ob und wie das Originalsignal beigemischt wird	Always On, Always Off, Cross Fade Fx:031
g	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Rec Mode, b: Reverse Time

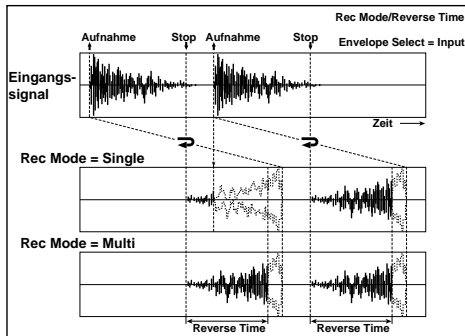
Wenn Sie "Rec Mode" auf **Single** stellen, kann "Reverse Time" maximal auf 1320msec gestellt werden. Wenn Sie die Aufnahme bereits während der Reverse-Wiedergabe starten, wird die Wiedergabe angehalten.

Wenn Sie "Rec Mode" auf **Multi** stellen, können Sie bereits während der Aufnahme ein neues Signal aufzeichnen, ohne die Wiedergabe anzuhalten. In dem Fall beträgt die maximale Länge "Reverse Time" jedoch 660msec.

Wenn Sie ein Riff oder einen Groove aufzeichnen möchten, müssen Sie "Rec Mode" auf **Single** stellen. Wenn Sie nur eine Note aufzeichnen möchten, wählen Sie am besten **Multi**.

Mit "Reverse Time" können Sie die Länge des umgekehrt abzuspielenden Signals einstellen. Das Audiomaterial hinter dieser Position wird nicht umgekehrt abgespielt. Mit diesem Parameter können Sie ein bereits auf-

gezeichnetes Signal also noch kürzen.



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

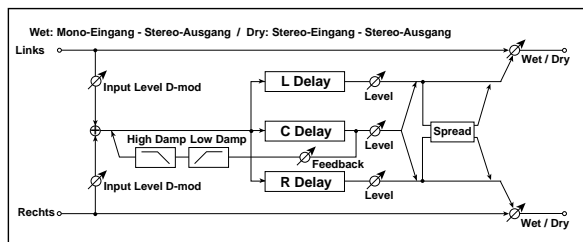
Hier kann die Steuerquelle zum Starten und Anhalten der Aufnahme gewählt werden.

Wenn "Envelope Select" = **D-mod**, wird das angelegte Signal aufgezeichnet, sobald der Wert der Steuerquelle größer oder gleich 64 ist. Wenn "Envelope Select" = **Input**, wird die Aufnahme bei Überschreiten des Threshold-Pegels ausgelöst.

Nach der Aufnahme beginnt sofort die umgekehrte Wiedergabe.

043: L/C/R Delay

Dieser Delay-Algorithmus enthält drei Linien ("Taps"): links Mitte und rechts. Die Stereobreite des linken und rechten Delay-Signals ist einstellbar.



a	L Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit von TapL	0...1360msec
	Level Lautstärke von TapL	0...50
b	C Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit von TapC	0...1360msec
	Level Lautstärke von TapC	0...50
c	R Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit von TapR	0...1360msec
	Level Lautstärke von TapR	0...50
d	Feedback (C Delay) Rückkopplung von TapC	-100...+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die TapC-Rückkopplung	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität der TapC-Rückkopplung	-100...+100
e	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0...100% Fx:043
f	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off...Tempo Fx:037
g	Spread Stereobreite des Effektsignals	0...50 Fx:043

h	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

Hiermit können Sie den Höhen- und Tiefenanteil des Effektsignals reduzieren, damit die Wiederholungen immer dumpfer und dünner werden.

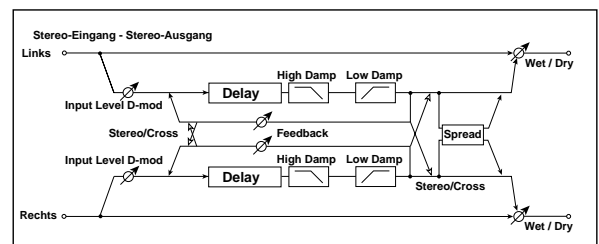
g: Spread

Hiermit kann die Stereobreite des Effektsignals eingestellt werden. **50** vertritt das breiteste Schallbild. Wählen Sie **0**, wenn sich alle Wiederholungen in der Mitte befinden sollen.

044: Cross Delay

(Stereo/Cross Delay)

Dieser Delay-Algorithmus ist Stereo und erlaubt die Verwendung der Überkreuz-Rückkopplung (Cross Feedback), so daß der linke und rechte Kanal auch abwechselnd vom "anderen" Delay-Block verzögert werden.

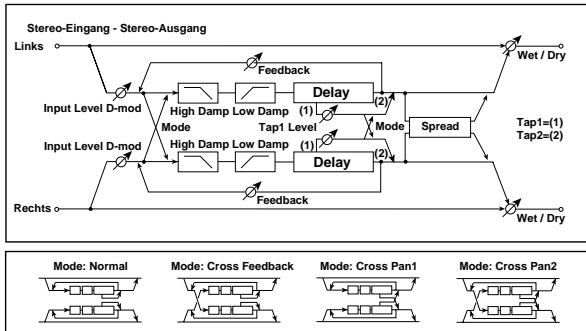


a	Stereo/Cross Anwahl der Stereo- oder Cross-Funktion	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0...680.0msec
c	R Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0...680.0msec
d	L Feedback Rückkopplung des linken Kanals	-100...+100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Rückkopplungspegels	Off...Tempo
	Amt L Maximale Modulationsintensität von L Feedback	-100...+100
e	R Feedback Rückkopplung des rechten Kanals	-100...+100 D-mod
	Amt R Maximale Modulationsintensität von R Feedback	-100...+100
f	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Stereobreite des Effektsignals	-50...+50 Fx:043

j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

045: MTap Delay (Stereo Multitap Delay)

Sowohl der linke als auch der rechte Delay bieten zwei Linien ("Taps"). Durch Ändern des Feedback- und Tap-Routings können erfreulich komplexe Delay-Muster erzeugt werden.



a	Mode Routing des linken und rechten Delays	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
b	Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0...100
e	Feedback (Tap2) Rückkopplungspegel von Tap2	-100...+100
	Src Die Modulationsquelle für die Rückkopplung von Tap2	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität Tap2-Rückkopplung	-100...+100
f	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Stereobreite des Effektsignals	-100...+100 Fx:043, D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die Stereobreite des Effektsignals	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität der Stereobreitenmodulation	-100...+100

j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Mode

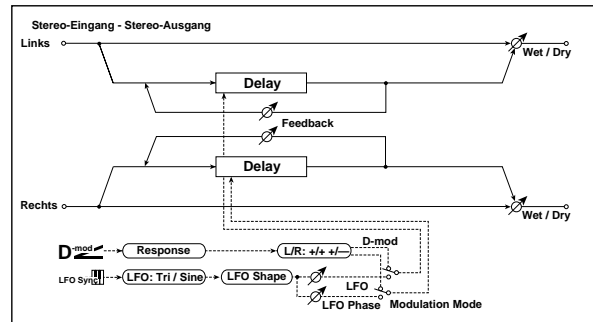
Hiermit können Sie das Panorama (die Links/Rechts-Bewegungen) des linken und rechten Delay-Signals einstellen. In der kleinen Abbildung oben sehen Sie, wie diese beiden Signale geroutet werden können. Der Effekt "funktioniert" aber nur, wenn Sie zwei verschiedene Signale an den linken und rechten Kanal anlegen.

d: Tap1 Level


Hiermit kann die Lautstärke von Tap1 eingestellt werden. Bei einem ausreichend großen Unterschied im Verhältnis zu Tap2, wird aus einem amtlichen Delay ein richtig genialer Effekt.

046: Modul.Delay (Stereo Modulation Delay)

Dieser Delay-Algorithmus enthält einen LFO, mit dem die Verzögerungszeit moduliert werden kann, so daß der Delay anschwillt, "flimmert" und Tonhöhenvariationen erzeugt. Die Verzögerungszeit kann mit einem dynamischen Modulator in Echtzeit geändert werden.



a	Modulation Mode Modulationsquelle: LFO oder dynamische Modulation	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation Richtung der dyn. Modulation für den rechten Kanal	L/R: +/+, L/R: +/- D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die Steuerung der Verzögerungszeit	Off...Tempo
	Response Ansprache auf die Modulationsbefehle	0...30
c	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100 Fx:020
d	LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync Bestimmt, ob der LFO jeweils zurückgestellt wird	Off, On D-mod
	Src Die Modulationsquelle für die LFO-Rückstellung	Off...Tempo
f	L LFO Phase [degree] Phase des linken LFOs nach der Rückstellung	-180...+180 Fx
	R LFO Phase [degree] Phase des rechten LFOs nach der Rückstellung	-180...+180 Fx

g	L Depth Modulationsintensität des linken LFOs	0...200
	R Depth Modulationsintensität des rechten LFOs	0...200
h	L Delay Time [msec] Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0...500.0
	R Delay Time [msec] Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0...500.0
i	L Feedback Rückkopplung des linken Delays	-100...+100
	R Feedback Rückkopplung des rechten Delays	-100...+100
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2 Fx:010, 	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

b: D-mod Modulation

Wenn Sie statt der LFOs eine dynamische Modulationsquelle verwenden, können Sie hier einstellen, ob Sie für beide Kanäle dieselben oder entgegengesetzte Werte senden soll.

e: LFO Sync, e: Src,

f: L LFO Phase [degree], f: R LFO Phase [degree]

Der LFO kann mit einem dynamischen Modulator zurückgestellt werden. Wählen Sie diesen mit "Src". Hier könnten Sie z.B. **Gate** wählen, damit der Zyklus immer wieder ab der gewählten Stellen beginnt.

"L LFO Phase" und "R LFO Phase" erlauben das Einstellen der Phase, die der betreffende LFO nach der Rückstellung bekommt. Somit lassen sich für den linken und rechten Kanal auch unterschiedliche Tonhöhen-sprünge einstellen.

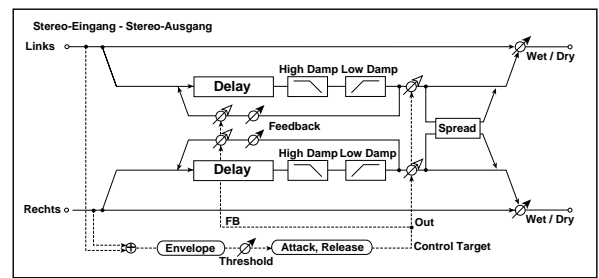




Wenn die mit "Src" gewählte Modulationsquelle einen Wert kleiner oder gleich 63 sendet, wird dieser Effekt ausgeschaltet. Mit einem Wert größer oder gleich 64 kann er aktiviert werden. Beim Übergang von einem Wert kleiner oder gleich 63 zu 64 oder mehr werden die LFOs ausgelöst und "L LFO Phase" und "R LFO Phase" entsprechend eingestellt.

047: Dynam.Delay**(Stereo Dynamic Delay)**

Bei diesem Algorithmus kann die Delay-Lautstärke mit dem Pegel des Eingangssignals gesteuert werden. Das nennt man auch "Ducking". Interessant an diesem Effekt

ist, daß Sie die Delay-Lautstärke im Verhältnis zum angebotenen Signal-Pegel auch umkehren können.



a	Control Target Angesteuerter Parameter: keiner, Effektpegel, Feedback	None, Out, FB Fx:010, 
	Polarity Kehrt die Pegelsteuerung um	+, - Fx:011
b	Threshold Pegel, am dem der Effekt greift	0...100 Fx:012
	Offset Steuerung des Versatzpegels	0...100 Fx:013
c	Attack Die Einschwingrate der Pegelsteuerung	1...100 Fx:014
d	Release Die Ausklingrate der Pegelsteuerung	1...100 Fx:015
e	L Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0...680.0msec Fx:016
f	R Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0...680.0msec Fx:017
g	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:018
h	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:019
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0...100% Fx:020
i	Spread Stereobreite des Effektsignals	-100...+100 Fx:021
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: Control Target

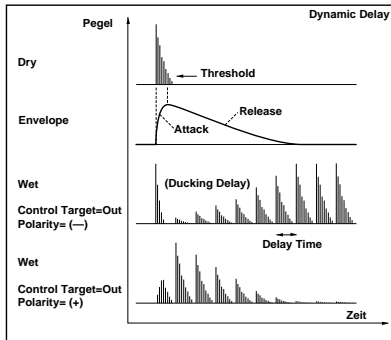
Hier können Sie wählen, welcher Parameter angesteuert werden soll: keiner, Rückkopplungspegel (FB) oder die Effektlautstärke (Level).

a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

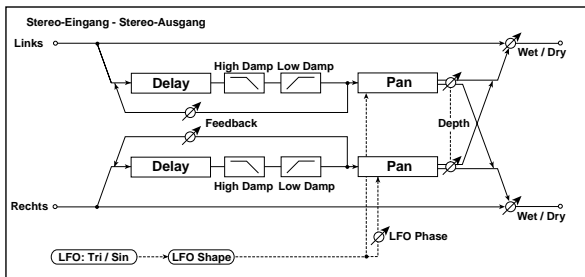
Der "Offset" wird anhand des Verhältniswertes zwischen "Control Target" und des betreffenden Parameters ermittelt ("Wet/Dry", wenn "Control Target"= **Out**; "Feedback", wenn "Control Target"= **FB**).

Wenn "Polarity" auf "+" gestellt wurde, ergibt sich der "Control Target"-Wert aus der Multiplikation des Parameterwertes mit dem "Offset"-Wert (solange der Eingangspegel unter dem Threshold-Wert liegt) bzw. entspricht er dem Parameterwert, wenn der Pegel über dem Threshold-Wert liegt. Wenn Sie "Polarity" auf "-" stellen, entspricht der "Control Target"-Wert dem Parameterwert, solange der Eingangspegel unter dem Threshold-Wert liegt bzw. der Multiplikation des Parameterwertes mit "Offset", wenn der Pegel über dem Threshold-Wert liegt. Im Klartext: bei Anwahl von "-" ist der Effekt- oder Rückkopplungspegel umgekehrt proportional zum Eingangspegel.

Mit "Attack" und "Release" können Sie einstellen, wie schnell der Effekt auf Pegeländerungen anspricht und diese Steuerung wieder ausschaltet.

**048: AutoPan Dly****(Stereo Auto Panning Delay)**

Dieser Delay ändert die Stereoposition mit Hilfe eines LFOs.

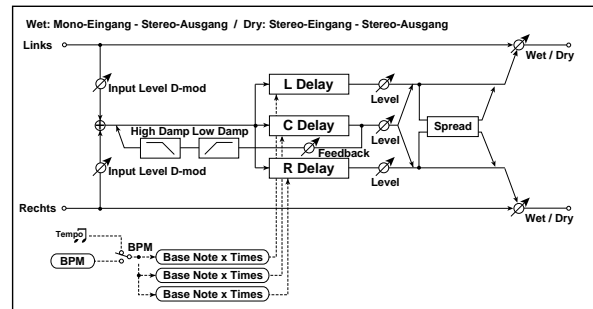


a	L Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des linken Kanals	0.0...680.0msec
	L Feedback Rückkopplung des linken Kanals	-100...+100 Fx:043
b	R Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit des rechten Kanals	0.0...680.0msec
	R Feedback Rückkopplung des rechten Kanals	-100...+100 Fx:043
c	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0...100% Fx:043
d	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100 Fx:020
e	LFO Phase [degree] LFO-Phasenverschiebung zwischen links und rechts	-180...+180 Fx:034

f	Panning Frequency [Hz] Geschwindigkeit des Panorama-Effekts	0.02...20.00Hz
g	Panning Depth Stereobreite des Panorama-Effekts	0...100 D-mod
	Src Die Modulationsquelle für Panning Width	Off...Tempo
	Amt Max. Modulationsintensität von Panning Width	-100...+100
h	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

049: LCR BPM Delay

Dieser L/C/R-Delay kann mit dem Tempo, Sequenzer oder Arpeggiator synchronisiert werden. Wenn Sie das Tempo einstellen, bevor Sie (in Echtzeit) zu spielen beginnen, werden die Wiederholungen mit diesem Wert synchronisiert. Aus musikalischen Gründen wird die Verzögerungszeit hier als Notenwert angegeben.



a	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Sync
b	L Delay Base Note Notenwert der TapL-Wiederholungen	Sync
	Times Anzahl der TapL-Noten zwischen zwei Wiederholungen	x1...x16 Sync
	Level Lautstärke von TapL	0...50
c	C Delay Base Note Notenwert der TapC-Wiederholungen	Sync
	Times Anzahl der TapC-Noten zwischen zwei Wiederholungen	x1...x16 Sync
	Level Lautstärke von TapC	0...50
d	R Delay Base Note Notenwert der TapR-Wiederholungen	Sync
	Times Anzahl der TapR-Noten zwischen zwei Wiederholungen	x1...x16 Sync
	Level Lautstärke von TapR	0...50

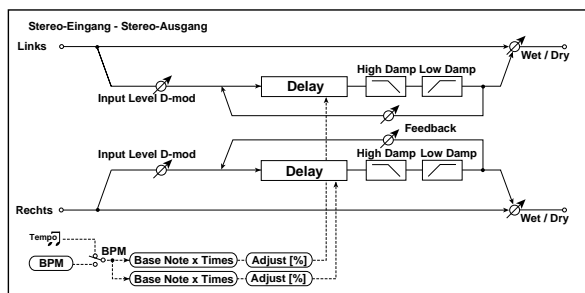
e	Feedback (C Delay) Rückkopplung von TapC	-100...+100
	Src Die Modulationsquelle der TapC-Rückkopplung	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität der TapC-Rückkopplung	-100...+100
f	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0...100% Fx:043
g	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	-100...+100 Fx:037,
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off...Tempo Fx:037
h	Spread Stereobreite des Effektsignals	0...50 Fx:043
i	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo Fx:037
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note,
c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times

Die Verzögerungszeit ergibt sich aus der Multiplikation des Notenwertes ("Base Note") mit dem "Times"-Wert. Das wird dann mit den Clock-Signalen synchronisiert. Diese richten sich nach der "BPM"-Einstellung (es kann auch MIDI gewählt werden).

050: BPM Delay (Stereo BPM Delay)

Auch dieses Delay kann mit dem Tempo Ihrer Wahl synchronisiert werden.

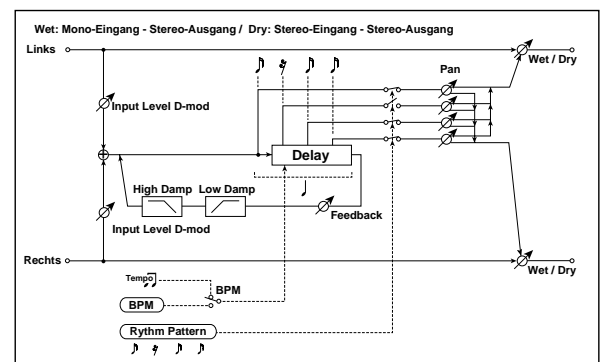


a	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 40...240 Fx:049,
b	L Delay Base Note Notenwert der linken Wiederholungen	 Fx:049,
	Times Anzahl der L-Noten zwischen zwei Wiederholungen	x1...x16 Fx:049
	Adjust [%] Feinjustierung der L-Verzögerungszeit	-2.50...+2.50%
c	R Delay Base Note Notenwert für die R-Wiederholungen	 Fx:049,
	Times Anzahl der R-Noten je Wiederholung	x1...x16 Fx:049
	Adjust [%] Feinjustierung der R-Verzögerungszeit	-2.50...+2.50%







d	L Feedback Rückkopplung des linken Kanals	-100...+100
	Src Die Modulationsquelle für L Feedback	Off...Tempo
	Amt L Maximale Modulationsintensität von L Feedback	-100...+100
e	R Feedback Rückkopplung des rechten Kanals	-100...+100
	Amt R Maximale Modulationsintensität von R Feedback	-100...+100
f	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	-100...+100 Fx:037,
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off...Tempo Fx:037
i	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo Fx:037
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

051: Seq. Delay (Sequencer Delay)

Dieses Delay erlaubt die Einstellung des Tempos und der Rhythmusfigur der einzelnen Linien ("Taps").



a	BPM Anwahl des Taktgebers und Tempo	MIDI, 44...240
b	Rhythm Pattern Die Rhythmusfigur	
c	Tap1 Pan Stereoposition von Tap1	L, 1...99, R
	Tap2 Pan Stereoposition von Tap2	L, 1...99, R
	Tap3 Pan Stereoposition von Tap3	L, 1...99, R
	Tap4 Pan Stereoposition von Tap4	L, 1...99, R

d	Feedback Rückkopplung	-100...+100 
	Src Die Modulationsquelle für Feedback	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Feedback	-100...+100
e	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100%  Fx:043
	Low Damp [%] Bedämpfung der tiefen Frequenzen	0...100%  Fx:043
f	Input Level Dmod [%] Modulationsintensität des Eingangspegels	-100...+100  Fx:037, 
	Src Die Modulationsquelle für Input Level	Off...Tempo  Fx:037
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2 	
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

a: BPM, b: Rhythm Pattern

Im Verhältnis zum mit "BPM" eingestellten Tempo (oder dem MIDI-Tempo, wenn Sie "BPM" auf MIDI stellen) entspricht die Länge eines Schlages der Feedback-Verzögerung. Der Abstand zwischen den Taps bleibt dann immer gleich. Bei Anwahl einer Rhythmusfigur werden die Tap-Ausgänge automatisch aktiviert oder ausgeschaltet. Wenn Sie "BPM" auf MIDI stellen, so lautet die "BPM"-Untergrenze 44.

REVERB

Halleffekte

Diese Algorithmen simulieren die Akustik eines Raumes oder einer Halle.

052: Rev. Hall

Hall eines relativ großen Konzertsaals oder einer mittel-großen Halle.

053: RevSmthHall

(Reverb Smooth Hall)

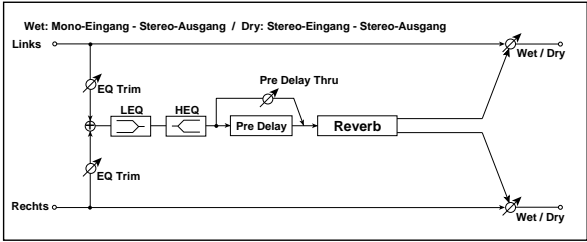
Hallvarianten von einem großen Saal bis zum Stadium. Die Hallfahne klingt ausgesprochen natürlich ab.




054: RevWetPlate

Simulation eines warmen (dichten) Plattenhalls.

055: Reverb Dry Plate

Etwas luftigerer Plattenhall.

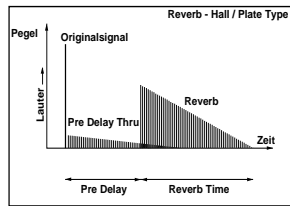


a	Reverb Time [sec] Halldauer	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100%
b	Pre Delay [msec] Verzögerung im Verhältnis zum Originalsignal	0...200msec 
	Pre Delay Thru [%] Lautstärke des nicht verzögerten Signals	0...100% 
c	EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2 	
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]

Mit "Pre Delay" können Sie dafür sorgen, daß der Hall nicht sofort bei Einsetzen des Originalsignals beginnt.
Mit "Pre Delay Thru" können Sie auch den Einsatz des Signals ein wenig

verhalten, damit er etwas massiver wird.

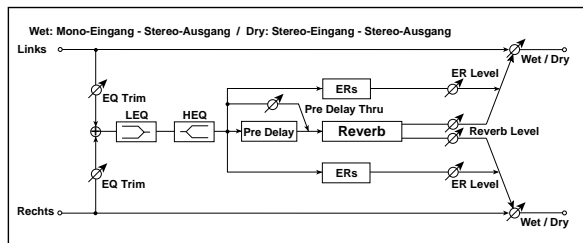


056: Rev.Room

Dieser Zimmerhall enthält deutlichere Erstreflexionen, so daß das Signal weniger verschwommen klingt. Durch Variieren des Erstreflexions- und Hallpegels können Sie die Wandoberfläche des virtuellen Raumes bestimmen (Stein, Holz usw.).

057: R.BriteRoom

Dieser Zimmerhall ist brillanter als der vorige. Siehe auch "056: Reverb Room".

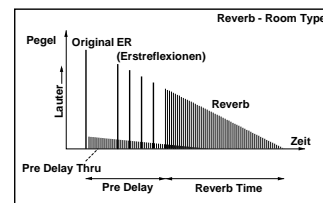


a	Reverb Time [sec] Halldauer	0.1...3.0sec
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100%
b	Pre Delay [msec] Verzögerung im Verhältnis zum Originalsignal	0...200msec Fx:052
	Pre Delay Thru [%] Lautstärke des nicht verzögerten Signals	0...100% Fx:052

c	ER Level Lautstärke der Erstreflexionen	0...100 Fx:052
d	Reverb Level Hallpegel	0...100 Fx:052
e	EQ Trim Table, "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
f	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
g	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

c: ER Level, d: Reverb Level

Mit diesen Parametern können Sie den Pegel der Erstreflexionen sowie des eigentlichen Halls einstellen. Je höher der "ER Level"-Wert, desto stärker werden die Schallwellen reflektiert. Das entspricht einer Backstein- oder Betonwand. Wenn Sie hingegen den "Reverb Level"-Wert erhöhen, wird der Hall etwas weniger direkt (Holzwand, Gardinen usw.).



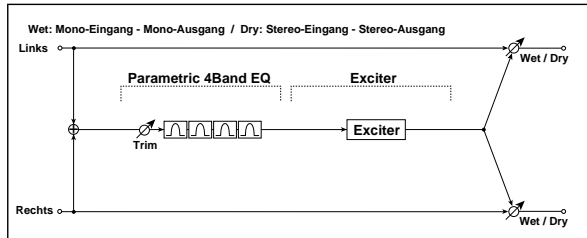
MONO – MONO CHAIN

Serielle Kombinationen zweier Mono-Effekte

058: Par4Eq–Exc

(Parametrischer 4-Band EQ – Exciter)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers mit einem Exciter.

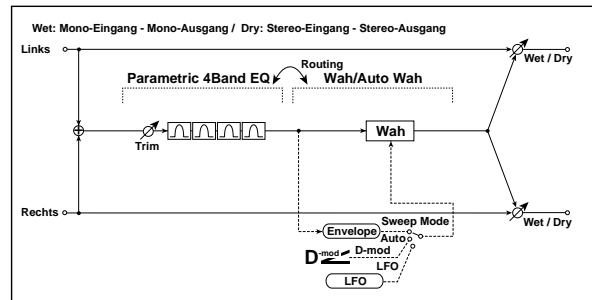


a	[E] Trim Eingangsspegel des parametrischen EQs.	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20...1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50...5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18...+18dB
f	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	-100...+100 Fx:011
g	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0...70 Fx:011
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	
	Src Off...Tempo Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	
	Amt -100...+100 Table, "Maximale Modulationsintensität der Bal- ance," on page 18-2	

059: Par4Eq–Wah

(Parametr. 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers und eines WahWahs. Die Anschlußreihenfolge ist einstellbar.



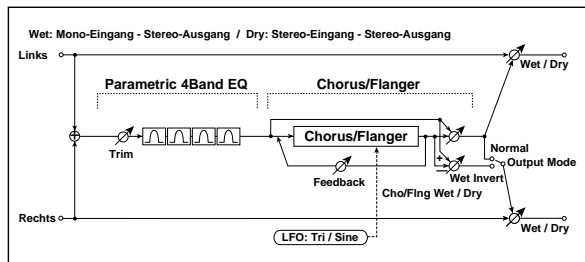
a	[E] Trim Eingangsspegel des parametrischen EQs	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20...1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50...5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18...+18dB
f	[W] Frequency Bottom Untergrenze der Wah-Eckfrequenz	0...100 Fx:009
	Frequency Top Obergrenze der Wah-Eckfrequenz	0...100 Fx:009
g	[W] Sweep Mode Modulationslieferant (Auto, dynamisch, LFO)	Auto, D-mod, LFO Fx:009,
	Src Off...Tempo Die Modulationsquelle des Wahs, wenn Sweep Mode= D-mod	
h	[W] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	Resonance Resonanz-Intensität	0...100
	LPF Ein-/Ausschalten des Wah-Tiefpaßfilters (LPF)	Off, On
i	Routing Bestimmt die Reihenfolge des param. EQs und WahWah-Effekts	PEQ → WAH, WAH → PEQ

j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

060: 4Eq-Ch/Fing

(Parametr. 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers und eines Chorus'/Flangers.



a	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20...1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50...5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18...+18dB
f	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
h	[F] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:020

i	[F] Cho/Fing Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
j	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert
	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
j	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

i: Output Mode

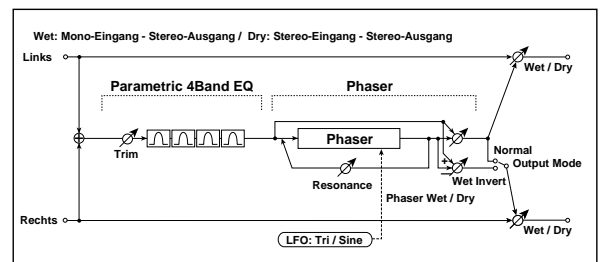
Wenn Sie **Wet Invert** wählen, wird die Phase des rechten Chorus'/Flanger-Kanals umgekehrt. Hierdurch entsteht ein Pseudo-Stereoeffekt, der das Schallbild breiter macht.

Wenn Sie diesen Algorithmus jedoch an einen weiteren Mono-Effekt anlegen, kann es zu Phasenauslöschungen kommen, so daß der Chorus'/Flanger kaum hörbar ist.

061: Par4Eq-Phser

(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers und eines Phasers.



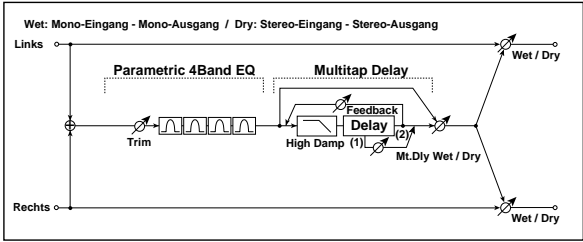
a	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20...1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50...5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18...+18dB

f	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0...100
h	[P] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Resonance Resonanz-Intensität	-100...+100 Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert Fx:060
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

062: P4Eq-TapDelay

(Parametr. 4-Band EQ – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-4-Band-Equalizers und eines Delays mit mehreren Verzögerungslinien.



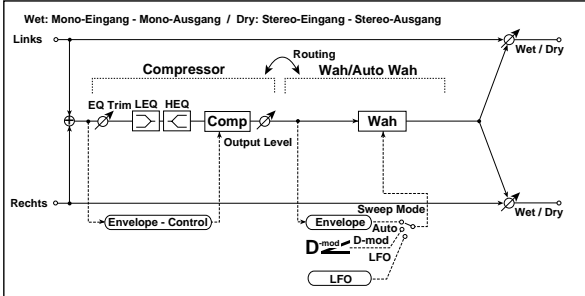
a	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20...1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50...5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18...+18dB

e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0...100 Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0...680msec
	Feedback Rückkopplungspegel von Tap2	-100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
i	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

063: Cmp-AutoWah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors mit einem WahWah. Die Reihenfolge ist einstellbar.

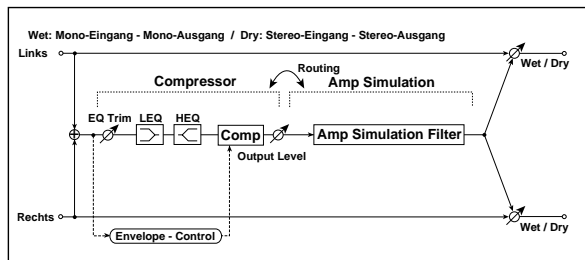


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100 Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[W] Frequency Bottom Untergrenze der Wah-Eckfrequenz	0...100 Fx:009
	Frequency Top Obergrenze der Wah-Eckfrequenz	0...100 Fx:009

f	[W] Sweep Mode Modulationslieferant (Auto, dynamisch, LFO) Fx:009,	Auto, D-mod, LFO
	Src Die Modulationsquelle des Wahs, wenn Sweep Mode= D-mod	Off...Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
h	[W] Resonance Resonanz-Intensität	0...100
	Low Pass Filter Ein-/Ausschalten des Wah-Tiefpaßfilters (LPF)	Off, On
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → WAH, WAH → CMP
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

064: Cmp–AmpSim**(Compressor – Amp Simulation)**

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und der Gitarrenverstärker-Simulation. Die Reihenfolge ist einstellbar.

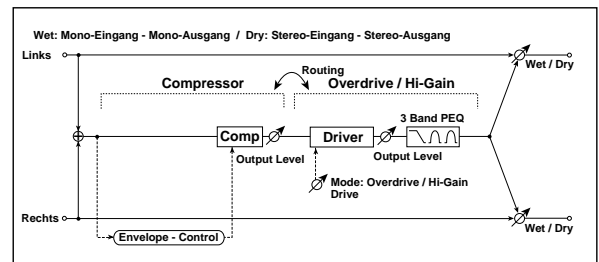


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100
b	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100
c	[C] EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
f	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → AMP, AMP → CMP

g	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

065: Cmp–OD/HiG**(Compressor – Overdrive/Hi.Gain)**

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und eines Overdrive/High Gain Distortion-Effekts. Die Reihenfolge ist einstellbar.



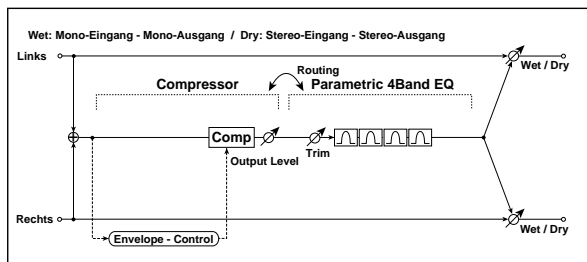
a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100
b	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100
c	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1...100
d	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0...50
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerspegels	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	-50...+50
e	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-18...+18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5...10.0
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	-18...+18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5...10.0
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	-18...+18dB
h	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → OD, OD → CMP

i	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

066: Cmp-Par.4EQ

(Compressor – Parametric 4-Band EQ)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors mit einem parametrischen 4-Band-EQ. Die Reihenfolge ist einstellbar.



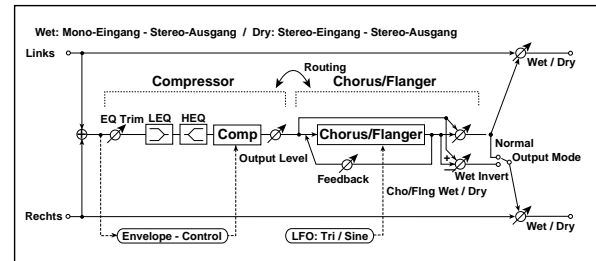
a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100 Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100 Fx:002
c	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0...100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20...1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18...+18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50...5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18...+18dB
f	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18...+18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18...+18dB
h	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → PEQ, PEQ → CMP

i	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

067: Cmp-ChorFlg

(Compressor – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und eines Chorus'/Flangers. Die Reihenfolge ist einstellbar.



a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100 Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[F] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus/Flangers	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP → FLNG, FLNG → CMP
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

h: Output Mode, i: Routing

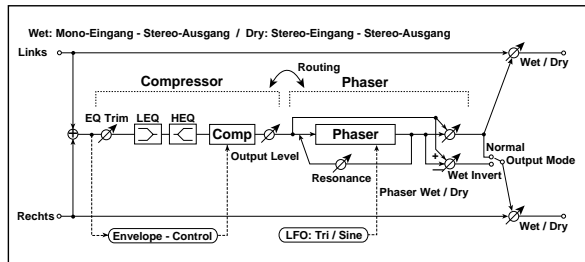
Wenn Sie **Wet Invert** wählen, wird die Phase des rechten Phaser-Kanals umgekehrt. Hierdurch entsteht ein Pseudo-Stereoeffekt, der das Schallbild breiter macht.

Wenn Sie diesen Algorithmus jedoch an einen weiteren Mono-Effekt anlegen, kann es zu Phasenauslöschungen kommen, so daß der Chorus/Flanger kaum hörbar ist.

Wenn "Routing" = **FLNG** → **CMP**, wird als "Output Mode" **Normal** gewählt.

068: Cmp-Phaser**(Compressor – Phaser)**

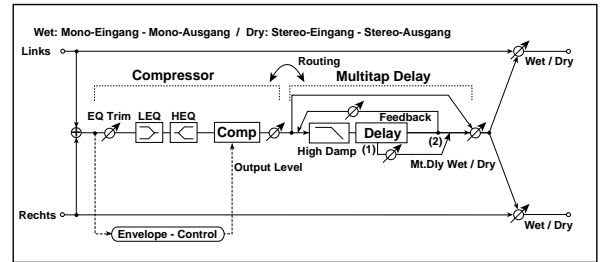
Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und eines Phasers. Die Reihenfolge ist einstellbar.



a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100 Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
f	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0...100
g	[P] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Resonance Resonanz-Intensität	-100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP→PHS, PHS→CMP Fx:067
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

069: Cmp-MTapDelay**(Compressor – Multitap Delay)**

Dies ist eine Kombination eines Mono-Kompressors und eines Multitap-Delays. Die Reihenfolge ist einstellbar.

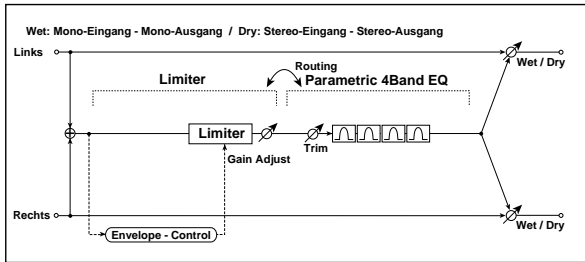


a	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100 Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0...100 Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0...680msec
	Feedback Rückkopplungspegel von Tap2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	CMP→DLY, DLY→CMP
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

070: Lim-Par.4Eq

(Limiter – Parametric 4-Band EQ)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines parametrischen 4-Band-EQs. Die Reihenfolge ist einstellbar.

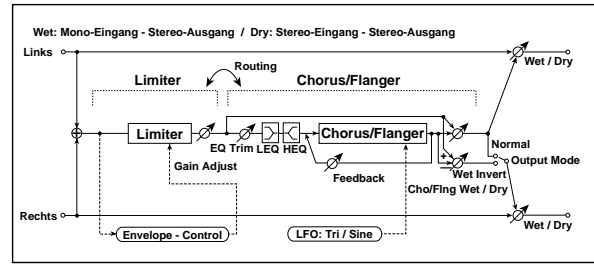


a	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Die Einschwingrate	1...100 Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[E] Trim Eingangspegel des parametrischen EQs	0...100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 1	20...1.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 1	-18...+18dB
f	[E] Band2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 2	50...5.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 2	-18...+18dB
g	[E] Band3 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 3	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 3	-18...+18dB
h	[E] Band4 Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Band 4	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) von Band 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung von Band 4	-18...+18dB
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	LMT→PEQ, PEQ→LMT
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

071: Lim-ChorFlg

(Limiter – Chorus/Flanger)

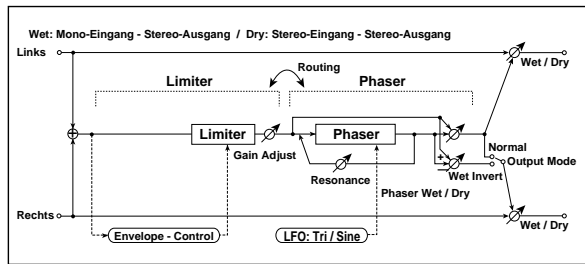
Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Chorus-/Flangers. Die Reihenfolge ist einstellbar.



a	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Die Einschwingrate	1...100 Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0...50.0msec
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:020
f	[F] EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus-/Flangers	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	LMT→FLNG, FLNG→LMT Fx:067
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

072: Lim-Phaser

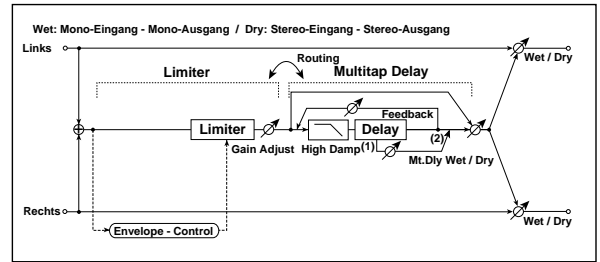
Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Phasers. Die Reihenfolge ist einstellbar.



a	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Die Einschwingrate	1...100 Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
e	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0...100
f	[P] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Resonance Resonanz-Intensität	-100...+100 Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert Fx:067
h	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	LMT→PHS, PHS→LMT Fx:067
i	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D _{mod}
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

073: Lim-MTapDly**(Limiter – Multitap Delay)**

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Multitap-Delays. Die Reihenfolge ist einstellbar.

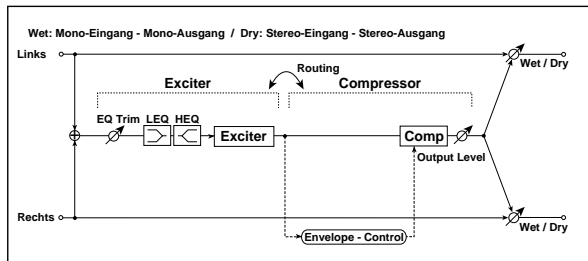


a	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Die Einschwingrate	1...100 Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0...100 Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Rückkopplungspegel von Tap2	-100...+100
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
g	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	LMT→DLY, DLY→LMT
h	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D _{mod}
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

074: Exc-Comp

(Exciter – Compressor)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Exciters und eines Kompressors. Die Reihenfolge ist einstellbar.

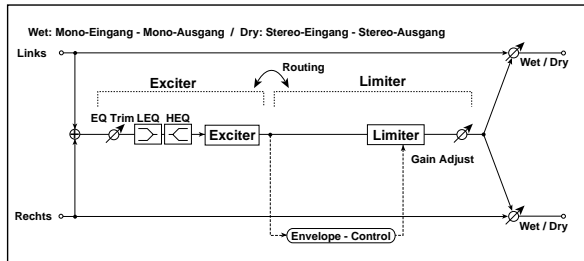


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100 Fx:002
f	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100 Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100 Fx:002
g	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	XCT→CMP, CMP→XCT
h	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

075: Exc-Limiter

(Exciter – Limiter)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Exciters und eines Limiters. Die Reihenfolge ist einstellbar.

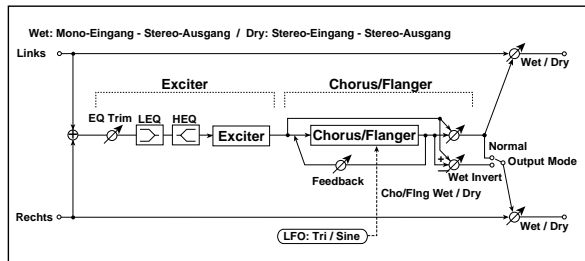


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table , "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[L] Ratio Das Komprimierungsverhältnis	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
f	[L] Threshold [dB] Der Grenzwert, ab dem der Kompressor aktiviert wird	-40...0dB Fx:003
g	[L] Attack Die Einschwingrate	1...100 Fx:003
	Release Die Ausklingrate	1...100 Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] Ausgangspegel des Limiters	-Inf, -38...+24dB Fx:003
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	XCT→LMT, LMT→XCT
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

076: Exc-ChorFlg

(Exciter – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Chorus'/Flangers.

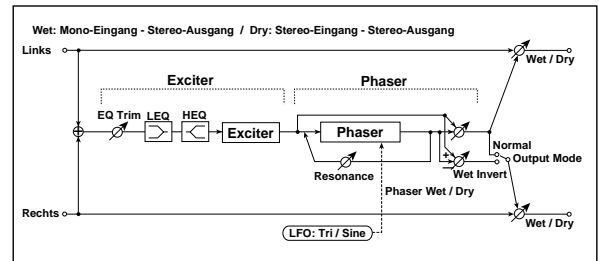


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table, "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	–15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[F] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Feedback Rückkopplung	–100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus'/Flangers	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	–100...+100

077: Exc-Phaser

(Exciter – Phaser)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Limiters und eines Phasers.

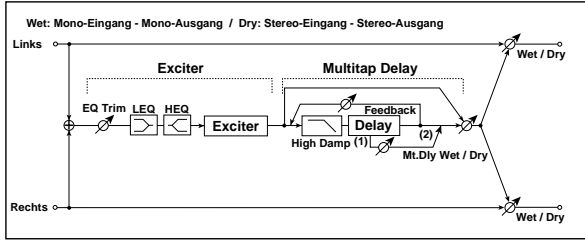


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	–100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table, "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	–15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
f	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0...100
g	[P] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Resonance Resonanz-Intensität	–100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	–100...+100

078: Exc-MTapDly

(Exciter – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Exciters und eines Multitap-Delays.

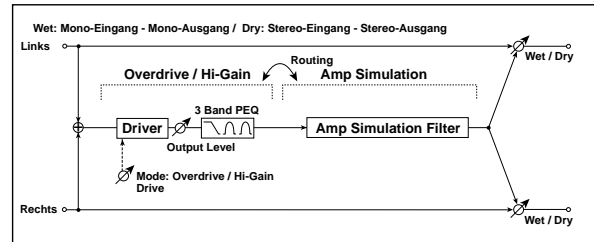


a	[X] Exciter Blend Intensität (Tiefe) des Exciter-Effekts	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Frequenzbereich, der hervorgehoben wird	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table, "Eingangspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0...100 Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Rückkopplungspegel von Tap2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

079: OD/HG-Amp S

(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Overdrive/High Gain Distortion-Effekts und der Amp Simulation. Die Reihenfolge ist einstellbar.

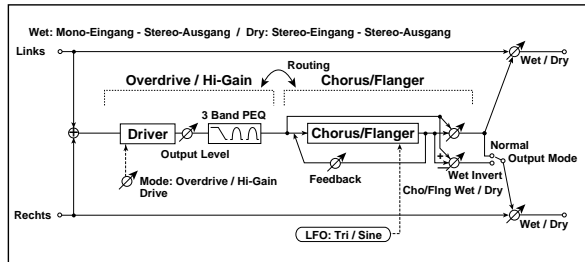


a	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0...50 Fx:006, D-mod
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerpegels	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	-18...+18dB
f	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
g	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	OD→AMP, AMP→OD
h	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

080: OD/HG–ChoFI

(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Overdrive/High Gain Distortion-Effekts und eines Chorus/Flangers. Die Reihenfolge ist einstellbar.



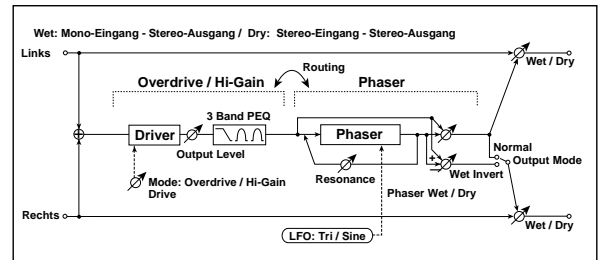
a	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerspegels	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhswanz/Shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	-18...+18dB
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0...50.0msec
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Effektbalance des Chorus/Flangers	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	OD → FLNG, FLNG → OD Fx:067

j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

081: OD/HG–Phaser

(Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Overdrive/High Gain Distortion-Effekts und eines Phasers. Die Reihenfolge ist einstellbar.



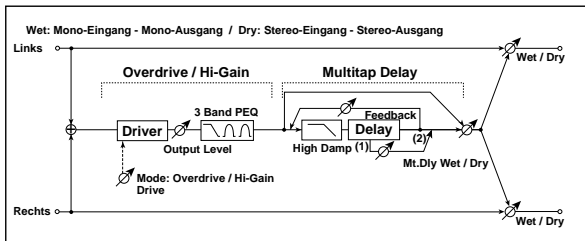
a	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerspegels	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhswanz/Shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	-18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
g	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0...100
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Resonance Resonanz-Intensität	-100...+100 Fx:023

h	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Wahl der Phaser-Ausgabe	Normal, Wet Invert ☞ Fx:067
i	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	OD → PHS, PHS → OD ☞ Fx:067
j	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	–100...+100

082: OD/HG–MTDIy

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Overdrive/High Gain Distortion-Effekts und eines Multitap-Delays.



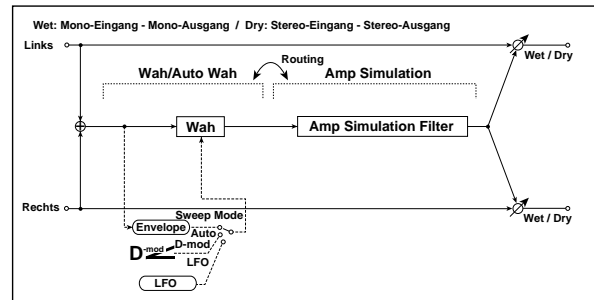
a	[O] Drive Mode Anwahl von Overdrive oder High Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Verzerrungsgrad	1...100 ☞ Fx:006
b	[O] Output Level Ausgangspegel des Verzerrers	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	Src Modulationsquelle zum Einstellen des Verzerrerpegels	Off...Tempo
	Amt Maximale Modulationsintensität von Output Level	–50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Eckfrequenz von Low EQ (Kuhschwanz/Shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	–18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 1-Bandes (Glocke)	300...10.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 1-Bandes	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 1-Bandes	–18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Eckfrequenz des Mid/High 2-Bandes (Glocke)	500...20.00kHz
	Q Güte (Bandbreite) des Mid/High 2-Bandes	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Anhebung/Absenkung des Mid/High 2-Bandes	–18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0...100 ☞ Fx:045

g	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0...680msec
	Feedback Rückkopplungspegel von Tap2	–100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% ☞ Fx:043
i	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	–100...+100

083: Wah–AmpSim

(Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Wahs und der Amp Simulation. Die Reihenfolge ist einstellbar.



a	[W] Frequency Bottom Untergrenze der Wah-Eckfrequenz	0...100 ☞ Fx:009
	Frequency Top Obergrenze der Wah-Eckfrequenz	0...100 ☞ Fx:009
b	[W] Sweep Mode Modulationslieferant (Auto, dynamisch, LFO)	Auto, D-mod, LFO ☞ Fx:009, D-mod
	Src Die Modulationsquelle des Wahs, wenn Sweep Mode= D-mod	Off...Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
d	[W] Resonance Resonanz-Intensität	0...100
	Low Pass Filter Ein-/Aussschalten des Wah-Tiefpaßfilters (LPF)	Off, On
e	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
f	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	WAH → AMP, AMP → WAH
g	Wet/Dry Table, "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table, "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	–100...+100

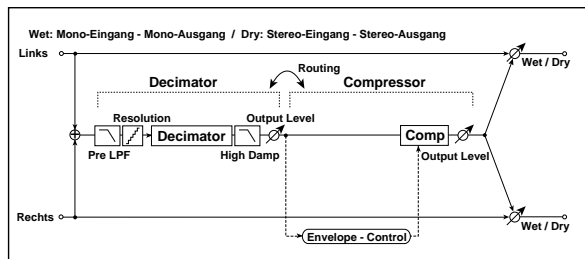
084: Decim–Amp S**(Decimator – Amp Simulation)**

Dies ist eine Kombination eines Mono-Decimators und der Amp Simulation. Die Reihenfolge ist einstellbar.

a	[D] Pre LPF Ein-/Ausschalten des Obertongeräuschs	Off, On Fx:014
	High Damp [%] Dämpfungsverhältnis der Höhen	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Sampling-Frequenz	1.00k...48.00kHz
	Resolution Wortbreite (Anzahl der Bits)	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level Ausgangspegel des Decimators	0...100 Fx:014
d	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
e	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	DECI→AMP, AMP→DECI
f	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

085: Decim–Cmp**(Decimator – Compressor)**

Dies ist eine Kombination eines Mono-Decimators und eines Kompressors. Die Reihenfolge ist einstellbar.

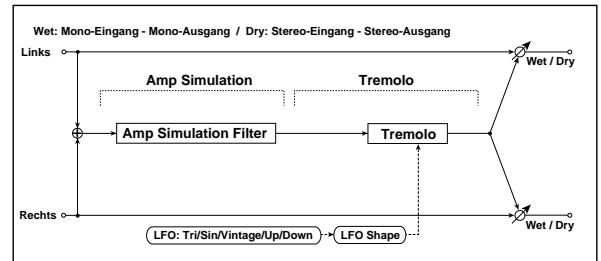


a	[D] Pre LPF Ein-/Ausschalten des Obertongeräuschs	Off, On Fx:014
	High Damp [%] Dämpfungsverhältnis der Höhen	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Sampling-Frequenz	1.00k...48.00kHz
	Resolution Wortbreite (Anzahl der Bits)	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level Ausgangspegel des Decimators	0...100 Fx:014
d	[C] Sensitivity Die Empfindlichkeit des Effekts	1...100 Fx:002
e	[C] Attack Table , "Die Einschwingrate des Effekts," on page 18-2	1...100 Fx:002
	Output Level Ausgangspegel des Kompressors	0...100 Fx:002
f	Routing Hier kann die Anschlußreihenfolge eingestellt werden	DECI→CMP, CMP→DECI

g	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

086: AmpS–Tremol**(Amp Simulation – Tremolo)**

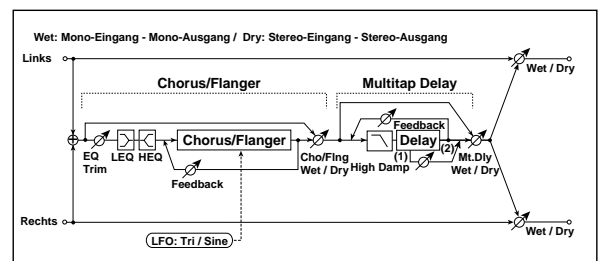
Dies ist eine Kombination einer Mono-Amp Simulation und eines Tremolo-Effektes.



a	[A] Amplifier Type Wählen Sie hier den Verstärkertyp	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down Fx:032
	LFO Shape Intensität der LFO-Wellenformänderung	-100...+100 Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
e	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

087: Ch/FI–MTDly**(Chorus/Flanger – Multitap Delay)**

Dies ist eine Kombination eines Mono-Chorus'/Flangers und eines Multitap-Delays.



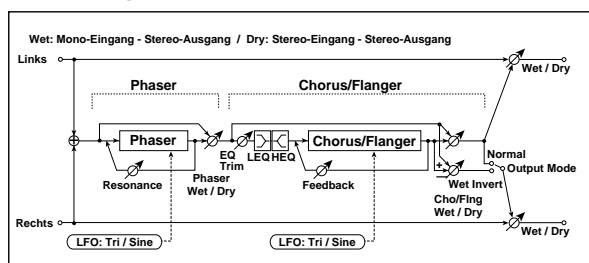
a	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0...50.0msec
---	---	----------------

b	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
c	[F] Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:020
d	[F] EQ Trim Table , "Eingangsspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
f	[F] Cho/Fing Wet/Dry Effektbalance des Chorus/Flangers	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Ausgangspegel von Tap1	0...100 Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] Verzögerungszeit von Tap2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Rückkopplungspegel von Tap2	-100...+100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance des Multitap Delays	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100% Fx:043
j	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

088: Phser–Cho/FI

(Phaser – Chorus/Flanger)

Dies ist eine Kombination eines Mono-Phasers und eines Chorus/Flangers.

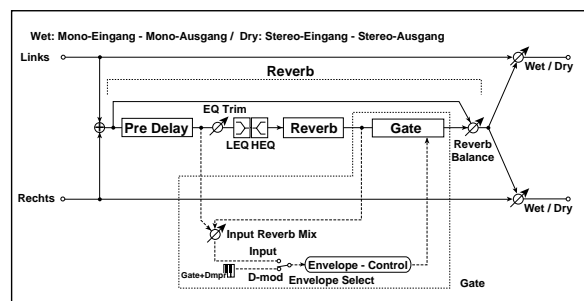


a	[P] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine

b	[P] Manual Frequenz, welche vor allem moduliert wird	0...100
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
c	Resonance Resonanz-Intensität	-100...+100 Fx:023
	[P] Phaser Wet/Dry Balance des Phaser-Effekts	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFO-Geschwindigkeit	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Wählen Sie hier die LFO-Wellenform	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Die Verzögerungszeit	0.0...50.0msec
	Depth Intensität der LFO-Modulation	0...100
f	Feedback Rückkopplung	-100...+100 Fx:020
	[F] EQ Trim Table , "Eingangsspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
h	[F] Cho/Fing Wet/Dry Effektbalance des Chorus/Flangers	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Wahl der Chorus/Flanger-Ausgabe	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	Off...Tempo
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Balance," on page 18-2	-100...+100

089: Rev–Gate

Dies ist eine Kombination eines Mono-Halls und eines Gates.



a	[R] Reverb Time [sec] Halldauer	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Bedämpfung der hohen Frequenzen	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] Die Verzögerungszeit des Halls und des Gate-Signals	0...200msec

c	[R] EQ Trim Table , "Eingangsspegel des Equalizers," on page 18-2	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des Low-Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Anhebung/Absenkung des High- Bandes," on page 18-2	-15...+15dB
e	[R] Reverb Balance Dry, 1:99...99:1, Wet Bestimmt das Mischverhältnis des Halleffekts	
f	[G] Envelope Select D-mod, Input Steuerung über die dynamische Modulation oder den Eingangspegel	
	Src Off...Gate2+Dmpr Die Modulationsquelle, mit der das Gate gesteuert wird, wenn Enve- lope Select= D-mod	
g	[G] Input Reverb Mix Dry, 1:99...99:1, Wet Balance zwischen dem trockenen und Reverb-Signals für die Gate- Steuerung.	
	Threshold Grenzwert des Gates	0...100
h	[G] Polarity +, - Hiermit kann die Gate-Funktion umgekehrt werden Fx:005	
i	[G] Attack Die Einschwingrate	1...100 Fx:005
	Release Die Ausklingrate	1...100 Fx:005

j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal," on page 18-2	
	Src Off...Tempo Table , "Die Modulationsquelle für die Effektbalance (Wet/Dry)," on page 18-2	
	Amt Table , "Maximale Modulationsintensität der Bal- ance," on page 18-2	-100...+100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold

Mit "Envelope Select" können Sie wählen, ob das Gate über den Pegel des Eingangssignals oder die dynamische Modulationsquelle ein- und ausgeschaltet werden soll. Wählen Sie mit "Src" die Modulationsquelle. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten zwischen **Off** und **Gate2+Dmpr**. Wenn Sie "Envelope Select" auf **Input** stellen, kann das Gate mit einem kombinierten Signal gesteuert werden: dem trockenen und dem Reverb-Signal. Wenn der Signalpegel über dem "Threshold"-Wert liegt, öffnet sich das Gate und der Hall (Reverb) ist hörbar. In der Regel sollten Sie "Input Reverb Mix" auf **Dry** stellen (in dem Fall steuert nur das Originalsignal das Gate). Wenn das Gate etwas länger geöffnet bleiben soll, können Sie mit "Input Reverb Mix" auch Hall zum Steuersignal mischen. Am besten korrigieren Sie dann auch den "Threshold"-Wert.

19. ZUWEISBARE PARAMETER

LISTE DER FUNKTIONEN, DIE DEM SCHALTER- ODER EC5-PEDAL ZUGEWIESEN WERDEN KÖNNEN

Off	Fill 2	Single Touch	Acc4 mute
Start/stop	C.In / Break	Fx A mute	Acc5 mute
Play/Stop Seq1	Variation 1	Fx B mute	Acc 1/5 mute
Play Stop Seq2	Variation 2	Fx C mute	Audio In mute
Synchro	Variation 3	Fx D mute	Ens. on/off
Tap tempo/Rst	Variation 4	All Fx mute	Quarter tone
Tempo lock	Variation up	Drum mute	Chord Latch
Intro 1	Variation down	Perc mute	Vocal/Gtr swtc
Ending 1	Fade in/out	Bass mute	Int FX switch
Intro 2	Memory	Acc1 mute	
Ending 2	Bass inversion	Acc2 mute	
Fill 1	Style Change	Acc3 mute	

LISTE DER FUNKTIONEN, DIE DEM PEDAL ODER DEM PROGRAMMIERBAREN SCHIEBEREGLER ZUGEWIESEN WERDEN KÖNNEN

Master volume	Joystick +X	Joystick -Y	Int. FX Ctl
Accomp. Volume	Joystick -X	Vdf cutoff (RT tracks)	Audio In volume
Kb Expression	Joystick +Y	Vocal/Gtr Ctl	

19-2 | Zuweisbare Parameter

Liste der Klänge, die den Pads zugewiesen werden können

LISTE DER KLÄNGE, DIE DEN PADS ZUGEWIESEN WERDEN KÖNNEN

	SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep1
3	Crash 2	38	Cowbell	73	Darbuka3	108	Footstep2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Train
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah !	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh !	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah ! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah ! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It !	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		

TEMPERIERUNGEN

Nachfolgend finden Sie eine Liste von Temperierungen, die Sie im Style Play Modus ("Scale" on page 9-6), Song Modus ("Scale" on page 12-6) und Global Modus ("Scale" on page 14-2) wählen können.

Equal	Gleichschwebende Temperierung; wird normalerweise für "westliche" Musik verwendet und besteht aus 12 absolut identischen Halbtönen.
Pure Major	Die Dur-Akkorde der gewählten Tonart werden rein gestimmt.
Pure Minor	Die Moll-Akkorde der gewählten Tonart werden rein gestimmt.
Arabic	Arabische Temperierung mit Vierteltönen. Stellen Sie die Tonart-Parameter wie folgt ein: C - für "rast C/bayati D" Temperierung D - für "rast D/bayati E" Temperierung F - für "rast F/bayati G" Temperierung G - für "rast G/bayati A" Temperierung A# - für "rast Bb/bayati C" Temperierung
Pythagorean	Pythagoreische Temperierung. Basiert auf der Musiktheorie des bedeutenden griechischen Philosophen und Mathematikers. Eignet sich zum Spielen von Melodien.

Werckmeister

	Temperierung, die im späten Barock und in der Klassik verwendet wurde. Eignet sich besonders für Stücke des 18. Jahrhunderts.
Kirnberger	Cembalo-Temperierung, die im 18. Jahrhundert weit verbreitet war .
Slendro	Indonesische Gamelan-Stimmung. Die Oktave ist in 5 Noten unterteilt (C, D, F, G, A). Die übrigen Noten erklingen in gleichschwebender Temperierung.
Pelog	Indonesische Gamelan-Stimmung. Die Oktave ist in 7 Noten unterteilt (alle weißen Tasten, wenn der Notenschlüssel C ist). Die schwarzen Tasten erklingen in gleichschwebender Temperierung.
Stretch	Simuliert die "gestreckte" Stimmung eines akustischen Klaviers. Es handelt sich um eine vorwiegend gleichschwebende Temperierung, wobei die niedrigsten Noten etwas niedriger und die höchsten Noten etwas höher als die Standardnoten erklingen..
User	Eine Temperierung, die der Benutzer selbst für den Style Play, Backing Sequence und Song Play Modus programmiert. Die Benutzertemperierung kann in Performances, Style Performances, STSs oder Songs gespeichert werden. Sie können die Benutzertemperierung im Global Modus wählen.

20. MIDI CONTROLLER

Die nachfolgende Tabelle enthält alle Control Change Meldungen und deren Auswirkungen auf die verschiedenen Funktionen des PA80.

CC#	CC Name	PA80 Function
0	Bank Select	Programmauswahl
1	Mod1 (Y+)	Joystick vorwärts
2	Mod2 (Y-)	Joystick rückwärts
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Track Lautstärke
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	Spur Panning
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	Undef. ctl	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl	
Die Control Change Daten #32-63 sind das LSB (Least Significant Byte) des Control Change #0-31, d.h. das MSB (Most Significant Byte) und werden entsprechend ihres jeweiligen MSB Gegenstücks geändert.		
64	Damper	Damper Pedal
65	Portamento	
66	Sostenuto	Sostenuto Pedal
67	Soft pedal	Soft Pedal
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	Filter Resonanz

CC#	CC Name	PA80 Function
72	Release	Release Zeit
73	Attack	Attack Zeit
74	F.CutOff	Filter Cutoff (Brillanz)
75	Decay T.	Decay Zeit
76	Lfo1 Sp.	Vibrato Geschwindigkeit
77	Lfo1 Dpt	Vibrato Tiefe
78	Lfo1 Dly	Vibrato Anfangsdelay
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx A/C	A/C (Hall) Sendeegel
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D (Modul.) Sendepiegel
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	
99	NRPN Msb	
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res All	
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

MIDI IMPLEMENTATION CHART

KORG PA80
OS Version 1.0 - Dec. 12, 2000

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	X V=64	X	
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Sequencer data only *A
	Mono (Channel)	O	O	*A
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *A
	1, 2	O	O	Modulations *A
	64	O	O	Damper *A
	6	O	O	Data Entry MSB *A
	38	X	O	Data Entry LSB *A
	7, 11	O	O	Volume, Expression *A
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/B or C/D FX Block Send *A
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *A
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time *A
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *A
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *A, 1
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *A, 2
	120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers *A
Program Change		O 0-127	O 0-127	*A
	True #	*****	0-127	
System Exclusive		O	O	*3
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*4
	Commands	O	O	*4
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-127)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes *A: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *1: Drawbars settings. *2: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *3: Includes Inquiry and Master Volume messages. *4: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global page 6) is set to Midi or PC To Host.				

Mode 1:OMNI ON, POLY
Mode 3:OMNI OFF, POLY

Mode 2:OMNI ON, MONO
Mode 4:OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

21. VOCAL/GUITAR PROCESSOR BOARD

Dieses Kapitel erläutert Installation und Gebrauch des wahlweise verfügbaren Vocal/Guitar Prozessor Boards (VHG1).

22. VIDEO INTERFACE

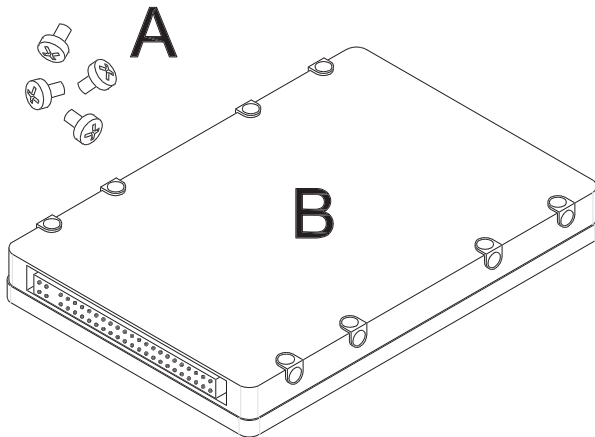
Dieses Kapitel erläutert Installation und Gebrauch des wahlweise verfügbaren Video Interface (VIF1).

23. FESTPLATTEN-EINBAUSATZ

Sie können ein ATA 2.5" Festplattenlaufwerk in Ihr PA80 einbauen. Eine Liste der kompatiblen Laufwerke kann Ihnen Ihr KORG Händler liefern.

Warnung: Die Installation des Festplattenlaufwerks erfolgt auf eigene Gefahr. KORG haftet nicht für Schäden oder Verletzungen aufgrund unsachgemäßer Installation oder fehlerhaften Gebrauchs.

Vor Beginn der Installation ist sicherzustellen, dass folgende Teile vorhanden sind:

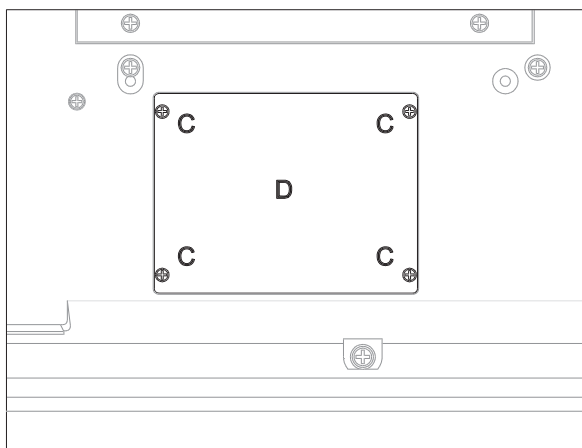


A M3×5 (ISO 7048-M3x5-4.8-H1) Schrauben × 4

B Festplattenlaufwerk × 1

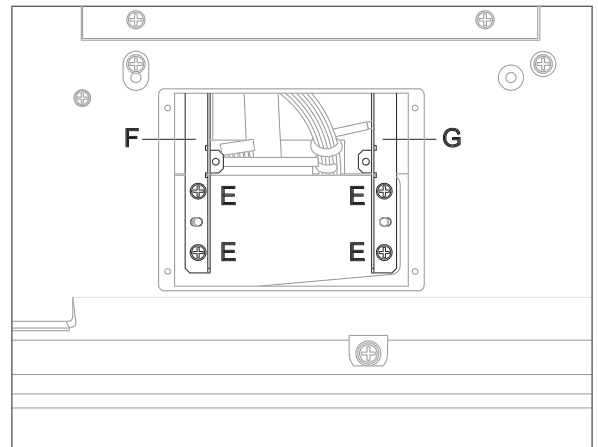
Ankmerkung: Für den Zusammenbau benötigen Sie einen Kreuzschlitzschraubenzieher.

1. Ziehen Sie den Netzstecker des Instruments heraus, drehen Sie die Unterseite nach oben und suchen Sie den Festplattensteckplatz auf. Entfernen Sie die vier Schrauben (C), um die Platte (D) herausnehmen und Zugang zum Steckplatz im Innern des Instruments zu erhalten.

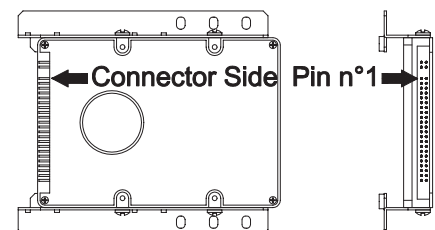
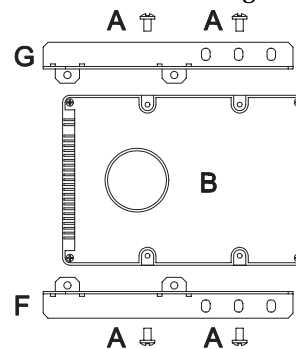


2. Nach Entfernen der Platte (D), suchen Sie die Halterungen (F) und (G) auf und entfernen Sie deren vier

Befestigungsschrauben (E). Ziehen Sie dann die Halterungen aus dem Instrument heraus.

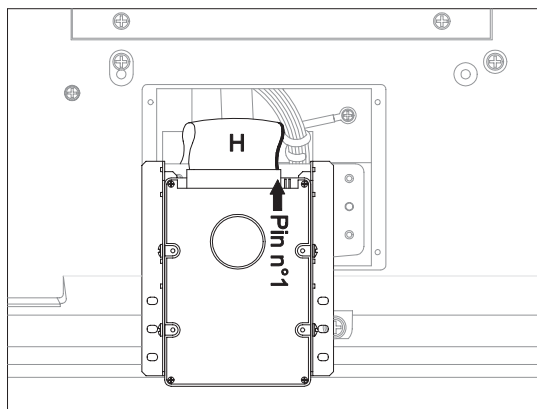


3. Befestigen Sie die Halterungen (F) und (G) unter Verwendung der vier Schrauben M3x5 (A) im Festplattenlaufwerk (B). Positionieren Sie das Festplattenlaufwerk wie nachfolgend gezeigt. Suchen Sie Pin #1 auf dem Festplattenstecker auf (normalerweise ist dieser mit "1" oder mit einem Pfeil markiert). Wenn Sie Pin #1 nicht anhand der Bezeichnung finden können, nehmen Sie bitte die untenstehende Zeichnung zu Hilfe.

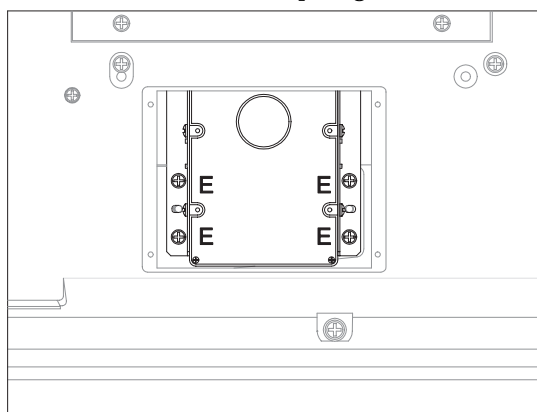


4. Schieben Sie das Kabel (H) unter das Diskettenlaufwerks. Nach Unterbringen der übrigen Kabel unter dem Bildschirm verbinden Sie diesen mit dem Festplattenlaufwerk durch Anschluss von Pin #1 an Pin

#1 des Festplattensteckers. Der dem Pin #1 entsprechende Kabelverbinder ist rot markiert.



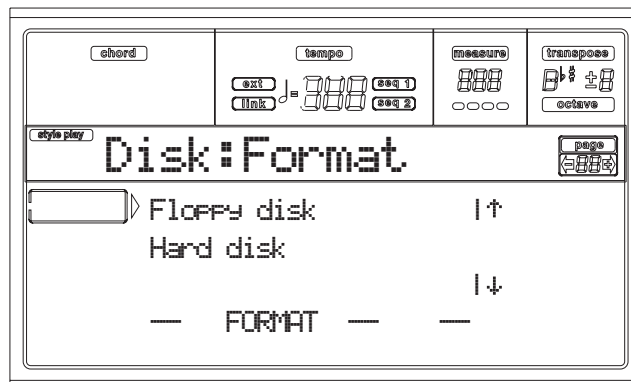
5. Montieren Sie das zusammengebaute Festplattenlaufwerk im Instrument und befestigen Sie die Halterungen (F) und (G) wieder in ihrer ursprünglichen Position. Benutzen Sie hierzu die vier Schrauben (E). Befestigen Sie die Platte (D) mit Hilfe der vier Schrauben (C) in ihrer ursprünglichen Position.



HARD DISK FORMATIEREN

Die Festplatte muss nach der Installation oder zum Löschen aller darauf enthaltenen Daten formatiert werden.

1. Drücken Sie DISK und benutzen Sie die MENU oder PAGE Taster, um diese Seite anzusteuern.



2. Bewegen Sie die Option Hard disk in die erste Displayzeile.
3. Drücken Sie F2 (Format), um den Formatiervorgang zu bestätigen
4. Die Meldung "Delete all data?" erscheint auf dem Display. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.
5. Die Meldung "Please press F4 to continue" erscheint auf dem Display. Drücken Sie F4 zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

24. FEHLERMELDUNGEN UND FEHLERBEHEBUNG

FEHLERMELDUNGEN

Ihr PA80 kommuniziert mit Ihnen mittels verschiedener Meldungen. Nachstehend finden Sie eine Liste dieser Meldungen.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Meldungen:

- Warten auf Bestätigung (Yes – No). Drücken Sie ENTER/YES, um den Vorgang fortzusetzen oder EXIT/NO, um ihn abubrechen.
- Anzeige eines Fehlers oder einer Fehlfunktion. Drücken Sie einen beliebigen Taster des vorderen Bedienfeldes.

Allgemeine Meldungen

Are you sure? (Yes - No)

Aufforderung zur Bestätigung vor vielen Operationen. Drücken Sie ENTER/YES zur Bestätigung oder EXIT/NO, um die Operation abubrechen.

Generic error

Ein nicht näher definierter Fehler ist aufgetreten.

Backing Sequence Modus

Too many Styles

Sie haben die zulässige Höchstanzahl an Styles aufgenommen (zwischen 10 und 15 Styles, je nach Speicherkapazität).

Song Play und Song Modus

Cannot load Jukebox file on Seq.2

Sie können Jukebox Dateien nur in Sequencer 1 laden.

Damaged Standard Midi File

Die Standard MIDI Datei, die Sie laden wollen, ist beschädigt und kann daher nicht abgespielt werden.

Jukebox list is empty

Sie haben versucht, einen Song in einer leeren Jukebox Liste zu löschen oder in einer leeren Jukebox Liste zu speichern.

Jukebox list is full

Die Jukebox Liste enthält bereits 127 Songs.

Not a Standard Midi File

Die selektierte Datei ist keine Standard MIDI Datei und kann deshalb nicht abgespielt werden. Selektieren Sie eine ".MID" oder ".KAR" Datei. Das PA80 kann Standard MIDI Dateien des Formats 0 und 1 wiedergeben.

Standard Midi File format 2

Sie haben versucht, eine Standard MIDI Datei des Formats 2 zu lesen. Das PA80 kann diese Dateien nicht abspielen. Selektieren Sie eine Standard MIDI Datei des Formats 0 oder 1.

Disk Modus

Can't read disk

Die Diskette ist vermutlich beschädigt. Versuchen Sie es nochmals. Wenn die Meldung erneut erscheint, versuchen Sie es mit einer anderen Diskette.

Can't read file

Die Datei, die Sie laden, kopieren, löschen oder neu benennen wollen, ist beschädigt oder hat Nullgröße (0 kb), so dass sie nicht gelesen werden kann. Während einer New Dir Operation bedeutet diese Meldung, dass der Datenspeicher Probleme hat. Versuchen Sie die Datei von einer anderen Diskette zu laden.

Copy failed

Während des Kopiervorgangs ist ein Fehler aufgetreten. Vorgang wurde abgebrochen.

Copy: invalid destination

Sie haben versucht, eine gewöhnliche Datei oder Ordner in einen ".SET" Ordner zu kopieren.

Corrupted Style Perf. Save it again

Die Style Performance ist beschädigt. Speichern Sie sie nochmals, indem Sie WRITE drücken und die Option "Current Style" selektieren.

Delete all data – Continue? (Yes – No)

Beim Formatieren gehen alle im Datenspeicher enthaltenen Daten verloren. Vergewissern Sie sich, Kopien der Daten angefertigt zu haben, die Sie nicht verlieren wollen.

Directory full

Die Höchstzahl der Ordner im Root des selektierten Mediums ist erreicht:

720 kb Disketten: max. 112 Ordner

1.44 Mb Disketten: max. 224 Ordner

Festplatte: max. 512 Ordner

Löschen Sie einige Dateien oder ersetzen Sie die Diskette.

Disk full

Das selektierte Medium (Datenspeicher) ist voll. Löschen Sie die Dateien, die Sie nicht mehr benötigen oder ersetzen Sie die Diskette durch eine leere Diskette. Versuchen Sie es anschließend nochmals.

Disk write-protected

Die Diskette ist gegen Überschreiben geschützt. Bewegen Sie den Schieber, um die Öffnung zu schließen und versuchen Sie es nochmals. Vergewissern Sie sich, dass die Diskette keine Daten enthält, die nicht überschrieben werden dürfen. Ersetzen Sie die Diskette andernfalls durch eine neue.

Error while formatting medium

Erscheint bei Auftreten eines Fehlers beim Formatieren des Mediums (Datenspeichers). Der Formatierungsvorgang

wurde abgebrochen. Beim Formatieren einer Diskette ist diese zu ersetzen und ein neuer Versuch zu starten.

Error while writing to medium

Fehlermeldung beim Schreiben auf dem Medium (Datenspeicher). Der Vorgang wurde abgebrochen. Wählen Sie ein anderes Medium und versuchen Sie es nochmals.

Existing files have not been copied

Beim Kopiervorgang ("no Overwrite" wurde selektiert) werden Dateien mit einem bereits vorhandenen Namen nicht kopiert.

File is protected

Sie haben versucht, eine Read-only- oder Systemdatei zu überschreiben. Das PA80 kann derartige Dateien nicht überschreiben. Sollte ein Überschreiben solcher Dateien tatsächlich erforderlich sein, benutzen Sie einen PC, um die Merkmale der Datei zu ändern und versuchen Sie es anschließend nochmals. Ziehen Sie ggf. das Handbuch Ihres Computers zu Rate.

File/Dir already existing

Sie haben während des RENAME oder New Dir Vorgangs einen bereits vorhandenen Namen verwendet. Wählen Sie einen anderen Namen.

File in use

Die Datei, die Sie löschen wollten, wird gerade für einen anderen Vorgang benötigt. Warten Sie, bis der Vorgang beendet ist und versuchen Sie dann nochmals.

Files in use have not been erased

Diese Meldung erscheint während einer Erase Operation. Files, die gerade von anderen Vorgängen benutzt werden, wurden nicht gelöscht.

Files in use have not been overwritten

Diese Meldung erscheint während einer Copy mit Overwrite Operation. Files, die gerade von anderen Vorgängen benutzt werden, wurden nicht kopiert.

File not found - Directory not found

Die Datei ist nicht im aktuellen Medium enthalten. Vermutlich wurde die Diskette ausgetauscht, bevor der Vorgang beendet wurde. Legen Sie die Diskette wieder ein und versuchen Sie es nochmals.

Format completed

Formatiervorgang ist beendet.

Insert 1.4MB FD and press Enter

Beim Speichern des Betriebssystems fordert das PA80 Sie auf, eine neue, formatierte, unbeschriebene Diskette (1.44 Mbyte, High Density) einzulegen.

Insert 1.4MB FD #1 and press Enter

Beim Ausführen von Backups (siehe "Backup Data" auf Seite 15-17) fordert das PA80 Sie auf, die erste formatierte, unbeschriebene Diskette (1.44 Mbyte, High Density) einzulegen. Wenn diese Diskette voll ist, werden Sie aufgefordert, die nächste Diskette einzulegen.

Bekleben Sie die Disketten mit Etiketten und beschriften Sie sie mit der fortlaufenden Nummer. Sie benötigen diese

Nummern bei der Wiederherstellung verlorengegangener Daten. (siehe "Restore Data" auf Seite 15-17).

Invalid Copy parameter

Kein Kopiervorgang möglich. Vermutlich haben Sie versucht, eine Datei auf sich selbst zu kopieren oder Sie haben verschachtelte Ordner kopiert

Load failed

Der Ladevorgang wurde nicht ausgeführt. Versuchen Sie denselben Vorgang nochmals oder probieren Sie es mit einer anderen Datei.

Memory full

Diese Meldung erscheint im Backing Sequence Modus, wenn der Speicher für die Aufnahme von Songs voll ist.

Not a PA80 file

Die Datei, die Sie zu laden versuchen, ist nicht PA80-kompatibel.

No Disk

Keine Diskette im Diskettenlaufwerk vorhanden. Legen Sie eine Diskette ein und versuchen Sie es nochmals.

Not enough space on medium

Nicht genügend Platz zum Laden, Speichern oder Kopieren von Daten. Die Diskettenoperation wird abgebrochen. Ersetzen Sie die Diskette und verwenden Sie eine Leerdiskette zum Speichern Ihrer Daten. Sollte diese Meldung während des Ladevorgangs erscheinen, ist der interne SSD-Speicher (Solid State Disk) voll.

Overwrite on Copy? (Yes - No)

Drücken Sie ENTER/YES, um Dateien zu überschreiben, die denselben Namen auf dem Zielmedium tragen. Drücken Sie EXIT/NO zur Vermeidung versehentlichen Überschreibens. Dateien, die sich noch nicht auf dem Datenspeicher befinden, werden stets kopiert.

Rename: new name must be a \".SET\"

Die Kennung von ".SET" Ordnern kann nicht geändert werden.

Save failed

Während des Speichervorgangs ist ein Fehler aufgetreten. Speichervorgang wurde abgebrochen.

Some missing files

Diese Meldung kann am Ende des Restore Vorgangs erscheinen, weil bestimmte User Dateien fehlen. Sie sind ohne Bedeutung für die Wiederherstellung der werkseitigen Daten.

Unformatted medium

Erscheint, wenn Sie ein noch nicht formatiertes Medium (Datenspeicher) selektiert haben oder das Format vom PA80 nicht erkannt wird. Formatieren Sie das Medium mittels Formatierungsverfahren. (siehe "Seite 5 - Format (Formatieren)" auf Seite 15-15).

Wait

Das PA80 führt gerade eine Datenspeicheroperation aus.

FEHLERBEHEBUNG

Problem	Lösung	Seite
Allgemeine Probleme		
Das Instrument lässt sich nicht einschalten	Vergewissern Sie sich, (1) das Netzkabel in die Steckdose eingesteckt ist, (2) das Kabel in die Buchse auf der Rückseite des Instruments eingesteckt (3) und nicht beschädigt ist (4) kein Stromausfall vorhanden ist.	
	Ist der Netzschalter eingeschaltet (ON)?	
	Falls sich das Problem nicht lösen lässt, wenden Sie sich an das nächste KORG Kunden-dienstzentrum.	
Es ist kein Klang zu hören	Ist ein Stecker in der HEADPHONES Buchse eingesteckt? Damit werden die internen Lautsprecher deaktiviert.	2-1
	Prüfen Sie die Verbindungen Ihres Verstärkers oder Mixers.	5-2
	Vergewissern Sie sich, dass alle Teile der Verstärkersystems eingeschaltet sind.	
	Befindet sich der MASTER VOLUME Schieberegler des PA80 in einer anderen Stellung als "0"?	3-2
	Ist der Local Parameter auf Off eingestellt? Schalten Sie ihn ein.	14-4
	Ist der Speaker Parameter auf Off eingeschaltet? Schalten Sie ihn ein.	14-2
	Ist der Wert des Attack zu hoch eingestellt? Stellen Sie einen niedrigeren Wert ein, damit der Sound schneller startet. Ist die Lautstärke des Volume Parameter zu niedrig eingestellt? Stellen Sie einen höheren Wert ein.	9-8 9-8
Die niedrigste Note wird nicht gespielt	Wenn der SPLIT Taster leuchtet, ist die Tastatur in die Bereiche Lower (niedrigere Noten unter dem Splitpunkt) und Upper (hohe Noten über dem Splitpunkt) unterteilt. Ist die Lower Spur stummgeschaltet? Heben Sie die Stummschaltung auf.	6-1
Falsche Klänge	Enthalten die USER Bänke geänderte Daten? Laden Sie die für den abzuspielenden Song oder Style erforderlichen Daten .	15-5
	Wurde eines der USER Drum Kits geändert? Laden Sie die richtigen Drum Kits.	15-5
	Wurden die Styles oder Performances geändert? Laden Sie die richtigen Daten (Styles oder Performances).	15-5
Klang stoppt nicht	Vergewissern Sie sich, dass der Parameter für die Polarität des Damperschalters richtig eingestellt ist.	14-3
Der selektierte Style oder Song startet nicht	Vergewissern Sie sich, dass der Clock Parameter auf Int eingestellt ist. Wenn Sie die MIDI Clock eines anderen Geräts benutzen, müssen Sie den MIDI Clock Parameter auf MIDI oder PC TO HOST einstellen (je nachdem, über welche Schnittstelle das PA80 mit dem anderen Gerät verbunden ist). Versichern Sie sich, dass das externe Gerät MIDI Clock Daten überträgt.	14-4
Keine Reaktion auf MIDI Meldungen	Vergewissern Sie sich, dass alle MIDI Kabel richtig angeschlossen sind.	5-1
	Vergewissern Sie sich, dass das externe Gerät über die MIDI Kanäle überträgt, die im PA80 für den Empfang eingestellt sind .	9-9 10-11
	Vergewissern Sie sich, dass die MIDI IN Filter des PA80 den Datenempfang nicht unterbinden.	14-5
Percussiv-Instrumente werden nicht richtig gespielt	Vergewissern Sie sich, dass die Percussion und Drum Spur auf den Drum Modus eingestellt ist und im externen Gerät keine Transposition vorgenommen wird.	9-9 10-11
Beim Spielen von Perkussiv-Instrumenten sind bestimmte "Klicks" zu hören	Diese Geräusche gehören zum Klang, sind also normal.	

Problem	Lösung	Seite
Nach Selektion von Performances, Styles oder STS ist ein Hintergrundgeräusch zu hören	Die selektierten Performances, Styles oder STS haben den Effekt "15 Analog Record" aufgerufen, der das Geräusch alter Vinylplatten nachahmt.	
Probleme mit dem Diskettenlaufwerk		
Die Diskette kann nicht formatiert werden	Vergewissern Sie sich, dass Sie eine 3.5 Inch 2DD oder 2HD Diskette eingelegt haben.	
	Haben Sie die Diskette richtig eingelegt?	15-1
	Ist der Schreibschutzschalter der Diskette in der Schreibschutzposition?	15-1
Auf der Diskette können keine Daten gespeichert werden	Ist die Diskette formatiert?	15-15
	Ist die Diskette richtig in das Laufwerk eingelegt?	15-1
	Ist der Schreibschutzschalter der Diskette in der Schreibschutzposition?	15-1
Von der Diskette können keine Daten geladen werden	Ist die Diskette richtig in das Laufwerk eingelegt?	15-1
	Sind die auf der Diskette enthaltenen Daten kompatibel mit dem PA80?	15-4

25. TECHNISCHE DATEN

Modell: KORG PA80	
Tastatur	61 Tasten, anschlagdynamisch mit Mono-Aftertouch.
Betriebssystem	Korg OPOS (Objective Portable Operating System). Multitasking, Laden-beim-Spielen-Funktion, Betriebssystem auf SSD (Solid State Disk). Upgrade mittels Diskette.
Display	Hintergrundbeleuchtetes Flüssigkristalldisplay (custom)
Datenspeicher	8MB (entspricht >20MB) Internal Solid State Disk (SSD), 1.44MB Diskettenlaufwerk (MS-DOS® kompatibel), optionales 2GB (max) Festplattenlaufwerk, Optionale 4 oder 8 MB Flash Card
Klangerzeugungssystem	Korg HI - Hyper Integrated.
Polyphonie	62 Stimmen, 62 Oszillatoren. Filter mit Resonanz.
Multitimbrizität	40 Spuren (2 x 16 Sequencer, 4 Realtime, 4 Pads)
Klangspeicher	32 Mbyte PCM ROM, mit Stereo Piano.
Programme	>660 (Einzeloszillator, Doppeloszillator und Drum Programme), einschließlich Stereo Piano und GM Level 2-kompatible Programme. 32 Drum Kits, 128 User Programs, 64 User Drum Kits, Digital Organ Drawbars.
Effekte	4 Digital-Stereo-Multi-Effektsysteme (mit je 89 Effektarten).
Performances	80 Realtime Performance Speicher , 304 Styles Performances mit je 4 Single Touch Settings.
Styles	304 Styles auf Solid State Disk, beliebig neu konfigurierbar. 8 Style Spuren, 4 Single Touch Settings pro-Style, 48 User Styles, programmierbare Style Performances und Single Touch Settings. Direkt einlesbar von Diskette oder Festplatte. Kompatibel mit Styles der Serie i .
Single Touch Settings (STS)	4 × 304 (Speichern von Realtime Spuren)
Style Regler	4 Variationen, 2 Fills, 2 Intros, 2 Endings, Counter In/ Break, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, Begle- itlautstärke, Stummschaltung der Begleitung, Drum Mapping, Snare & Kick Zuweisung, Single Touch.
Gesamtregler	Gesamtlautstärke, Ensemble, Oktaventransponierung, Gesamttransponierung, Split- punkt, Style Wechsel, Spurlautstärke, Viertelton (Pedalfunktion), zuweisbarer Schieberegler, Joystick, Rad.
Pads	4 zuweisbare Pads + Stop Taster
Song Play	XDS* Crossfade Dual Sequencer Player - 2 Sequencer mit separatem Start/Stop, Pause, << (Rewind) and >> (Fast Forward) Reglern. Balance-Regler. Textdaten werden auf Display angezeigt. Jukebox Funktion. SMF Direct Player (Formate 0 und 1).
Song / Backing Sequence	Easy Record Funktion. 16 Spuren. Original SMF Format.
Pedale	Damper, zuweisbar (Reglerpedal, Schalterpedal), EC5
Realtime Regler	Joystick (Pitch + Modulation), zuweisbarer Schieberegler, Pads
MIDI	IN, OUT, THRU, PC To Host Buchsen. Individuelle Spurz Zuweisung. Auto-setup Funktionen (MIDI Setup)
Audio Eingänge	2 × In, Guitar, Mic oder Line Impedanz, Gain Regler
Audio Ausgänge	2 Main (Left/Mono, Right), 2 Sub (1, 2)
Hauptverstärker	2 × 22 Watt Digitalverstärker

Modell: KORG PA80	
Lautsprecher	4 Lautsprecher (Bass-Reflexbox). Auto-Lautstärkeregelung.
Stromverbrauch	35 Watt
Abmessungen	W: 1110 mm / 43.7", D: 388 mm / 15.27", H: 164 mm / 6.45" (ohne Notenständer)
Gewicht	13,9 kg
Zubehör	EC5 Multiswitch Controller, EXP-2 Foot Controller, XVP-10 Exp/Lautstärkepedal, PS-1 Schalterpedal, DS-1H Damper Pedal
Sonderausstattung	VHG1 - Vocal/Guitar Processing Board VIF1 - VideoInterface FLC8 - Flash Card 8MB (leer)

* Patent angemeldet

26. SACHREGISTER

A

Acc/Seq Volume 2-1, 3-2
 Audio Ausgänge 5-2
 Audio Ingänge 3-7, 5-2
 Inputs 9-12
 Lock 9-13

B

Backing Sequence Betriebsmodus 11-1–11-4
 Backup 15-17
 Balance 3-9, 6-5, 7-5
 Bank Select 8-4
 Benutzeroberfläche
 Edit-Umgebung 4-3

C

Chord Recognition Mode 9-13
 Chord Scanning 3-7

D

Damper 9-10
 Demo 2-2
 Digital Drawbars 13-1
 Disk 15-1–15-18
 Backup 15-17
 Schreibschutz 15-1
 Display 4-1–4-3
 F1-F4 Taster 3-6, 4-1
 Page Taster 4-2
 Volume/Value Taster 3-5, 4-1
 Display Hold 3-7
 Double Sequencer 10-1

E

Edit-Umgebung 4-3
 Effekte
 Song Play Betriebsmodus 10-2
 Style Play Betriebsmodus 9-5, 9-7
 Ending 3-4
 Ensemble 9-10

F

F1-F4 Taster 3-6, 4-1
 Fill 3-4
 Flash Card 5-1

H

Harmony 10-13

I

Inputs 3-7, 5-2
 Lock 9-13
 Intro 3-4

J

Joystick 9-10

K

Keyboard Mode 3-7

L

Lock 9-13
 Lyrics 10-4

M

Master Transpose 3-8
 Master Volume 2-1, 3-2
 Menu 3-5
 MIDI 5-1
 Modus
 Backing Sequence 11-1–11-4
 Disk 15-1–15-18
 Program 13-1–13-2
 Song Play 10-1–10-13
 Style Play 9-1–9-14
 Mute 3-6

O

Octave Transpose 3-8
 Operating Modes 3-2
 Outputs 5-2

P

Pad 3-8, 9-13
 Lock 9-13
 Page 3-5, 4-2
 PC To Host 5-1
 Performance 9-1
 Zu benutzen 3-8
 Pitch Bend 9-6
 Program
 Zu benutzen 3-8
 Zu editieren 9-8
 Program Betriebsmodus 13-1–13-2
 Program Change 8-4

S

Scale
 Lock 9-13

Sequencer
 Link 10-13
 Sequencer 1 10-4
 Sequencer 2 10-4
 Sequencer 2 FX Mode 10-13
 Zu selektieren 10-4

Sequencer controls 3-9

Shift 3-6

Single Touch 3-3, 3-6

Single Touch Settings (STS) 3-6

Song
 Playback from disk 10-5, 12-2
 Zu aufnehmen 11-1
 Zu selektieren 10-5, 12-2

Song Play Betriebsmodus 10-1–10-13

Split Point 3-3, 8-2

Spuren
 Keyboard/Realtime Spuren 10-2
 Octave Transpose 3-8
 Program 3-8
 Volume 4-1
 Zu benutzen 3-6, 10-4

Standard MIDI File 10-2

Style
 Ending 3-4

Fill 3-4

Intro 3-4

Selecting 3-3

Variation 3-4

Style Play Betriebsmodus 9-1–9-14

Synchro Start/Stop 3-4

T

Tap Tempo 3-5

Tempo 9-1

Tempo/Value Sektion 3-6

Track Select 3-6, 10-4, 12-2

Transpose 3-8

V

Variation 3-4

Video Interface 5-1

Volume

 Acc/Seq 2-1, 3-2, 10-2, 12-1

 Master 2-1, 3-2, 10-2, 12-1

 Spuren (Style Play) 9-5

Volume/Value Sektion 3-5, 4-1

W

Write 3-5



Typ: ☐ PA80

Serien-Nr.:
(Serial No) _____

Diese Karte (Service-Beleg) bitte unbedingt innerhalb von 10 Tagen nach Kauf des Gerätes (gut lesbar) ausgefüllt einsenden.

Wichtig

Die Einsendung dieses Service-Beleges erleichtert Ihnen die spätere Wahrnehmung von Garantieansprüchen.

Außerdem wird Ihr Kauf mit Serien-Nummer festgehalten, und bei Verlust des Gerätes ist bei uns die Serien-Nummer gespeichert.

Ich bin damit einverstanden, daß meine hier angegebenen Daten per elektronischer Datenverarbeitung erfaßt werden.

Service-Beleg

(Bitte gut lesbar ausfüllen)

Club-Mitgliedsnummer
(falls vorhanden)

Name des Erstkäufers

Anschrift

Wohnort

Kaufdaten

Gekauft bei Firma



bitte
freimachen
